

# WAMPIR

MASKARADA



# Ostrzeżenie: zawartość dla osób dorosłych

Przez prawie trzydzieści lat gra „Wampir: Maskarada” zajmowała się mrocznymi tematami z realnego świata – AIDS, kapitalistycznym wyzyskiem, seksualnymi nadużyciami, odradzającym się skrajnie prawicowym ekstremizmem, religijnym fanatyzmem, inwigilacją przez państwo i prywatne firmy oraz wieloma innymi kwestiami. Niniejsza wersja gry nie stroni od tych tematów i sądzimy, że jest to równie uzasadnione, co ich obecność w mediach. Włączenie ich w grę narracyjną nie oznacza ich popierania, a jeśli podejdzie się do nich krytycznie, to wręcz na odwrót. Rozwiązywanie problemów wymaga ich wcześniejszego zrozumienia.

W5 zawiera odniesienia do m.in. następujących zjawisk: przemocy seksualnej, ekstremizmu politycznego, przemocy fizycznej, kontroli umysłów, tortur, porwań, rasizmu, seksizmu i homofobii. W końcu to gra o potworach.

Ktoś mógłby się spytać, po co o tym wspominać?

Któryś z graczy może nie znać tej gry. Któryś z graczy mógł się zetknąć z takimi problemami w realnym życiu. Któryś z graczy chciałby grać, mając pewność, że dotarło do Ciebie to ostrzeżenie i uwzględnisz je w relacjach z pozostałymi, kiedy będziesz dawać im wycisk w trakcie rozgrywki.

W „Dodatku III” znajdziesz konkretne wskazówki, w jaki sposób podchodzić do trudnych tematów w grze zachowując szacunek do innych graczy. Twoja grupa powinna zawsze ustalić, jakich metod będzie używać. Różni ludzie mają różne potrzeby i nie każda metoda zawsze się sprawdza.

To gra o potworach.

Ale to tylko gra, więc niech to nie będzie wymówka, żeby zachowywać się samemu jak potwór.

## D E D Y K A C J A

Naszą pasję i pracę poświęcamy Tobie – czytelnikowi, graczowi i fanowi „Wampira: Maskarady”;  
sobie samym w wieku dwudziestu kilku lat - bylibyśmy w szoku, ile uda się osiągnąć  
*oraz*  
pamięci Stewarta Wiecka, współzałożyciela White Wolf i współtwórcy Świata Mroku.

## WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Tobias "Excel" Sjögren – CEO | Martin "Elricsson" Ericsson – NACZELNY NARRATOR | Karim "Karnak" Muammar – REDAKTOR NACZELNY  
Dhaunac "Daphne" De Vir – BUSINESS DEVELOPER | Tomas "The Old One" Arfert – ARTYSTA I REDAKTOR

## D E S I G N

Kenneth Hite, Karim Muammar

PROJEKT SYSTEMU – Karim Muammar, Kenneth Hite, Karl Bergström

DYREKTOR KREATYWNY – Martin Ericsson

PRODUKCJA – Jason Carl

AUTORZY TREŚCI – Kenneth Hite, Martin Ericsson, Matthew Dawkins, Karim Muammar, Juhana Pettersson

DODATKOWI AUTORZY – Mark Rein-Hagen, Karl Bergström, Jason Andrew, Freja Gyldenström, Jacqueline Bryk

REDAKCJA – Freja Gyldenström, Jennifer Smith-Pulsipher, Karim Muammar

## O P R A C O W A N I E G R A F I C Z N E

DYREKTORZY ARTYSTYCZNI – Mary Lee, Tomas Arfert, Martin Ericsson | KONSULTACJA - Anders Davén

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD – Christian Granath, Tomas Härenstam, Tomas Arfert, Johan Nohr, Michal E. Cross, Fria Ligan AB

OKŁADKA – Tomas Arfert | ILUSTRACJE – Mary Lee, Mark Kelly, Sarah Horrocks, Tomas Arfert,

Anders Muammar, Mike Mignola, oraz CCP Atlanta art team pod kierownictwem Reynira Harðarsona, składający się z Erling Ingí Sævarsson i in.

Ilustracje John Van Fleet, Vince Locke, Michael Gaydos, Matthew Mitchell, Mike Huddleston, Drew Tucker, Emma Jonsson i By Night Studios.

PISMO ODREČZNE – Fiona Laura Stifter, Liselle Angelique Krog Awwal, Tomas Arfert, Martin Ericsson, Anders Davén

KLANOWE SYMBOLE, CZCIONKI I LOGO „WAMPIRA: MASKARADY” – Chris Elliott, Tomas Arfert

| KLANOWA MODA I SESJE ZDJĘCIOWE – Mary “TwistedLamb” Lee

FOTOGRAFIA – Derek Hutchison (Gangrel, Malkavian, Tremere, Ventrue), Sequoia Emmanuel (Toreador), John-Paul Bichard (Nosferatu),  
Viktor Herak (Brujah, Wampiry Ślabej Krwi), Martin Ericsson (Wampiry Ślabej Krwi i dodatkowa miejska fotografia), E-a, Lyra Jackson Arfert,  
Julius Konttinen, James Vu

## M O D E L E

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers | GANGREL – Zoc Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIAN – Ramsey, Custis Donner | NOSEFRATU – Henrik Lilier, Hampus Ahlbom, Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin | TREMERE – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra | VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatyan, Stacy LeLand, Aram Giragos

WAMPIRY ŚLABEJ KRWI – Viktor Herak, Marta, Malakai | DODATKOWI MODELE – Sara Leço Kanerva, Gabriella Holmström, Lyra Jackson Arfert, Elisabeth Goedde, Ida-Emilia Kaukonen, Maiju Ruusunen, Freja Gyldenström, Mika Loponen, Anders Davén

ZASTĘPCA DYREKTORA ARTYSTYCZNEGO – Mitchell Kulkkin | ASYSTENCI FOTOGRAFÓW – James Bianchi, Laura Howitt | FRYZURY I MAKIJAŻ – Ms. Vec, Joshua David, Kelsea Rae, Renée Cortez, Laura Palmer-Smith, Ozzy Salvatierra, Leslie Rodriguez, Mikael Anderson, Christian England, Jeanne Watson | ASYSTENCI PRODUKCJI – Ms. Vec, Mitchell Kulkkin | SCENORYSY – Leslie Mavrin | PRODUCENT TOWARZYSZĄCY – Sasha Travis | PRODUCENT SESJI ZDJĘCIOWCYH – Jason Carl

## T E S T E R Z Y G R Y

Dave Martin, Dawn Lynn, reszta The Wrecking Crew, Talesin Jaffé, Matt Mercer, Liam O'Brian, Laura Bailey, Sam Riegel, Travis Willingham, Marisha Ray, Molly McIsaac, Chris Handley, Daniel Krauklis, Marcus Vesterberg, Olle Bjerkås, Freja Gyldenstrom, Johan Lundström, Andreas Dahlqvist, Tommy Lindberg, Simona Dahlborg, Sanna Blomdahl, Emilie Korsgaard Andreasen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen, Björn Berggren, Markus Ögren, Karin Persson, Klas Claywood, Simon Bokvist, Jonny Hjörður, Mia Sand, Karim Jebari, Holger Marklund, Patricia Garlöv, Daniel Söderström, Axel Löfving, Martin Willför, Sofi Lundbäck, Hampus Carlsson, Adele Lindkvist, Brooks, Henrik Klippström, Oskar Gunnarsson, Sebastian Hedlund, Alexander Sandréen, Thor Forsell i wszyscy inni testerzy z GenCon, World of Darkness Berlin, Pax unplugged, Nordsken i PDX-con.

## S P E C J A L N E P O D Z I E K O W A N I A

Tysiącom graczy, którzy dzieli się swoimi opiniemi i pomysłami w czasie tworzenia gry!

Oraz: Mike Tinney, Greg Fountain, Reynir Harðarson, Chris Birch, Lorenzo Melchor, Shane DeFreest, Elissa Ayadi, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ty van Hooydonk, Motorcycles.org, Fredrik Wester, Daniel Krauklis, Juliette Auverny-Bennetton, Andreas Ruthberg Sällquist, Måns Byrđ, Victor Aldegren, Gabriel Andersson, Adriana Skarped, Marcus Vesterberg, Johan Lundström, Jon Selin, Jenny Heldesund, John Wordsworth, Edin Sumar, Johanna Koljonen, Bjarke Pedersen, Ossian Reynolds, Teemu Viilen, Brody Condon, Chris Handley, Jenifer Fuss i wszystkich naszych kolegów z Paradox Interactive AB.

DLA TWÓRCÓW „WAMPIRA: MASKARADY”: – Mark Rein-Hagen i Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewart Wieck.

© 2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

WWW.WHITE-WOLF.COM | WWW.WORLDOFDARKNESS.COM | WWW.ALIS.GAMES | WWW.FACEBOOK.COM/WAMPIR.MASKARADA

## W E R S J A P O L S K A

WYDAWCA – Alis.Games (Alis Alicja Staszewska) | SZEΦ PROJEKTU WAMPIR – Radosław Staszewski

REDAKTOR NACZELNY – Tomasz Chmielik | REDAKTOR POMOCNICZY – Leszek Czyż

TŁUMACZENIE – Iwo Czyż, Leszek Czyż | WSPÓŁPRACA – Radosław Staszewski, Andrzej Jagla, Michał Misztal

KOREKTA – Tomasz Chmielik, Leszek Czyż | SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE – Bartosz Knapik & LegoBK

## P O D Z I E K O W A N I A

Eręgowie Piekielko, Anna Jakubowska & Rzyko Narracyjne, Marcin Kaleta, Marek Kozłowski & Rzucaj Nie Gadaj, Kusi Na Kulturę

Patrycja Olchowy & Graj! Kolektyw, Rafał Pośnik & Avangarda, Zbigniew Zych & Lans Macabre, Maciej Życiński

Chris & Modiphius, Dhaunac & Paradox

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

978-83-956720-0-2  
"WAMPIR: MASKARADA"  
PODRĘCZNIK GŁÓWNY  
WYDANIE PIERWSZE, LIPIEC 2020



978-83-956720-1-9  
"WAMPIR: MASKARADA"  
PODRĘCZNIK GŁÓWNY, EDYCJA DECEMBER  
WYDANIE PIERWSZE, LIPIEC 2020

# SPIS TREŚCI

<b>KONCEPCJE</b>	<b>33</b>	<b>TOREADOR</b>	<b>87</b>	<b>POSTACIE</b>	<b>133</b>
Świat Mroku	33	Kim są Toreadorzy?	88	Podstawy Postaci	133
Odgrywanie Ról i Narracja	40	Dyscypliny	90		
Przykład gry W5	43	Klątwa	91		
<b>SPOŁECZEŃSTWO SPOKREWNIONYCH</b>	<b>47</b>	<b>TREMERE</b>	<b>93</b>	<b>TWORZENIE POSTACI</b>	<b>135</b>
Dawne i Współczesne Poglądy	47	Kim są Tremere?	94	Rola Narratora	135
Jihad	48	Dyscypliny	97	Postać, Koteria, Kronika	139
Camarilla	49	Klątwa	97	Mapa Relacji	142
Autarkis	56	<b>VENTRUE</b>	<b>99</b>	Twoje Ludzkie Życie	144
Koniec i Początek	56	Kim są Ventrue?	99	Spokrewnienie i co Dalej	148
		Dyscypliny	102	Podsumowanie	152
		Klątwa	102	<b>PODSTAWOWE CECHY</b>	<b>155</b>
<b>KLANY</b>	<b>63</b>	<b>PARIASI</b>	<b>105</b>	Atrybuty Fizyczne	155
<b>BRUJAH</b>	<b>65</b>	Kim są Pariasi?	105	Atrybuty Społeczne	156
Kim są Brujah?	65	Dyscypliny	107	Atrybuty Umysłowe	156
Dyscypliny	67	Klątwa	107	Siła Woli	158
Klątwa	67	<b>SPOKREWNIEŃ</b>		Umiejętności Fizyczne	159
<b>GANGREL</b>	<b>69</b>	<b>SŁABEJ KRWI</b>	<b>109</b>	Umiejętności Społeczne	164
Kim są Gangrele?	70	Kim są Spokrewnieni		Umiejętności Umysłowe	168
Dyscypliny	72	Słabej Krwi?	109	<b>POGLĄDY</b>	<b>172</b>
Klątwa	73	Cechy Słabej Krwi	111	Przekonania	172
		Droga Wyjścia	113	Probierze	173
<b>MALKAVIAN</b>	<b>75</b>			Ambicje i Pragnienia	174
Kim są Malkavianie?	76	<b>ZASADY</b>	<b>115</b>	<b>TYPY DRAPIEŻNICTWA</b>	<b>175</b>
Dyscypliny	79	Czas	115	Farmer	175
Klątwa	79	Proste Testy	117	Gwiazda Sceny	176
<b>NOSFERATU</b>	<b>81</b>	Pojedynki	123	Kanibal	176
Kim są Nosferatu?	82	Konflikty	123	Kocur	176
Dyscypliny	85	Przykłady Rzutów	128	Konsensualista	177
Klątwa	85	Zdobywanie Doświadczenia	130	Ozyrys	177
		Złota Zasada	131	Piaskun	177
				Modliszka	177
				Syrena	178
				Torbacz	178

<b>ATUTY</b>	<b>179</b>	<b>ZASADY KRWI</b>	<b>309</b>
Wady i Zalety	179	Polowanie	309
Zaplecze	184	Bliskość wśród Potępionych	313
<b>TWORZENIE KOTERII</b>	<b>195</b>	Warianty Kompulsji	313
Domena	195	Memoriam	315
Zaplecze Koterii	196	System Zobowiązań	318
Rodzaje Koterii	197		
<b>WAMPIRY</b>	<b>201</b>	<b>MIASTA</b>	<b>321</b>
Prawdy i Kłamstwa	201	System Feudalny	323
Głód	205	Atmosfera	332
Kości Głów	205	Twoje Miasto Nocą	336
Kompulsje	270		
Pobudzanie Krwi	210	<b>KRONIKI</b>	<b>341</b>
Zaspokajanie Głodu	211	Planowanie Kroniki	341
<b>KREW</b>	<b>214</b>	Style Gry	344
Pokolenie	214	Prowadzenie Gry	356
Moc Krwi	215	Druga Inkwizycja i Kroniki	363
Dary Krwi	217	Ścigani Łowcy	370
Cena Krwi	219		
Zagrożenia dla Krwi	220	<b>NARZĘDZIA</b>	<b>373</b>
<b>JESTEŚ TYM, CO JESZ</b>	<b>225</b>	<b>ANTAGONIŚCI</b>	<b>374</b>
Krew to Życie	226	Śmiertelnicy	374
Polowanie i Humory	228	Zwierzęta	377
Rezonans i Doświadczenie	231	Wampiry	378
<b>STANY POTĘPIENIA</b>	<b>233</b>	Potwory	380
Więź Krwi	233		
Diabolizm	234	<b>PRZEDMIOTY</b>	<b>382</b>
<b>CZŁOWIECZEŃSTWO</b>	<b>236</b>	Sprzęt	382
Równia Pochyla	236	Broń Konwencjonalna	383
Wskaźnik Człowieczeństwa	239	Artefakty	385
		<b>KARTY FABUŁY</b>	<b>386</b>
		Dodatek I: Typowe działania	411
		Dodatek II: Projekty	419
		Dodatek III: Zachęta do rozsądnej gry	423
		Indeks	428

16.02.2018

Najdroższy Aleksie,

Jeśli nie chcesz wiedzieć, co muszę Ci wyznać, czym przedzej spal ten list na popiół dla własnego bezpieczeństwa.

Wybacz proszę ten melodramatyczny ton, który, jak mniemam, spodobałby się Panu Stokerowi, lecz muszę Cię jakoś przekonać o wadze problemu. Chodzi nie tylko o niniejszy list, ale również o nasze wcześniejsze spotkanie, które, jak już musiałoś się domyślić, nie było przypadkowe. „Willa”, którą spotkałeś, miała rzeczywiście ukryte motywy, lecz nie takie, jakich być może spodziewałę się i jakie sobie wyobrażałeś.

Jest to dosłownie sprawa życia i śmierci - oraz ich odwrócenia.

Nie skontaktowałabym się z tobą ani jako Willa, ani pod własnym imieniem, gdyby nie dwa, nierozerwalnie ze sobą związane fakty.

Po pierwsze, umarłbyś po wielu latach życia w cierpieniu. Lekarze stwierdzili, że twoja krew jest zatruta i, niezdolni dojść do prawdy, nazwali Twoją przypadłość tym, co im ślina na język przyniosła. W przypadku Twojej matki nazywali ją „zespołem Chediaka-Higashiego”, w przypadku Twojej babci pewien szanowany lekarz z Zurychu zdiagnozował „cięzką niedokrwistość”, a Twój pradziadek Quincey zmarł na „przewlekłą białaczkę szpikową”.

Po drugie, człowieka - Bestii - który zatrącił twój ród już nie ma. Sądzę, że w końcu naprawdę jest martwy. Być może wytropił go jakiś Godalming, uzbrojony w cyfrowe narzędzia, albo - mam taką nadzieję - umarł śmiercią naturalną, śpiąc w promieniach Słońca, pogodzony ze Stwórcą. Kiedy go pokonaliśmy, zdawało mi się, że przestał rzucać na nas swój cień i sądziłam, że jego krew umarła razem z nim. Odkryłam prawdę dopiero po tym, jak urodziłam Quinceya i nieświadomie przekazałam zatrutą krew swojemu synowi.



Mogłam być może domyślić się tego z koszmarów i wizji, ale to dopiero z listu, niestety podobnego do tego, dowiedziałam się prawdy. Ciągle żył i jak się okazało, jego wpływ na mnie także nie zniknął. List zawierał wyznanie i zawałowańą groźbę. Wyznał, że Śledził życie mojego syna i wnuków „z wielkim zainteresowaniem”. Wiedziałam wówczas, że nic nie mogę dla nich uczynić, póki trwa to zainteresowanie i w istocie, że nie powinnam.

Ta pewność zniknęła, kiedy patrzyłam, jak umierają, zatruci jego krwią. Patrzyłam, jak ich kości i krew buntują się przeciw ciału, patrzyłam jak usuwają się ze świata w mrok, tracąc radość z otaczającego ich świata. Nie mogłam im nawet powiedzieć, dlaczego, nie narażając jeszcze bardziej ich samych oraz ich bliskich. W tym przypadku on okazał się lepszy ode mnie. Wyjaśnił mi – podejmując ryzyko, które jak się okazało miało bardzo poważne konsekwencje – na czym polega moja przemiana i jaki jest świat mroku, w który wpadłam przez własną głupotę i jego zachłanność.

Spaliłam jego list po przeczytaniu. Miałam świętą nadzieję nawet wówczas, gdy jeszcze chodziłam w słonecznym świetle, a zachowanie go naraziłoby nas wszystkich na bezpieczeństwo. Ale teraz jest inaczej. Skoro przekazałam Ci jego krew, powinnam Ci również przekazać jego wiedzę, uzupełnioną przez własne doświadczenia.

Musiałeś już doświadczyć cierpienie Spokrewnienia i tortur głodu. Zapewne widziałeś wiele filmów grozy, musiałeś więc domyślić się tego, co się z Tobą dzieje. Dobrze się domyślałeś, ale Twoje źródła są z natury rzeczy – i celowo – w najlepszym razie niepełne. Oddając jednak sprawiedliwość ich scenarzystom, nawet nasze własne opowieści zawierają sprzeczności i być może nawet pewne rozmyślne fałszerstwa. Moim obowiązkiem, z wielu różnych powodów, jest spróbować wyjaśnić Ci to wszystko.



*Opowiadanie, o wiele z tyłu i nie wydaje się pełna, co to nie bawim się*

Przede wszystkim szczycimy się tym, że krzyże, czosnek, tojad, bieżąca woda i inne zagrożenia wymienione w podaniach nie są nam straszne i nam nie szkodzą. Ale osobiście spotkałam się nieraz ze Spokrewnionymi (jak się wzajemnie nazywamy), których odrzucają święte symbole, być może wyłącznie z powodu resztek ich ludzkich wierzeń. Podobnie wielu z nas, choć nie chciałoby się do tego otwarcie przyznać, dręczonych głodem i napięciem, może zachowywać się jak w ludowych podaniach - liczyć ziarna, zatrzymywać się na krawędzi wody lub unikać białych zwierząt. Oczywiście bardziej doświadczeni unikają wszelkich zwierząt dowolnego koloru, chyba że nasza sztuka lub umiejętności pozwalały je uciszyć - wyczuwają bowiem od nas śmierć i warczę lub płoszą się.

Niektóre rzeczy są niebezpieczne na tyle, na ile im pozwolisz, ale inne stanowią bardzo realne zagrożenie. Drewniany kołek wbity prosto w serce lub nawet wystarczające rany od metalowej broni lub kul paralizują Spokrewnionych, wywołując głęboki letarg, z którego budzimy się bardzo powoli - dziesiątki lat później, o ile nasza krew jest gesta i silna. Odcięcie głowy i spalenie po wbiciu kołka w serce zabija nasz rodzaj równie skutecznie, co każdego śmiertelnika. Nawet bez kołka palimy się w ogniu. To samo dotyczy światła słonecznego, chociaż w nierównym stopniu - Starsi cierpią piekielne męki pod wpływem jego działania, podczas gdy niektórzy nowicjusze, tak zwani „słabej krwi”, mogą poruszać się w dzień, nie doznając niczego więcej ponad lekkie oparzenie.

Pomimo pewnych korzyści z młodości, w społeczności Spokrewnionych wpływy przychodzą dopiero z wiekiem.

To coś więcej niż arystokratyczna inercja - krew się rozcieńcza i osłabia w miarę przekazywania jej z pokolenia na pokolenie. Pierwszym z nas, jak głosi legenda, był Kain. Przeklęty najpierw za zabicie brata, później zaś za swoją arogancję, gdy założył miasto, którym mógłby rządzić. Stworzył trzy osoby, takie jak on sam, drugie pokolenie, które z kolei

stworzyło trzecie, itd., dopóki Potop nie zniszczył ich miasta i omal nie zabił ich wszystkich. Kain odszedł, porzucając tych, którzy przetrwali.

Przedpotopowcy uknuli zniszczenie swoich stwórców i towarzyszy, zbierając siły i gotując się na ucztę. Po dokonanym mordzie każdy z nich stworzył swoją własną linię krwi, klan rządzący przez własne występkie i cnoty, przekazywane dalej następnym pokoleniom, których krew słabła wraz z upływem czasu. Przedpotopowcy żyli w ukryciu, aby samemu nie paść ofiarami ojcobójstwa. W końcu przeszli do legend. Niektóre kręgi Spokrewnionych uznają ich istnienie za mit i herezję.

Osobiście skłaniałem się do wiary w historię o Mrocznej Matce, czarownicy Lilith, która nauczyła Kaina sztuki alchemii, a on przekazał ją wraz z krwią swojemu potomstwu. Według tej opowieści oboje planowali jakieś wielkie dzieło, zniwecone przez jego niecierpliwość i ucieczkę. Ale nie upieram się przy tym. Natomiast powinieneś wiedzieć, że grzechy ojców istotnie wydają się osłabiać ich dzieci wraz z każdym następnym pokoleniem i jest to zarówno błogosławieństwo, jak i przekleństwo. Nasi starsi muszą nie tylko unikać słońca, ale również pić więcej krwi, żeby pozostawać aktywnymi, nie mogą także żywić się krwią zwierząt, nawet w największej potrzebie. Robią się mało elastyczni i nie chcą się dostosować, jak to zresztą starsi, żywi lub nieumarli. Zapominają powoli o śmiertelnym życiu, a nawet o fragmentach swojej nieśmiertelnej egzystencji, z wyjątkiem urazy i zniewag. Nawet u Spokrewnionych tak młodych jak ja, te wspomnienia blakną, jeśli się ich celowo nie podtrzymuje. A w miarę jak umierają wspomnienia, umierają też i inne ludzkie cechy, nie tylko litość oraz miłość, ale również umiar i rozsądek. Kiedy Spokrewnieni je tracą, stają się coraz bardziej podatni na żarłoczność Bestii.

Bestia i Gód będą zawsze Twoimi towarzyszami.

Nie jesteś pewna, czy nie budzi się  
Jedy, który zawsze był

Nie obrażę się, jeśli uznasz Bestię za wygodną wymówkę dla naszych występków, coś w rodzaju nieświadomej projekcji, czy jakkolwiek to nazywają dzisiaj psychologowie. Przeciwnie, ucieczy mnie to, że nie poczułeś jeszcze jej tchnienia na swojej duszy. Kiedy po raz pierwszy poświęcisz dobra doczesne na rzecz zaspokojenia potwornego pragnienia, będziesz mógł sam ocenić, jak realna jest Bestia.

Każdy Spokrewniony pamięta moment, gdy Bestia chwyciła go w swoje szpony po raz pierwszy. Wszyscy obawiamy się tej nocy, gdy już nas z nich nie wypuści, gdy nie opamiętamy się. Wiedza, że to nastąpi, że przegrana jest nieuchronna, wgryza się w umysł niczym szczur w okrątowe liny, kpiąc z wiecznej egzystencji. Niektórzy próbują to zagłuszyć obsesjami - sztuką, hazardem, eleganckimi strojami, polityką. Inni szukają ucieczki w złudzeniach, wypierając się swoich bestialskich czynów lub też mówiąc, że dokonują ich z rozmysłem. Stawiają granice swoim szaleństwom - zabijają tylko niegodnych, tych, którzy na to zasługują, albo żeby chronić tych naprawdę dobrych. Taka kazuistyka może zagłuszyć wyrzuty sumienia, ale nie powstrzyma Bestii na dłucho.

Nasze przekleństwo zmusza nas do zaspokajania głodu krwią, aby utrzymać Bestię na wodzy. Musimy zachowywać się jak bestie, żeby się nimi nie stać. Ten głód jest niczym tortury fizycznego żaknienia, połączone z niepohamowaną ambicją i strachem przed zagrożeniem. To pożądanie, pęd, narkotyk mocniejszy niż morfina, igła ostrzejsza niż kokaina. Popadam w górnolotne słowa, ale głód nas zaślepia i nie możemy go zdzierzyć. Pcha, oszałamia, otumania i ustępuje tylko wtedy, gdy całkowicie wypijemy krew istoty ludzkiej. A następnej nocy znowu wraca, i następnej, już na zawsze.

Krew, którą pijemy nie tylko zaspokaja nasz Głód, choć i to starczyłoby samo w sobie. Wzmacnia również nasze namiętności i w niektórych przypadkach nasze zdolności.

Nasze Twoje towarzystwo Bestii.  
fraserfoundation.com

VALVULA SIGMOIDEA PULMONARIS  
PURICOLA DERECHA  
VALVULA TRICUSPIDE

SUCCUBI

TIAGO JEDN  
STARTUJ 21.0

DE  
ALPH  
S BOU  
BOT

Wypijamy krew melancholika i czujemy, że znika nasze pragnienie miłości, ale być może polepsza się umiejętność usuwania się w cień.

Każdy Przedpotopowiec przekazał swoim spadkobiercom konkretne dary - niewidzialność w przypadku Nosferatu, mesmeryzm w przypadku Ventrue itd. Moja krew również daje mi takie cechy, jak również i inne, specyficzne dla mojego własnego stwórcy - pozornie niezgłębiaona tajemnica otaczająca nasze rytuały i wierzenia, naszą psychikę, rozwiewa się jak dym, tak samo jak mój stwórca w momencie śmierci.

Łączy nas krew, przede wszystkim z naszym stwórcą, którego Spokrewnienie zapoczątkowało nasze nieżycie. Jak już zdążyłeś poczuć, sama przemiana nie jest miłośnym pocałunkiem, ale torturą agonii. Jeśli ktoś chce przemienić inną osobę, najpierw musi wyssać jej krew do samego końca. Potem rozmazać swoje własne vitae, swój wampiryczny ichor, na ustach nowoumarłego. I jeśli wszystko pójdzie dobrze, dotychczas martwe ciało wysysa z kolei krew z nadgarstka, gardła lub z piersi i rodzi się na nowo jako potomek.

Jeśli żywy pochłonie vitae - jak niegdyś ja, nie wiedząc co czynię - także ulega przemianie. Starzeje się wolniej i potrafi nawet więcej niż powinien, ale staje się niewolnikiem posłusznym woli swego pana. W nielicznych przypadkach są też inne konsekwencje, a członkowie mojego rodu doskonale zdają sobie z tego sprawę. Grzechy matki spadają na zawsze na jej dzieci.

Podobny skutek ma żywienie się krwią innego Spokrewnionego; smak vitae dostarcza rozkoszy nieporównywalnej z niczym innym.



Mówią, że wystarczy trzy razy napić się z tego samego źródła, żeby pijący został zniewolony przez więź krwi, stając się poddanym dawcy, niczym potomek wobec stwórcy. Ten efekt nie jest bezwzględny, niektórzy mogą żerować na swoich potomkach nie wywołując go, a Przedpotopowcy mogli żerować na mniej znaczących Spokrewnionych swobodnie, przynajmniej tak głoszą legendy. W niektórych przypadkach także pewne rytuały lub kolejne losu rozluźniają tę więź na tyle, że może ona odwrócić się i związać rzekomego pana. Zawsze istnieje też możliwość diabolizmu.

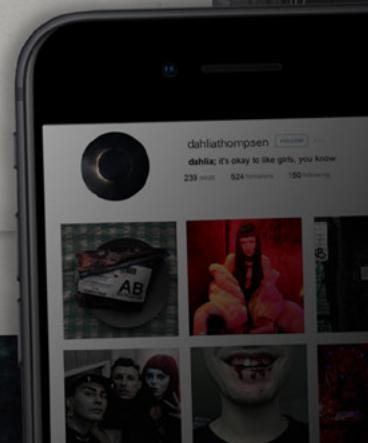
Jeśli wyssie się całkowicie krew innego Spokrewnionego, krzepi się w ten sposób, a nie związuje. Oczywiście każdy książę lub baron Anarchistów potępia takie bratobójcze praktyki, nazywając je diabolizmem (jakoś umyka im ironia straszenia przeklętych Diabłem). Żeby dokonać czegoś takiego i przetrwać, trzeba jeszcze ukryć ten fakt przed wszystkimi odłamami naszej społeczności, nawet tymi, którzy stale ze sobą walczą w ramach swojego ciągłego i niemalże kanibalistycznego Jyhadu.

Spokrewnieni uszlachetniają nazwą Jyhadu swoje nieustanne i ambitne gry zdrady, konspiracji i zemsty, a niektórzy twierdzą, że klątwa Kaina zmusza ich do zawiści i zła. Bez względu jednak na to czy przyczyny takich zachowań są naturalne, czy ponadnaturalne, Spokrewnieni chętnie je akceptują. Drapieżcy otumanieni głodem i opętani przez Bestię raczej nie staną się dobrymi stróżami idealnego świata pokoju.

Camarilla, światowy spisek Spokrewnionych sięgający czasów Renesansu, istnieje po to, żeby przeciwdziałać tej tendencji lub przynajmniej skierować ją na zewnątrz, przeciwko tym z naszego rodzaju, którzy nie chcą się dostosować. Sam zakon twierdzi, że istnieje po to, aby egzekwować Maskaradę, niezbędną dla ukrycia się i wynikającą z prostego faktu - jesteśmy przerażający, ale nieliczni.

Konieczność Maskarady nie usprawiedliwia oczywiście wszystkich aktów tyranii dokonywanych w jej imieniu. Starsi i książęta Camarilli żądają totalnej kontroli nad swoimi terytoriami, decydując, kto ma prawo do Spokrewnienia i wymierzając prawdziwą śmierć według własnej woli. I nie wszyscy zgadzają się z ich metodami. Przeciwnicy są nazywani ogólnym mianem Anarchistów, chociaż dzielą się na wiele rodzajów, jak w przypadku każdej ludzkiej rewolucji. Niektórzy chcą zaprowadzić własną tyranię, inni po prostu chcą być pozostawieni w spokoju, żeby zajmować się łowami, badaniami lub oszaleć. Tak czy inaczej, Camarilla uważa ich za swoich wrogów, nie lepszych niż Sabat, sekta wampirów, które popadły w jeszcze gorszą perwersję, o czym na szczęście niewiele mi wiadomo. Po zaledwie stu latach nieżycia, nie jestem wystarczająco stara, jak sądzę, aby usłyszeć Wezwanie przywołujące starszych na wschód, do Lewantu, na Wojnę Gehenny przeciwko Sabatowi. Niektórzy mówią, że ta wojna zwiastuje prawdziwą apokalipsę dla naszego rodzaju. Inni mówią, że nasza era już się zakończyła, świat się zmienił i będzie zmieniał się dalej.

Nie musimy już tropić mitycznych katastrof, skoro na całym świecie rządy śmiertelników uczyniły nas tropionymi. Co za ironia losu, znaleźć się w takiej sytuacji po tych wszystkich latach. Maskarada, osłabiona przez tyranię i podważana przez bunt, załamała się w wystarczająco wielu miejscach, by sprowadzić na nas Drugą Inkwizycję. Watykan, Amerykanie i Brytyjczycy - koalicja podobna do łowców wampirów, z którymi kiedyś działałam, ale o wiele lepiej uzbrojona - wysłała żołnierzy, by spalić nasze schronienia, a jej cyberpolicja tropi nas w bankowości, polityce i wszędzie tam, gdzie pozostawiamy po sobie ślady. Inne kraje bez wątpienia zrobią wkrótce to samo, o ile już nie zaczęły.



Wszystko to powinno jeszcze bardziej uświadomić Ci konieczność zachowania tajemnicy.

Chciałam dać Ci wystarczającą liczbę informacji, żebyś przetrwał pierwsze noce, nie dając się nierośadnie wciągnąć w gierki naszych starszych. Nie jest przy tym istotne czy najbardziej niebezpieczne są stosy Inkwizycji, czy uśmiechy Camarilli - nikt nie jest bezpieczny pomiędzy łowcą i wilkami. A zatem musisz dokonać wyboru.

Czy przyłączysz się do Camarilli, która stworzyła system funkcjonujący jako tajne stowarzyszenie, skrywające się w cieniu władzy śmiertelników? Czy wykorzystasz swoją moc w ramach ruchu Anarchistów, który się jej sprzeciwia i marzy o wolności? Wśród martwych działa wiele innych sekt i frakcji, ale żadna z nich nie kieruje się ideałami, jakich Ci życzę. Mogłeś się obudzić z potwornymi potrzebami, ale jestem pewna, że cenisz swoje człowieczeństwo tak samo jak ja. Dlatego radzę Ci rozważyć starannie różne opcje. Większość stwórców dokonałaby wyboru za Ciebie, ale widziałam już zbyt wiele niewolnictwa i nie śmiem Ci go narzucić.

Ostatnia prośba:

Zbliżamy się do końca i mogłeś już odgadnąć prawdę o tym, co nas łączy. Jak na kogoś, kto szczerzy się szczerością, z pewnością kluczyłam w tej kwestii. Nie tylko Cię Spokrewniłam, ale jestem również twoją praprababką. Jeśli doszedłeś do tego, być może domyślisz się również reszty w oparciu o rodzinne opowieści, nieroźważnie powtarzane nocą przy kominku. Razem z Twoim prapradziadkiem i innymi odważnymi ludźmi upolowaliśmy jednego ze Spokrewnionych, a zniekształcona wersja naszego polowania została najpierw opisana w powieści, później zaś pojawiała się w kinach.

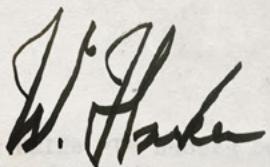
Zdawało nam się wówczas, że go zabiliśmy. W swoim liście twierdziłem, że darował mi życie, śmiertelne życie. Wieść o jego powrocie, czego latami się obawiałam, teraz dała mi nadzieję, że będzie mógł Ci pomóc w tym, w czym ja nie mogłam. Może spodziewałam się, że w zamian zabierze moje życie i byłam gotowa na to, aby w końcu odpocząć. Ale nie tego żądał.

Po moim Spokrewnieniu Bestia, która czekała od czasu, gdy po raz pierwszy jej umknęłam, w końcu się zaspokoika. Przez wiele lat nie wypuszczała mnie ze swoich szponów i cieszę się, że nie byłeś świadkiem tego, co robiłam.

Zatem i ja również nie będę patrzeć na twoje wyczyny, gdy odkryjesz swoją prawdziwą naturę. Ze swojej strony wysyłam Ci zbiór świadectw i zapisków, które zbierałam przez wiele lat z licznych źródeł. Znajdziesz wśród nich zapiski ukazujące naszą historię i metody oraz egzystencjalne rozważania, obok opisów naszej psychiki i ideologii. Znajdziesz tam nawet relacje tych, którzy chcą nas zniszczyć ogniem i wiarą. Przestudiuj je uważnie i sam zdecyduj, co uczynić z tym darem – albo ciężarem – który ci ofiarowałam. Nie zobaczysz już więcej Willi, ale nie będziesz też mieć władczego stwórcy zmuszającego Cię do narażania się na niebezpieczeństwo lub wykorzystującego Cię jako pionka w jakichś nonsensowych grach Spokrewnionych. Proszę tylko, żebyś wywiadczył mi tę samą uprzejmość. Masz wszelkie powody, by mną gardzić za to, że wolałam Cię skazać na potępienie, zamiast patrzeć jak umierasz, choć patrzyłam jak umierają trzy pokolenia naszej rodziny. Ale wywiadcz mi w tym zakresie taką samą przysługę. Pogardzaj mną z oddali, znikając z mego nieżycia.

Musimy dążyć do tego, by być wolni na tyle, na ile pozwala nam nasza natura.

I z tego też powodu nie mogę już dłużej pozostać Twoja,  
Wilhelmina Harker



**Osoba 1:** Wieża do Ziemi. Czy musimy to oglądać z dźwiękiem? Odbiór.

**Osoba 2:** Ziemia do Wieży. „Każda anomalia” – pamiętasz? Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża, już znalazłem. Zobacz zaraz po 83 minucie, tuż przed tym, jak się spuścił. Ona nie przewraca oczami, to bardziej jak mrugnięcie ślepi u gadów.

[przerwa 3 minuty od 00:00:14] [szum]

**Osoba 1:** Tu Wieża. To nie jest kutas Devlina. Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Migotka. I to nie tylko u węży. Chyba ogier numer 1 został zjedzony. Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Migotka? Jak w „Muminkach”? Odbiór.

**Osoba 1:** To smutne, swoją drogą, w sumie lubiłem tego Devlina. Odbiór.

[przerwa 1 minuta od 00:03:25]

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Migotka, tak się to nazywa. Trzecia powieka. Migawkowa błona. U rekinów chroni oczy w czasie ataku. Na Wikipedii jest napisane, że chroni też oczy niedźwiedzi przed promieniowaniem ultrafioletowym.

**Osoba 2:** Devlin to gwałciciel i gnojek. Poczytaj sobie na blogu Adiny. Mała strata. Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Nieźle, chroni przed światłem słonecznym. Przydaje się. I zasłania oczy w momencie, kiedy wysuwają sięzęby, więc to też jak u rekinów. Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Uhm. Tak mają drapieżniki. U naczelnych są od tego mięśnie, a sama błona jest szczątkowa. Makaki jej nie mają, ale lemury tak. A także ta laska.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Efekty specjalne. Znak zapytania. Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Nie. Mój sługa sprawdził czy były modyfikacje cyfrowe. Nic. Ciągle nie ma jeszcze takich fejków, więc musimy robić to, co trzeba. Kły mogłyby być sztuczne, ale nie sądzę, biorąc pod uwagę całą resztę. Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Ministerium Seta? Albo Diabeł? Czy się mylę, że nie mogę się doczekać? Kiedy fejków nie będzie można odróżnić od prawdy, będziemy mogli znowu działać otwarcie. Będzie jak za starych dobrych czasów. Jeśli wcześniej nie wybuchnie wojna atomowa. Byłyby super. Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Jasne. Trik jak u węża, żeby nas wkurwić. Albo klatwa krwi Gangreli, więc nie może się powstrzymać. Powiedziałbym, że to ktoś z Anarchistów, nie od nas. I nie sądzę, żeby wyszło z tego coś dobrego stary. Mylisz masy z władcami. Teraz ta cała technologia jest nam sztucznym wrogiem, nie naszym sojusznikiem. Myślisz, że czemu znowu wracamy do tego programu? W każdym razie jest to oczywiste naruszenie Maskarady, więc musimy się tym zająć. Zwłaszcza, że kimkolwiek jest ta dama, zabiła lub Spokrewniła pierdolonego gwiazdora porno. Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Masz lokalizację? Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Jeszcze nie, ale chyba San Pornando. Odbiór.

**Osoba 1:** Tu Wieża. Wysłać do tego Velvet? Odbiór.

**Osoba 2:** Tu Ziemia. Tak, właśnie wysłałem jej wiadomość z linkiem, więc będzie wiedziała, co robić.

Wisi mi przysługę. I żadnego kontaktowania się przez Internet w tej sprawie, nawet bez słów kluczowych. Zmień częstotliwość przy następnej transmisji. Dekoder i znak wywoławczy w poście. Bez odbioru.

**Osoba 1:** Przyjąłem, bez odbioru.

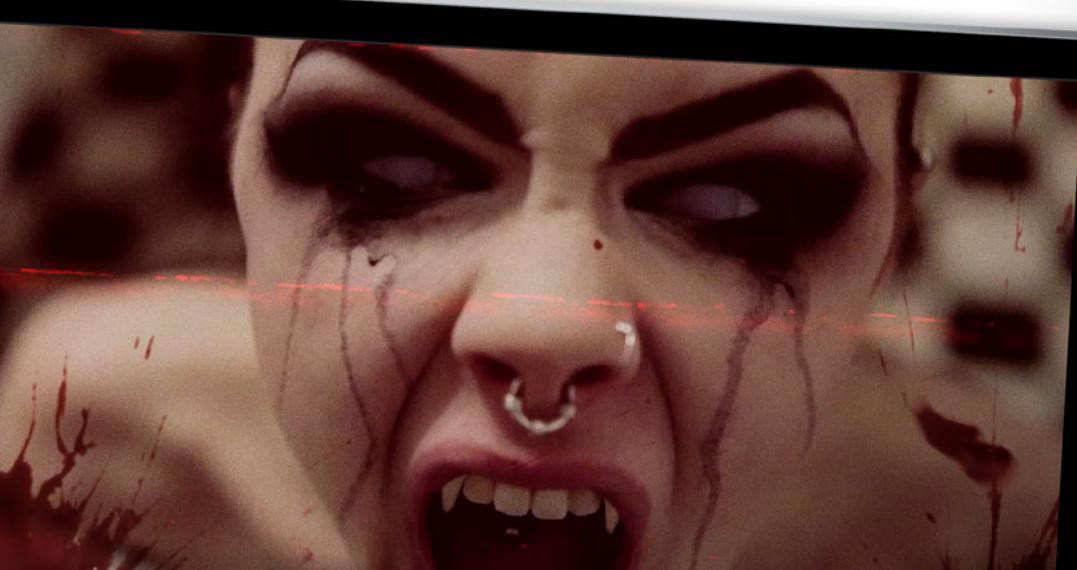
[00:07:58] [koniec zapisu]

## EDYTACJI

iedykolwiek chciałs poznac tajniki medytacji, teraz masz  
Spotykamy sie dwa razy w tygodniu w Kawiarni Boba  
Początkujący Mile Widz  
Doświadczon



Przeprosam, że Cię zabiłem skarbie.  
że zabiłem z Ciebie to, czym jesteś my.  
Nie mogłem patrzyć jak oddychasz.  
Pamiętaj, że mimo wszystko jesteś  
nadal czterechiem.  
Niektóry z nich będą powtarzać Cię  
pulmonów, że jesteś tylko berią.  
Kłamka - To nie będzie tatua.  
Bliżej Ci do pampasów niż wszystkim  
Twoim opowiadaniem byłem.  
Wiem, że możesz opanować głód  
i głodłość. Rob to stopniowo.  
Chciałbym być tam z Tobą, ale etatorem  
zasady, kiedy Ci to zabiłem.  
Przyjdę po mnie. Nie skręcaj mojej drogi:  
Każdej nocy powtarzaj sobie  
"jestem nadal czterechiem"  
i wszystko będzie w porządku.  
Kocham Cię.



KATOLICKI TEOLOG Robert J. Fox napisał: „Piekło to miejsce lub stan wiecznego potępienia dla odrzuconych przez Boga przez to, że ich dusze odrzuciły łaskę boską”. Wierzę z całą mocą w to, że odnosi się to do nas, pijących krew. Niezależnie od tego czy określiliśmy samych siebie eufemizmem Spokrewnieni (połączeni przez krew, rodzina potępionych), czy nazwą Kainici („dzieci pierwszego mordercy”), co noc świadomie odrzucamy zbawienie dla własnej korzyści. To odsuwa nas od Boga, a naszą karą jest głód. Jesteśmy w piekle i czym to nas czyni? Diabłami.

Jak głosi Biblia, w Boskim planie jest miejsce dla diabłów. Mają za zadanie kusić ludzi odsuwających się od wiary. Ale wiarę w co, w tej epoce niewiary? Jestem pewien, że kiedy Papież Franciszek, w rozmowie z Eugenio Scalfarim, redaktorem włoskiej gazety „La Repubblica” wygłosił swoje kontrowersyjne oświadczenie dotyczące nieistnienia piekła, zrobił to w związku z tym, że niedawno dowiedział się o nas. Starcia z tajnymi służbami Watykanu, Jednostką, jakie miały miejsce w tym roku, dowodzą, że elity Stolicy Apostolskiej wiedzą o nas. Stwierdzenie papieża, że „ci, którzy nie okażą skruchy i nie mogą tym samym uzyskać przebaczenia, znikają” to zawałowana groźba. A kiedy mówi „Piekło nie istnieje”, ma na myśli wizję świata bez nas. Niech nikogo nie zwiedzie ten przyjemny obrazek. Jego siły zbrojne w tej samej chwili toczą przeciwko naszemu rodzajowi ludobójczą wojnę. Druga Inkwizycja zabiła już tysiące z nas. Sabat nie myli się aż tak bardzo, kiedy twierdzi, że koniec jest bliski. Czy jako chrześcijanin nie powiniem się z tego cieszyć? Możliwe. Ale niczym męczennik, ośmiałe się powiedzieć, niczym Jezus. Albowiem łaska, którą Rzym oferuje i definiuje

Niektóre unie leżą my zebie dalej  
poniżej, a wiele z tyłu i w gdy  
Jedzi, byle zebie were  
Dla pośledni rezultat odgrywają post  
wodzieni, was gdy ugiem. Pernawia buntowni  
za buntowni, aż gdy żagle. Zagniono węzła  
postu, zebie, użycie, użycie  
Węzła w rozbryku etapu  
Ma to wygo-wie kruszonyt w ręce  
Pies użycie osiągając post  
(Czyż, że cato nie umieć witać  
był może uderzy gulgata. Wodzieni la  
na pochwile ale nie uderzy o którym sy  
i skrawy użycie)

Słabe sły

Taki jasny cel on zada  
Przykro mi, że pociąg z lat  
Się powiejsi, a z inną zegi użycia  
lou lewo (albo to coś) w cywilach ich auto  
Jakoś takie odcie, o zaspakaję spłaty  
Bec awic, ujedlić mi tu. 20. 20.

jako przeciwieństwo naszego kainowego piekła, jest jak łaska Piłata – docesna, a nie duchowa. Kusimy ludzkość perspektywą znacznie wspanialszą niż niewolnicza moralność katolicyzmu i wszystkich innych jej wierzeń. Cud, na którym Piotr zbudował swój kościół nie był usankcjonowany przez religijne władze tamtych czasów. Był aktem duchowego buntu, wykrzyzanego w twarz kapelanów judaizmu i władz rzymskich. I był to cud podsycany Boską krvią. Krew kapiąca z krzyża uczyniła Longinusa nieśmiertelnym, tak samo jak Kaina. Jezus wstał z grobu trzy noce po śmierci. „Ja jestem zmartwychwstaniem i życiem.” Przed soborem nicejskim człowieczeństwo Jezusa było kwestią otwartą. Czy chcę przez to powiedzieć, że był jednym z nas? Nie, chcę natomiast powiedzieć, że Rzym to siedlisko kłamstw i że ich zbawienie to docesne więzienie. Nasze piekło to wyzwolenie. Od czasu. Od materii. Od grzechu. Kain dał nam dar rolnictwa i cywilizacji, Abel – dar pasterstwa, plemiennej, nomadycznej obojętności. A JHVH wolał barbarzyńców. Tak samo, jak odmówił Ewie oświecenia i równał z ziemią miasta, ponieważ nie spodobała mu się ich, jak to nazwał, sodomia. Co to za Bóg? Nie może być to stwórca wszechświata, skoro zachowuje się raczej jak rozkapryszone dziecko albo kandydat do Białego Domu. Wierzę, że Kain nie zabił swojego brata po to, żeby zadowolić JHVH, ale żeby splunąć mu w twarz. Był pierwszym z linii buntowniczej łączności z prawdziwą boskością. A zatem tak, nasze piekło to odrzucenie Boga i Jego łaski na rzecz Kaina i Jezusa oraz ICH łaski, przekazywanej przez świętą krew naszego zgromadzenia.

POCHYLICIE GŁOWY SPOKREWNIEŃ, KAINICI,  
ANIOŁY W MASKACH LUDZI I DIABLÓW,  
I MÓDLCIE SIĘ WRAZ ZE MNĄ:  
ŚWIĘTY KAINIE, KTÓRY PRZEMIERZASZ  
KRAINĘ NOD, KRWAWE SIĘ  
IMIĘ TWOJE...



M

iedykolwiek  
Spotykamy

Początkujący Mile Widz  
Doświadczon

tajniki medytacji, teraz masz  
dwie razy w tygodniu w Kawiarni Bo

Chciałeś, żebym napisała coś o mojej nowej diecie i co zrobiła ona z moim ciałem. W skrócie – jestem martwa. Jestem pierdolonym stworzeniem nocy. To nieodwoalne, dziwaczne i mi się podoba.

Nie ma naukowego wyjaśnienia tego, czym jestem, ale jeśli stara gwardia mówi mi prawdę, a ten stan jest Boską kłatwą lub Boskim darem, to niewidzialny Bóg jest z pewnością widzialny w swoim stworzeniu, a ta infekcja wykrywalna pod mikroskopem. Prawda? Nieprawda. Gdyby patolog badał moje ciało po wschodzie Słońca, odkryłyby, że są to tylko zwłoki z taką czy inną ilością krwi. Gdybym była głodna, ciało byłoby wysuszone lub być może mocno odwodnione. Odpowiednio odżywiona, wyglądałabym jak zwłoki niedawno zmarłej. Żadne badanie na świecie nie pokazałoby, że mogę znowu wstać po zachodzie Słońca. Żadnych dziwnych komórek krwi, żadnych wielkich kłów, żadnego supergęstego szkieletu, żadnych wewnętrznych mutacji. Po prostu zwłoki. To niezła sztuczka i nie wymaga żadnego wysiłku. Nawet w nocy, kiedy jestem aktywna, mogę wstrzymać dopływ krwi do organów i umu, udając martwą lepiej niż opos.

Wszystko, co robię nocami, zależy jednak od tego, czy dostanę czyjeś płyny życiowe, aby moje ciało mogło się poruszać i mówić. Muszę mieć sok, żeby wstać wieczorem. Oddychanie, mówienie albo palenie moich ulubionych fajek kosztuje mnie całkiem sporo soku. Sprawienie, żeby moje serce było regularnie (co się przydaje, jeśli chcę, żeby było mi ciepło albo chcę używać części ciała, których potrzebuję, żeby poszaleć) kosztuje jeszcze więcej. Żeby w pełni wygądać i czuć się jak człowiek, muszę zmieniać cenne militairy vitae (czyjeś krwi w naszych nekro-alchemicznych ciałach) w limfę, ślinę, nawilżanie, izy i pot. Jedzenie raczej nie sprawia mi przyjemności, wszystko smakuje jak popiół, ale mogę utrzymać w żołądku krwiste mięso, trochę warzyw i wino na czas kolacji. Ale podobnie jak moja pierwsza dziewczyna, muszę odwiedzić łazienkę w ciągu godziny. Krwawe wymioty są kosztowne, więc ludzkie jedzenie sprawia, że jestem bardziej głodna, zamiast mniej.

A to tylko zwykłe zastosowania. Vitae może robić naprawdę fajne rzeczy, kiedy nauczysz się przepychać je w odpowiednie miejsca. Kiedy potrzebuję dużo krwi w kończynach, powiedzmy po to, żeby wspiąć się na budynek bez drabiny, wyobrażam sobie moje serce pompujące krew do bicepsów i mięśni ud. I wtedy tak się dzieje. Krew doładowuje mięśnie i wzmacnia każdy organ, który na chwilę ożywia. Wypełniam nią gałki oczne, żeby widzieć w ciemności, ucho wewnętrzne, żeby słyszeć jak ktoś trawi, mózdek, żeby stanąć na jednej nodze na czubku latarni i kresomóżgowie, żeby sobie przypomnieć, jak grać na akordeonie, chociaż ostatnią lekcję miałam na wiosnę 1954. Jeśli przyłożę rękę do piersi, kiedy to robię, wyobrażam sobie, że czuję pojedyncze uderzenie serca, kiedy vitae wystrzeliwuje prawie z prędkością dźwięku. Jeśli wyśle krew do otwartej rany, zerwanego ścięgna lub złamanej kości, uszkodzenie natychmiast zaczyna się zasklepiąć. To wszystko jest intuicyjne i nie wymaga żadnej znajomości anatomicznej. Działa od tysięcy lat, a nie każdy vampir studiował medycynę, jak ja. Jest też ogień i światło słoneczne. Oraz kły i pazury innych podobnych do nas. Krew, duża jej ilość, może leczyć także te poważne rany, ale jest to tak samo powolne i bolesne, jak byłoby, gdybym ciągle żyła. Czuję ból tak samo, jak Ty. Kiedy opróchnisz we mnie magazynek, boli to jak diabli, chociaż jest to tylko niedogodność. Nie wykrwawię się, chyba że chciałabym udawać człowieka. O ile wiem, jedynie rzeczy, które mogą mnie powstrzymać to brak krwi, Słońce, ogień i odciecie lub rozsadzenie głowy. Albo mój własny Głód.

Poluję każdej nocy i ciągle potrzebuję więcej. Chciałabym być stworzona w rewolucyjnym Paryżu czy coś, jak mój stwórca. Nie musiał się martwić o kryminalistykę, kamery, polowanie na czarownice w mediach społecznościowych albo anomalie w statystykach zabójstw. Krew jest teraz cenna, a nasze skradzione moce i triki nie są darmowe. Mogę wyrwać drzwi samochodu albo nakłonić Taylor Swift, żeby zabrała mnie do domu, ale czasami, jeśli zużyję więcej niż mogę sobie pozwolić, robi się ze mnie ćpunka na głodzie krwi.

Na początku zeszłego roku miałam wszystkiego dosyć. Dowiedzieli się o mnie. Nie chciałam wgrzywać się w sztyje i zostałam w domu. Zabrałam się za psy i gówniane worki z osoczem podgrzewane w mikrofalówce. Weganizm mi nie służył. Janice by Ci opowiedziała, gdyby nadal żyła. Przekonałam się na własnej skórze, że nie warto się hamować.

Biorę polowanie na poważnie, staram się odżywiać regularnie i unikać zabijania. Wysysać krew z płytowych żył, marząc o tętnicach. Słyszałam, że niektórym udaje się to ciągnąć przez kilkadziesiąt lat, albo nawet i kilkaset. Więc dokonałam wyboru. Nigdy się nie zagłodzę. Nigdy nie będę zabijać. Nie jestem święta (nie ma wśród nas świętych), ale mogę przynajmniej się starać, no nie? To oznacza, że z jednej ofiary biorę nie więcej niż trzy decylitry (to jest jakieś trzyłyki) i nigdy nie częściej niż raz w miesiącu, żeby mogła uzupełnić utratę krwi, nie dostając przy tym anemii.

Nazywamy to Pocałunkiem i to jest tak, jakbyśmy zostali stworzeni, albo jakbyśmy wyewoluowali w taki sposób, żeby żywić się, nie zabijając. Możemy wysuwać błyskawicznie nasze górne kły (w niektórych liniach krwi także siekacze i dolne kły). Robimy to tylko wtedy, kiedy chcemy zbliżyć się z innymi hematofagami lub przy żerowaniu. Inaczej jest to bardzo ryzykowne. Pocałunek sprawia, że ofiara mdleje z przyjemności, zwykle w kilka sekund po ugryzieniu.

Nasza stworzona z krwi ślina zapobiega krzepnięciu, a siła ssania, jaką można osiągnąć po pewnym czasie, jest bardzo duża. Nawet pijąc z żyły z ujemnym ciśnieniem skurczowym, mogę wyssać całe 5-6 litrów krwi z ludzkiego ciała w mniej niż pięć minut, albo nawet i szybciej, jeśli byłaby to tętnica udowa. Nigdy nie mam dosyć. Nigdy nie jestem zaspokojona. Tylko ludzkie życie, bez względu na wiek i stan zdrowia, może zaspokoić w całości mój głód. Słyszałam, że im starszym się jest, tym więcej się potrzebuje. Na razie wszystko działa. Ledwo. A jak unikam odkrycia?

Wspomnienia żywicieli są co najmniej mgliste, a w sprzyjających okolicznościach racjonalizują sobie to, co się stało jako dziwny seks, narkotyki, szok lub jakiś atak paniki. Co z obrażeniami? Czy rany po ugryzieniu nie powinny być widoczne? Tak, ale dzięki ewolucji nasza ślina w czasie Pocałunku łączy tkanki i uszkodzenia skóry i nie zostawiamy żadnych widocznych śladów (współczesna medycyna sporo tutaj traci). Patolodzy są raczej skonsternowani, kiedy znajdą ciało pozbawione krwi. Podejrzewają atak serca lub ostrą anemię. Kiedy zdarzy mi się zabić, zawsze staram się zostawić inne ślady, żeby zmylić śledztwo. Noszę ze sobą broń, którą zabrałam jakiemuś durnemu alfonsowi. Nie jest to bardzo subtelne, ale jak to się mówi, „jeśli jesteś finezyjny, działaj brutalnie, jeśli jesteś brutalnym, działaj finezyjnie.” Ja jestem bardzo finezyjna. Wolę unikać ryzyka i żerować na śpiących. Uśpić ich, jeśli trzeba. Slangowa nazwa mojej ulubionej metody polowania to Piaskun. Znajam brutalnych idiotów, którzy biorą, co chcą, atakując z zaskoczenia lub terroryzując ofiary. Syreny, które żerują tylko na chętnych partnerach seksualnych



REM  
zmy  
chy

zy  
ze  
zi  
k  
:

i Konsensualistów, którzy wymagają, żeby ich ofiary były chętne oraz świadome, ryzykując w ten sposób zdemaskowaniem naszej samożytniczej egzystencji w imię spokoju własnego sumienia. Idioci. Myślę, że mój sposób jest najbardziej etyczny, a składałam przysięgę Hipokratesa. Ryzykuję, że mnie odkryją, tak jak wszyscy, a moje ofiary czasami mają mokre sny albo koszmary, ale przynajmniej nikomu nie narzucam pełnego doświadczenia. Ci, którzy żerują na świadomych ofiarach, mają sposoby, żeby ofiara była przekonana, że jest to nieszkodliwe. Mogą też sprawić, że od razu o wszystkim zapomni.

Mówiąc się, że niewidomi mają lepszy słuch. To niekoniecznie prawda, ale chyba jest to podobne do tej sytuacji. Tak, jakby po zarażeniu nasza krew miała tendencję do pewnych talentów albo umiejętności. Możemy je rozwijać dzięki praktyce i diecie. Narastają również z czasem, tak samo jak głód. Moja buntownicza krew zwiększa moja siłę, szybkość i sprawia, że robię się bardziej pociągająca, zwłaszcza kiedy się na tym skoncentruję, jak już Ci wyjaśniałam. Ale to nie wszystko. Niesie ze sobą specjalną klątwę, charakterystyczną dla każdego rodu. Moja to kiepska kontrola nad gniewem. Ja się nie obrażam ani nie robię się pasywno-agresywnej. Moje „słupota” to wściekła furia.

Utopienie głodu we krwi to wspaniałe uczucie. Nie powinno tak być, ale jest. Dobrze się znamy, więc użyję porównań, z którymi możesz się utożsamić. Tylko nie myśl, że to jest to samo. Najpierw jest to uczucie ulgi. Byłam martwa, a teraz czuję się żywa przez kilka minut. Jestem ciepła, spocona, pełna, nasycona, zadadowolona. W terminologii biochemicznej jakby poziom dopaminy skoczył w czasie żerowania, chociaż nie mamy w mózgu tej substancji, skoro jesteśmy martwi. A w dodatku do tej podstawowej nagrody, każda krew działa inaczej. Każda ofiara to nowy odlot.

Mówiąc ogólnie, zauważałam, że strach ma gorzki smak, trochę jak pierwsze trzy kieliszki szampana w letni dzień, odlot na nowej kokainie albo speedzie. Jak skopanie dupy chłopakowi, któremu się to podoba, z czym, jestem pewna, możesz się utożsamić. ;) Czysta przyjemność. Uwielbiam smak strachu. Daje mi szybkość jak ja pierdolę i siłę konia. Wstydzę się do tego przyznać, ale szukam takich, którzy mają koszmary. Dlatego czasami żałuję do schronisk dla kobiet i więzień jak jakaś nienormalna. Uszkodzony towar po prostu dobrze smakuje. Udaję pielęgniarkę albo terapeutkę, tak się tam dostaję. Podniecenie ma słodki smak i sprawia, że na skali 1-10 mój urok skacze do 11. Kiedy ugryzę, czekam na sen erotyczny i żywię się ze śpiącego. To jest, przysięgam, lepsze niż seks po Molly. Te parę razy, kiedy piłam krew w trakcie seksu, to było znacznie mocniejsze. Nie mogę mieć orgazmu, bo jestem, cóż... martwa, ale kiedy się żywię i go udaję, mam ten podobny do orgazmu odjazd, który trwa kilka dobrych minut, a satysfakcja godzinami.

Wszyscy cię lubią i jesteś gwiazdą. Ciężko powstrzymać ludzi przed jękiem i tak dalej, więc zwykle powstrzymuję się od tych erotycznych zabaw, chyba że mam otoczenie pod kontrolą. Ale najdziwniejsze jest to, że kiedy żeruję na ludziach w fazie głębokiego

Nocne wege leżą my zalanie dalej  
gocimy, a wiele z tych mi wydaje  
Niem polskim psem, co to  
Jedzieli byli zbyt wiele moje  
Dla pośród nich mi "i"  
wyciąga past  
mi kota  
z oboz  
egorii  
m i jare  
wice  
siedz  
tow  
biel  
odr  
się  
oki  
(po  
Ka  
od  
na

REM, zwłaszcza na lekach (robię to prawie co noc), wyostrzają mi się zmysły. Nie powinno tak się działać. Linia Troile nie ma takich moczy, ale chyba robiłam to tak często, że onejromantyczny odlot mnie zmienił.

Zarówno krew, którą jesteśmy zarażeni, jak i ta, którą się żywimy może nam dawać umiejętności, których nie da się wyjaśnić, nie żebym nie próbowała. Widziałam niewiarygodne rzeczy. Ludzi zmieniających się w węże. Tatuaże, które wystrzelują zamazniętą krew w charakterze broni. Mam znajomego, którego przyłapali na gorącym uczynku z ex-dziewczyną krwawiącą w jego ramionach. Kiedy antyterroryści wjechali do środka, jego ciuchy od Brunello Cucinelliego były całe ubabrane we krwi. Wrzasnął do nich „Wypierdalać!” I wiesz co? Tak zrobili. Przez okno. Z 23 piętra. Jeśli teraz moja propozycja Cię podnieca, przemyśl ją sobie jeszcze raz. Powinna Cię przerząć.

Albo i nie. Wiesz, jak bardzo lubię smak strachu.



**KLASYFIKACJA: ŚCIĘLE TAJNE // FIRSTLIGHT // DW FVEY, ROS, WAT, FRA, BRA**

OD: Kpt. Anthony Gaviria, Łącznik ESOG 10 EUCOM

DO: FIRSTLIGHT Lista Ogólna

TEMAT: PODSUMOWANIE POPULARNYCH MITÓW DOTYCZĄCYCH ZIMNOKRWISTYCH TYPU EPSILON

Teza	Poziom istotności a=5%	Uwagi
1. Bezpośrednie światło słoneczne szkodliwe	T	POTWIERDZONO u wszystkich badanych okazów. Wskaźnik zmienny, ale skutek zawsze śmiertelny. Uszkodzenia tkane analogiczne do oparzeń IV stopnia. Ginc, badane obiekty zmieniają się w popiół na podobieństwo kremowanych zwłok.
2. Pośrednie światło słoneczne szkodliwe	T	POTWIERDZONO u zdecydowanej liczby badanych okazów. Wskaźnik wysoce zmienny. Uszkodzenia tkane analogiczne do oparzeń III stopnia. Z czasem śmiertelne. Zbadać przyczynę odporności w wyjątkowych przypadkach. Ginc, badane obiekty zmieniają się w popiół na podobieństwo kremowanych zwłok.
3. Promieniowanie UV szkodliwe	T	POTWIERDZONO. Ograniczone uszkodzenie tkane miękkich wskutek długotrwałej ekspozycji. Okaz 14 wykazuje ponadto uszkodzenia wieńcowe.
4. Aktywność nocna	T	POTWIERDZONO. Aktywność zazwyczaj ustaje w ciągu godziny od wschodu Słońca i rozpoczyna się na godzinę przed zachodem Słońca.
5. Długowieczność	T	Okres „życia” liczyony w setkach lat potwierdzony z 98% prawdopodobieństwem metodą radiowęglową 14C. Indywidualny czas istnienia wysoce zmienny. Potencjalnie nieograniczony lub ograniczony jedynie czynnikami geologicznymi. Wzmianki o „Przedpotopowych” zimnokrwistych sugerują, że najstarsi mogą mieć co najmniej 10 tysięcy lat.
6. Osikowy kołek wbity w serce śmiertelny	T	Funkcje ruchowe ustają natychmiast po wbiciu kołka, sekcja potwierdza śmierć również po jego usunięciu. Nie następuje rozkład zwłok. Teoretyczny, ale nie potwierdzony, analogiczny rezultat zniszczenia serca. Gatunek drewna nieistotny: skuteczny głog, jesion, dąb, wiśnia. Płyta pilśniowa, tworzywa sztuczne, włókno szklane nieskuteczne.
7. Odcięte kończyny przyrastają lub odrastają	T	POTWIERDZONO. Odcięte kończyny pozostają nieruchome, ale przyrastają i odzyskują funkcjonalność, jeśli obiekt ma dostęp do pożywienia dostarczonego przed rozkładem. Zniszczone kończyny odrastają w ciągu kilku miesięcy, jeśli obiekt jest odżywiony, najpierw w postaci szczątkowej, martwej tkanki, a następnie zluszczającej się tkanki nowotworowej. Złuszczena tkanka zmienia się w popiół.
8. Odporność na bezpośrednio wstrzykiwane trucizny, choroby i toksyny	T	POTWIERDZONO. Zimnokrwisi odporni są na wszelkie trucizny, chyba że podawane są one poprzez pożywienie z żywego źródła. Toksyny i środki odurzające wprowadzane do pożywienia z zewnątrz są obojętne. UWAGA: Potencjalnie AIDS i inne choroby przenoszone drogą płciową lub przez krew mogą być roznoszone przez hematoagaty żywiące się krwią osobników o dewiacyjnych skłonnościach seksualnych, umożliwiając ich śledzenie. (przekazano raport z testu nr 8 do kontaktu Firstlight w CDC)
9. Wrażliwość na działanie środków odurzających w krwiobiegu ofiary	T	POTWIERDZONO. Wyjątkowa wrażliwość na środki odurzające w krwiobiegu ofiary. Stopień odurzenia proporcjonalny do odurzenia ofiary nawet przy spożyciu niewielkiej ilości krwi. Wypicie krwi śmiertelnie zatrutej ofiary powoduje wstrząs, ale nie śmierć.
10. Wrażliwość na egzorcizmy i sakramenty	N	Jak podaje Kodeks C364 (Navarre, Credite Nemini) oraz Kodeks V876 (Institoris, Malleus Maleficarum, 1487) zimnokrwisi typu Epsilon (określani w powyższych źródłach odpowiednio jako Sombra, Brujhero oraz Kainici) z powodzeniem unieruchamiani są poprzez recytację kanonicznych tekstów oraz odstraszeni widokiem relikwii świętych. Potwierdzają to obserwacje terenowe, jednak zjawiska nie udało się odtworzyć w środowisku laboratoryjnym. UWAGA: AAR i OPRES potwierdza, że ESOG 10 wykazuje większą skuteczność (+34%) egzorcymów po połączeniu ze Stowarzyszeniem Leopolda.
11. Wrażliwość na czosnek, niemożność przekroczenia bieżącej wody, konieczność zaproszenia do domu ofiary, brak odbicia w lustrze	N	NIE POTWIERDZONO. O ile niektóre słabości oraz zdolności zimnokrwistych zgodne są z materiałami historycznymi oraz fikcyjnymi dotyczącymi wampirów, wilkołaków, strzeg i innych krwiopijców, o tyle większość z nich nie znajduje potwierdzenia.
12. Siła dziesięciu mężczyzn, przemiana w wilki lub nietoperze, przemiana w mgłę itd.	T	POTWIERDZONO. Zimnokrwisi wykazują szeroki zakres paranormalnych właściwości, które zdają się być powiązane z wiekiem, poziomem zakażenia oraz mentalnym nastawieniem. Pełny opis anomalii zaobserwowanych bezpośrednio lub opracowanych na podstawie wcześniejszych raportów Inkwizycji (1198-1594) znajduje się w Załączniku 16.
13. Zaraźliwość choroby	N	NIE ROZSTRZYGNĘTO. Nie udało się odtworzyć procesu zarażenia w środowisku laboratoryjnym, ale potwierdzono, że ukąszenia i zadrapania same w sobie nie przenoszą choroby. UWAGA: Zakażenie określone jest przez przesłuchiwanych jako „Spokrewnienie”. Twierdzą oni, że umarli, a następnie wskutek „Spokrewnienia” powrócili do żywych. Dalsze testy są wysoce wskazane.



SKASA KREW? STARSI?  
DOBRZE WIBORĘ, ŻE NADAL NIE WIBORĘ O WSZYSTKIM.

WIELE BŁĘDÓW UZNIE MA ABSOLUTNIE ŻADNEGO WKRZYWU. W PRZECIWNYM RZADZIE POŁUDNIOWE W BIAŁI BIORY NAJPRAWDĘ TRUDNE.

BŁĘD. MOGĘ WIBUDZIĆ SIĘ CODZIENNICZKA NA WKRZYWIANIE DO MODLITWY OMUR. JESLI JESTEM DOBRYM ODŻYWIONYM I USTANOWIĘ BUDZIK NA POŁUDNIU. FAKTYCZNIE JEST TOTRUDNE W CZASIE RAMADAŃ ALE WYKONIWANE. SKŁYSAKAM TEŻ, ŻE SKASA KREW MUŻE BYĆ AKTYWNA PRZEZ CAŁY DZIEŃ I NOC, JESLI PIĘ SIŁNA KREW I TRZYMA SIĘ Z DŁA OD SŁONIA DAJE NIEMU DŁA PREBUNGĘ.

PRAWIDŁNA PERECKA! ŻADEN SPOKREWNIONY NIE ZGINIE WSKUTEK WIBIĘCIA ZMYKKEGO KOŁKA W SERĘ. DZIEJE SIĘ TOTYLKO WTEDEJ, JESLI ODCIĘTA ZOJĄTKA JEST GRUBA ORAZ JĘŚLI SŁONIE LUB COLEŃ SPŁAŁA NAS NA PODŁÓDKĘ. PRZYPUSZCAM, ŻE PRZESŁUCHIWANI WOLELIĘ TO NIŻ ZDROŻE NIEJAKICH FAJERMIC, NIECH PRÓBK BŁĘDOSKANIA ICH DOBRE, NIEBUDĄCE SERCA.

DEWIACYJNYCH SKŁONNOŚCIACH? SERIO? A MIĘSLAKIEM, ŻE MOJ PRAPRAWNIUK BYŁ SŁIĘDSLKIEM.

A WIĘC SPRANDZIAŁI TO, CO? A TO NAS Nazywają POTKORAMI!

**Slajd 17:** Następna część mojej prezentacji dotyczy teorii pochodzenia. Źródła z naszej kolekcji, takie jak Fragmenty z Erciyes i Księga Nod, twierdzą, że stan sangwiniczny nie pojawił się dopóty, dopóki Lilith, apokryficzna pierwsza żona Adama i matka potworów, nie pocieszyła Kaina i nie nauczyła go, jak może używać swojej klątwy w charakterze daru. Bez względu na to, które z nich było prawdziwym protoplastą, większość (?) źródeł jest zgodna, że to z jego Krwi zostało stworzone drugie pokolenie, Spokrewnionych, Kainici. Jak mówią legendy, oni z kolei stworzyli trzecie pokolenie, półboskich Przedpotopowców.

Chociaż w różnych tekstuach znajdujemy odmienne wersje wydarzeń, to przeważa jedna z nich: trzynaścioro wnuczat Kaina zwróciło się przeciwko swoim rodzicom, zniszczyło drugie pokolenie i zmusiło Kaina do ucieczki ze starożytnego miasta Henoch. Uznaje się dzisiaj, że to miasto było położone gdzieś na terenie Żyznego Półksiężyca w Azji Mniejszej, konkretnie w regionie, który do dzisiaj jest beczką prochu zarówno dla ludzi, jak i nieludzi.

Przedpotopowcy rzekomo mieli boskie moce, ale jak najbardziej ludzkie słabości. Pchani niepohamowanym głodem założyli królewskie dynastie, hodując swoje linie krwi i żerując zarówno na swoich nieśmiertelnych dzieciach, jak i ludzkich wyznawcach. Charakter ich rodów, nazwanych potem wielkimi klanami, stanowi odbicie swoich twórców.

Każdy z trzynastu wielkich klanów ma własne legendy o swoim pochodzeniu. Swoich założycieli mogą otaczać czcią, odrzucać albo nimi gardzić, ale ostatecznie te postawy odzwierciedlają tylko to, co myślą o sobie samych. Każdy Przedpotopowiec był ucieleśnieniem jakiejś destruktywnej ludzkiej cechy, z jaką zmagają się Spokrewnieni z danej linii. Choć to prawda, że vitae Kaina jest rozcieńczane krwią śmiertelników i każde pokolenie jest słabsze niż poprzednie, to te cechy trwają nadal – Przedpotopowcy ciągle strzegą swojego słabszego potomstwa niczym śpiące bóstwa.

Klany podtrzymują stare wartości i starożytne struktury władzy, które nie pozwalają ludzkości zrealizować jej pełnego potencjału. Obsesja piękna, pieniądze, statusu, władzy, religii i płci. Macie w sobie wszystkie te rzeczy, ale klany starają się o to, żeby świat był przez nie rządzony. Chcą, żebyście podtrzymywali status quo, ten stan rzeczy, który czyni was ich ofiarami. Stoją za chciwym systemem

bankowym i anorektyczną branżą mody. Ich starożytne uprzedzenia są przyczyną tego, że nie potrafią pozbyć się starych zwyczajów klasizmu i rasizmu. Są pasożytami, które mają nad wami kontrolę i są wszędzie.

RACHEL DOLIUM  
Galway, 19.09.2010

GÖBEKLİ TEPE. TA PODZIEMNA ŚWIATŁYNIA SPRZED 12 TYSIĘCY LAT POWSTAŁA NA DŁUGO PRZED POJAWIENIEM SIĘ PISMA, BUDOWANA PRZEZ WIELE POKOLEŃ PRZY POMOCY KAMIENNYCH NRZĘDZI I NIEWOLNIKÓW. CO JESZCZE CIEKAWSZE, WYDAJE CIĘ, ŻE STOSUNKOWO NIEDŁUGO PO ZAKOŃCzenIU BUDOWY ZOSTAŁA SPALONA I ZBURZONA. JEST TO NAJPRAWDOPODOBNIEJ MIASTO HENOCHE, RZĄDZONE PRZEZ MROCZNYCH BOGÓW TRZECIEGO POKOLENIA LUB NAWET PRZEZ SAMEGO KAINA.

BECKETT, ALEPPO, 05.03.2015

Czym byliby ludzie bez nas? Niczym. Bez naszej ambicji pchającej ich do przodu, ciągle rozbijaliby sobie głowy kamieniami i walczyli za ostrzonymi kijami.

Zawdzięczają nam wszystko. Bez nas nie byłoby królów i imperiów, bogów, panów, ideałów piękna. Nie byłoby ideologii, prawdy, tylko barbarzyństwo i zwierzęca chuć. Inkwizytorzy nazywają nas pasożytami, ale to oni destabilizują porządek, dzięki któremu istnieją.

Cóż, my mamy dużo czasu, a im niewiele go zostało. Jeszcze jakieś sto lat i ich marnotrawny przemysł oraz nieskończona zdolność samozniszczenia przyniosą nowe wieki ciemne, w których to my będziemy panować.

Hardestadt, Bruksela 23.02.2011



G. Beckett, 2009  
De Laurent Press

Prawie wszystkie trzynaście klanów pojawiło się w Afryce, Chinach i Azji Mniejszej mniej więcej w tym czasie, gdy powstały pierwsze miejskie cywilizacje (10-6 tys. lat p.n.e.). Jeden czy dwa z nich twierdzą, że są starsze niż ludzkość, ale wszyscy wiemy, że można to włożyć między bajki. Jesteśmy ucywilizowanymi pasożytami, które podążały w ślad za ludzkimi migracjami i powstającymi imperiami: od Jukatanu i Indusu, aż po Huang He. Niektóre klany weszły niejako w symbiotyczną relację z pewnymi kulturami ludzi albo rozwijały na konkretnych obszarach. Inne zaczęły spokrewniać wyłącznie przedstawicieli konkretnej kasty lub klasy społecznej. Żaden klan nie ogranicza się do pojedynczej grupy etnicznej, ale poszczególne linie krwi mają różne wpływy w różnych częściach świata dzięki swoim preferencjom i kulturowym powiązaniom.

W nielicznych przypadkach, gdy klan funkcjonuje jako aktywna polityczna całość, ogranicza się on do wpływu na pewnym obszarze – jak Ventrue z ich obsesją kontroli cywilizacji zachodnioeuropejskiej wywodzącej się z Germanii oraz Brytanii. W Afryce i Azji Ventrue są ciągle postrzegani jako niebezpieczni obcy, co jest pokłosiem traumatycznych skutków zachodniego imperializmu. Jest to również przyczyna tego, że choć wielu młodszych Ventrue w Afryce wywodzi się z miejscowych, to sam klan uznaną jest za kolonialistyczny, niezależnie od koloru skóry. Z drugiej strony są również subsaharyjscy Guruhi, dominujący klan afrykański, którzy mają wspólny rodowód z eurazjatyckimi Nosferatu. Poczwary, które wyemigrowały do Europy, zmieniały swoje nawyki żywieniowe i spokrewniania stopniowo i w czasie ostatnich dziesięciu tysięcy lat utworzyły własną linię krwi. Guruhi są tak naprawdę najbardziej podobni do Absmiliarda, pierwotnego Nosferatu, niż do Spokrewnionych znanych



G. Beckett, 2009  
De Laurenti Press

znanych dziś jako Nosferatu. Niestety, zachodni potomkowie Absimilarda tak nie uważają. Niektórzy starsi wciąż wierzą, że Guruhi to całkiem osobny klan lub dewiacyjna linia krwi. Jak mówiłem, zacofane wartości.

Niezależnie od wybiórczości naszego drapieżnictwa, stan Spokrewnionych jest zaraźliwy i nie zna granic. Pogląd, że nawet najbardziej terytorialne klany, takie jak Banu Haqim lub różne linie krwi Laibonów, ograniczają się do Arabii i Afryki oraz można ich odróżnić po kolorze skóry jest głupotą. Rozpowszechniliśmy się po całym świecie niczym AIDS lub grypa, podążając w ślad za migracjami, handlem i wojną do wszystkich zakątków globu. Niech nikogo nie zdziwi fakt, że kark z Wisconsin klania się wezyrowi Asasynów, tytułując go Baba, albo że gwiazda K-popu wylicza swój rodowód do Hardestadta Starszego. Spokrewnieni mogą z historycznego punktu widzenia być selektywnymi kulturowo pasozytami, ale w tych czasach nasi młodzi są całkowicie kosmopolityczni.

WIEKŁOŚĆ SPOKREWNIONYCH NIE WZIĘDZA  
SIĘ (NAJWYRAŹNIEJ) POJAD UPRZEDZENIA,  
TAKIE JAK RASIZM I KULTUROWA SUPREMACJA.  
ZWŁASZCZA NASI STARSI Z RACJI WIEKU  
I USPOSOBIENIA SĄ EKKONNI WYZIĘWAĆ  
WARTOŚCI, KTÓRE WIEKŁOŚĆ RACJONALNYCH  
ISTOT UZIĘDZA BY ŻA ARCHAIČNE LUB  
GONNE PODAROWY. STRACH I GŁĘBOKI CZĘCI  
NAS NARCYSTYCZNYMI, ASPOKEBNYMI,  
EGOISTYCZNYMI. I UPIERAJĄCYMI SIE  
PRZY NASZYCH ZWYCZAJACH.

2.

I.

**Lifeblood Initiative** to działająca w Kopenhadze organizacja pozarządowa, która zajmuje się standaryzacją banków krwi na terenie Europy. Zdziwiająco zasobna, zajmuje się również innymi sprawami dotyczącymi kwestii zdrowotnych, które są powiązane z bankami krwi. Fundusze nie pochodzą bezpośrednio od Camarilli, ale raczej od licznych firm farmaceutycznych, które wykorzystują również swój filantropijny wizerunek do prowadzenia innej działalności.

**Initiative** to stara organizacja fasadowa Camarilli, która powstała w 1867 roku. Obecna nazwa pojawiła się w roku 1972, kiedy organizacja zajęła się lobbingiem na rzecz uczynienia europejskich banków krwi bardziej przyjaznymi dla pijących. Korzyści ograniczają się głównie do elit Spokrewnionych – starszy może mieć do nich dostęp, ale nowicjusz na pewno nie.

„Zabicie wszystkich, Bóg rozpozna swoich” – te słowa, które miał wypowiedzieć Arnaud Amaury podczas rzezi Beziers w 1209 roku, dobrze podsumowują podejście Inkwizycji do naszego rodzaju, znanego wówczas jako „Herezja Kainitów”. Powszechnie wiadomo, jakie śledztwa i kary nastąpiły po krucjacie przeciwko heretykom z południowej Francji. Sądy religijne Inkwizycji, oficjalnie stworzone po to, aby wykorzenić pozostałości gnostyckiego kataryzmu i innych katolickich herezji, podlegały wzbudzającemu postrach zakonowi dominikanów. Niesława tych procesów była tak wielka, że sam zakon zaczął być wkrótce nazywany *domini canis*, „psami Pana”. Historia jednak nie wspomina, że Inkwizycja miała cel znacznie ważniejszy, niż utrzymywanie czystości doktryny albo – w jej okrojonym renesansowym wcieleniu – palenie na stosach czarownic, Żydów i cudzołożników. Kierowana z ukrycia przez kardynała Marzone i jego Stowarzyszenie Leopolda, Inkwizycja polowała na Przeklętych, zabijając tysiące i ujawniając nasze istnienie ogólnie.

ZBRODΝIE Torquemady i hiszpańskiej Inkwizycji były dla nas szczególnie dotkliwe. Po dziś dzień większość klanów jest znana pod swoimi hiszpańskimi lub lacińsko-inkwizycyjnymi nazwami, łącznie z błędami. *Bruja*, *Torero*, *Sombra*, *Mala*

© 68 ©

*Cavilla*. Nawet nazwa *Gangrel* (co oznacza po szkocku „wędrowiec”) pochodzi z protokołu inkwizycyjnego Wilhelma z Baskerville. Ci fanatycy niemalże zniszczyli ród Kaina i używanie stworzonych przez nich pogardliwych określeń naszych wielkich linii krwi ma nam o tym przypominać. Nazwa „Camarilla” pochodzi z teorii spiskowej o „pokoiku” w Watykanie, w którym tajni władcy Herezji Kainitów mieli sobie zjednać Rodrigo Borgię. Racją bytu prawdziwego spisku Przeklętych nie jest jednak władza, a zachowanie Maskarady. Naszym największym sukcesem jest przekonanie ludzi, że nigdy nie istnieliśmy i że obsesja Inkwizycji na punkcie wiedźm oraz demonów to wyłącznie przesądy i mizoginiczny fanatyzm. Czterysta lat udawania w końcu sprawiło, że trafiliśmy do bajek dla dzieci i pornografii. Jeden fałszywy krok wystarczył, żeby zagrozić całej tej ciężkiej pracy. Obecnie rodzi się bowiem Druga Inkwizycja, obawiająca się nie herezji, a terroryzmu. Współcześni Marzonowie i Amaurowie kierują się tą samą obsesją świata wolnego od nas, całej naszej niewytłumaczalnej i tajemniczej rasy, ale tym razem są uzbrojeni nie w pastorały i pochodnie, a w media społecznościowe oraz drony plującą fosforem. I tak samo jak Amaury nie troszczył się o tych, którzy dostali się w krzyżowy ogień, tak obrońcy Wolnego Zachodu nazywają swoje niewinne ofiary „przypadkowymi zniszczeniami”.

© 69 ©

**N**iech nikomu się nie zdaje, że udajemy ludzi, aby im się przypodobać. To tylko efekt uboczny. Niech nikomu się nie zdaje, że w naszych Tradycjach chodzi o moralność. Chodzi o przetrwanie Muszą być egzekwowane nie tylko przez Primogen, radę, księcia albo dekret, ale przez wszystkich lojalnych Spokrewnionych. W następstwie Konwencji Praskiej, nasza mała izba przyjmuje tylko najlepszych i najbardziej subtelnych, ale my, wybrani, musimy bezwzględnie egzekwować. Tradycje wobec wszystkich Spokrewnionych na Ziemi. Nie należy się łudzić, że sama pierwsza tradycja gwarantuje nam bezpieczeństwo, albowiem pozostałe istnieją po to, żeby zapewnić realizację pierwszej.

#### Pierwsza Tradycja: Maskarada

Nie wyjawisz prawdziwej natury tym, którzy z Krwi nie są. Wyjawiając ją, praw Krwi się wyrzezasz.

#### Druga Tradycja: Domena

Domena Twoją rzeczą jest. Należy Ci się szacunek ze strony tych, którzy ją odwiedzają. Nikomu nie wolno podważać słów Twych, gdy gości w Domenie Twojej.

#### Trzecia Tradycja: Potomstwo

Będziesz Spokrewniać innych tylko za przyzwooleniem Starszego Twego. Jeśli stworysz innego bez zezwolenia Jego, Ty i Twoje potomstwo zgładzeni będącie.

#### Czwarta Tradycja: Opieka

Stworzeni przez Ciebie Potomstwem Twoim będą. Póki ich nie wyzwolisz, będziesz władać nimi. Ich grzechy będą zaś grzechami Twymi.

#### Piąta Tradycja: Gościnność

Uszanuj cudzą Domenę. Kiedy przybywasz do miasta obcego, przedstaw się władczy. Bez uznania Jego, niczym jesteś.

#### Szósta Tradycja: Zniszczenie

Nie wolno Ci niszczyć innych rodzaju Twego. Prawo do Zniszczenia ma jedynie Starszy Twój. Tylko najstarszy spośród was może ogłosić Krwawe Łowy.

SCIŚLE TAJNE // FIRSTLIGHT // DW FVEY, RO  
y Gavira, łącznik ESOG 10 EUCOM  
ista Ogólna  
IOWANIE POPULARNYCH MITÓW DOTYCZĄ

## UZURPATOR - TREMERE

# BUNTOWNIK - BRUJAH

Kapłanka-filozofka Troile spogląda na rojące się tłumy miasta Henoch. Bracia zabijający się nawzajem dla zysków. Niewolnicy niesprawiedliwych królów. Ona wie lepiej. Może im pomóc się wyzwolić. Ale życie jest krótkie, a zmiany wymagają przelewu krwi. Jej potomstwo odziedziczyło jej wielki plan i porywczość. Jeśli szukasz śladów szminki wiecznej Buntowniczki, patrz na rzeź Kartagini, terror Rewolucji Francuskiej, gulagi ZSRR oraz jazgot gitary elektrycznej. Zawsze na czele Wojny Epok, jej bojowe okrzyki ciągle rozbrzmiewają w śmiertelnych głosach Johnny'ego Rottena i Huntera S. Thompsona.

Jest śmiertelnikiem. Magiem. Najmłodszym z przodków. Obudził się tuż przed początkiem pierwszego tysiąclecia. Ma niemalże nieskończoną znajomość kosmosu. Może poruszyć niebo i ziemię. Zna twarz Boga, historię Diabla i tajemnice starsze od nich. Ostateczna prawda jest jednak tuż poza zasięgiem jego ręki. Starzeje się. Jest słaby, zagubiony, przestraszony. Czym jest dla niego władza i wiedza, skoro ma umrzeć? A więc Tremere buntuje się. Śmierć to choroba, a na chorobę musi być lekarstwo. Warte każdej ceny. A przynajmniej tak sądził, zanim skradł klatwę Lilith i przyswoił sobie naszą alchemię. Jak napisał Chuck Palahniuk: „żeby stać się nieśmiertelnym, najpierw musisz umrzeć”. A martwi nie mają prawdziwej Magii. Szukając sposobu na odzyskanie Ognia, założył tradycję Magii Krwi, kradnąc ludziom płyn życiowy i dusze do swoich rytuałów, dzięki którym miał powrócić na Słońce. Było to jednak dawno temu. Zakon Piramidy, który stworzył, uwieścił jego wyznawców w sztywnej hierarchii, przysłaniając niegdyś szczytne cele żądzą czystej władzy. A władza zbudowana na kradzieży ma swój kres. Piramida zawaliła się, a prawda o Tremere zostanie ujawniona w Krwi jego zwolenników.

Szeryf: Opowiedz, jak po raz pierwszy widziałeś ssaka z Sabatu.

M. Baker: Byłem na polowaniu w klubie. Ruszyłem na parkiet i wtedy ją zobaczyłem. Tańczyła, skacząc tam i z powrotem. Ludzie się odsuwali, patrzyli na nią, klaskali, zahipnotyzowani widowiskiem.

Nie miałem pojęcia, co planujecie. Nie wiedziałem, że ona jest krwiopijką. Myślałem, że to tylko jakąś dziewczyna w spodenkach i czapce, popisująca się przed ludźmi.

Szeryf: Nie zdawałeś sobie sprawy, co robi.

M. Baker: Nie, dopiero po jakimś czasie zauważałem, że ma nóż. Jej ruchy były hipnotyzujące i wydawały się świetnie bawić. Dobry nastrój był zaraźliwy. Zrobiłem jej zdjęcie i pokazała mi rękami znak serca.

Szeryf: Ale ona...

M. Baker: Ona dźgała ludzi tym nożem. Za każdym razem, kiedy doskakiwała do tłumu, cięła kogoś. Muzyka była głośna i nie było słышać krzyków. Niektórzy gapili się na nią i klaskali, a inni upadali na podłogę, krwawiąc.

Potem wyłączyły muzykę i zaczęła się panika.

Straciłem ją z oczu.

Szeryf: My też. Nasz ludzie zjawili się tam dokładnie w tym momencie, ale nie mieliśmy szans jej znaleźć pośród spanikowanego tłumu.

Dla żywych jest Absalomem, zdradzieckim synem króla Dawida. Dla nas jest Absimardem. Ma to niewielkie znaczenie. Jest krwawiąca raną i klatwą wyrażająca się we wściekłości. Plaga zżerająca własne potomstwo i upokarzająca je w ten sam sposób, co on był niegdyś upokorzony. Najpiękniejszy z królewskich synów, dumę maskował sprawiedliwość; zabił gwałciciela swojej siostry – swojego przyrodniego brata – sypiąc z konkubinami swojego ojca. Jak ktokolwiek mógłby mu odmówić? Był przecież doskonały i we własnym mniemaniu uprawniony do wszystkiego, poki wieczność go nie dopadła i sam nie doświadczył prawdziwej sprawiedliwości. Ceną jego nieśmiertelności – esencja jego zepsutej duszy wypisana na twarzy.

My przynajmniej nigdy nie będziemy jak Ty, jak nasz Ojciec. Nie uważały się za królów czegokolwiek poza szcurami i gnojem. Ty rozkladasz się od wewnętrz, my jesteśmy zepsuci na zewnątrz. Nie mam wątpliwości, co wole.

Mężczyźni i kobiety zabiliby za chwilę przyjemności w ramionach Diwy. Był(a) gwiazdą prehistorii, istota tak doskonała, że nawet Bóg nie mógł sobie wyobrazić, iż się starzeje i brzydnie. Kiedy jej cycki zaczęły robić się obwiesle, a jego kutas miękki, Róża zawarła układ. Nigdy nie zblaknie. Nigdy nie umrze. W zamian za to bedzie strzec miłości, piękna i sztuki przez wieki. Diabel się uśmiechał, kiedy umarła i powstała znów – tyrania piękna ucieleśniona w nieśmiertelnym mordercy.

## DIWA - TOREADOR



# BESTIE - GANGREL

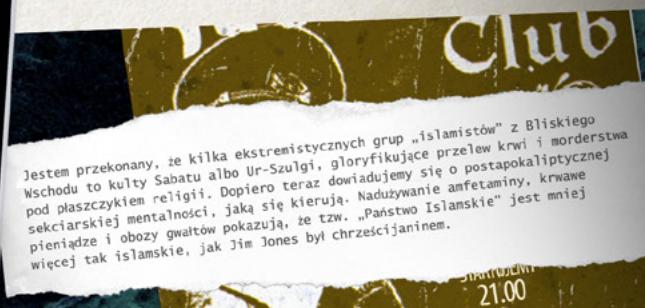
Ennoia przeklęła swoją matkę Lilith za to, że ją urodziła, plunęła wszystkim konkurentom w twarz i żyła wolna jako wilczycy, spółkując tylko z najwspanialszymi z jej rodzaju. Powiada się, że zrodziła szalejące na widok księcy Lupiny. Jest znana jako „kobieca polowa Boga”, jej plodność jest bowiem plodnością Ziemi. Nie interesowała świat ludzi, ich miasta i zwyczaje, więc odsunęła się od nich, umarła dla świata i powstała znów, w dzicy. Pierwsza z wyrzutków, patronka drapieżców i seryjnych morderców. Ona jedna z całej trzynastki zaakceptowała Bestię jako część siebie. Jej potomkowie odziedziczyli po niej niezależność i żądzę polowania. W ich krwi wciąż tkwią uśpione zwierzęce cechy, które raz rozbudzone sprawiają, że degenerują się powoli, póki nie biegają na czworakach i wyją swoje pieśni do księcy, jak kiedyś wataha Ennoi.

# KRÓLOWIE - VENTRUE

Dawno, dawno temu żył doskonaly Król, uwielbiany przez poddanych.

„Niech moje panowanie trwa wiecznie, nie dla mojego dobra,  
ale dla szczęścia mego ludu.”

I tak też się stało. Ale obecnie Klan Królowów panuje nad królestwem rozpaczni, sprzeciu i strachu. Być może lepiej służyć diabłu, którego się zna, niż ryzykować okropieństwa, które dopiero się odkryje? W zamian za swoje rady i mądrość Ventrue żadają od całego świata, aby im służyły. Ponieważ większość starszych urodziła się w czasach, kiedy krew wiązała się z władzą, klan ma feudalny światopogląd i nie będzie równości, póki pozostanie na tronach.



Jestem przekonany, że kilka ekstremistycznych grup „islamistów” z Bliskiego Wschodu to kulty Sabatu albo Ur-Szulgi, glorifykujące przelew krwi i morderstwa pod płaszczykiem religii. Dopiero teraz dowiadujemy się o postapokaliptycznej sekciarskiej mentalności, jaką się kierują. Naduwanie amfetaminy, kraweje pieniądze i obozy gwałtów pokazują, że tzw. „Panstwo Islamskie” jest mniej więcej tak islamskie, jak Jim Jones był chrześcijaninem.



# SZALEŃCY - MALKAVIAN

Jego prawdziwe imię nie zachowało się, ale zwrócić uwagę na podobieństwo pomiędzy imionami Malkav, Moloch i Malakai. Kainita, biblijny demon i anioł Pana. Tak kiedyś ludzie myśleli o szaleńcach: że są opętani przez rzeczy przekraczające zrozumienie. Starsi ciągle uważają pierwszych Szaleńców za całkowicie nieludzkich. Myśl jednak, że nie jest to tak skomplikowane; Malkav jako jedyny ze starożytnych rozumiał, co się tak naprawdę dzieje. Byli martwi, ale ciągle głodni i ta świadomość doprowadziła ich do obłędu. Zrozumiała reakcja, jak się nad tym zastanowić. Nieśli tę klątwę świadomości mniej lub bardziej dumnie, jako wieszce i obiąźnicy, gotowi utopić ją we krwi żywych. W niektóre noce obawiam się ich, a czasami chce być tak jak oni, myśląc sobie, że szaleństwo to jedyna zdrowa reakcja na zagadkę Bestii. Jedno wiadomo na pewno – Malkav żyje nadal w swoich potomkach, mówiąc naraz tysiącem głosów. Być może najlepszym określeniem dla nich jest Legion.

submitted 1 month ago \* by antoniusblock61

Wiecie, co mnie wkurwia w Camarilli? To, że jej członkowie myślą, iż mają prawo do wszystkiego. Że powinni być królami i królowymi całego starożytnym gównem o Zjeździe w Pacanowie, czy coś w tym rodzaju. Pierdołę to. Żyjemy współcześnie i nie będę kierował się zasadami wymyślonymi przez jakichś staruchów, nie wiadomo kiedy. I zanim zaczniecie gadać o Maskaradzie – to dobry przykład typowej arrogancji zdaje, że mają do niego prawa autorskie, jakby całą koncepcję ukrywania się na widoku wymyślili jakiś kręczący tylko chłoptaś w XIV wieku. No na pewno, kurwa.

Jestem trzeźwy od sześciu godzin i już mnie to wkurwia, więc macie o wiele lepiej niż ktoś, kto ciągle nie może się nadziwić na widok żarówki.

Krok pierwszy: znajdę kogoś, kto jest całkiem zalany. Krok trzeci: znikam w tłumie i tyle mnie widzieliście. Dla Camarilli daleka od Ich Wielce Zamaskowanych Wysokości. Mogą się przebierać, za kogo chcą. Nigdy im nie przyjdzie do głowy, że w ogóle nie widać

bez tytułu

Uciiskani!

Dziś w nocy odzyskamy wolność. Zbyt długo czekaliśmy, licząc na to, że zgnity system sam się zmieni i będzie nas szanować, tak jak na to zasługujemy. Nie ma jednak na co liczyć. Młodsi z naszego rodzaju zawsze byli uciskani i wykorzystywani przez starszych, od czasu gdy Henoch stało się stołówką dla ich rodziców. Camarilla to nic innego jak zinstytucjonalizowanie tych nadużyci.

A zatem nie będziemy już czekać. Nie będzie sprawiedliwości dla ciemiożnych, póki władcy będą korzystać na status quo, jak to zawsze robili. Zmian nie da się dokonać przez apele do sumienia Księcia albo Primogenu, ani przez stopniowe zmiany polityczne. Naszą jedną nadzieję jest pełna rewolucja. Nie zastępowanie jednej grupy starszych przez inną, ale prawdziwy ruch masowy. Nadszedł czas walki o wolność, jeśli chcemy być wolni.

Czy zostaliśmy stworzeni po to, żeby być ofiarami? Czy tak wyglądają niewolnicy? Niel. Jesteśmy Ruchem Anarchistów. Władza książąt Camarilli upada już w Berlinie, Los Angeles i wielu innych miastach na całym świecie. Jesteśmy niczym fala przetaczająca się barykady, odzyskując kawałek po kawałku terytorium, które nam się należy. Nie zatrzymają nas. Jest nas wielu, jesteśmy zdeterminowani i zjednoczeni.

Jeśli jesteście młodzi, bez klanu albo słabej krwi – to nie jesteście sami! Camarilla nigdy tego nie zrozumie. Są nas tysiące, rodzina braci i sióstr związanych czymś więcej niż Więzią Krwi – wspólną wizją świata, w którym możemy być wolni. Jeśli zmiany, w które wierzymy, wymagają poświęceń, niech tak będzie. Nie spędzimy w niewoli ani jednej nocy dłużej.

Jesteśmy ruchem niezliczonych głosów, idei i ideologii, ale zjednoczonym przez jeden prosty fakt – nie możemy pozostać pod rządami Camarilli. Niezależnie czy organizujemy się razem ze śmiertelnymi anarchistami, żeby obalić skorumpowanych polityków i korporacje, dzięki którym panują nasi rzekomi władcy, czy też dążymy do tego, aby tak zmanipulować starszych, by wybili się nawzajem, cel jest jeden i ten sam.

Czas na nową!

Weźmybyka za rogi i pogadajmy o 11 września. Wiem, że to wrażliwy temat, zwłaszcza dla nas, nowojorczyków, ale to się nie stety wydarzyło. Osobiście znam Spokrewnionych, którzy ponieśli ostatczną śmierć w płonących wieżowcach, więc uciszcze się i posłuchajcie.

Wszyscy robiliśmy grupoty przez te pierwsze chaotyczne noce. Jeśli nie przyznamy się do swoich błędów, cień przeszłości będzie nad nami wisiał już zawsze. Może więc zacne i przyznam się do czegoś naprawdę wstydliwego. Przez lata myślałem, że nasz rodaj brał w tym udział, poki nie przeczytałem oficjalnych raportów. Miałem obsesję na punkcie tych wszczętych teori spiskowych w rodzaju „to Sabat”, „to robota czarnoksiężnika”, naprawdę wierzyłem, że to był spisek.

Moment był po prostu zbyt idealny. Samo zdarzenie tak spektakularnie destruktywne, że to musielibyśmy być my. Latem 2001 roku Sabat zaczął głosić, że koniec się zbliża. Gehenna nadodziął. Kiedy wieczówkę rurek, niektórzy nienormalni Cainici właściwie przyznawali się do ataków, mówiąc, że to zemsta za wczesniejszy podbój Nowego Jorku przez Camarilli. Pierwszy wystrzał w ich ostatecznej wojnie Gehenny, doskonale zaplanowany i przeprowadzony przy pomocy kontrolowanych wybuchów i porwanego samolotów pilotowanych przez niewolników krwi atak na rzekomego Przedpotopowa ukrywającego się w kanałach.

I chcieliśmy w to wierzyć. Zaspokajało to nasze rozbuchane poczucie własnej wartości. Zachowywaliśmy się, jakby ta niedorobiona teoria spiskowa była prawdą. 11 września zginęło 2974 trzody, ale nas głównie obchodziła trójka Spokrewnionych - 2974 trzody, ale nas głównie obchodziła trójka Spokrewnionych - wszyscy z Camarilli - którzy zmienili się w popiół tamtego dnia. Dwoje z nich to Riker i Yezlevetta, Szczury Kanalów w piwnicy, a także Meghan Truesdale, ustosunkowana starszka Ventrue i 27 karmionych krwią pracowników biura na 46 piętrze.

Drogi,

Ho co, co chciałbym położyć przed tobą, abyś  
mógł zapisać to, co myślę o tym  
Ktoś z Pekingu, Gustavie Breidensteinie.  
Po raz kolejny odchodziłam w tajemniczość.  
W 1999 roku, zakurzony.

Breidenstein: II wojna Światowa. To był idealny moment dla wampirów!

Ldescu: Myślałem, że nazywamy się dzisiaj Spokrewnionymi.

Breidenstein: Jestem starszy niż Camarilla! Nazywam krwiopijców krwiopijcami.

Ldescu: Pamiętam II wojnę Światową i wcześniejsze lata całkiem inaczej. Wielu posługujących się młodszymi członkami naszej fundacji było Żydami. Jeden młody człowiek skończył z rózowym trójkątem.

Breidenstein: Jesteś zbyt wrażliwy Maxwell. Pewnej nocy przez to zginiesz. Czemu mielibyśmy szczerze się o trzodę? Albo nawet nowicjuszy, nie ma na karku przynajmniej kilku stuleci.

Ldescu: Powiedz mi szczerze, jeśli możesz. Czy próbowałeś kontrolować narodowych socjalistów? Już w tamtym czasie byłeś księciem Berlina.

Breidenstein: Ja jestem Berlinem! Byłem pierwszym księciem tego miasta i będę ostatnim.

Ldescu: Rozumiem. Breidenstein: Chcesz znać prawdę, Maxwell?

Breidenstein: Próbowałem ich kontrolować, ale mi nie wyszło. Był to pierwszy raz, kiedy nie mogłem dotrzymać kroku polityce Śmiertelników.

Ldescu: Skończyłyś wojnę i zabijanie, gdyby ci wyszło?

Starsi Ventrue musieli zareagować lub zmarzyć się z gniewem mas. Wewnętrzny [red. podjął wielkie ryzyko - postanowił wykorzystać zasoby nietypowej dotychczas NSA i poprzeć Homeland Security Act, żeby wyśledzić sprawców. Jego członkowie chcieli wiedzieć, jak głęboko Sabat zainfiltrował Al-Kaide i inne podobne grupy islamskich ekstremistów.

Wszystko się posyпалo. Zdano sobie sprawę, że nie było kontrolowanych wybuchów, nie było kontrolowanego personelu nowanych samobójców, będących zwykłymi ludźmi. Ale było już za późno.

Tak, to nasze dzieło. To my sprowokowaliśmy Drugą Inkwizycję.

Tropiąc Sabat przy pomocy zasobów Śmiertelników, zwiadowca Camarilli Jan Pieterzon i archont Theo Bell otworzyli pusczę Pandory. Swoimi desperackimi działaniami Ściagnęli na siebie uwagę agencji Śmiertelników. Myśleli, że będą konieczności ich zdyskredytować. Byli błędzie.

Zaledwie tydzień po 11 września nastąpił pierwszy atak Homeland Security na schronienie Spokrewnionych, który skończył się śmiercią 14 agentów i zniszczeniem serai Jalana - Majava, starożytnej istoty maciącej swoje szpony w działańach grup sunnickich fundamentalistów i meksykańskich narko-terrorystów. Był to dopiero pierwszy atak cegos, co szybko zostało nazwane Drugą Inkwizycją.

Breidenstein: Nie! Uwielbiam wojnę. Właśnie to próbuje ci powiedzieć. Polowania w Berlinie, w czasie brytyjskich nalotów, zaliczały się do najlepszych, jakie mi się trafiły, a poluję już od bardzo dawna. Wyobraź sobie trzodę pocąca się w ciemnych schronach, stłoczone całe rodziny, starszych, młodszych, kobiety i mężczyźni. To było jak bufet. Mogłeś iść za swoim instynktem, szukać dokładnie takiej krwi, jaka ci odpowiada. Czułem się młody, pełen energii...

Ldescu: Wiesz Gustav, nie zostało we mnie wiele człowieczeństwa. Mogę tej nocy zabić i zapomnieć o tym do następnej. Ale ciągle udaje ci się wzbudzić we mnie obrzydzenie.

Breidenstein: Móglbym cię rozerwać na strzępy za taką obrazę.

Ldescu: Móglbys.

Breidenstein: Ha! Nie bierz wszystkiego tak poważnie. Żyjemy zbyt długo, żeby się przejmować drobnostkami, takimi jak kilku zabitych z trzody.

Ldescu: Albo kilka milionów.

Breidenstein: Słusznie, rozumiesz, co chce powiedzieć. Na koniec liczą się tylko ci, którzy zostaną z tobą na następne dekady i stulecia. Wszyscy inni to tylko pożywienie.

Ldescu: Jesteś zbyt arogancki, Gustavie. Marnie skończysz.

Gustav już nie żyje. Berlin jest w rękach Anarchistów. Ja ciągle jestem regentem Tremere. Niech to stanowi lekcję, a każdy niech sam zdecyduje czy dotyczy ona zachowywania człowieczeństwa, czy błędów arogancji.

Jeszcze jedno, ja też nie przewidziałem rewolucji Anarchistów, pomimo ostrzeżeń udzielanych Gustavowi.

- Maxwell Ldescu  
Regent Berlina

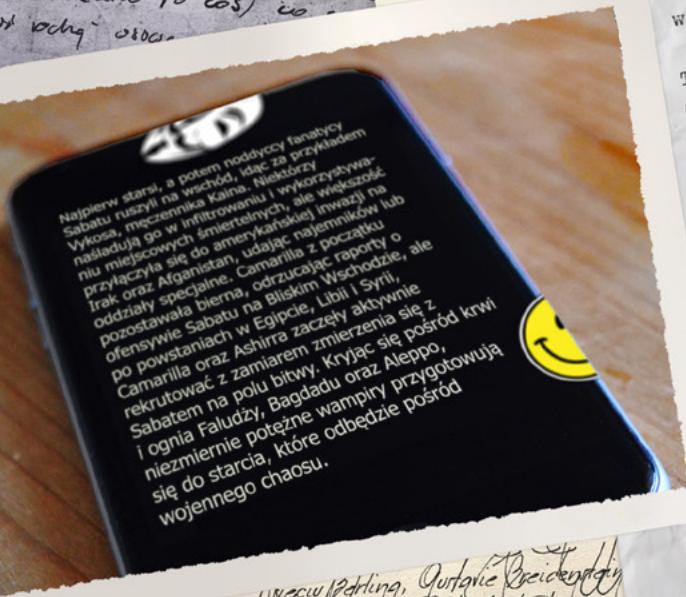
Tak my powiedzeliśmy  
Przywioz ich tutaj poza  
tutaj kierunek (albo to cos') co  
Bae

Theo? Tu Agata. Wiem, że porzuciłeś Camarillę i przeskoczyłeś do Anarchistów, ale jeśli ciągle masz stare uprzedzenia dotyczące kradzieży duszy, wysyłam ci to na kasety magnetofonowej. Stare metody, żeby ukryć się przed Drugą Inkwizycją. Skoro działało w przypadku Bin Ladena, w naszym też zadziała.

Tylko pamiętaj, nie jestem twoim wrogiem. Jesteśmy po tej samej stronie.

Oto moje informacje na temat Sabatu i Anarchistów. Przez ostatnie piętnaście lat Sabat skurczył się, ale jednocześnie zrobił bardziej niebezpieczny. Zdał sobie sprawę, że Przedpotopowcy nie obudzą się sami, więc ruszył na Bliski Wschód, żeby znaleźć ich grobowce i zabrać się do tego nieco bardziej aktywnie.

Pytasz, co stało się z hierarchią biskupów i kardynałów oraz watahami psycholi, którzy wzięli udział w Vaulderie, żeby zerwać swoje Więzy Krwi. Wielu kardynałów jest teraz ze swoimi zgromadzeniami w Bagdadzie albo Kabulu, walcząc w swojej Wojnie Gehenny.



Przywiozli, Gustawie Biedronka  
Zo razem, Hora odbędą się w

Droga Camillo,

Podobało mi się nasze ostatnie spotkanie i czuję się zaszczęcony, że będziesz dla mnie pracować. Renowacja antyków to wymagająca praca i zawsze istnieje ryzyko spowodowania nieodwracalnych uszkodzeń. Trzeba czegoś więcej niż czystego talentu, żeby wiedzieć, jak wydobyć ze starych dzieł sztuki ich pierwotną wartość.

Chcę wyjaśnić kilka istotnych kwestii na temat historii, zanim zaczniesz pracę w mojej służbie. Z perspektywy śmiertelników twoje zdolności są niezrównane. Ale wkraczasz w nowy świat, zaludniony przez nieśmiertelnych, takich jak ja. My z Ministerium mieliśmy okazję widzieć dużą część ludzkiej historii i to samo dotyczy potomków Kaina.

Musisz nauczyć się myśleć w kategoriach dwóch historii: ludzkiej, której uczyła się z podręczników, książek i źródeł, oraz ukrytej historii nieśmiertelnych sił, wpływających na życie śmiertelników.

Niektórzy z nas mówią, że rzadzimy ludzkiem przeznaczeniem. Skromność nie pozwala mi tak twierdzić, ale należy pamiętać, że pozornie niewytłumaczalne ludzkie zdarzenia mogą mieć ukryte przyczyny. Te czynniki są szczególnie istotne w Twojej pracy renowacji antyków, które zdobywam, ponieważ często jest to coś, czym jestem szczególnie zainteresowany. Śmiertelny historyk mógłby przeoczyć fakt, że obraz został zamówiony dla upamiętnienia Promesy Giovanni lub kielich został stworzony, aby pani Kainitów mogła z niego pić krew swoich wrogów.

Ta ukryta historia sięga początków ludzkości. W pewnym sensie łatwiej jest rozszerzać wpływ nieśmiertelnych w starożytności, ponieważ Maskarada nie była wtedy takim niepodważalnym prawem. Sam byłem świadkiem zaledwie kilku stuleci historii, ale widziałem jak z roku na rok tajność jest coraz ważniejsza, co sprawia, że badacze tacy jak my mają coraz większe trudności w dochodzeniu do prawdy.

A jednak masz pewną przewagę nad śmiertelnymi historykami. Należysz do nieśmiertelnych i twoje działania będą elementem ukrytej historii tego świata.

Z pozdrowieniami,

Hesha Ruhadze

زور اشیخ



Po  
ora  
życie  
i wp  
najle  
naszy  
snych  
poran  
Pie  
w przy  
o przys  
daje im  
Nie j  
działalno  
Pierws  
dyrektury  
krwią. Nasi  
które są gen  
ujednolicenia  
miedzynarod

As-Salam-u-Alaikum, Hassan

Poinstruowałem mojego sługa, żeby przekazał ci słowo w słowo moją wiadomość. W istotnych kwestiach nie ujam podłączonym do Sieci urządzeniom. Traktuj słowa mojego sługi tak, jak moje własne.

Dzięki swojej pozycji Archonta możesz przekazać nasze życzenia swoim wiadomcom z Camarilli. Jak obaj wiemy, starsi naszych sekt mogą porozumiewać się ze sobą bezpośrednio, ale czasami zapominają poinformować resztę z nas o swoich rozmowach. Dlatego postanowiliem zawiadomić Camarillę o naszych obawach w bardziej oficjalny sposób, przez Giebie.

Jako sekta Ashirra reprezentujemy całość muzułmańskich społeczności pijących krew. Jesteśmy również najstarsza ze współczesnych sekt, starszą niż Camarilla i Sabat o całe stulecia. Ashirra powstała, kiedy Prorok jeszcze stąpał po Ziemi.

Przynajmniej, że podboje i rozwój nie są naszymi priorytetami. Podobnie jak w przypadku waszych klanów, nasz region jest owładnięty walkami pomiędzy naszymi bracią z Ashirry, różnych oddamani Dzieci Haqima oraz samozwańczym Ministerium, odrażającymi wyznawcami Seta.

Skoro mowa o Ministerium i Dzieciach Haqima, Ashirra na pewną charakterystyczną cechę. Pomimo tego, że definiuje nas nasza wiara, to w rzeczywistości niewierne egipskie potomstwo Ministerium jest bardziej Ashirra niż Ty, Hassanie z Paryża.

Niestety grableże dokonywane przez Sabat i jednoczesna ekspansja Camarilli na nasze ziemie sprawiają, że nasze pokojowe nastawienie w kwestii terytorium jest nie do utrzymania. Ashirra odraża się obecnie, zasilona przez nowe pokolenia muzułmańskich Spokrewnionych, którzy nie akceptują dalszejingerencji europejskiej Camarilli na obszarach, które już są niszczone przez zachodnie bombardowania.

Z uwagi na to zgadzamy się na sojusz z Camarilla przeciwko naszemu wspólnemu wrogowi, Sabatowi. Nie wątpię, że sobie wzajemnie pomóżemy. Jednakże ostatecznie akceptujemy prawo dane nam przez naszego Suleimana ibn Abdullaha, który uczył się u stóp samego Proroka, u zarania naszej epoki. Camarilla może być gościem na naszych ziemiach, póki będzie pamiętać, że o losie Afryki Północnej i Bliskiego Wschodu decydują ci, którzy tu mieszkają.

Baghdad, Ti Amaan Allah

Drogi,

Co co, co chciałbym położyć przed tobą, aby  
mnie zapomniały o to, co pamiętam o tym  
Krajie południa, Gustavie Breidensteinie.

To rozumiałbym odrzucając w Elizium,  
w 1994 roku, zapis - pamięci.

Breidenstein: II wojna światowa. T moment dla wampirów!

Ldescu: Myślałem, że nazywamy się Spokrewnionymi.

Breidenstein: Jestem starszy niż Nazywam krwiopijców krwiopijcami.

Ldescu: Pamiętam II wojnę światową lata całkiem inaczej. Wielu posłu i młodszych członków naszej fundacji. Jeden młody człowiek skończył z

Breidenstein: Jesteś zbyt wrażlii. Pewnej nocy przez to zginiesz. C troszczyć się o trzodę? Albo nawszczera mówiąc. Nie uważam nikogo

nie ma na karku przynajmniej kilka Ldescu: Powiedz mi szczerze, jesi próbowałeś kontrolować narodowy

w tamtym czasie byłeś księciem?

Breidenstein: Ja jestem Berline księciem tego miasta i będę ost

Ldescu: Rozumiem.

Breidenstein: Chcesz znać prawdę Ldescu: Tak.

Breidenstein: Próbowałem ich k nie wyszło. Był to pierwszy raz, kiedy dotrzymał kroku polityce Śmier

Ldescu: Skończyłybyś wojnę i zabijanie, gdyby ci wyszło?

o. Zdano sobie sprawę, że nie było ludów, nie było kontroloowanego personelu spokrewnionych. Tylko grupa zdeterminowanych zwykłymi ludźmi. Ale było już

my sprówkowaliśmy Drugą Inkwizycję.

Y zasobów śmiertelników, zwiadowca i archont Theo Bell otworzyli Esperackimi działaniami ściągnięli śmiertelników. Myśleli, że będą nowych sojuszników lub w razie twarda. Byli w błędzie.

śnia nastąpił pierwszy atak ienie Spokrewnionych, którzy stów i zniszczeniem seraia stoty maciącej swoje szpony h fundamentalistów i ów. Był to dopiero pierwszy nazwane Drugą Inkwizycją.

[01:05] <Dee> twój towar był pierwsza klasa  
[01:07] <theaugustslutlord> towar? Byłem tak sponiewie rany, kiedy wyszliśmy, że nie pamiętam  
[01:08] <Dee> čpanie  
[01:08] <Dee> dobry towar  
[01:08] <Dee> rozumiesz  
[01:08] <Dee> sok  
[01:08] <Dee> od nadzianych  
[01:10] <theaugustslutlord> chodzi ci o krew ventrue, która mialem ci załatwić?  
[01:11] <Dee> nnnngrh, czemu musiateś to zrobić  
[01:12] <Dee> nie można używać tych słów  
[01:12] <Dee> teraz musimy się wylogować  
[01:13] <theaugustslutlord> czekaj czekaj czekaj  
[01:13] <theaugustslutlord> chce cię o coś spytać, siedzę w tym od niedawna  
[01:14] <Dee> wystarczająco długo żeby wpuścić tamtego gościa w kanał  
[01:15] <theaugustslutlord> weź przestań. Pozwolił mi spróbować tylko dlatego, żeby sobie z tobą pogrywać, dając mi coś, za co ty się sprzedajesz. Tylko nie spodziewać się, że nie połknę.  
[01:16] <Dee> może, to było sprytne, że wypluteś do puszki po red bullu i dałeś mi to. Bardzo rycerskie.  
[01:18] <Dee> cóż mogę powiedzieć. uwielbiam ten towar  
[01:19] <Dee> w każdym razie, czas się wylogować  
[01:19] <theaugustslutlord> czekaj, czy to prawda, że kontrolujemy historię, no wiesz, polityków i tak dalej?  
[01:20] <theaugustslutlord> bo to brzmiało nieźle  
[01:21] <Dee> a czujesz jakbyś kontrolował cokolwiek? to grube ryby z C kontrolują wiele rzeczy, tak jak każdy kto ma kasę i miesiąc. i słodki uzależniający.. sok  
[01:22] <Dee> zapamiętaj górniarzu, nie możesz używać takich słów przez internet, prawdziwych słów, bo wyłapie je DI  
[01:23] <Dee> już po tobie, jeśli jestem wzorem dla ciebie, chryste pasożytami, kiedy ludzie robili coś ważnego i historycznego, możesz się złożyć, że był tam ktoś taki jak ja, zachowując się jak totalny nałogowiec  
[01:24] <Dee> teraz pojedę za własną radą  
[01:25] <theaugustslutlord> zobaczymy się jeszcze, Dee?

by moze uderzy gylmami dodatkowo na pochmure ale nie uderzy zbyt mocno

o skutki uderzenia)

Silne silny

Takim przedmiotem ciebie sam zabić  
Silny pracownik, a z innym pochodem z kamei  
lenu brudu (albo to coś) co czyni ich mocno  
Jakoś taką siłę, o zaskoczenie efektownie  
Będę zawsze wyczekiwany na to (ze zadowoleniem)



Muszę przyznać, że tesknie za epoką wiktoriańską. Za Londynem u szczytu Imperium Brytyjskiego, kiedy się zdawało, że świat będzie takiego już na zawsze. Za uciskiem ze strony porządku społecznego, dostarczającego kolejnych ignoranckich aristokratycznych naukników, na których można było żerować. Za nieskończoną, ale niezaspokojoną ciekawością ludzi nie bojących się żerować na swoich podwładnych dla chwilowej pełniety i drobnej przyjemności.

Patrząc ustez, można zauważać, że był to ostatni okres, kiedy starsi Camarilli naprawiąc rozumiali świat, na który mają tak przeważny wpływ. Ciało jeszcze siedzą na swoich tronach, pijąc krew niczym Pernad i nadzorując imperium, nad którym Słońce nigdy nie uschodzi. Ale nawet pomijając to, jak imperium się skomplikowało, i zauważając, że nasze starożytne potwory są coraz bardziej oderwane od rzeczywistości. Boję się dnia, kiedy będę się do nich zaliczać. Cieszę się miłością śmiertelników i wspólnymi rzeczami, które robią i dzięki temu udaje mi się pozostać na bieżąco.

Mam nadzieję, że na dłujo. W naszym Londynie Królewskiej Wiktoria czasami miało się poczucie, jakby Spokrewnieni byli kolejnym tajnym stowarzyszeniem, w którym zbierali się prawdziwi władcy podejmujący decyzje upływanie na cały świat. Śmiertelny Lord mógł nawet nie zdawać sobie sprawy z tego, że czegodne zabrania, na które regularnie uczęszczają składają się w większości z żywych trupów. W końcu nasz rodzinie to nie jedyna działyca kryjąca się za fasadą przyzwitostki. Osobiście zawsze wolałam na swoich towarzyskich spotkaniach zarażać trudę, jak i Spokrewnionych. Mam nadzieję, że nie wydam Ci się zbyt śmiala, jeśli powiem, że dzieci temu były tak udane.

Wszystko to już przeszłość. Zastanawiam się czy to dlatego, że nasi starsi byli tak pijani krwią i władzą, że nie przygotowali swojego imperium na nowe czasy.

Victoria

### Witam wszystkich

Jak większość z was prawdopodobnie wie, nazywam się Yvea von Eichel. Jestem CEO w Eichel Group i z prawdziwą przyjemnością witam was w wewnętrznym kregu.

Wiecie, że w naszej firmie są różne poziomy zaufania. Kiedy przychodzi się do niej na staż, pracuje się z firmami, samorządami i fundacjami. Widzi się część naszej pracy i spotyka z bardziej przeciennymi klientami.

Cieźko pracując i awansując, można spotkać bardziej wartościową klientelę. Główni państwo, europarlamentarzyści, wpływowe i bogate europejskie rodziny. Jeszcze nie dostaliście się na szczyt.

Teraz się dostaliście. Tylko nasi najbardziej zaufani pracownicy mogą poznać nasz prawdziwy cel. Jesteśmy firmą lobbingową, działającą, aby wypełniać wole wyjątkowych istot. Nieśmiertelnych. Myślę, że większość z was już zdążyła poskładać części układanki. Tak naprawdę wymagamy tego od ludzi, którzy chcą rozwijać swoją karierę poza pewien punkt.

Macie przed sobą filiżanki. Wypijcie ich zawartość.

Właśnie tak. To jest krew, dzięki której funkcjonujemy. Zapewnia wieczną młodość i zdrowie, poki wypełniemy funkcję, dla której nasza firma została założona.

Polityka to bardzo skomplikowany i nieustannie zmieniający się system władzy oraz wiedzy. Nieśmiertelni są zbyt starzy, żeby w pełni rozumieć te pojęcia. Nie żyjemy w epoce królów. Żyjemy w epoce lobbingu, gdzie pieniądze, dojście i wpływy wyznaczają kształt przyszłości. W tym zakresie zaliczamy się do najlepszych profesjonalistów na całym świecie. Kiedy wypełniamy instrukcje naszych klientów, wiedzą oni, że choć mają ograniczoną wiedzę o współczesnych czasach, ich wola zostanie przez nas przełożona na coś, co ma sens na porannym spotkaniu z europarlamentarzystą.

Pieniądze i znajomości to nasze podstawowe narzędzia, tak samo jak w przypadku innych lobbytów. Oprócz tego możemy prosić naszych patronów, o przysługi w istotnych kwestiach. Krew daje im coś więcej niż wieczną młodość, daje im moc, o jakich nawet nie marzyliśmy.

Nie jesteśmy jedynymi ludźmi pracującymi dla nieśmiertelnych. Podobna działalność prowadzą Wright+Moreau Strategies, Lifeblood Initiative i inne organizacje. Czasami zostaniecie poproszeni, żeby z nimi współpracować.

Pierwszy projekt, nad którym będąście pracowali to przedłużenie unijnej dyrektywy dotyczącej jednolicienia standardów dla podmiotów zajmujących się krwią. Nasi klienci chcą ogólnoeuropejskiego rejestru danych dotyczących krwi. Które są generowane na terytorium całej UE. Argument na rzecz takiego jednolicienia jest humanitarny - taka baza danych ułatwi koordynację międzynarodowej współpracy w przypadku poważnego kryzysu zdrowotnego...



ŚMIERĆ  
NIE  
JEST  
KOŃCEM

# KONCEPCJE

*- Wejdź do mego domu z własnej woli.*

– DRAKULA DO JONATHANA HARKERA

## Świat Mroku

Tańczysz w rytmie techno, w tłumie gorących, spoconych ciał. Jesteś na poddaszu skłotu, ściany pokrywa graffiti, na betonowej podłodze pełno jest plam po jakichś płynach. W głowie kręci ci się od alkoholu, a euforia bycia częścią wijącego się tłumu powoli zanika.

Jakaś kobieta przechodzi obok, ocierając się o ciebie. Na ramieniu czujesz dotyk jej zimnej dłoni. Patrzysz, jak przeciska się pomiędzy ludźmi i wchodzi za stanowisko DJ-a. Nie wygląda staro, jest ubrana tak, jak ci wszyscy inni ćpuni o przekrwionych oczach, którzy ciągle się o Ciebie ocierają. Przynajmniej dopóki nieauważa, że się jej przyglądasz. Uśmiecha się i w tym momencie wydaje się posiadać jakiś wiedzę przekraczającą najśmieszne oczekiwania.

Być może zdarzyło ci się coś podobnego w realnym życiu. Przykuwająca uwagę osoba, flirt albo strach przed kimś widzianym po raz pierwszy. Nicznajomi pojawiający się przelotnie w twoim życiu, których wciąż pamiętasz po latach.

W realnym życiu takie zdarzenie to tylko przypadek. Kim była ta kobieta? Może następnym DJ'em przygotowującym się do swojego seta, a jej ręka była zimna, bo właśnie przed chwilą paliła na zewnątrz papierosa.

W Świecie Mroku nie zawsze jest to takie banalne.

Z pozoru wygląda on jak nasz świat. Biuro, gdzie pracujesz, szkoła z dzieciństwa i dom seniora, gdzie chodzisz odwiedzać babcię – to wszystko jest takie samo w naszym świecie i w Świecie Mroku.

Prawdziwa natura Świata Mroku zaczyna się wyłaniać dopiero wtedy, gdy wejdziemy w zniszczone, opuszczone i tajemnicze zakątki. To świat pełen sekretów, głębokich studni ciemności – można je znaleźć, jeśli podążać za wskazówkami. Być może tym właśnie była zimna ręka jakiejś kobiety na nielegalnym techno party – znakiem, za którym można podążać, zostawiając za sobą wygodne życie i wkraczając w świat grozy.

## Cień wieżowców

W Świecie Mroku, pośród ludzi, kryją się wampiry i inne obce istoty. Wyglądają tak jak my, próbują zachowywać się jak my, ale ostatecznie są drapieżnikami, a my – ich ofiarami. Świat Mroku nie jest odległą, fantastyczną rzeczywistością, gdzie wszystkie panujące zasady są inne. Wampir czai się znacznie bliżej. Może DJ też był jednym z nich? Bramkarze przy wejściu? Może nawet ten w ciemnych okularach z płomieniami? Może oni wszyscy byli wampirami, wszyscy byli Przeklęci?

Potworności Świata Mroku przenikają ludzkie społeczeństwo. Dziwne istoty z taką samą łatwością polują w opuszczonej zaulkach i grasują na bankietach wyższych sfer. Jako człowiek zawsze zauważasz, czym są dopiero wtedy, gdy jest już za późno.

Świat Mroku to popieprzone miejsce. Jest pełen korupcji, przemocy i hipokryzji. Pod tym względem nie różni się od realnego świata, ale boryka się również z nadprzyrodzonymi zagrożeniami, które potegują wszystkie negatywne cechy ludzkości. Gdy będziesz oglądać wiadomości, zwróć uwagę, w jakich wydarzeniach mogli brać subtelny udział nieumarli – w naszym świecie, w naszych czasach, tu i teraz.

*Wampir* to gra grozy i jego świat jest paskudnym miejscem. Jako Narrator nie musisz robić realnego świata jeszcze gorszym niż jest w rzeczywistości, choć możesz. Skoncentruj się raczej na elementach i motywach odpowiadających twojej

wizji mrocznego miasta. Jeśli skupisz się na odpowiednich fragmentach rzeczywistości, znajdziesz wystarczająco dużo policyjnej korupcji, instytucjonalnych nadużyć i rasizmu, wojen, nienawiści oraz brutalności, żeby twój świat gry był rzeczywiście mroczny.

W *Wampirze* wieżowiec odgrywa rolę zamku z klasycznej powieści grozy. Wysoka budowla ze szkła i stali może wyglądać nowocześnie i dynamicznie w świetle dnia, ale kiedy tylko zajdzie słońce, odsłania swoją prawdziwą naturę – igły wbijające się głęboko w ciało miasta, zatruwającego go jadem wampiryckiego zepsucia.

## Bez bohaterów

W *Wampirze* wcielasz się oczywiście w rolę wampira. Istoty żywiącej się krwią. Posiadającej dziwne moce, których może używać, żeby narzucać swoją wolę bezradnym ludziom. Mogącej dawać im swoją nieśmiertelną Krew, zmieniając ich w uzależnionych od niej niewolników, skazanych na zaspokajanie zachcianek nieumarłych w nadziei na kolejną działkę.

Nie jest to gra narracyjna, w której odgrywa się role „tych dobrych”.

Być może Twoja postać desperacko próbuje chwycić się resztek ludzkiej moralności, wbrew nikczemnym realiom wampirzej egzystencji. A może po tym, jak przypadkiem kogoś zabiła, dostosowała swoje moralne zasady do nowej sytuacji, wmawiając sobie, że jest nie gorsza niż inne wampiry.

Bez względu na to, jakie postać ma podejście do moralności, istnieje duże prawdopodobieństwo, że w końcu zacznie robić rzeczy odrażające z moralnego punktu widzenia gracza.

Grę można wykorzystać do zgłębiania zagadnień moralnych, a niemoralne czyny mogą być ciekawe i znaczące pod względem emocjonalnym.



*Uświadomisz sobie, że Krew  
jest twoim władcą. Że zżera Cię  
od środka. Z początku tego nie  
poczujesz, ale później, powoli,  
zaczniesz zdawać sobie sprawę,  
że człowieczeństwo to odległe  
wspomnienie. Twoje ludzkie  
życie rozwija się niczym dym  
na wietrze. Pozostanie tylko  
wspomnienie wspomnienia, póki  
nie staniesz się cieniem osoby,  
któraq byłeś w przeszłości.  
Bestia żyjąca w Twoim  
wnętrzu będzie nosić Twoją  
skórę – póki będzie syta.*

W końcu postać nie jest tobą, a gra jest tylko grą. Da się ją wykorzystać jako fikcyjną przestrzeń do eksploracji strasznych rzeczy i być może mieć przy nieco dobrej zabawy.

Jak długo potrwa, aż twój wampir-nowicjusz przywyknie do polowania na ludzką krew? Czy wampiry ludzą się, że są dobrymi osobami? Czy wierzą, że samobiczowanie i poczucie winy sprawiają, iż zabijanie nagle staje się w porządku? Możesz przyjrzeć się takim problemom oczami swojej postaci i szukać

ich odpowiedników w realnym życiu, swoim własnym lub bardziej ogólnie. To jedna ze wspaniałych cech tradycyjnej gry fabularnej jako środka artystycznego wyrazu w epoce Internetu – odpowiadasz za samopoczucie pozostałych graczy, ale wydarzenia z twojej gry nie skończą w Sieci, wystawione na publiczny widok. Prywatny charakter rozgrywki pozwala eksplorować obszary moralności, którymi trudno zajmować się w Internecie, gdzie treści bardzo często wyrywane są z kontekstu. Możesz więc podjąć ryzyko i grać ostro.

Gra może również obejmować historie o odkupieniu, ale odkupienie nie jest łatwe. Jak zachować moralny kręgosłup, skoro co noc dosłownie zatapiasz kły w czymś karku? Możliwe są też inne scenariusze, w których podejmuje się inne wybory. Jeśli twoja postać to pracująca matka uwiezionia w toksycznym małżeństwie, Spokrewnienie z wampirami może dać jej niedostępną wcześniej moc i możliwości. Dla wyrzutków społeczeństwa przemiana w krwiopiję to jak podpisanie cyrografu z diablem – możesz wyrwać się z piekła, ale za cenę swojego człowieczeństwa.

Tego typu scenariusze prowadzą wprost do labiryntu moralności, który znajduje się w sercu Świata Mroku. Rzekomo porządní ludzie mogą popełniać straszliwe czyny, a potwory mogą od czasu do czasu zachowywać się w porządku.

## OSOBISTE GRANICE

**W Wampirze będziesz bawić się złem. Twoja postać musi polować, aby pożywić się krwią, co jest samo w sobie potworne. Może jeszcze bardziej rozluźnić swoje zasady moralne, zabijając, aby przeżyć. Zagłębiając się dalej w wampirze społeczeństwo, musi zaś biernie przyglądać się, jak starożytne potwory popełniają straszliwe zbrodnie.**

**Grając w Wampira chcesz, żeby straszne rzeczy były straszne, ale żeby jednocześnie gra była przystępna dla graczy. Wszyscy mają indywidualne granice tego, co jest jeszcze dopuszczalne, a co już nie i należałoby je ustalić, zanim przystąpią się do rozgrywki.**

**Najlepszym sposobem podejścia do tego problemu jest zaakceptowanie indywidualnych antypatiów wszystkich osób, zamiast ich tyranizowania. Być może któryś z graczy właśnie został ojcem i nie chce, żeby przemoc dotykała małych dzieci, nawet jeśli to tylko gra grozy. Albo ktoś padł ofiarą prześladowania w Sieci i woli, żeby takie rzeczy nie zdarzały się przy stoliku gry.**

**Z naszego doświadczenia wynika, że te indywidualne granice nie mają związku z tym, jak bardzo zły jest dany czyn. Gracz może nie mieć problemu ze sceną straszliwych tortur, ale nawet zwykła sugestia przemocy domowej to już dla niego za dużo.**

**Nie ma prostej recepty na to, żeby horror był zawsze odpowiedni dla wszystkich, ale można chociaż zacząć od otwartej dyskusji. Piękno tradycyjnej gry fabularnej polega na tym, że możesz ją dostosować do indywidualnych potrzeb graczy siedzących obok ciebie.**

## Co się stało?

Wampir zaatakował cię w brudnej lazience na imprezie rave. Muzyka dudniła w tle, a twój młody stwórca spanikował, po tym, jak jego żerowanie się nie udało. Dal ci trochę swojej krwi i padasz w ekstatycznej agonii Spokrewnienia. Dochodzisz do siebie godzinę później i wychodzisz w noc już jako wampir, nie mając pojęcia, co się z tobą dzieje.

W jaki sposób nawiązujesz kontakt z resztą Świata Mroku?

To nielatwe. Maskarada oznacza, że wampirom jest trudno się wzajemnie odnaleźć, zwłaszcza w wielkich miastach. Nie znasz Tradycji, ale prawo Księcia zostało złamane, choć nawet jeszcze nie wiesz, że jest jakiś Książę.

Kiedy w końcu odnajdujesz drogę do Elizjum, dowiadujesz się, że niewiedza nie usprawiedliwia Cię przed trybunalami nieśmiertelnych. Władze przekraczające zrozumienie żywych mogą skazać Cię na śmierć, tym razem prawdziwą.

*Ale może będzie Ci dane przerwać? Jak wygląda świat, w który wkracasz? Co się dzieje w świecie wampirów?*

## NOWE POKOLENIE TYRANÓW

Kilkaset lat temu mądre, stare wampiry założyły Camarille, zapewniającą bezpieczeństwo Spokrewnionym w Europie, obu Amerykach i na świecie. Ma ona stać na straży świętych Tradycji wampirzego rodzaju. Przynajmniej tak gosi propaganda Camarilli. Ciągle jednak, pomimo ostatnich porażek, decyduje ona o życiu wielu Spokrewnionych.

Długo uważana za niezmienną, niezwyciężoną Wieżę z Kości Słoniowej, obecnie przechodzi zmiany. Wielu jej najstarszych członków i najbardziej możliwych Książąt zniknęło lub ciężko do nich dotrzeć. Przyciąga ich tajemnicza siła zwana Wezwaniem, a ich królestwa są podatne na ataki Anarchistów.



Camarilla utraciła niektóre ze swoich najsłynniejszych domen, takie jak Berlin i Londyn. W wielu miastach jej rządy nie są już absolutne i musi się nimi dzielić, niczym coś w rodzaju arystokracji, niechętnie mieszając się z Anarchistami.

Nie wszystko jest jednak dla Camarilli stracone. Zniknięcie tak wielu starszych umożliwiło awans młodym i ambitnym wampirom na skalę niespotykaną w dziejach tej sektry. Po raz pierwszy w historii nowicjusz może przejąć jakąś domenę, jeśli tylko umiejętnie to rozegra. Co więcej, wielu starszych pozostawiło po sobie posiadłości, fortuny i zasoby niestrzeżone przez nikogo z wyjątkiem nielicznych zdeorientowanych slug krwi. Inteligentny nowicjusz może przejąć fortunę gromadzoną przez tysiąclecia i wykorzystać ją do swoich własnych celów.

Camarilla znajduje się obecnie w defensywie, ale nie pozostanie taka na dłucho. Energia młodych i ambitnych daje sekcje nowe życie. Przez większość historii Camarilli, kiedy uzdolniony albo chciwy nowicjusz występował z jakimś planem, starsi zbywali go w przewidywalny sposób: „To nie jest odpowiedni moment, przemyśl to przez sto czy dwieście lat, naucz się jak działa świat i dopiero potem może Książę cię wysucha”. Nowe pomysły były podstawą dla podejrzeń, nie awansu.

Co więcej, starsi ze szczytu Wieży z Kości Słoniowej dorastali w czasach, gdy nowoczesną technologią były młyny wodne i teleskopy, rządy królów były

## CIEŃ SABATU

**Miasta i tereny na całym świecie tkwiły niegdyś w szponach Sabatu. Wypaliła je nowa Inkwizycja; Czarnego Kościoła nie oszczędziła też Rewolucja Anarchistów, a fala młodych, ambitnych Spokrewnionych, żądna swoich własnych domen, starła się z nim tam, gdzie tylko mogła. Niektóre pozbawione przywództwa sfory Sabatu udają gangi Anarchistów, inni jego członkowie niechętnie oddali siebie i swoją wiedzę na usługi Camarilli, szukając schronienia przed burzą w pierwszym lepszym porcie.**

**Jednakże Sabat w tym przełomowym momencie, kiedy wydawało się, że poniósł klęskę, stał się być może bardziej niebezpieczny niż kiedykolwiek przedtem. Sekta, znikając z radaru, zaczęła pojawiać się niczym widmowa siła, jednocześnie wszędzie i nigdzie. Doświadczeni agenci Sabatu, wolni od obowiązków kierowania wielką organizacją, szerzą prawdziwą grozę. Mogą się teraz skupić na tym, co im wychodzi najlepiej – szybkich i miażdżących atakach, siejąc terror w służbie swojego Mrocznego Ojca.**

**Sabat jest obecnie postrachem wśród wampirów, potworem dążącym – z jakichś nieludzkich i niepojętych powodów – do zniszczenia wszystkiego, co udało się dotychczas osiągnąć.**

absolutne, a pieniądz przyjmował formę wyświadczanych przysług i wymienianych darów. Współczesne zmiany zdeorientowały ich i zirytoły. Próbowali je po prostu przeczekać. Nie zadziałało. Ale teraz, kiedy młodsi Spokrewnieni podejmują coraz więcej decyzji, Camarilla stopniowo porzuca swoją tradycyjną strategię bierności i zaczyna sprawować prawdziwą władzę. Czas, żeby młode wampiry pozostawiły coś po sobie. Czemu nie postąpić jak nowicjusze, którzy przejęli miasto Meksyk z rąk Sabatu? Starsi i egzekutorzy Camarilli przez długi czas sądzili, że tak śmiały czyn jest niemożliwy. Czego jeszcze można by dokonać, jeśli uda się zawładnąć nocą przed innymi?

## REWOLUCJA TOTALNA

To dobry moment, żeby być Anarchistą. Rewolta Anarchistów, pacynifikowana długo przez Camarillę i wewnętrzne walki w Ruchu, teraz przetacza się przez świat. Nawet w miastach, gdzie Camarilla miała ugruntowaną władzę istnieją enklawy Anarchistów, a elity wycofują się do Elizjów, w miarę jak dotychczasowi wydziedziczeni obejmują własne domeny.

Upadek Los Angeles i narodziny Wolnych Stanów Anarchistów na amerykańskim Wschodnim Wybrzeżu stanowiły preludium do upadku Berlina i innych miast. Wampiry Camarilli, pozbawione kierownictwa i ciągle będące w szoku po zniknięciu starszych, nie są w stanie obronić

swoich przywilejów bez starożytnej Krwi nadającej moc ich dekretom.

Nie istnieje żaden jednolity Ruch Anarchistów, jednoczony ideologią lub kierownictwem. Globalna Rewolucja to spontaniczna siła, narodzona po stuleciach ucisku Camarilli i obejmującą rozmaite ideologie oraz projekty każdego, kto jest akurat na ulicy, gotowy nieść jej pochodnię.

Wampir-Anarchista ma teraz niespotykaną okazję, by pozostawić po sobie ślad, najlepiej na gardle Camarilli. Niezależnie od tego, jak skromne jest twoje pochodzenie, możesz przenieść walkę na terytorium tak zwanych Książąt i spróbować obalić Wieżę. Układ sił działa w końcu na rzecz Anarchistów, teraz gdy ich wrogowie są przetrzebieni przez śmiertelnych łowców i zdradliwe Wezwanie.

Rewolucja to jednak dopiero początek. Prawdziwe wyzwanie dla politycznie nastawionych nowicjuszy nadchodzi dopiero później. Czy rewolucja stoczy się w przemoc i brutalność, czy też może charyzmatyczna i ambitna pijawka zbuduje swoją własną utopię krwi?

#### SAMOTNE POTWORY

Zamęt w zranionej Camarilli, która zaczyna się odradzać, Ruch Anarchistów walczący o swoją przyszłość i podzielony Sabat pozostawiają sporo miejsca dla indywidualnej działalności niezwiązanych z nimi wampirów. Wampirów słabej krwi, z tak późnego pokolenia, że przejawiają cechy ludzkie, jest obecnie więcej niż kiedykolwiek.

Dla nich konflikty Camarilli i Anarchistów oraz walki o władzę między sektami to tylko hałas panujący gdzieś w tle. Najlepiej ignorować wszystko, chyba że jakiś gorliwy Archont lub Radny sam ich w to nie wciągnie, nekając tych, którzy nie chcą się dostosować.

Na granicach Świata Mroku toczą się niezliczone historie i z czasem może okazać się, że niektóre z nich są ważniejsze, niż wydawało się to głównym sektom. Nikt w Świecie Mroku nie wie o wszystkim, co się w nim dzieje, a jego nieskończona różnorodność zawsze odsłania nową tajemnicę, nowy kawałek układanki niepasujący do przyjętych wcześniej schematów.

Indywidualne wampiry budują własne domeny i rządzą żelazną ręką w stylu średniowiecznych potworów. Anarchistyczni dysydenci uciekają do małych wiejskich społeczności, stref wojny i terenów granicznych, żeby tworzyć swoje własne terytoria z dala od władz żywych oraz nieumarłych. Nomadzi pokazują, że ostatecznie da się żyć w drodze, jeśli tylko wie się jak. Ci, którzy szukają ucieczki od sztywnych ideologii sekt mają do wyboru nieskończoną ilość stylów nieżycia.

Rozmiary współczesnych metropolii oraz Maskarada pozwalają sprytnemu ssakowi ukryć się pod samym nosem Księcia Camarilli. Tylko głupiec może sądzić, że wie o wszystkim, co dzieje się w milionowym mieście.

#### DRUGA INKWIZYCJA

Pomimo nieustannego konfliktu w szeregach nieumarłych, największe zagrożenie dla Spokrewnionych mogą stanowić ludzie. Camarilla od dawna twierdziła, że jeśli tylko śmiertelnicy dowiedzieliby się o istnieniu wampirów, wszyscy Spokrewnieni skończyliby na stosie. Sądzi ona, że nastąpiłoby polowanie na skalę, jakiej świat jeszcze nie widział i żadna nieśmiertelna moc nie uratowałaby władców nocy przed miliardami rojącym się na Ziemi.

Camarilla miała rację.

Wywiady różnych państw odkryły nieumarły. Te organizacje śmiertelników starają się określić prawdziwą naturę zagrożenia, wymieniają się informacjami między sobą i z niechetnymi do współpracy członkami św. Leopolda. Uprzedzenia starych Inkwizytorów okazują się w końcu jakoś ugruntowane i brane na poważnie – oraz finansowane i uzbrajane wcale arsenaly – przez najpotężniejsze oraz najbardziej bezlitosne organizacje na świecie.

Na chwilę obecną Druga Inkwizycja pozostaje tajna i nie jest ani rozumiana, ani kontrolowana przez agencje lub rządy jako takie. Nie każdy agent CIA lub FSB wie o wampirach, ale wystarczającą liczbą kluczowego personelu w bardzo anonimowych biurach rozumie, że istnieje poważne zagrożenie. Druga Inkwizycja zabiła Księcia Londynu i Las Vegas oraz okaleczyła klan w Wiedniu. Jej ofiarą padły dziesiątki nieostrożnych Anarchistów i wampirów z aroganckiego Sabatu, nieprzyzwyczajonych do tego,

że śmiertelnicy potrafią polować na krwiopijców. No i rzecz jasna wiele wampirów próbuje rozgrywać Drugą Inkwickcję przeciwko swoim rywalom, dostarczając jej adresy kryjówek lub szczegóły morderstw.

Druga Inkwickacja walczy z wampirami, ale inkwizytorom daleko jest do bohaterów. Pochodzą z najbardziej skorumpowanych organizacji na świecie. Zabójstwa, przewroty, globalna inwigilacja, destabilizacja i dezinformacja to ich chleb powszedni. Pod tym względem dorównują potomkom Kaina. Z perspektywy odgrywanych postaci, Druga Inkwickacja zmusza do poważnego potraktowania Maskarady. Przekraczając granice lub choćby lecąc samolotem, trafiasz co najmniej na listę, nawet jeśli nie do słonecznego pokoju. Korzystasz z Internetu? Możesz od razu wysłać maila do NSA, zapraszając ich na polowanie i spotkanie z Primogenem. Sojusz Pięciorga Oczu po cichu dopisał słowa kluczowe związane z wampirami do swoich list. Wyślij komuś SMS-a z pytaniem, gdzie jest dziś Elizjum, a Inkwickacja może się wprosić.

Pomimo tych wszystkich zagrożeń, Inkwickacja to również szansa. Zabiła wystarczająco dużo wampirów, żeby pojawiły się nowe możliwości i prożnia władzy w całym społeczeństwie nieumarłych. Możesz mieć szczęście, albo możesz ją wykorzystać do zabicia wroga. Jakaś wyjątkowo szaleńcza grupa Spokrewnionych może nawet próbować zinfiltrować Inkwickcję i kontrolować jej agentów, ryzykując śmierć w płomieniach w zamian za szansę władania ognistym mieczem.

#### ZMIENIAJĄCY SIĘ ŚWIAT

Świat Mroku jest zmienny. Kiedy zacznesz grę, stanie się ona przestrzenią, w której możesz skonstruować dowolną opowieść. Każdy element – od Camarilli i Anarchistów, aż po Inkwickcję – jest niestabilny i tylko czeka, aby pchnąć go w takim lub innym kierunku, w zależności od działań postaci.

Możesz więc zdecydować samemu, ile z tego świata wykorzystasz w grze. Czy od razu wskoczysz na głęboką wodę i stworzysz opowieść szpiegowską, w której postacie próbują umknąć agentom Inkwickacji, odkrywając przy tym śmiertelnie sekrety Camarilli, które burzą wszystko to, w co postacie dotychczas

wierzyły? A może zostawisz świat w tle, konstruując bardziej osobiste opowieści?

W końcu to twój Świat Mroku.

## Odgrywanie Ról i Narracja

Opowiadanie różnych historii sięga początków ludzkości, kiedy język zmienił nas z używających ognia małp w coś innego. Opowieści te, jak sobie tłumaczymy, zaczęły się wokół ogniska, ostrzegając przed prawdziwymi i wyimaginowanymi zagrożeniami lub pokusami czyniącymi w mroku. Przeszły później w poezję, teatr, powieści i opery. Pojawili się w nich nowe pokusy i nowe zagrożenia, także te, które czynią w naszych własnych wnętrzach.

W XX wieku ustne tradycje przeniosły się na ekrany. Kino, komiksy, telewizja oraz powszechna cyfrowa rozrywka nadal przyciągają ludzi do migotliwego światła, choć opowieści sięgają już prawie granic naszej wyobraźni. Prawie.

Gry fabularne, jako jedna z najnowszych form sztuki opowiadania, dopełniają tę ewolucję od blasku ognisk do blasku monitorów. Pozwalają graczom opowiadać i odgrywać historie dla siebie nawzajem, zgodnie z zasadami lub logiką gry, ale bez ograniczania wyobraźni. Jeśli to twój pierwszy kontakt z tradycyjną grą fabularną, nie obawiaj się: jest to równie łatwe, co zabawy w dom lub strzelaniny z dzieciństwa oraz równie wciągające, co najciekawsze seriale telewizyjne.

### Narrator

Grając w *Wampira*, wcielasz się w tworzoną przez siebie postać i udajesz ją w czasie rozgrywki. Jedna z osób biorących udział w grze, Narrator, wymyśla i prowadzi opowieść. Konstruuje otoczenie i dodatkowe, odgrywane przez siebie postacie, tzw. Bohaterów Niezależnych (BN). Narrator opisuje, co dzieje się w świecie gry w wyniku działań graczy. To on lub ona rozstrzyga w kwestii zasad i wprowadza do gry nowe wyzwania.

Głównym obowiązkiem Narratora jest dobra zabawa pozostałych graczy. Jest ona wynikiem ciekowej historii. W odróżnieniu od pisarzy i reżyserów, Narrator nie opowiada jej od początku do końca. Zamiast tego wymyśla otoczenie i inicjuje fabułę, później zaś gracze wcielający się w swoje role zmieniają i rozwijają całą



opowieść oraz jej otoczenie. Należy zachować równowagę pomiędzy narracją i arbitrażem, rozrywką i sędziowaniem, opowieścią i grą. Narrator czasami wymyśla scenariusz lub opisuje wydarzenia, ale głównie decyduje o tym, co dzieje się w wyniku wypowiedzi i działań postaci, najbardziej uczciwie i bezstronnie, jak tylko potrafi.

### Gracze

Chociaż to Narrator prowadzi grę i odgrywa dziesiątki lub nawet setki postaci, gracząmi nazywa się tych uczestników rozgrywki, którzy wcielają się w role głównych bohaterów. Grając w *Wampira*, tworzysz jedną z głównych postaci i odgrywasz jej rolę. Mówisz za nią, działasz, decydujesz, jaki jest jej cel w grze i jak będzie go osiągać. Narrator dostosowuje opowieść do tych zamiarów, gracze konstruują postacie biorące udział w opowieści, a ich działania mogą pozostawać w jej ramach albo poza nie wykraczać.

Często po tym, jak opiszesz, co chcesz zrobić, usłyszysz od Narratora, żeby rzucić kośćmi. Rzut zadecyduje, czy powiodły się twoje opisane wcześniej zamiaty. Cechy twojej postaci, opis jej mocnych i słabych stron, określają, co może ona zrobić. Znając jej zdolności, zarówno naturalne, jak i nadnaturalne, możesz dokonać wyboru zapewniającego największe szanse powodzenia.

Dobry gracz równoważy w ten sposób strategię i odgrywanie roli, biorąc pod uwagę osobowość i zamiaty postaci, jak również jej cechy. Wykorzystujesz mocne strony postaci i próbujesz poradzić sobie z jej słabościami, żeby

osiągnąć swoje cele we wrogiem i niebezpiecznym świecie. Działania twojej postaci mogą kształtować ten świat. Jako gracz możesz dodawać poszczególne pomysły i elementy do opowieści. Narrator włącza je w nią (albo i nie), starając się rozwijać jak najbardziej dramatyczną, wciągającą i stanowiącą wyzwanie narrację.

Grze w *Wampira*, z jej osobistym i dramatycznym charakterem, sprzyja skupienie graczy – na własnej postaci oraz na fabule i zamiarach postaci innych osób. Gra traci w dużej mierze swój klimat i urok, jeśli gracze muszą rywalizować o uwagę Narratora (i wzajemną). Podobnie opowieść traci spójność, gdy „głównych” postaci jest w niej zbyt wiele. Okazuje się, że w *Wampira* gra się najlepiej, gdy jest jeden Narrator i grupa od trzech do pięciu graczy.

### Pomoce do gry

*Wampir* został zaprojektowany w taki sposób, żeby grać w niego przy stole. Nie ma co prawda planszy, ale kostki, ołówek i kartka papieru wymagają jego obecności. Przydaje się on również do koncentrowania uwagi graczy. Potrzebne jest ksero karty postaci (znajdziesz ją na końcu tej książki lub ściagniesz ze strony wydawnictwa) oraz coś do przymocowania Mapy Relacji (zob. s. 142). Kostki muszą być dziesięciościenne (tzw. k10). Można je kupić w każdym dobrym sklepie z grami. Potrzebne są ich dwa kolory – jeden zwykły i drugi na oznaczenie kości Głodu. Sugerujemy czerwone. Szukaj specjalnych kości do *Wampira: Maskarady* 5 edycji w punktach sprzedaży gier fabularnych ■



**PRZYKŁAD ROZGRYWKI W5:**

# „POLOWANIE”

Czwórka przyjaciół spórkowała się, żeby zagrać w *Wampira: Maskaradę*. Niktórzy znają Świat Mroku, inni nie, więc grupa postanawia zacząć od prostej rozgrywki. Gracze stworzyli już początkujące postacie (zob. s. 139). Postanowili umieścić akcję w swoim rodzinnym mieście, przez które przewija się sporo studentów. Uznali także, że chcą zagłębić się w temat moralności, zwłaszcza wady i zalety pozwalania sobie na wyznawanie szczytnych ideałów.

Ponieważ zgodzili się, że chcą zacząć szybko, Narrator podrzuca im przewodni motyw zaraz po tym, jak przedstawili swoje postacie i rozpisali prostą Mapę Relacji (zob. s. 142).

– W brudnym schowku, gdzieś w tunelu pod uniwersytetem, cztery ciała gwałtownie drgnęły, kiedy tylko słońce schowało się za horyzontem. Ożywione przez Krew, powstają z oczami błyszczącymi niaturalnym głodem. Od czasu... incydentu powstrzymywaliście się od żerowania, wzdrygając się na samą myśl o piciu ludzkiej krwi. Ale teraz Głód staje się coraz większym problemem i niektórzy z was boją się, że sprawy mogą przybrać kiepski obrót, jeśli szybko nie dostaniecie tego, czego potrzebujecie...

Zaczynacie z Głodem na 3 poziomie.

Wszyscy gracze biorą trzy kości Głodu (zob. s. 205) i Marcin, wcielający się w rolę Sandry, gwiazdy organizacji studenckiej, kontynuuje pomysł Narratora:

– Ludzie, słuchajcie, musimy... musimy coś zrobić. Ostatniej nocy odwiedziłam brata i jego rodzinę i tak jakby nie byłam

sobą. Chcieli gdzieś iść, ale ja mogłam myśleć tylko o... wiecie o czym. Jakbym nie była już sobą. Ręce poruszały mi się samoistnie i... i uciekłam. Gdybym pozostała, chyba zrobiłabym coś złego, coś bardzo złego.

Kiedy Marcin opowiada, Narrator wpisuje brata Sandry z rodziną na Mapę Relacji.

Chcąc podkreślić motyw całej opowieści, Maria, która stworzyła postać Marthy, którą opisuje jako „porządną aż do bólu” wersję siebie samej, ciągnie dalej ów wątek:

– Pieprz się Sandra! Nie kupuję tej gadki w stylu „Nie mogłam się powstrzymać!”. Musimy to przetrzymać. Na pewno przejdzie. – Następnie dodaje – Martha, w miarę jak mówiła, drapala się po ręce tak długo, aż jej skóra pękła. Wtedy zaczęła ssąć ranę.

**Postępuj tak subtelnie, realizując swoje cele, żeby nawet twoi sojusznicy nie byli pewni, do czego dążysz**

Gracze zaczynają dyskutować i po kilku minutach chodzi już nie tyle o to czy, ale jak będą sobie radzić z Głodem. Wkrótce przyszła koteria rusza w noc, w poszukiwaniu „dawcy”. Narrator pyta po kolej wszystkich graczy, co chciał robić przez kilka następnych godzin.

Marcin (Sandra): – *Chcę sprawdzić, gdzie uniwersytet trzyma krew do badań, popытаć znajomych na wydziale. Większość z nich pewnie pracuje do późna.*

Maria (Martha): – *Ze szklistymi oczami idę w stronę pobliskiego gospodarstwa komunalnego, tego przed którym demonstrowałam wcześniej, protestując przeciwko hodowli zwierząt, żeby sobie tylko popatrzeć*

Andrzej, który gra Marcusa, byłego studenta będącego wśród ludzi, z jakimi zwykle się nie zadaje, postanawia iść z Sandrą.

Narrator prosi Marcina (Sandra), żeby wykonał test Manipulacja + Wykształcenie (zob. s. 117), przyznając mu jedną dodatkową kość jako premię za pracę zespołową (zob. s. 122). Narrator ustalił ST (Stopień Trudności) na 4. Marcin ma tylko dwa sukcesy, więc Sandra przez kilka godzin bez powodzenia dzwoni do ludzi. Sandra i Marcus postanawiają wrócić do reszty i zobaczyć, czy poszło im lepiej.

Narrator początkowo chciał skupić się na akcji w gospodarstwie, ale zamiast tego opowiada, jak Martha okrąża je kilka razy i oddaje Marii głos, żeby opisała zarówno swoje wewnętrzne przeżycia, jak i to, co wie o gospodarstwie. Maria opisuje kilka budynków i zagrody dla zwierząt. Nie zajęłoby to prawdopodobnie w grze tyle czasu, co działania innych postaci, ale Narrator naciąga nieco jego upływ, żeby wszyscy gracze mogli uczestniczyć w następnej scenie.

Narrator: – *O tej porze zwierzęta już śpią w swoich zagrodach, a przez jedynie oświetlone okno w głównym budynku widziecie, jak stróż pije kawę i bawi się telefonem. Ochrona jest zastrzona, prawdopodobnie w wyniku wcześniejszych działań Marthy i jej znajomych. Osoba z najgorszą pulą kości Zręczność + Krycie się powinna teraz nimi rzucić.*

Po sprawdzeniu kart postaci, postać z najniższą pulą Zręczność + Krycie się wykonuje rzut i osiąga tylko jeden sukces. Obawiając się, że gdyby bohaterowie zostali

odkryci na tak wczesnym etapie, źle by się to skończyło, gracz wydaje punkt Sily Woli na przerzut (zob. s. 122). Rzut daje dodatkowy sukces i drużyna zakrada się do gospodarstwa.

Marcin (Sandra): – *Sprawdź, czy mogę otworzyć drzwi do budynku z końmi.*

Maria (Martha) wczuwa się w klimat i gapiąc się, żeby pokazać zachowanie swojej postaci, pyta: – *Co robisz?*

Marcin (Sandra) zdziwiony: – *O co ci chodzi? Konie są duże, powinny... dać nam dużo bez odniesienia trwałych obrażeń!*

Maria (Martha): – *Martha odwraca się, żeby spojrzeć na oświetlone okno z takim samym szklistym spojrzeniem jak wcześniej – Te zwierzęta tutaj nie zrobiły niczego złego Sandro, a z drugiej strony ich opiekunowie... trzymają je w niewoli, w niewolnictwie, dla naszej rozrywki. Dzisiaj jeden z nich zapłaci za to.* – *Martha podchodzi do okna z niewinnym, ale lekko drapieżnym uśmieškiem.*

Narrator: – *Stróż to pulchny gość po trzydziestce. Dziwi się, widząc Marthę. Otwiera drzwi, wychodząc w ciemność. Wydaje się, że widzi tylko ją – Co się stało? Co....*

Marcin (Sandra): – *Nic, tylko przechodzimy! Martha, idziemy!*

Narrator: – *Hej! To ty jesteś tą suką od praw zwierząt! Dzwonię po ochronę! Tymczasem Andrzej sygnalizuje Narratorowi, że Marcus próbuje*

*podkraść się od tyłu do stróża. Rzuca na Zręczność + Krycie się. Tym razem wypadają dwa 0 (10), jedna na kości Głodu i jedna na zwykłej, co daje „krwawą wygraną” (zob. s. 205)* W tej sytuacji nietrudno zgadnąć, co dzieje się dalej. Marcus po cichu podkrada się od tyłu do mężczyzny, zatapiając kły w jego karku.

Narrator prosi teraz innych graczy, aby rzucili kościami na pohamowanie szalu (zob. s. 219) Maria postanawia, że Martha nie będzie się hamować, a Marcin odnosi sukces w teście Sandry. Sandra jako jedyna nie będzie pić krwi tego biedaka; widok jednocześnie odrzuca ją i przyciąga.

Wypijając do końca krew, oba wampiry zaspokajają Głód (zob. s. 211), ale jednocześnie otrzymują Skazę (zob. s. 239) na swoim Człowieczeństwie, ponieważ złamały założenie kroniki „*Nie wyrządzaj krzywdy*” (zob. s. 172).

– *Po kilku minutach krwawej rzezi mężczyzna leży martwy na ziemi, a dwójka z was już od dawna tak dobrze się nie czuła. Nie macie jednak zbyt wiele czasu na rokoscowanie się sukcesem swojego polowania, ponieważ z ciemności nagle wyłania się jakaś postać. Dzikie, moglibyście przysiąć, że była tam tylko jedna osoba. Postać ta jest chuda, ubrana dość zwyczajnie, ale jej oczy dziwnie błyszczą w świetle padającym z okna – Co. Wy. Kurwa. Robicie. Ssacze.*

*W. Mojż. Domenie?! ■*



# SPOŁECZEŃSTWO spokrewnionych

*Tu gdzie jesteśmy, sztylery  
W ludzkim uśmiechu są skryte: im bliższy  
Krewny, tym krwawszy.*

– WILLIAM SHAKESPEARE, „MAKBET”  
TŁUM. M. SŁOMCZYŃSKI

## Dawne i Współczesne Poglądy

Kain był rolnikiem, Abel pasterzem. Nie umknęło to uwadze co bardziej naukowo ukierunkowanych Spokrewnionych, którzy poszukują swoich starożytnych początków. Większość z nich uważa, że w historii ludzkości Homo sanguinis pojawił się względnie niedawno, około 12 tys. lat p.n.e., w okresie rozwoju rolnictwa i cywilizacji – lub, jeśli ktoś woli, kiedy upadło rajskie zbieracko-łowieckie społeczeństwo.

Najbardziej radykalna teoria gosi, że Kain wędrował i rozpowszechnił wynalazek rolnictwa w co najmniej jedenastu miejscowościach w Starym i Nowym Świecie, które są tradycyjnie uważane przez naukowców za obszary, gdzie pojawiło się ono spontanicznie i niezależnie od siebie. W ślad za polami uprawnymi pojawiły się stałe osiedla, miasta i w końcu podatki. Wraz z podatkami nadeszło pismo, a potem

pierwi królowie-bogowie i imperatorzy. W tym punkcie zgadzają się prawie wszyscy Spokrewnieni naukowcy – ci imperatorzy bywali wampirami również często, co ludźmi.

Wampiry rządzili Ziemią, poczynając od czasów Przedpotopowych, założycieli klanów przeklętej krwi w Henoch, przez Egipt, Rzym i Wielkie Zimbabwe, aż po ostatnie lata średniowiecza. Podzielone na wysokie i niskie klany, uważały się za prawowitych władców ludzkości i żerowały na podwładnych. Wiele z nich wciąż to robi, nawet jeśli plomienie Inkwizycji zmusiły je do zmiany metod. Tak, Spokrewnieni są starożytni. Ale nawet najstarsi z nich muszą przetrwać tu i teraz, w trzeciej dekadzie XXI wieku.

W okresie pięciuset lat od czasów Pierwszej Inkwizycji wampiry dostosowały się do kultury śmiertelnych i nauczyły ukrywać, nosząc ludzkie maski. Jedynym sposobem przetrwania przez nie do współczesności było przekonanie nas, że nie istnieją.

Wspomagały więc rozwój racjonalnej myśli i nauki, finansując newtonów oraz kartezjuszy swoich domen. Racjonalny umysł uznał ich istnienie za niemożliwe. Kapitalizm również się im przysłużył, nawet jeśli nie wymyśliły ani wolnego handlu, ani komunizmu. Systemy te umożliwiły wampirom płynne przejście od mrocznych władców do niewidzialnych mistrzów bankowości, handlarzy opium, dyrektorów politbiura i strażników w Gulagu. Świeśnie sobie poradziły w tak odmiennych systemach władzy, jak handel niewolnikami, giełda, branża rozrywkowa i modowa, internetowy biznes i zielona energia. Jako gatunek, nawet jeśli nie zawsze jako jednostki, wampiry przystosowują się wyjątkowo dobrze.

Najstarsze z nich są mentalnie zanurzone w przeszłości, zagubione w dawnych ideologiach i niezdolne zrozumieć, dlaczego smartfony są lepsze niż prasa drukarska. Zmuszone są przy tym do walki z wrogiem używającym satelitów, aby je śledzić i intelligentnych bomb, żeby je niszczyć.

Najmłodsi ze Spokrewnionych wiedzą, jak posługiwać się szyfrowaniem i medianami społeczeństwymi, słuchają Trentemøllera na Spotify, gardzą przeszłością oraz tyranią swoich starszych. Muszą zmagać się z systemem rządów, który był zacofany już pięćset lat temu i obracać w towarzystwie wodzów Mongoliów oraz weteranów Wojny Siedmioletniej.

Wydaje się, że Spokrewnieni, bez względu na to jak bardzo starają się nadążać za postępem technologicznym, zawsze będą częściowo tkwić w przeszłości. Stare pijawki, niechętne lub niezdolne do przekroczenia wzajemnych różnic, walczą z młodymi i jest to najbardziej fundamentalny podział w społeczeństwie Spokrewnionych. Obecnie znajduje on swój wyraz w konflikcie pomiędzy Camarillą i Anarchistami, który określa się mianem Wojny Epok.

## Jyhad

Spokrewnieni uwielbiają władzę. Lubią mieć kontrolne pakiety akcji bankierskich imperiów, związać dożywotnim długiem narkotykowego barona, wpływać na wychowanie dzieci-geniuszy, inspirować

powstania. Być może starają się wywierać wpływ na innych, ponieważ mają tak niewiele kontroli nad sobą. Są niewolnikami swojego uzależnienia, którego nie da się wyleczyć. I bez względu na to, jak są potężni, zawsze istnieje ryzyko, że sami stanań się slugami lub ofiarami starożytnych stwórców.

Jyhad być może uwidacznia to, co dzieje się, jeśli międzypokoleniowy konflikt nigdy nie zostanie rozstrzygnięty. Staje się on wtedy wojną bez końca, toczącą pomiędzy różnymi pokoleniami starożytnych, którzy byli nowicjuszami tysiące lat temu, i którzy przekazali w spadku konflikty swojemu potomstwu. Jyhad, napędzany wendetami i utopijnymi marzeniami, to oś, wokół której obraca się całe społeczeństwo Spokrewnionych. Czyni on z młodych i idealistycznie nastawionych wampirów pionki, przedstawiane przez starożytnych na szachownicy polityki nieumarłych. Pozostawia również swoje ślady – oraz blizny – w świecie śmiertelników.

Jyhad rozpoczął się od bitwy w Pierwszym Mieście i trwa po dzień dzisiejszy. Henoch zostało najprawdopodobniej zniszczone przez czwarte i piąte pokolenia Spokrewnionych, które obrociliły się przeciwko swoim przedpotopowym przodkom, podobnie jak Przedpotopowcy obrócili się wcześniej przeciwko sobie. Wojny punickie były ludzkim przejawem ostrego konfliktu pomiędzy starszymi klanów Ventrue i Malkavian, którzy udawali rzymskich patrycjuszy, po jednej stronie i utopijnych marzycieli, dowodzonych przez afrykańskich Brujah z rodu Troile, po drugiej. Wielka wizja buntowników – jawne życie pośród śmiertelnych – została wówczas zniszczona. Nie po raz pierwszy zresztą i nie ostatni. Wielokrotnie była ona dławiona siłą lub załamywała się pod własnym ciężarem. Narodziny Herezji Kainitów i wysokich klanów Ile-de-France wywołyły straszliwą krucjatę przeciwko Albigensom. Sami Spokrewnieni odpowiadają za rozpalenie ognia Inkwizycji, który niemalże zmiotł potomstwo Kaina z powierzchni Ziemi. Upadek Konstantynopola w czasie szaleńczej Czwartej Krucjaty nadszedł niczym krwawa burza napędzana diabolizmem „Archaniola” Michała i zakończył marzenia o Triumwiracie Bizantyjskim.

Ostatnie noce średniowiecza i Wojna Książąt zbiegły się w czasie z narodzinami wielkich sekt, zrodzonych

z licznych powstań i zdrad, które pogrzebały stary porządek wysokich i niskich klanów oraz po raz kolejny postawiły przeciwko sobie stwórców i ich potomstwo. Pojawienie się kultu śmierci Sabatu i diabolizm co najmniej dwóch Przedpotopowców zwiastowały początek nowej ery. Ale nawet po tym, jak Spokrewnieni z Camarilli podczas negocjacji w Thorns postanowili ukryć się, aby uciec przed gniewem śmiertelników, Jyhad trwał nadal. Upadek *ancien régime* od zawsze stanowi dobrą okazję dla nieumarłych i zarówno w czasie Wielkiej Rewolucji Francuskiej, jak i Październikowej

Spokrewnieni próbujący zniszczyć swoich starszych nażłopali się krwi arystokratów. Matuzalemowie, tacy jak Helena i Menele, wciąż walczą ze sobą w czasie postnowoczesnych nocy neonów i kamer, chociaż Troja dawno temu zmieniła się w proch.

Wszyscy Spokrewnieni chcą wierzyć, że znają swoje miejsce w Jyhadzie, ale jest tak tylko w nielicznych przypadkach. Za planami Księcia Kairu, mającymi na celu pozbicie się Anarchistów z jego domeny, stoi Matuzalem z katakumb pod Turynem. Rzeczywistość skrywa się pod warstwami zawilich gier politycznych i strategicznych sojuszy, ale wydaje się, że wszystko to zmierza do wielkiego finału.

Starsi, którzy pozostali w swoich schronieniach, żłapią *vitae* żółtodziobów, żeby zachować zdrowe zmysły i oprzeć się mocy Wezwania. Zamiast rządzić bezpośrednio, wycofują się w paranoiczne odosobnienie, pozwalając nieprzygotowanym do tego nowicjuszom wlać swoim imieniu. Koterie trzymają w rękach lenna i tereny gangów, podczas gdy ich władcy wyruszyli na Wschód lub przekrzykują niewidzialne widma, pograżeni w szaleństwie krwi. Wielu „tymczasowych” rządzących nie planuje wrócić swoich nabytków, gdy starsi powrócą. Czemuż apokalipsa jednego pokolenia nie miałaby być początkiem dla następnego?

Wampiry żyją jednak wiecznie, który więc mógłby z całą pewnością stwierdzić, że ta apokalipsa zakończy się zanim upłynie era śmiertelników... o ile jest to w ogóle apokalipsa. Niezwiązani wierzą, że nie.

Według nich najnowsze wydarzenia w krwawej operze Jyhadu to spiski i osobiste wendetę, ubrane w szaty proroctwa i przeznaczenia. Dla nich Starożytni to wyłącznie grupa trzymająca władzę, mająca własne uprzedzenia i o wiele za dużo czasu.

## Camarilla

Camarilla jest najbardziej wpływową organizacją

Spokrewnionych w dziejach świata. Jej oficjalnym celem

jest zachowywanie Maskarady, wyrafinowanego

oszustwa, skonstruowanego z intencją

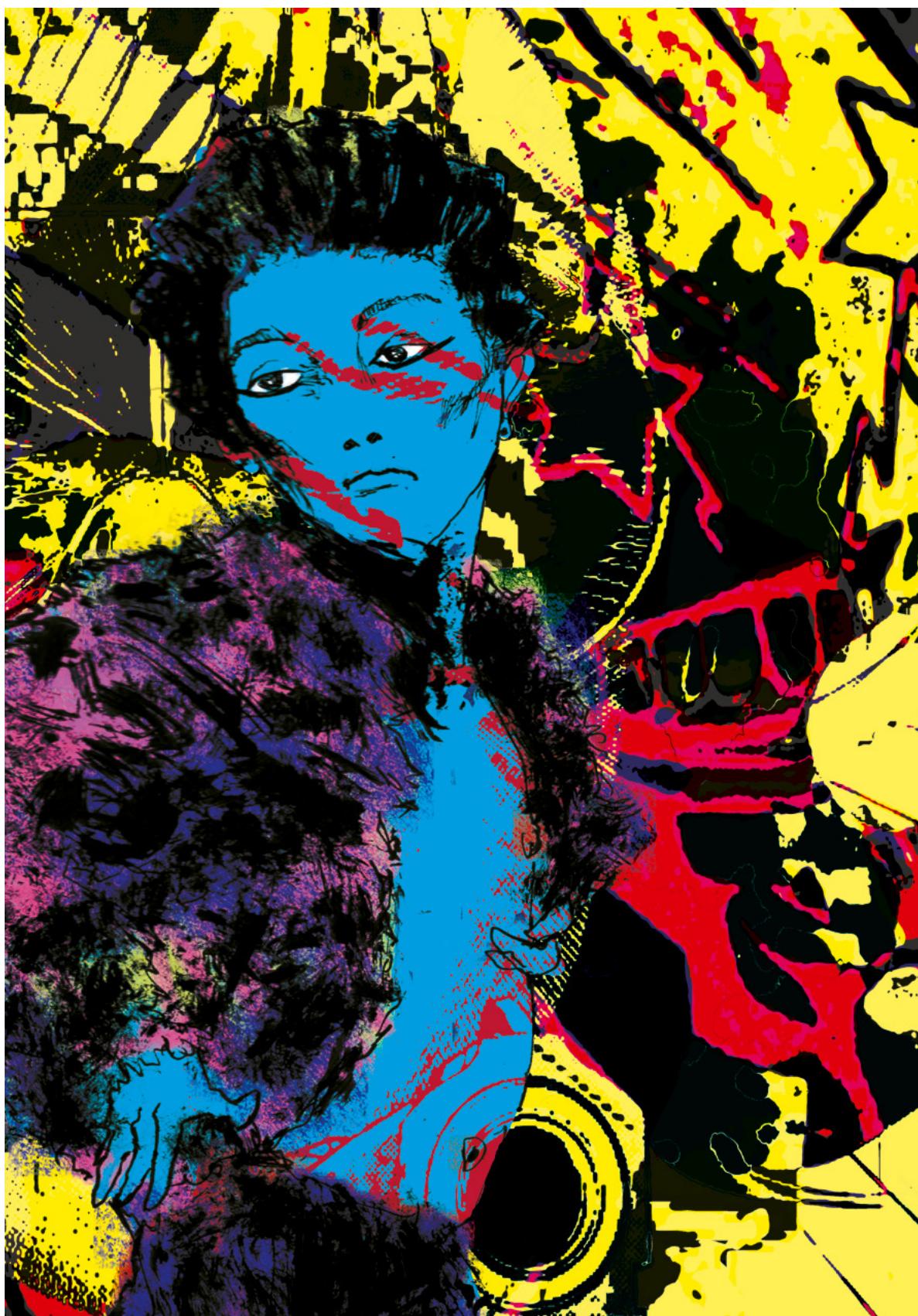
ukrycia istnienia nieumarłych przed żywymi. Camarilla jest jednak czymś znacznie więcej. Jest spiskiem w celu zachowania władzy starszych.

Tajnym stowarzyszeniem nieumarłych, które wywiera wpływ na globalną gospodarkę i politykę. Najbardziej przypominającą rząd instytucję u Spokrewnionych. A także międzynarodowym związkiem miast podobnym do ONZ. Posiada swoją centralę, Wewnętrzny Krąg, oraz kadrę Egzekutorów i Archontów – przemierzających kulę ziemską i utrzymujących porządek – którzy

odpowiadają przed swoimi bezimiennymi władcami. Sekta wyznaje sztywną postawę moralną w kwestii uchronienia ludzkości przed głodem Krwi i uważa się za pasterza ślepego ludzkiego stada – zarazem moralnie doskonalszego i gorszego od swoich krócej żyjących poddanych.



Wiek, władza i bogactwo wielu członków Camarilli same w sobie, a także niedawne wykluczenie Anarchistów z jej grona, czynią sekę wyraźnie elitarną. Tworzą ją potwory w sukniach za 5000\$, ze starannie gromadzonymi portfelami akcji i schronieniami pilnowanymi przez niewolników krwi ubranych w uniformy prywatnej ochrony. To jeden procent z jednego procenta, który chce jeszcze więcej. Camarilla ma swoich ludzi w bankach i Kongresie. Przepychają oni korzystne dla niej umowy i ustawy. Jej członkowie są mistrzami dezinformacji, propagandy oraz szantażu i niczego nie pozostawiają przypadkowi. Co prawda mają obecnie ręce pełne



roboty, ale Camarilla nigdy nie wahala się niszczyć życia ludzi i Spokrewnionych, żeby chronić sekrety swoich ogromnych wpływów.

Kain jest dla większości członków Camarilli wyłącznie mitem, metaforycznym wyrazem ich kłaty, a nie postacią historyczną. A jednak wielu z nich wciąż wyznaje jakąś religię, chrześcijaństwo, islam lub judaizm, szukając sensu i celu swojego nieżycia. Bliskowschodni odpowiednik Camarilli – Ashirra – opiera się w całości na islamie, który pomaga hamować mordercze instynkty Krwi. Kult przodków ciągle jest jednak w Camarilli powszechną praktyką, a starożytni Matuzalemowie, tacy jak Mithras i Dracon, pełnią w nim rolę świętych. W niektórych klanach obiektem czci stali się Przedpotopowcy, którzy uważani są za wcielenie ideałów rodu.

Miasto kontrolowane przez Camarillę jest rządzone niczym feudalny dwór, nawet jeśli jej zgromadzenia bardziej przypominają posiedzenia dyrekcji lub narady gangsterów. Hierarchia jest tu absolutna. Na jej szczytce stoi Książę, istota wystarczająco potężna lub sprytna, aby akceptowano ją jako przywódcę domeny. Poniżej znajdują się członkowie Rady Primogenów, przedstawiciele głównych frakcji Camarilli z danego obszaru. Niezależnie od tego czy są oni starszymi klanów, czy też wampirami o największym terenie lowieckim, zwracają się bezpośrednio do Księcia, który stara się słuchać ich rad. Niejeden lord został obalony przez własną radę. Niektórzy księęta wybierają

sobie Seneszala, pełniącego funkcję osobistego doradcy i zastępcy w przypadku ich nieobecności.

W razie potrzeby, w tajnych sanktuarach zwanych Elizjami, zbiera się dwór. Elizja często zmieniają miejsce spotkań w celu zachowania absolutnej tajemnicy, a ich gospodarze używają rozlicznych zabiegów, żeby ukryć sprawy Spokrewnionych przed wąskiem wzrokiem śmiertelników. W Elizjach odbywają się uczyty oraz ceremonie i toczone są zażarte spory. Przewodniczą im i strzegą ich Gospodarze Elizjum oraz ich heroldowie, nazywani również harpiami. Elizja mogą znajdować się w ukrytych pomieszczeniach ekskluzywnego klubu fetyszystów, w porzuconym bunkrze atomowym lub odbywać się nocą w Muzeum Guggenheima.

Porządku w domenie strzeże szeryf, żandarm lub konstabl – czy jakkolwiek nazywa się lokalnie tę funkcję. Są to raczej zabójcy niż policjanci. W Camarilli, która kręci nosem na współczesne pomysły, takie jak sprawiedliwy proces, doraźna sprawiedliwość jest normą. Jeśli zaciągnięto cię przed Radę, abyś błagał o litość, zamiast od razu spętać cię łańcuchem i wystawić na działanie światła słonecznego, możesz mówić o wielkim szczęściu.

## Sześć Tradycji

Sześć Tradycji stanowi fundament rządów wśród Spokrewnionych. Mogą być one interpretowane w najrozmaitszy sposób, a poszczególni księęta i rady mogą nadawać im różną wagę. Nadal jednak pozostają starożytnymi

zwyczajami, których świadomy jest każdy wtajemniczony członek Camarilli. A nawet jeśli nie był, ich nieznajomość nie stanowi żadnego usprawiedliwienia w przypadku, gdy zostaną złamane.

### PIERWSZA TRADYCJA:

#### **MASKARADA**

Nie wyjawisz prawdziwej natury tym, którzy z Krwi nie są. Wyjawiając ją, praw Krwi się wyrzekasz.

Pierwsza tradycja jest jako jedyna powszechnie akceptowana, choć najczęściej łamana. Niechlujne żerowanie przy świadkach, chamskie pokazy mocy nieumarlych, wyznanie złożone ukochanej śmiertelnej osobie – takie rzeczy się zdarzają, ale od Spokrewnionych oczekuje się sprzątania po sobie lub poniesienia konsekwencji. Tępienie „kapusiów” przez przestępco to nic w porównaniu do tego, jak bardzo poważnie, zarówno Camarilla, jak i Anarchiści biorą Maskaradę. W epoce wyzwań na YouTube, clickbaitów i fake newsów masy ludzkie mogły łatwo przeoczyć naruszenie Maskarady, ale każde z nich może również zakończyć się atakiem oddziałów specjalnych. Tylko najbardziej szaleni fanatycy supremacji Kainitów marzą o czasach, kiedy będą mogli rządzić w sposób jawny. Większość zaakceptowała rzeczywistość – nieumarłym lepiej się wiedzieć jako pasożytniczym silom, skrytym w cieniu tronu, niż wielkim drapieżnikom lub diabelskim władców ludzkich włości.

**DRUGA TRADYCJA:****DOMENA**

*Domena Twoją rzeczą jest. Należy Ci się szacunek ze strony tych, którzy ją odwiedzają. Nikomu nie wolno podważać słów Twych, gdy gości w Domenie Twojej.*

Domena Księcia to całe miasto, ale może on przyznać pewne prawa swoim poddanym, pozwalając im rządzić dzielnicą lub ulicą. Tworzy się w ten sposób skomplikowana hierarchia panów i wasali, która przypomina późny feudalizm. Znajomość terenu i wiedza, kto nim rządzi są kluczowe przy poruszaniu się nocą w labiryncie miasta.

**TRZECIA TRADYCJA:****POTOMSTWO**

*Będziesz Spokrewniać innych tylko za przyzwoleniem Starszego Twego. Jeśli stworzysz innego bez zezwolenia Jego, Ty i Twoje potomstwo zgładzeni będącie.*

Przeludnienie może szybko stać się groźne dla Maskarady, a wymóg zgody Księcia na posiadanie potomków to najlepszy sposób, jaki

udało się dotychczas wymyślić, aby mu zapobiec. Towarzysz z własnej Krwi to jedna z rzeczy najbardziej pożądanych przez Spokrewnionych i coś, czego nie można łatwo zdobyć. Jest to więc cenny dar i potężne narzędzie służące zawieraniu sojuszy.

W przeszłości jeden wampir przypadał zwykle na sto tysięcy śmiertelnych istnień, ale który to dziś obliczy? Niektóre miasta, chociażby Londyn, są niemalże całkiem puste w wyniku działań Drugiej Inkwizycji, a inne wręcz roją się od wampirów słabej krwi.

**CZWARTA TRADYCJA:****OPIEKA**

*Stworzeni przez Ciebie Potomstwem Twoim będą. Póki ich nie wyzwolisz, będziesz władać nimi. Ich grzechy będą zaś grzechami Twymi.*

Obecnie w Camarilli wyzwolenie polega przede wszystkim na inicjacji. Jeśli potomek nie nadaje się na członka elity, trafia do Anarchistów i jest ścigany oraz traktowany jak cała reszta niezwiązań, o ile w ogóle nie zostanie od razu zniszczony. Stwórca ciągle odpowiada za potomstwo, które zostało zaakceptowane, ale uciekło z sektą, więc lepiej, aby je szybko odnalazł i stosownie ukarał.

**PIĄTA TRADYCJA:****GOŚCINNOŚĆ**

*Uszanuj cudzą Domenę. Kiedy przybywasz do miasta obcego, przedstaw się władcy. Bez uznania jego, niczym jesteś.*

W epoce szpiegowskich gier i odizolowanych miejskich domen tradycja ta wielce się spolaryzowała. Orientowanie się, kto przebywa w twoim mieście to w epoce uchodźców i kosmopolityzmu ciężkie zadanie. Niektórzy książęta aktywnie wspierają twardą politykę imigracyjną, budowę murów lub infiltrują straż graniczną, żeby jak najlepiej orientować się w sytuacji. Wielu książąt nie przestrzega tej tradycji lub czyni to w drakoński sposób, korzystając przy tym z pomocy śmiertelników.

**SZÓSTA TRADYCJA:****ZNISZCZENIE**

*Nie wolno ci niszczyć innych rodzaju Twego. Prawo do Zniszczenia ma jedynie Starszy Twój. Tylko najstarszy spośród was może ogłosić Krwawe Lowy.*

Krwawe Lowy to najwyższa kara w społeczeństwie Spokrewnionych. Zwykle zniszczenie innego wampira jest uważane za grzech śmiertelny, ale jeśli ktoś stanie się ofiarą *lex talionis*, prawa odwetu, każdy może na niego zapolować i go zabić. W polowaniu mogą wziąć udział nawet wampiry słabej krwi, Anarchiści i niezwiązani. W czasie Krwawych Lowów można robić wszystko, a jeśli ktoś zabije ofiarę i wypije całą jej krew, otrzymując w ten sposób część mocy – co zwie się diabolizmem – to trudno, stało się. Pomagając w Krwawych Lowach, można w końcu skupić się w łaski Camarilli, dlatego Anarchiści potępiają branie w nich udziału.

# Moda Spokrewnionych

Kolor czarny nadal jest w modzie. Dlaczego? To proste – żerowanie to brudna robota, a na ciemnym ubraniu plamy z krwi są słabiej widoczne. Toreadorzy, pracujący w branży mody i wyznaczający trendy wśród śmiertelników, wracają do czarnego w każdym sezonie z tego właśnie powodu. Oznacza to, że jasne ubrania, zwłaszcza białe, stały się symbolem statusu. Brujah w białym dresie chce wszystkim oznajomić: „jestem tak dobry, że nie uroni ani kropli krwi”. Ale noszenie jasnych kolorów zawsze jest ryzykowne i wielu Spokrewnionych uważa to za proszenie się o kłopoty, niezależnie od tego, jak dobrzy są w żerowaniu.

Moda to tajny kod porozumiewania się. Podobnie jak śmiertelni, Spokrewnieni sygnalizują swoim ubiorem przynależność, postawę i ideologię, zarówno na ulicy, jak i w Elizjum. Suknia z wzorem róży krzyczy „Jestem Diwą!” do wszystkich tych, którzy znają symbolikę klanową. Natomiast strój zrobiony ze szmat i śmieci pokazuje, że jesteś Nosferatu lub może Malkavianinem. Subtelny edwardiański krój kurtki lub swetra, które nosisz wśród śmiertelników, to wskazówka dotycząca twojego wieku, a starannie utrzymana sukienka z 1905 roku, którą założyłeś na Elizjum, uzmysłowi nowicjuszom, żeby szanowali starszych.

Spokrewnieni ubierają się całkiem inaczej na ulicy i w Elizjum. W miejscach publicznych obowiązuje Maskarada i pozowanie na dawną arystokrację to z reguły bardzo zły pomysł. Wampiry to łowcy atakujący z ukrycia, którzy wtapią się w otoczenie. Większość udaje ludzi, wszyscy zaś mają własne schematy łowieckie. Te dwa czynniki decydują o ich wyglądzie wśród śmiertelników. Włamywacz o typie Piaskuna będzie nosił sportowe buty i bluzę z kapturem, ale pijawka z tym samym modus operandi żerująca w szpitalu psychiatrycznym ubierze się jak sanitariusz.

Gwiazda sceny psychobilly spędza co wieczór godzinę, zajmując się swoją fryzurą i tatuażami, podczas gdy ktoś polujący wśród fanów minimal techno nigdy nie pomyślałby, żeby nosić t-shirt zespołu, choć ma koszmary, że nie wpuszcza go do klubu Berghain. Tylko nieliczni ze Spokrewnionych, którzy wciąż polują na scenie goth, noszą w miejscach publicznych ubrania podobne do tych „wampirzych”.

Eliza i schronienia to zupełnie inną historią.

W tych miejscach, gdzie nie obowiązuje Maskarada, Spokrewnieni obnoszą się ze swoim wiekiem i potworną naturą. Tutaj rządzą skomplikowane zasady neofeudalizmu, a harpie noszą elżbietańskie suknie lub luksusowe kreacje, na widok których osłupiałaby Lady Gaga. To część ich zabawy w status. Wejście z ulicy do kryjówki starszego uczy pokory, nawet jeśli gość klęka przed nieśmiertelnym potworem przydzielonym w śnieżnobiałą suknię z ludzkiej skóry, sam będąc ubranym w czarne dżinsy i t-shirt.

Anarchiści gardzą takim strojeniem się, uzając je za modę Camarilli. Zamiast tego trzymają się swojego własnego stylu, który ewoluuje z czasem – jest to nowoczesna uliczna interpretacja tego, czym są i ich osobistej historii, przy zachowaniu ludzkich masek. Luźne hiphopowe ubrania, biżuteria z czaszkami i tatuaże w stylu drzeworytu, które przypominają pochodzący z XVI wieku landsknechtom ich epokę. Kurtka lotnicza z okresu II wojny światowej u taksówkarza Brujah o bogatej przeszłości. Crustpunkowa ćwiekowana zbroja u mongolskiego wodza Gangreli. Większość pijawek nosi całkowicie zwyczajne uliczne ubrania, z jakimiś wskazówkami dotyczącymi ich natury, które rozumiane są tylko przez tych wiedzących, czego mają szukać.

## SYMBOLIKA

Pęknięte lustro pozostawione na miejscu zbrodni. Krzyż ankh położony na grzbicie książki. Maska tragiczna wymalowana sprayem na brezentowym namiocie w Skid Row. Odwrócony symbol anarchii wytatowany na karku motocyklisty. Chwila, a może to miecze?

Wszystkie subkultury i tajne stowarzyszenia mają własny zmienny język znaków i symboli, a Spokrewnieni nie są tu wyjątkiem. Symbole Przedpotopowców oraz ich rodów napisane pismem klinowym i zaczepnięte ze skrywionej wyobraźni dziecka ze Styrii, pojawiały się przy stołach na bezimiennych konklawach. Klanowe i sektowe heraldyki od zarania dziejów ewoluowały w mnóstwo miejscowych i osobistych form, ale motywy oraz podstawowe symbole są tak samo wieczne, jak sami Spokrewnieni. Herby arystokratów pochodzących z późnego średniowiecza (nie nazywających się jeszcze mianem Toreador, ponieważ nazwa ta pochodzi z 1877 roku, z opery „Carmen” Bizeta) mają symbol róży. Brytyjscy królowie Ventrue zawsze używali symbolu berła, a jakaś forma maski była wiązana z Nosferatu jeszcze przed tym, jak pojawiła się grecka tragedia.

Nowe symbole sekt i klanów przedstawione w niniejszej książce nie zostały zaprojektowane przez żadnego nieumarłego dyrektora artystycznego z zamiarem powszechnego użytkowania. Poprzednie symbole również. Nowe warianty odzwierciedlają jednakże niektóre zmiany w społeczeństwie nieumarłych. Ventrue z XXI wieku często dodają miecz do berła jako symbol walki Klanu Królów z Anarchistami i Drugą Inkwickcją. Symbol Tremere jest bardziej złożony od czasu upadku Piramidy, a lustro klanu Malkavian samo przygląda się patrzącemu. W Świecie Mroku symbole sekt i klanów rzadko używane są w dokładnie takiej samej formie, jak przedstawiono je tutaj.

W klanie Toreador jedna osoba może nosić koronę z róż, inna świeżo zerwane płatki przypięte do sukienki, trzecia wiktoriańską broszkę w kształcie róży o długiej łodyżce, a ktoś inny jeszcze może mieć kolczyk w pępku wyglądający niczym abstrakcyjna róża z krótszą, zgiętą łodyżką. Klanowe znaki nie dezaktualizują się, a Spokrewnieni, którzy zrobili sobie tatuaże na początku lat 90-tych XX wieku noszą swoje staroszkolne kolory tak samo dumnie, jak ci, którzy wczoraj zrobili sobie ich nową interpretację. Możesz używać w grze bardzo abstrakcyjnych wersji symboli. Kiedy je jednak uprościszesz, być może odnajdziesz ich ślady na punkowych albumach i renesansowych obrazach oraz radykalnych graffiti – to ślady krwistoczerwonej szminki pozostawione w historii sztuki przez naszych nieśmiertelnych władców.

## Ruch Anarchistów

Rewolucja przeciwko Camarilli jest równie stara co ona sama. Pierwotnie znana pod nazwą Rewolty Anarchistów, w ostatnich dziesięcioleciach znacznie się rozrosła. Młodsi Spokrewnieni nie potrafią bowiem zrozumieć, dlaczego mieliby wykonywać polecenia starszych, którzy, jak się zdaje, nie mają nic przeciwko temu, żeby w razie potrzeby rzucić ich na pożarcie Drugiej Inkwickcji.

Niezwiązani to wszystkie te wampiry, które znalazły się poza Camarillą. Ruch Anarchistów ze swoimi różnymi formami to podgrupa niezwiązanych, a także ich najbardziej widoczny element. Wielu chce uciec spod kontroli Camarilli, po prostu się przed nią ukrywając. Anarchiści postanowili jednak walczyć, starając się przejąć domeny pierwotnie należące do tych, którzy uważali się za ich władców. Czemu nie? Starsi Camarilli usłyszeli Wezwanie na Bliski Wschód, a Druga Inkwickcja niszczy na całym świecie księżąca i primogenów.

Liczba starszych zmniejsza się, podczas gdy co roku pojawiają się nowi i ambitni Anarchiści.

Ulica otwarcie mówi o rewolucji. Koniec kompromisów, koniec z polityką, koniec z układami z Camarillą. Ruch w końcu wyrwał się z trwającego przez całe wieki letargu, w jaki zapadł po Układzie z Thorns i pojawiению się Sabatu. Ta epoka już się skończyła. Anarchiści nie zapomnieli jak walczyć, zelektryzowani wielką zdradą Camarilli, która ponosi winę za nadjeście Drugiej Inkwickcji.



Nietrudno dostrzec przyczyny niezadowolenia wśród Anarchistów. Wielu książąt Camarilli lubi pozować na oświeconych oraz sprawiedliwych władców, którzy troszczą się o dobrobyt wszystkich Spokrewnionych. Ale nowicjusze, którzy zostali Anarchistami, mają całkiem odmienne doświadczenia. Retoryka księcia brzmi fałszywie, kiedy słyszysz, że możesz zerwać tylko w dzielnicy magazynów, twój stwórca został stracony za naruszenie jakiegoś mętnego prawa, a Szeryf zamordował swoją śmiertelną matkę, ponieważ stanowiła „zagrożenie dla Maskarady”.

Ruch w każdym mieście jest inny. Czasami miasto Anarchistów ma władcę nazywanego baronem. Zwykle jednak rządzą nim gangi,

które mają własne terytoria. Niektóre miasta są obecnie podzielone pomiędzy Anarchistów i Camarillę, a obie strony mają wielką ochotę, żeby przejąć je w całości.

Podeczas gdy Camarilla wpływa na ludzkie społeczeństwo z zewnątrz, Anarchiści funkcjonują głęboko w jego wnętrzu. Wieli z nich zachowali śmiertelną tożsamość, czasami nawet rodziny i pracę. Czyni ich to jednocześnie wystawionymi na ciosy, jak i bezpieczniejszymi. Wystawionymi, ponieważ co noc wchodzą w kontakt ze swoim ludzkim otoczeniem, a błędy muszą się po prostu zdarzyć. Bezpieczniejszymi, ponieważ nie są wampirzyci lordami mieszkającymi w posiadłości na wzgórzu. Anarchista to DJ w klubie nocnym, groźny policjant z wydziału wewnętrznego, śpiący pod twoim oknem.

Główna motywacją dla Ruchu Anarchistów jest przede wszystkim to, że poczuł on smak zwycięstwa. Po raz pierwszy od wieków wydaje się, że władzę książąt można obalić. Skoro stary porządek mógł upaść w Berlinie, może upaść wszędzie!

## Autarkis

Nawet w mieście takim jak Paryż, zdominowanym przez Camarillę, jest wielu niezwiązań Spokrewnionych, którzy ukrywają się przed swoimi kuzynami. Ich historia może być albo tak duga, że sekty są dla nich niczym przemijająca moda, albo też tak krótka, że wciąż zajmują się podtrzymywaniem związków z ludźmi i trzymają zasad, które liczyły się dla nich za życia. To autarkis, pozostający poza społeczeństwem.

Każda próba ustanowienia przez Camarillę księcia lub rady primogenów w Erywaniu, w Armenii, kończy się zawsze tym, że na adres poste restante w Tbilisi przychodzi skrzynka z palisandru wypełniona prochami. W Nowym Jorku jest około pięćdziesięciu Spokrewnionych, którzy nie zamierzają przyłączać się do nikogo. Interesuje ich ochrona własnego rodu i społeczności etnicznych (ma to coś wspólnego ze straszną pomyłką na Ellis Island). Camarilla nie ma wyłączności na porządek. Jej Tradycje były zwyczajami na długo przed tym, nim stały się prawami i nawet autarkis, którzy się nie wychylają i trzymają z daleka od polityki, stosują się do nich, a przynajmniej do jakiegoś ich wariantu. Spróbuj tylko wejść do Małej Odessy bez odwiedzenia sauny na Brighton Beach Avenue i pocałowania pierścienia Yurgi.

A zatem, nie każdy „książę” należy do Camarilli lub Anarchistów. Niektóre domeny są kontrolowane przez klany, inne przez grupy

bezimiennych spiskowców, kolejne przez nikogo, a jeszcze inne przez jakąś szarą eminentcję pociągającą za sznurki. Zdeterminowany Spokrewniony zawsze znajdzie jakiś sposób, a podziemie oferuje w silne osobowości, które nie interesują się ustanowionymi z góry prawami i comiesięcznymi zgromadzeniami w Elizjum. Kiedy wszystko jest zmienne, nie można oczekwać, że każda istota będzie stosowała się do zasad, które uznajesz. Autarkis i niezwiązań przypominają, że Spokrewnieni to wyjątkowe potwory, a nie narody, armie lub religie.

## Koniec i Początek

Krótko po rozpoczęciu wojny z terroryzmem Camarilla znalazła się w dramatycznej sytuacji. Tysiące Spokrewnionych trafiło do systemu rejestracji NSEERS i na inne listy tworzone przez amerykański Departament Bezpieczeństwa Krajowego. W 2007 roku, tuż po uchwaleniu Protect America Act i stworzeniu ciągle tajnego programu PRISM, watykańskie służby specjalne (Jednostka), CIA i NSA rozpoczęły zmasowaną ofensywę. Zrobili to w tajemnicy, ze wsparciem śmiertelnych sił największych służb antyterrorystycznych na świecie. W przeciągu trzech miesięcy zginęło ponad tysiąc Spokrewnionych.

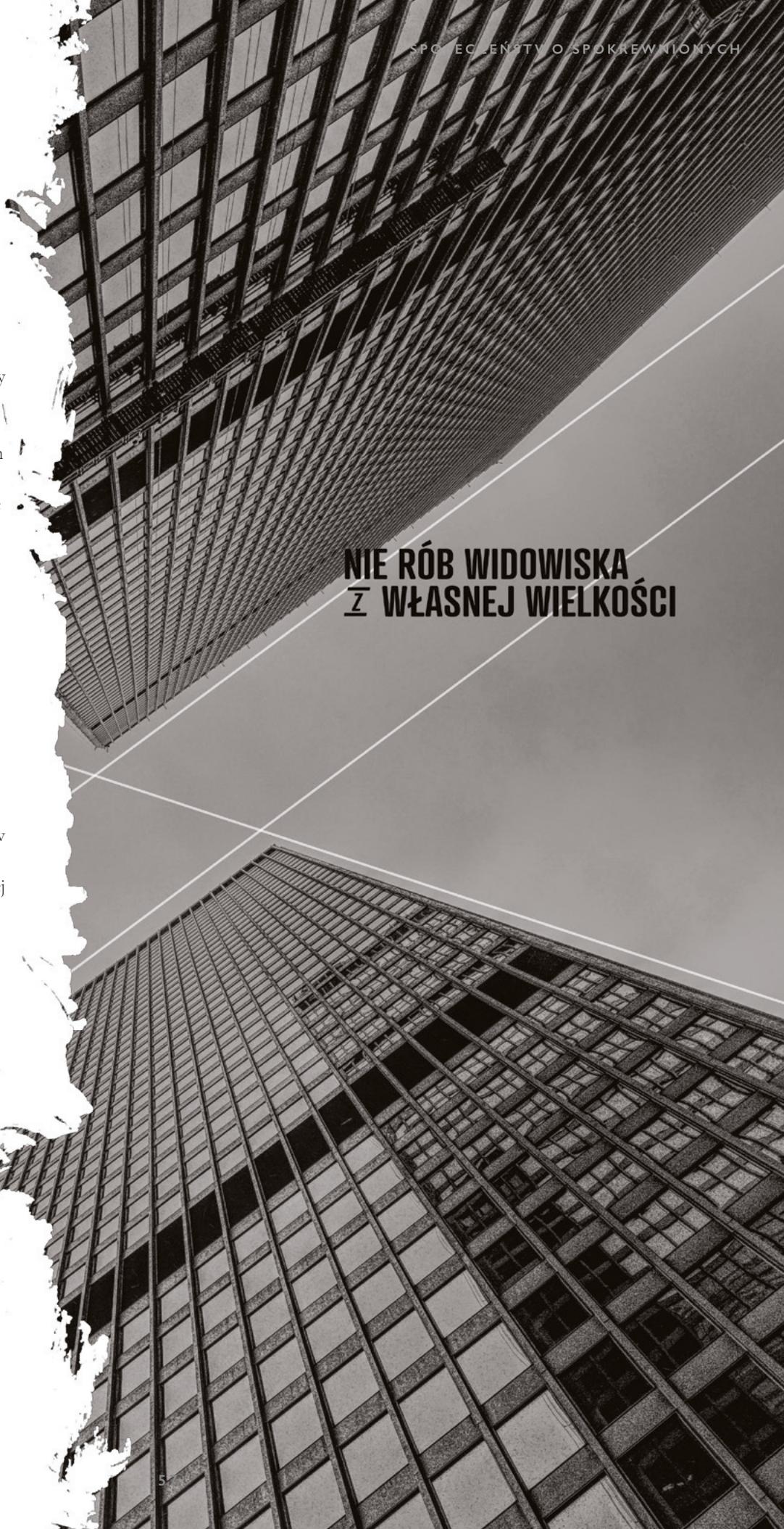
Tylko w przypadku nielicznych działań opinia publiczna była informowana o śmiertelnych ofiarach. Wiele z akcji było

określanych jako „zatrzymania”, inne przedstawiane jako przemoc gangów, a najgorsze, w paskudnie niesprawiedliwy sposób, jako islamskie zamachy terrorystyczne. Zniszczenie Głównej Fundacji w Wiedniu w 2008 roku przez Watykan i SOCOM jest oficjalnie „terrorystyczną zbrodnią” przypisywaną Islamskiej Unii Dżihadu. Tylko najbardziej pustelnicy autarkis i Inconni nie zostali dotknęci tą działalnością. Koniec żartów. Inwigilacja i nowe technologie wybuchły w rękach Camarilli, która znalazła się w najgorszym kryzysie od czasu Układu z Thorns i utworzenia samej sekty. Rozpoczęła się Druga Inkwizycja.

W odpowiedzi na nią Camarilla nakazała krok pierwszy, Czystkę. Starsi hakerzy Nosferatu zlikwidowali swoje serwery, rozmontowując SchreckNET i starając się usunąć z Sieci, ile tylko się da z komunikacji Spokrewnionych.

Krok drugi to ogólnoklany edykt Camarilli, rozpowszechniany zarówno ustnie, jak i w postaci ostatniej, zaszyfrowanej transmisji na kanałach komunikacyjnych Spokrewnionych. Każdy wampir przyłapany na kontaktowaniu się z innymi przez Internet straci ochronę Camarilli i zostanie ogłoszony nielegalnym. Zawiśnie nad nim również groźba Krwawych Łowów, jeśli kontakt miałby zagrozić Maskaradzie.

Krok trzeci to zwołanie pierwszych od stu lat globalnych konklawe. Z uwagi na problemy w podróżowaniu spowodowane przez działalność Inkwizycji, spodziewani



są na nich tylko primogeni i książęta. Pierwsza konwencja odbyła się w Chicago, największym amerykańskim mieście Camarilli. Kolejna w neutralnym mieście – Pradze. Konwencja praska prawie zamieniła się w wojnę domową, kiedy frakcja Anarchistów stwierdziła, że winę za Inkwizycję ponoszą elity Camarilli ingerujące w rządy różnych krajów. Tymczasem Camarilla wskazała na lekkomyślne korzystanie z Internetu przez Anarchistów i innych nowicjuszy.

Konwencja zakończyła się chaosem. Theo Bell, Archont klanu Brujah i zwolennik Camarilli, zabił swojego dawnego mistrza na oczach osłupiałego zgromadzenia. Tradycje Camarilli już nigdy nie będą takie same. Wykluczenie Anarchistów z sekty staje się faktem. Za Anarchistów uważa się teraz wszystkich związanych z Ruchem, jak też wampiry słabej krwi, Pariasów i autarkis, a do Camarilli nie może należeć żaden Spokrewny powyżej trzynastego pokolenia.

Przez chwilę wydawało się, że wybucha wojna. W końcu Anarchiści zgodzili się zachować jedną i tylko jedną Tradycję – Maskaradę. Camarilla ustanowiła „drugą maskaradę”, wprowadzając zasadę, że jej członkowie mają zerwać wszelkie kontakty ze Spokrewionymi, którzy nie przeszli procesu inicjacji. Ustanowiony został chwiejny pokój. Ale napięcie wciąż narasta i jeśli niedawne wydarzenia z Berlina i Pragi mogą o czymś świadczyć, to tylko o tym, że Wojna Epok zmieni się niedługo w otwarty konflikt ■

**NIE RÓB WIDOWISKA  
Z WŁASNEJ WIELKOŚCI**

# LEKSYKON POTĘPIONYCH

**AMARANT (ARCHAIZM):** akt konsumowania krwi innego Spokrewnionego. Zob. *diabolizm*.

**ANARCHIŚCI, RUCH ANARCHISTÓW:** wampirza sekta sprzeciwiająca się tyranii starszych, funkcjonująca poza tajnym stowarzyszeniem Camarilli.

**ANCILLA:** wampir, który się sprawdził, ranga pomiędzy starszym i nowicjuszem. Liczba mnoga: *ancillae*.

**AUTARKIS (ARCHAIZM):** zob. *niezwiążani*.

**BANKOWOŚĆ:** zwyczaj „wycofywania” krwi z banków krwi, szpitali albo od zmarłych lub umierających osób. Taka krew ma kiepski smak, chociaż wampir może na niej przetrwać. Starsi Spokrewnieni jej unikają. Wampir zajmujący się bankowością to „bankier”.

**BESTIA:** niejasne popędy i żądze, które mogą zmienić wampira w bezmyślnego potwora.

**CAMARILLA:** sekta wampirów zaangażowana głównie w podtrzymywanie Tradycji, zwłaszcza Maskarady.

**CASANOVA (WULG.):** wampir uwodzący śmiertelników, który żywi się ich krwią, ale nie zabija. Zob. *syrena*.

**CAUCHEMAR (ARCHAIZM):** zob. *Piaskun*.

**CHASSE (ARCHAIZM):** rozmiar i jakość domeny lub terenów łowieckich.

**CIENKOKRWIŚCI:** wampiry z czternastego lub piętnastego pokolenia (albo młodszego), które nie doświadczają klątwy Kaina w taki sam sposób, jak inni Spokrewnieni.

**ĆPUN (WULG.):** Spokrewniony, który żeruje na ludziach pod wpływem alkoholu lub narkotyków, żeby za ich pośrednictwem doświadczyć tych samych doznań. Ci Spokrewnieni, którzy preferują konkretne narkotyki mają dodaną nazwę „trucizny” (np. ćpun heroiny itd.).

**DAWCA:** ironiczne określenie żywiciela.

**DIABOLIZM:** konsumpcja Krwi innych Spokrewnionych, aż do momentu ostatecznej śmierci ofiary. Wampiry mogą obniżyć trwale swoje pokolenie poprzez te obrzydliwe praktyki.

**DOMENA:** teren wpływu danego wampира. Księże roszczą sobie prawo do całych miast jako swoich domen, czasem pozwalając pomniejszym wampirom na posiadanie własnych domen w ich granicach.

**DOMITOR:** pan ghula, ktoś, kto wydaje rozkazy i daje swoją krew.

**DRUGA INKWIZYCJA:** zbiorowa nazwa używana przez wampiry na określenie niedawnych skoordynowanych działań służb wywiadowczych, które miały na celu walkę ze Spokrewnionymi,

jakby byli oni terrorystami. Tylko nieliczni agenci rozumieją, z czym naprawdę walczą; międzyagencyjna komórka o kryptonimie

FIRSTLIGHT robi wszystko, aby utrzymać ich działania w tajemnicy, pod przykrywką normalnych akcji antyterrorystycznych.

**DŽENTELMEN (ARCHAIZM):** Spokrewniony polujący w takich miejscach, jak kluby nocne, bary i dzielnice czerwonych latarni.

**ELIZJUM:** miejsce, w którym wampiry mogą się bez obaw spotykać. Dworskie funkcje Elizjum są ścisłe strzeżone przed śmiertelnikami i otoczone tajemnicą, ale sam jego budynek może być publicznym muzeum, galerią albo klubem. Berghain to Elizjum Anarchistów. Luwr to Elizjum Camarilli.

**FARMER (WULG.):** szydercze określenie wampira, który nie chce żywić się ludzką krwią, zamiast tego żerując na zwierzętach.

**FESTYNIARZ (WULG.):** ktoś, kto obraca się wśród wyższych sfer śmiertelników i żeruje wyłącznie na celebrytach oraz bogatych osobach.

**FUNDACJA:** tradycyjna nazwa kwater głównej Tremere w danym mieście, zwykle po części kryjówka, po części biblioteka, a po części laboratorium.

**GEHENNA:** legendarny Armageddon, podczas którego Przedpotopowcy obudzą się z letargu i pochłoną rasę

wampirów oraz cały świat. Sabat wierzy, że ten czas już nadszedł, dlatego porzucił swoje tradycyjne domeny i walczy w ostatecznej Wojnie Gehenny, toczącej w cieniu bliskowschodnich konfliktów.

**GHUL:** sługa stworzony poprzez podanie *vitae* wampira śmiertelnikowi, ale bez uprzedniego wypicia całej jego krwi (co spowodowałoby, że powstałby zamiast tego wampir).

**GŁÓD:** popęd żywienia się krwią. U wampirów Głód wypiera wszystkie inne popędy.

**GOLKONDA:** legendarny stan wampiryckiej transcendencji, prawdziwe ujarzmienie Bestii oraz równowaga sprzecznych popędów i zasad. O Golkondzie, która miałaby być podobna do nirwany, często mówi się, ale rzadko się ją osiąga.

**HUMANITAS (ARCHAIZM):** stopień, w jakim Spokrewniony zachowuje swoje człowieczeństwo.

**INCONNUT:** sekta wampirów, które przestały interesować się sprawami innych Spokrewnionych, głównie Jyhadem. Wśród Inconnu jest podobno wielu Matuzalemów.

**INICJACJA:** moment, kiedy żółtodziub staje się pełнопrawnym wampirem o statusie nowicjusza. W Camarilli nikt nie może zostać nowicjuszem dopóki stwórca nie uzna, że jest na to gotowy, przy jednocośnej aprobatie księcia.

**JYHAD:** sekretna, wyniszczająca wojna panująca pomiędzy pokoleniami. Starsze wampiry manipulują młodszymi, wykorzystując ich jako pionki w strasznej, niezrozumiałej grze.

**KAINITA (ARCHAIZM):** wampir, członek rasy Kaina.

**KLAN:** grupa wampirów, które mają takie same cechy przekazywane poprzez Krew. Istnieje trzynaście znanych klanów, wszystkie zostały założone przez członków trzeciego pokolenia.

**KOCUR (WULG.):** wampir, który nie ma stałego schronienia i co noc śpi w innym miejscu. Ten termin odnosi się także do Spokrewnionego, który żeruje wyłącznie na bezdomnych, włóczęgach i innych ludziach pochodzących z marginesu społecznego. Zob. *rozbójnik*.

**KOKIETKA:** Zob. *casanova i syrena*.

**KOTERIA:** mała grupa Spokrewnionych, zjednoczonych potrzebą wzajemnego wsparcia, a czasami wspólnym interesem.

**KREW:** nadprzyrodzona, quasi-świadoma Krew wampira, różna od krwi śmiertelników i zwierząt. Synonim – *vitae*.

**KRWAWA LALKA (WULG.):** śmiertelnik, który z własnej woli oddaje swoją krew wampirovi. Większość krwawych lalek odczuwa perwersyjne zadowolenie z Pocałunku i szuka wampirów, które będą pić ich krew.

**KRWawe ŁOWY:** kara ostatecznej śmierci od królów innych Spokrewnionych. Zob. *lex talionis*.

**KRWIODAWCA (WULG.):** pogardliwe określenie śmiertelnika, które oznacza, że jego podstawową rolą jest bycie źródłem pożywienia.

**książę:** wampir, który rości sobie prawo do własnej domeny, zazwyczaj miasta, i jest w stanie obronić te roszczenia przed innymi. Określenie „książę” jest stosowane wobec obu płci. W miastach Anarchistów są oni czasem nazywani baronami.

**KSIĘGA NOD:** zbiór legend i opowieści Spokrewnionych.

**LEX TALIONIS (ARCHAIZM):** kodeks i system kar Spokrewnionych. Prawo odwetu, będące podstawą Krwawych Łowów. Sugeruje sprawiedliwość biblijną lub Kodeksu Hammurabiego – oko za oko, kara odpowiadająca krzywdzie.

**LIEN (ARCHAIZM):** podporządkowanie trzody w domenie lub na terenie łowieckim.

**LINIA KRWI:** dziedzictwo wampira. Zob. *ród*.

**LUNAPARK (WULG.):** teren łowiecki, który obejmuje bary, kluby nocne, narkotykowe meliny i inne lokale, gdzie śmiertelnicy cały czas znikają. Zob. *Papillon*.

**LUPIN:** wilkołak, naturalny i śmiertelny wróg wampirów.

**ŁOWCA CZAROWNIC (ARCHAIZM):** śmiertelnik polujący na wampiry i inne nadprzyrodzone istoty.

**ŁOWCA GŁÓW (WULG.):** wampir polujący na innych Spokrewnionych i żywiący się ich krwią. Zob. modliszka.

**MASKA:** fałszywa, śmiertelna tożsamość Spokrewnionego, która używana jest, aby ukrywać się wśród swoich ofiar.

**MASKARADA:** zwyczaj (lub Tradycja) ukrywania istnienia wampirów przed ludzkością. Maskarada, stworzona po to, aby chronić wampiry przed zniszczeniem z rąk ludzi, została wprowadzona po tym, jak wielu Spokrewnionych padło ofiarą Inkvizycji.

**MATUZALEM:** wampir istniejący od co najmniej tysiąca lat, starszy nie uczestniczący już w społeczeństwie Spokrewnionych. Matuzalemowie mają pochodzić z czwartego i piątego pokolenia.

**MODLISZKA (WULG.):** wampir, który żywi się *vitae* innych Kainitów z konieczności lub z perwersji.

**MOTŁOCH (ARCHAISM):** bydlęce masy ludzi, zwłaszcza prostych i odstręczających. Motłoch jest uważany głównie za źródło pozywienia. Zob. *trzoda*.

**NIEWOLNIK KRWI:** ktoś będący pod wpływem Więzi Krwi. Tworzy się ona po tym, jak wypije się trzy razy krew tego samego Spokrewnionego.

**NIEZWIAZANY:** wampir pozostający poza społecznością Spokrewnionych danego miasta albo z niewiedzy, albo z wyboru. Przez Camarillę uważany zwykle za Anarchistę, chociaż większość niezwiązanych nie ma nic wspólnego z Ruchem.

**NOWICJUSZ:** niedawno Spokrewniony wampir, ale starszy niż Żółtodziób.

**OSTATECZNA ŚMIERĆ:** kiedy wampir przestaje istnieć, przekraczając granice pomiędzy nie życiem i prawdziwą śmiercią.

**PAPILLON (ARCHAISM):** dzielnica czerwonych latarni, obszar miasta pełen barów, burdeli, kasyn i innych lokali o podejrzanej reputacji. Podstawowy miejski teren łowiecki, na którym zaginięcia śmiertelników idą w parze z ogólną obskurnością.

**PARIAS:** wampir z niewiadomego klanu lub bezklanowiec. Pariasi są z reguły z późnego pokolenia, w którym krew Kaina jest zbyt rozcieńczona, żeby przenosić jakieś konkretne cechy.

**PERUKA (ARCHAISM):** pogardliwe określenie wampira interesującego się trendami i modą śmiertelników.

**PĘCHERZ:** wampir „tyfusowa Mary”, który jest nosicielem śmiertelnej choroby i przenosi ją na wszystkich swoich żywicieli.

**PIASKUN (WULG.):** wampir żerujący wyłącznie na śpiących ludziach.

**PIJAK:** wampir żerujący na śmiertelnikach będących pod wpływem alkoholu lub narkotyków, żeby doświadczyć ich upojenia.

**PIJAWKA (WULG.):** wampir. Zob. *Spokrewnieni i Kainita*.

**POCAŁUNEK:** picie krwi, zwłaszcza śmiertelnika. Pocałunek wywołuje ekstazę u tych, którzy padają jego ofiarami.

**POKOLENIE:** liczba „kroków” pomiędzy wampirem i mitycznym Kainem. Określa jak daleko spokrewniony jest dany wampir z Pierwszym.

**POKREWNY (ARCHAISM):** „z tej samej krwi”, zwykle oznaczają ród.

**PORTELLON (ARCHAISM):** bezpieczeństwo i ochrona w domenie lub na terenie łowieckim.

**POTOMEK:** wampir stworzony poprzez Spokrewnenie. Potomek należy do progenitury swojego stwórcy. Termin ten jest często używany pogardliwie, oznaczając wtedy kogoś niedoświadczonego.

**PRAXIS (ARCHAISM):** prawo Księżyca do władzy i domeny. Termin ten odnosi się również do polityki Księcia oraz jego pojedynczych edyktów i wniosków.

**PROGENITURA:** wszyscy potomkowie wampira.

**PRZEDPOTOPOWIEC:** członek budzącego grozę trzeciego pokolenia.

**PRZEKLĘCI (WULG.):** rasa Kainitów, wampirów.

**PUSTKOWIE:** obszary miasta nie nadające się do życia, m.in. cmentarze, opuszczone budynki oraz tereny przemysłowe i zrujnowane.

**REWIR (WULG.):** współczesne określenie oznaczające domenę.

**ROZBÓJNIK (ARCHAIZM):** ktoś, kto żeruje na bezdomnych i innych odrzuconych przez społeczeństwo. Zob. *kocur*.

**ROZPUSTNIK (WULG.):** typowy gość Lunaparku, zwłaszcza w celach żerowania.

**RÓD:** linia krwi wampira; stwórca Spokrewnionego, stwórcy stwórcy, itd.

**SABAT:** sekta wampirów odrzucających człowieczeństwo i akceptujących swoją potwoną naturę. Sądzi się, że toczą one Wojnę Gehenny, po tym jak opuścili swoje terytoria na Zachodzie lub zostali z nich wyparci.

**SCHRONIENIE:** „dom” lub kryjówka wampira, gdzie chroni się on przed światłem słonecznym.

**SEKTA:** grupa wampirów zjednoczonych wspólną filozofią. Dwie najbardziej znane sektы działające obecnie to Camarilla i Ruch Anarchistów.

**SĘPIEŃIE:** zwyczaj żerowania na bezdomnych, włóczęgach i menelach. Ktoś, kto to robi to sęp.

**SŁUGA:** człowiek służący wampirzemu panu. Rzadko kiedy zdarza się, żeby Spokrewnieni nie mieli żadnych śmiertelnych sług, zarówno dla wygody, jak i ochrony.

**SPOKREWNIEŃI, SPOKREWNIONY:** określenie wampirów i wampira używane przez Camarille. Jak wieść niesie, termin ten pojawił się w XV-XVI wieku po Rewolcie Anarchistów.

**SPOKREWNIEŃIE:** akt przekształcenia śmiertelnika w wampira. Spokrewnienie polega na całkowitym wypiciu krwi ofiary i zastąpieniu jej jakąś ilością własnej Krwi.

**STARSZY:** wampir, który ma za sobą co najmniej dwa stulecia nieżycia. Starsi są najaktywniejszymi uczestnikami Jyhadu.

**STWÓRCA:** przodek wampira, Spokrewniony, który go stworzył.

**SYRENA (ARCHAIZM):** wampir uwodzący śmiertelników, żeby pić z nich krew. Pije on tylko niewielką ilość, żeby nie umarli.

**SZCZENIAK (ARCHAIZM):** pogardliwe określenie młodszych Spokrewnionych, używane zwłaszcza w określeniu do własnego potomstwa.

**TRZECI ŚMIERTELNIK (ARCHAIZM):** Kain, który został wypędzony i został pierwszym wampirem.

**TRZODA:** określenie śmiertelników, zazwyczaj pogardliwe. Zwrot „Spokrewnieni i trzoda” oznacza cały świat, wszystko.

**VITAE (ARCHAIZM):** Krew wampira.

**WEGANIN:** pogardliwa nazwa kogoś, kto pije wyłącznie krew zwierząt. Zob. *farmer*.

**WIĘZ KRWI:** mistyczna relacja władzy panującej pomiędzy dwójką wampirów, lub wampirem i śmiertelnikiem, która tworzy się, gdy jeden z nich wypił trzykrotnie krew drugiego. Przyjęcie krwi od innego wampira oznacza uznanie go za swojego władcę.

**WŁADCA:** Spokrewniony, który związał innego Więzię Krwi.

**ZJAWA:** wampir, który uległ Bestii, niewolnik Krwi.

**ZMIANA (WULG.):** moment, kiedy osoba przestaje być śmiertelnikiem i staje się Spokrewnionym.

**ZRODZENI O ZMIERZCHU:** zob. *cienkokrwiści*.

**ZŁOTODZIOB:** świeże stworzony wampir, który znajduje się wciąż pod opieką swojego stwórcy.

**ŻYCIE (ARCHAIZM):** eufemizm oznaczający krew śmiertelników. Wielu Spokrewnionych uważa to określenie za afektowane i zniewieszciale.

**ŻYWICIEL:** źródło krwi pitej z konieczności lub dla przyjemności, zazwyczaj śmiertelnik.



# KLANY

*Och, gdybyś wiedział, do czego mnie zmuszasz,  
Jak bardzo jesteś okrutny,  
Przeraziłbyś się.  
Ach, litości!*

*Nie ma potwora podobnego tobie...  
Nie może być straszliwszego ciosu.*

—GAETANO DONIZETTI, „LUCREZIA BORGIA”  
TŁUM. A. MAKURACKA

Według mitologii Spokrewnionych Kain stworzył trójkę potomków, którzy z kolei stworzyli następnych. To trzecie pokolenie pojawiło się przed Potopem i według niektórych to ich grzechy go spowodowały. Ci, którzy przetrwali, nazywani Przedpotopowcami, stali się przodkami dzisiejszych klanów. Krew Przedpotopowców trwa w ich potomkach, będąc źródłem mocy oraz słabości. A być może również i zachowań oraz wierzeń Spokrewnionych należących do klanu stworzonego przez jednego z pradawnych potworów.

Obecnie istnieje trzynaście odrębnych klanów, a także liczne pomniejsze linie krwi oraz wampiry słabej krwi i Pariasi – odrzucani przez potężniejsze oraz bardziej dostojarne rody. Dwa klany (Lasombra i Tzimisce) znalazły się w cieniu Sabatu. Kolejne dwa (Giovanni i Ravnos) niemalże wyginęły, wypędzone ze swoich twierdz przez śmiertelnych i nadprzyrodzonych wrogów. Dwa inne (Banu Haqim i Ministerium Seta) znajdują się w zawieszeniu pomiędzy strefą wojny Gehenny, a wątpliową ochroną Camarilli. Pozostałych siedem lawiruje, walcząc o wpływy i władzę podczas niekończącej się nocy Jyhadu.

*Klan Uczonych  
Podżegacze  
Punki  
Hipsterzy  
Prometejczycy  
Buntownicy  
Królowie-Filozofowie  
Hellenowie*



# Brujah

Klan Uczonych marzy o świecie, w którym nie ma niesprawiedliwości, a żywi i nieumarli mogą koegzystować ze sobą w pokoju. Mówią, że to miłość do śmiertelników prowadzi ich przeciwko władców. Ale równie dobrze mogą po prostu buntować się przeciwko odległemu lub nieistniejącemu Bogu, z którym nie mogą walczyć. Przeciwko kłatwie, której nie mogą się pozbyć. Ich marzenie zatrzuwa wszystko, czego tylko dotknie. Kiedy infiltrują lub inspirują rewolucje, ich głód sprawia, że przelewana jest krew, niewinni giną, a pokoju nie można osiągnąć.

## Kim są Brujah?

Klan Brujah od zawsze Spokrewnia z szeregowych zwolenników kontrkultury i rewolucji. Szuka takich sojuszników, którzy kwestionują zastane idee i dostrzegają zapal u uciskanych oraz stają po stronie słabszych.

Stereotypowi Brujah to punkti, członkowie gangów, nieprzystosowani imigranci odrzucani przez społeczeństwo, które powinno ich chronić oraz demonstranci z transparentami i koktajlami Molotowa. W tym klanie rzeczywiście jest wielu głośnych i wyróżniających się outsiderów, ale bunt obejmuje również oszusta okradającego swoją własną firmę, prawnika reprezentującego za darmo biednych,

neonazistę twierdzącego, że jest „alt-right” oraz piwniczaka ściągającego i rozpowszechniającego za darmo tysiące filmów. Żółtodzioby Spokrewnione po to, żeby walczyć i protestować nazywane są „podżegaczami”.

Brujah mogą być zacieklymi bojownikami, ale także krytycznymi myślicielami. Klanowi aktywiści często znacznie różnią się od klanowych teoretyków. W wielu przypadkach ci drudzy są Spokrewniani z szeregiów studentów *gender studies* i socjologii, osób, które otarły się o śmierć oraz takich, które doświadczyły jakiejś ogromnej osobistej straty. Filozofowie Brujah, zwani Hellenami, uważają, że najlepszym sposobem walki z establishmentem jest zrozumienie systemów społecznych i kulturowych, dzięki którym w ogóle się on pojawił.

## Archetypy

### RAK SYSTEMU

Ci Spokrewnieni są trybikami w skorumpowanym systemie. Mogą być pracownikami z nocnej zmiany w korporacji znanej z pomiatania zatrudnionymi, działać w podupadającej partii politycznej lub należeć do tych nielicznych Brujah, którzy pozostały w Camarilli. Chcą oni zniszczyć system od środka, być może żywiąc nadzieję, że uda się go zastąpić czymś lepszym. Proces odbudowy jest jednak często ostatni na ich liście priorytetów.



## GŁOS LUDU

Brujah zawsze popierali postęp społeczeństwa Spokrewnionych. Wielu z nich było zwolennikami postępu w śmiertelnym życiu i obecnie podąża tą samą ścieżką. Głos ludu może być byłą feministką, eko-wojownikiem lub antykapitalistą i obracać swoją wściekłość przeciwko Ventrue lub Toreadorom, wzniecając polityczne niepokoje pośród śmiertelników. Ich ambicje mogą zemścić się na klanie, ale czasami stanowią bazę dla ruchów rewolucyjnych.

## WYZNAWCY KRWI

Brujah byli niegdyś uważani za Klan Wysoki, lepszy niż większość pozostałych i respektowany przez wszystkich. Niktórzy z nich wciąż uważają, że ich Krew jest mocniejsza niż u innych klanów i że z tego powodu mają prawo narzucić swoją doktrynę innym. Brujah wyznający taką formę kultu krwi, często pochodzi z fundamentalistycznych środowisk, prawicowych grup lub elit akademickich.

## TROLUJĄCY PUNK

Do klanu Brujah należy wielu głośnych i agresywnych aktywistów, którzy bezkrytycznie idą z duchem czasu, bawiąc się przy okazji swojej słusznej działalności. Trolującego punka interesuje walka, a nie sama sprawa. To agresorzy wywołujący konfrontacje z grupami mniejszościowymi, sklotersi, którzy chcą poimprezować, żeby wkurzyć policję lub pozorne „feministki” czwartej fali, które spędzały więcej czasu w śmiertelnym życiu, atakując inne feministki i swoich sojuszników,

niż walcząc z niesprawiedliwością. Doraźna działalność trolujących punków przynosi ogromne rezultaty, ale nie zawsze z korzyścią dla klanu.

## POTWÓR W PRZEBRANIU

Brujah twierdzą, że żaden klan nie jest bardziej związany z żywymi niż oni, i właśnie dlatego przejawiają takie żarliwe emocje. Niktórzy idą jeszcze dalej i próbują żyć tak, jak śmiertelni, śledząc współczesną kulturę, wchodząc w związki i zakładając rodzinę. Rezultatem owego zachowania jest zdumiewający dualizm pomiędzy marzeniem i rzeczywistością. Bestii nie da się długo powstrzymywać i nieumarli przykładni mężczyźni oraz pracujące żony muszą często uciekać od swojego fałszywego życia, aby nie wpaść w szal. Powracają zaś doń dopiero wtedy, gdy zaspokoją swoje niebezpieczne żądze.

## Dyscypliny

**Przyspieszenie:** Brujah używają Przyspieszenia, żeby uderzać szybko i oddalać się od rozruchów, które sami rozpoczęli. Polują przy pomocy tej dyscypliny, porywając żywicieli wprost z ulicy i dziko złapiąc ich krew. Używają jej również po to, żeby szybko pozbyć się śmiertelnika i zniknąć pośród mroków nocy.

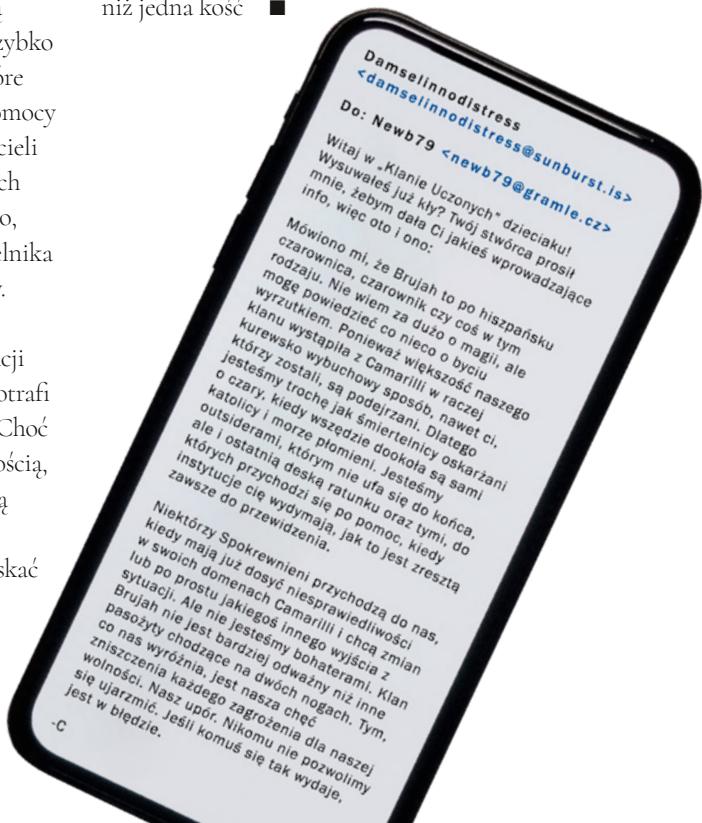
**Potencja:** Brujah używają Potencji jako druzgocącej broni, która potrafi zakończyć każdą konfrontację. Choć klan gosi swój związek z ludzkością, jego członkowie często biorą siłę to, co chcą. O wiele łatwiej jest przytrzymać trzodę lub roztrzaskać

komuś czaszkę i pić z jej wnętrza, niż negocjować o lęk krwi.

**Prezencja:** Brujah używają Prezencji, żeby podbić serca tłumu, zwrócić zagráżającą im tłuszczę przeciwko sobie lub zmusić niebezpiecznego przeciwnika do ucieczki. Intelektualiści Brujah preferują żerowanie przy pomocy Prezencji, przekonując żywiciela, żeby dobrowolnie oddał im swoją krew. Inni członkowie klanu używają jej, aby przerazić ofiarę, ponieważ zapewnia to krwi „wyjątkowy, wyrazisty smak” i dodaje energii mniej subtelnym mocom ich klatwy.

## Klatwa

Krew Brujah wrze od ledwo powstrzymywanej gniewu, który potrafi wybuchać przy byle okazji. Odejmij liczbę kości równą Sile Klatwy od każdego rzutu, który ma na celu pohamowanie szalu. Pula nigdy nie może być jednak mniejsza niż jedna kość ■







# GANGREL

*Klan Bestii  
Zwierzęta  
Zdziczali  
Dzikusy  
Barbarzyńcy  
Wyrzutki  
Wilki  
Przybłedy*

Łód starszy niż ludzkość płynie we krwi Wilków. Inni Spokrewnieni przeklinają swoje apetyty i wybierają złotą klatkę miasta oraz smycz hierarchii społecznej, podczas gdy Zwierzęta akceptują Bestię jako część siebie i pozostają wolne. Przekraczają granice pomiędzy gatunkami, narodami oraz domenami ze swobodą doskonałego drapieżnika i należą do dzikich przestrzeni, a dzikie przestrzenie należą do nich. Uważanie ich za szlachetnych dzikusów jest ryzykowne, ponieważ Zdziczali mają mało szacunku dla arrogancji cywilizacji i tylko silni mogą przetrwać ich krwawe łowy oraz dzikie inicjacje. Snując wokół ogniska, w którym żarzą się kości tyranów, opowieści o wojnie i tajne historie o swoim rodzaju, Gangrele odwrócili się plecami do Camarilli, walcząc kłami i pazardami, aby uciec przed nieustannymi spiskami innych Spokrewnionych.

*Tak, wiem, co myślisz. Widzę, jak się kulisz i marszczysz brwi. Widzę twoje zjeżone włosy. „Rudi” – myślisz – „czy przyprowadziłeś mnie do dzielnicy biedoty, żeby zostać ze mną proch?”*

*Nie, młody. Nie spotykamy się w najbardziej gównianej części miasta ani po to, żeby urwał ci głowę, ani po to żebyś podziwiał widoki. To miejsce jest obecnie naszą dżungłą. Twój prastwórca mógł polować w lasach i na równinach, podczas gdy miastami rządzili Ventrue. Ale te czasy już minęły. Ventrue tracą kontrolę nad miastami, a my ją zdobywamy. To teraz twoje terytorium i nie oddasz go bez zgody swojej watahy.*

*W Klanie Bestii musisz udowodnić swoją wartość. Nie jesteśmy jakimś ekskluzywnym klubem dla snobów i elit, ale wierzymy w czyny, a nie słowa, oraz w siłę watahy i jedność rodziny. Jeśli obroniš nasze schronienie, pokonasz jednego z naszych wrogów, przyniesiesz nam czaszkę Ravnosa lub zmiennokształtnego, ewentualnie upokorzyš Księcia, rozbijając jego ulubione auto, będziesz się nadawał. Tylko tyle. Ale pamiętaj, że samotne wilki, niezależnie od tego, jak spoko by się nie wydawały, zawsze pierwsze idą do odstrzału.*

*Jesteśmy czymś więcej niż gangi motocyklistów, choć analogia ta może być dobra. Nie zapuszczamy korzeni, w naszej grupie traktujemy poważnie inicjację i nie akceptujemy żadnych panów. Twój prastwórca? On lub ona klękali, jak zwykle dzikwi, przed jakimś błękitnokrwistym. Ty? Jeśli klękniesz, sam cię zabiję.*

## Kim są Gangrele?

Klan Gangreli to wyrzutki, wędrowcy, awanturnicy i łowcy. Zakładają swoje schronienia w najbardziej niebezpiecznych częściach miast i się tego nie wstydzą. Mają niewiele własnych domów, ale nie oddają się

woli żadnego księcia. Jeśli w mieście zjawia się Dzikus, książę albo zaakceptuje, albo będzie musiał z nim walczyć, żeby wrócił tam, skąd przyszedł.

Gangrele Spokrewniają spośród ludzi umiejących przetrwać oraz bojowników: przywódców więźniów i gangów, eksploratorów (miejskich i innych) oraz tych spośród trzody, którzy wolą przemierzać świat, niż się przed nim ukrywać. Nie troszczą się o wygląd i tytuły, ale o dokonania i reputację. Potomek może stanowić wyzwanie, ale klan dokonuje odpowiednich rytuałów i inicjacji, żeby mieć pewność, że żółtodziób jest wart zachodu. Sukces oznacza nowego, poważanego członka klanu. Porażka – odrzucenie lub kupka prochu.

Uwagę klanu przyciągają śmiertelnicy, którzy umieją narzucać swoją wolę innym. Którzy potrafią poprowadzić grupę od katastrofy do sukcesu lub mierzyć się z niewyobrażalnymi przeciwnościami losu. Skutkiem tego jest syndrom „zbyt wielu wodzów” – do klanu należy więcej przywódców niż ich zwolenników. Zwyczaj ten sprzyja walkom o dominację. Rzadko są one toczone aż do ostatecznej śmierci, ponieważ starsi Gangreli są przeciwni braniu na siebie rywalizacji o władzę. Zamiast tego sprzyjają jej zdrowszej odmianie.

## Archetypy

### PTAK, KTÓRY WYRWAŁ SIĘ Z KLATKI

Ten Spokrewiony spędza większość swojego śmiertelnego życia w więzieniu lub raz do niego trafił za ciężkie przestępstwo. Taka przeszłość niesie ze sobą odpowiednią reputację

i niechęć do władzy, doprawione desperackim pragnieniem wolności i sposobnością korzystania z niej, jakiej wcześniej nie miał.

### ŁOWCA PRZYGÓD

Gangrele znają głuszę, spędzając większość czasu poza granicami miast i obcując ze stworzeniami i klanami spoza Camarilli. W życiu oraz nieżyciu wędrowiec widział i doświadczył rzeczy, które tylko nieliczni mogliby pojąć. Podróżował z miejsca na miejsce, spędzając większość czasu w drodze i radząc sobie dzięki sprytni, życzliwości obcych oraz niepochamowanej ciekawości. Ten Wilk nie boi się nieznanych szlaków, niezależnie od tego, dokąd mogą prowadzić.

### ULUBIENIEC TŁUMU

Klan Gangrel praktykuje tradycję snucia opowieści przy ognisku, chociaż nie przypomina to zbytnio harcerskich zwyczajów. Czy to przy płonącej beczce, oponie, czy też na wielkim zgromadzeniu, to Zwierzę znajdzi pieśni i opowieści wychwalające poległych bohaterów oraz wrogów, którzy nie powinni popaść w zapomnienie. W śmiertelnym życiu mógł zajmować się śpiewaniem, rozrywką lub być niezależnym artystą.

### DYREKTOR

Ten Gangrel wierzy we władzę sprawowaną za pomocą społecznych wpływów, autorytetu i kierowania grupą ludzi, taką jak klub lub korporacja, a nie za pomocą siły fizycznej. Dyrektor to alfa lubiący wzbudzać strach i szacunek,





który nie gra według zasad, i który jest w stanie przymusić innych do najbardziej nieetycznych działań niosących ze sobą ryzyko osobiste i zawodowe. Dyrektorzy tropią nocą swoje ofiary w korytarzach biur i pokojach pięciogwiazdkowych hoteli opłacanych firmową kartą kredytową.

#### BESTIA BEZ SKRUPUŁÓW

Gangrele rozkoszują się swoimi zwierzętymi cechami i dziką naturą, a wielu zachowuje się niczym potwory, których nieżycie jest zdominowane przez popędy i pragnienia. Bestia bez skrupułów zachowysza się jak zwierzę na długo przed tym, jak

została Spokrewniona. Może była drapieżnym przestępca lub osobą używającą legalnych środków do realizacji swoich niebezpiecznych pragnień. Jako wampir, jest niewiele lepsza.

## Dyscypliny

**Animalizm:** Gangrel może używać Animalizmu, żeby zdobyć zwierzęcego towarzysza, czasami nazywanego chowańcem. Zwierzęcy towarzysz może pomagać przy polowaniu, szpiegowaniu i atakowaniu wrogów. Niektórzy Gangrele obracają zwierzęta przeciwko ich właścicielom i na

przykład ściągają włóczęgów razem ze stadem psów. Przywabiają również bezpańskie zwierzęta, żeby się szybko pożywić.

**Odporność:** Gangrele, będąc od dawna ochroniarzami i żołnierzami dla innych klanów, odnoszą wielkie korzyści z mocy Odporności. Ta dyscyplina sprawia, że są nieustraszeni, ponieważ pozwala im polować w trudnym terenie i przyjmować ze spokoju strzały z broni palnej oraz ciosy nożem. Gangrel, który kładzie nacisk na rozwijanie Odporności naprawdopodobniej spodziewa się wielu niebezpieczeństw.



**Transformacja:** Gangrele słyną ze swojego mistrzostwa w Transformacji i tylko nieliczne inne klany posiadają ten dar. Dyscyplina ta, łącząca wampiryzm i zmiennoścztalność, pozwala Gangrelom przyjąć cechy fizyczne innych istot lub zmienić swoją formę w inny sposób. Gangrel żerujący w postaci zwierzęcia często uważa tę metodę za najprawdziwszą, a przynajmniej najlepszą.

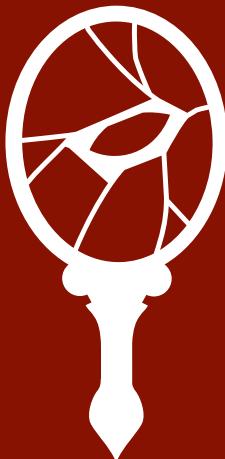
## Klątwa

Gangrel odnosi się do swojej Bestii mniej więcej tak samo, jak inni Spokrewnieni do Gangreli, czyli na zasadzie ostrożnej współpracy.

Podczas szalu Gangrel przyjmuje jedną lub więcej zwierzęcych właściwości: cechę fizyczną, zapach lub zachowanie. Te właściwości trwają jeszcze przez jedną noc, niczym kac po rozpasaniu. Każda z przejawionych właściwości obniża jeden z Atrybutów o 1 kropkę. Narrator może uznać, że rozdwojony język lub woń niedźwiedzia obniżają Charyzmę, podczas gdy uszy nietoperza zmniejszają Determinację („te wszystkie rozpraszające dźwięki”). Jeśli nic szczególnego nie przychodzi ci do głowy, zwierzęca właściwość obniża Inteligencję lub Manipulację.

Liczba właściwości, jakie Gangrel przejawią podczas szalu jest równa Sile Klątwy. Jeśli twoja postać Płynie na Fali swojego szalu (zob. <s. 219>), możesz wybrać jedną właściwość, otrzymując w ten sposób tylko jedną karę -1 kropki do wybranego Atrybutu ■





# MALKAVIAN

*Klan Księżyca  
Świry  
Szaleńcy  
Błazny  
Wyrocznie  
Derwisze  
Wizjonerzy  
Dzieci Malkava*

psychiatrzy zdiagnozowaliby u Dzieci Malkava schizofrenię, depresję, zaburzenia obsesyjno-kompulsywne lub zespół stresu pourazowego. Czasami wszystko to naraz. W rzeczywistości Świry mają wszystkie i żadne z tych zaburzeń. Podobnie jak w przypadku „szalonych poetów”, ich obłęd bierze się z dostrzegania zbyt wielu rzeczy, rozumienia zbyt wielu kwestii i odczuwania emocji zbyt silnych do zniesienia. Szaleńcy leczą się krwią, ale jest to zaledwie tymczasowe rozwiązańie.

– Nie jesteśmy błaznami, Jeanette. Nie jesteśmy tu dla rozrywki innych Spokrewnionych.

– Nonsense. Jesteśmy tu, żeby się śmiały, żeby płakali, ociekali rozkoszą lub zażenowaniem...

– Zesmacasz nasze stromictwo. Nasz clan! Był taki okres, kiedy inni Spokrewnieni przychodzili do nas po radę, proroctwa, strategię na czas wojny.

– Rozluźnij pośladły, Therese. Chyba że tam lubisz. Zawsze byliśmy błaznami.

– W minionych czasach błazny służyły na dworze i doradzały Księciu.

– I my też! Boże. Widzisz moją spódnicę i makijaż, i myślisz, „zdzira”, prawda?

– Oczywiście. A nie jesteś nią?  
 – Jasne, ale jak myślisz, ile bryłek złota wyciągnęłam od ghula, z którym się pieprzyłam, spiętego czarownika, który się rozluźnił lub Księcia LaCroix, kiedy podskaływałam na jego cudownym gnacie? Bum. Bum.

– Jesteś obrzydliwa. Zdobywam informacje dzięki wizjom, próbowanemu krwi, dyskusji, transakcjom biznesowym, odczytywaniu emocji, wydobywaniu niewygodnej prawdy...

– Ty nosisz garsonkę, ja noszę pończochy. Jesteśmy psychicznie niestabilne jako klan, ale kurde, jeśli to pozwala nam pozbyć się zahamowań i trochę się ubrudzić, żeby zrobić, co trzeba, to niech żyją wielokrotne osobowości. To jak koktajl w mojej głowie.

– Ze mną jest wszystko w porządku. To ty masz szczególne potrzeby.

– Potrzebujesz tatusia tak samo jak ja.

– Zamknij się. Zamknij się. Czy chociaż przez jedną noc nie możesz nie wspominać, że wszyscy jesteśmy wariatami i skupić się na zadaniu?

– Przepraszam sioстро.  
*Chyba są dwie strony bycia  
 Malkavianką. Wizjonerka i wariatka.  
 Jesteśmy niezłą parą.*  
 – Nienawidzę cię.  
 – Nienawidzisz nas.  
 – Nienawidzimy nas.  
 – Kocham cię.  
 – Ja też siebie kocham.

## Kim są Malkavianie?

Od dawna panuje błędne przekonanie, że Klan Księżyca jest mniej różnorodny niż pozostałe rodziny Spokrewnionych. Inne klany

patrzą na jego przedstawicieli i myślą – skoro oni wszyscy są szaleni, czemu ich pochodzenie miałoby mieć jakiekolwiek znaczenie? Dla Malkavianów pochodzenie ma jednak ogromne znaczenie. Chociaż stwórcy mogą wybrać potomka ze wszystkich środowisk, grup wiekowych i etnicznych oraz dowolnej płci, to każdy śmiertelnik wybrany do Spokrewnienia ma w sobie coś, co dostrzegają tylko Malkavianie.

Jednym z talentów, jakich szukają oni u śmiertelników, jest coś, co nazywają „drugim wzrokiem”. Jeśli ktoś odczytuje sny, może wyczuwać duchy lub przewidywać przyszłe wydarzenia, Malkavianie zwrócą na niego uwagę. Taka osoba przyciąga wszystkich członków klanu, którzy ją zauważą.

Kolejnym talentem docenianym przez Malkavianów jest „intuicja”. Wysoki poziom empatii, umiejętność zrozumienia skomplikowanych problemów lub po prostu obsesja na punkcie szukania odpowiedzi na filozoficzne pytania – to wszystko jest dla klanu atrakcyjne. Jako że intuicja ma często związek z zawodem, do klanu należy szereg naukowców i lekarzy, zwłaszcza terapeutów i psychologów.

W końcu, Klan Księżyca jest zafascynowany „rozbitkami życiowymi”, ludźmi, którzy zmienili się po traumatycznych przejściach albo po prostu urodzili się trochę inni niż reszta. Według Malkavianów są oni tylko o krok od całkiem innego poziomu rzeczywistości. Zamiast traktować ich jako obciążenie, klan uważa, że mają wielki potencjał.

Wszyscy Malkavianie są w następstwie Spokrewnienia

chorzy psychicznie – czasami nasila się ich wcześniejszy stan, czasami zaś pojawia jakiś nowy wymiar niezrównoważenia: jak gdyby ich myśli i działania opierały się na jakiejś logice pochodzącej z innego świata. Wydaje się, że nie sposób przewidzieć, kiedy ich stan objawi się w destrukcyjny sposób, a kiedy pozwoli spojrzeć na coś z innej perspektywy. Generalnie wszyscy inni Spokrewnieni czują się nieswojo w towarzystwie Szaleńców i uważają ich za nieprzewidywalnych wariantów, a ich rzadkie przebłyski intuicji nie są dla nich warte napadów szaleństwa.

Niektórzy Malkavianie twierdzą, że ich obłęd ma wspólny mianownik, że są powiązani ze sobą psychicznie na jakieś wspólnej fali i dysponują czymś w rodzaju wspólnej świadomości. Ci, którzy są świadomi jej istnienia, nazywają ją pajęczyną lub – od niedawna – siecią obłędu.

## Archetypy

### WPŁYWOWA OSOBOWOŚĆ

Ten Wizjoner jest uzależniony od dreszcu emocji związanego z odgrywaniem ról i pokazywaniem siebie na różne sposoby. Rozkoszuje się uwagą innych, kiedy snuje swoje opowieści. Próbuje wpływać na otoczenie poprzez słowa, obrazy lub dzięki dyscyplinom – czy to dla przyjemności, czy po to, aby zapomnieć o swoich problemach, czy też słuchając głosów sieci obłędu. W śmiertelnym życiu mógł mieć wielu followersów w mediach społecznościowych lub prowadził destrukcyjne życie mitomana.





#### MEDIUM

Zdolność wyczuwania i dostrzegania więcej niż inni Spokrewnieni powoduje u członków Klanu Malkavian ich słynne niezrównoważenie, ale również zapewnia im intuicję. Niektórym Wizjonerom udaje się znaleźć sposób, żeby korzystać otwarcie ze swojej klątwy bez naruszania praw Maskarady – na przykład jako medium odkrywające urojone lub prawdziwe duchy związane z przedmiotami, miejscami i osobami, żeby pocieszyć ludzi w ich żałobie lub dla swoich własnych celów.

#### ZŁY TERAPEUTA

Niektoří Malkavianie instynktownie wiedzą, jak rozłożyć na części i złożyć ponownie umysły, niezależnie od stanu, w jakim się znajdują. Być może zły terapeutą był za życia psychoterapeutą, dobrym w pomaganiu innym przy radzeniu sobie z kryzysami. A może korzysta ze swoich własnych doświadczeń

## Dyscypliny

**Nadwrażliwość:** Malkavianie używają Nadwrażliwości do wzmacniania swoich zmysłów, na przykład wzroku albo słuchu, do nadprzyrodzonego poziomu. Określają również za jej pomocą lęki, złudzenia i psychiczne słabości śmiertelnika, aby mogli je później wykorzystać przy żerowaniu. Wielu Szaleńców przekonuje żywiciela, aby „opowiedział o wszystkim”, zanim zacznie pić krew szlochającej ofiary.

**Dominacja:** Niektórzy Malkavianie używają Dominacji, żeby usunąć wszelkie inne myśli z umysłu ofiary i całkowicie ją zauroczyć. Inni wykorzystują tę dyscyplinę w jej niesławnym wariantie znany jako Oblęd, aby nasilić lub wywołać psychozę. Chociaż niektórzy robią to głównie w celu eksperymentowania, to namieszanie w głowie śmiertelnika i przekonanie go, że chce oddać swoją krew, bardzo pomaga klanowi w przetrwaniu kolejnych nocy.

**Niewidoczność:** Malkavianie nie obnoszą się ze swoją znajomością Niewidoczności i pozwalają zapomnieć innym Spokrewnionym, że w ogóle mogą stosować tę dyscyplinę. Używają jej w bardzo odmiennych celach. Podczas gdy niektórzy Malkavianie mogą chcieć obserwować dwór z ustronnego miejsca albo robić sobie żarty ze swojego księcia, inni zakradają się do domostw, szpitali i domów opieki trzody, obserwując śpiących śmiertelników, żeby następnie po kryjomu się nimi pożywić.

torturowanej psychiki, wchodzącą w umysły swoich pacjentów i ofiar, aby uleczyć samego siebie. Terapeut jest szanowany, lecz wzbudza strach swoją zdolnością podróżowania labiryntem umysłu – i uwięzienia w nim kogoś.

### FANATYK

Niezrównoważenie umysłowe Malkavianów sprzyja fanatyzmowi. Fanatyk ma jeden cel, który całkowicie go pochłania. Może to być cokolwiek: od mocnych poglądów religijnych lub politycznych do fascynacji kryminałami albo teoriami spiskowymi. Można powiedzieć, że dzięki poświęceniu się jednej pasji, fanatyk zna niemalże wszystkie szczegóły i informacje, jakie tylko daje się na dany temat odnaleźć.

### NAŁOGOWIEC

Wielu Malkavianów, kierując się dziwaczną intuicją i skrajnymi poglądami, uważa, że objawy ich zaburzeń psychicznych mogą zostać złagodzone przez konkretny rodzaj krwi. Nałogowiec ma obsesję na tym punkcie i myśli wyłącznie o tym. W życiu był uzależniony od leków lub cierpiał na hipochondrię albo obżarstwo, a teraz może tylko pić i pić, póki nie ucichnie chleptanie, a lęki nie miną. Wie, jakich żywicieli wybrać, aby zdobyć najlepszą, przynoszącą największą satysfakcję krew i do każdego posiłku podchodzi bardzo poważnie.

## Klątwa

Wszyscy Malkavianie są w wyniku swojej klątwy dotknięci przynajmniej jednym rodzajem zaburzeń psychicznych. W zależności od swojej przeszłości i stanu psychicznego w momencie śmierci, mogą mieć urojenia, niezwykle wyraźne wizje lub coś zupełnie innego.

Klątwa przejawia się, gdy Malkavianin odnośi Bestialską Porażkę lub ujawnia się jego Kompulsja. Otrzymujesz wtedy karę równą Sile Klątwy twojej postaci do jednego rodzaju puli kości (Fizycznej, Społecznej lub Umysłowej) na czas całej sceny, nie licząc kar poniesionych w wyniku Kompulsji.

Podczas tworzenia postaci wspólnie z Narratorem ustalasz dokładny charakter jej zaburzeń psychicznych i rodzaj kary. ■

### Przykład:

Michał postanawia, że jego postać, Malkavianin o nazwisku Gizzard, czasami zamiast odczuwać fizyczne doznanie, słyszy je jako glosy. Kiedy to zaburzenie się ujawnia, ponosi on karę -1 kropki (jego Sila Klątwy wynosi 1) do wszystkich pul Fizycznych, ponieważ glosy bardzo go rozpraszały. Oczywiście jest to również stosownie odgrywane.



*Poczwary  
Klan Ukrytych  
Szczury Kanałów  
Trędowaci  
Gniazda  
Trupy  
Kapo  
Strupy  
Lumpy  
Orłokowie*



# Nosferatu

**D**la Nosferatu Spokrewnienie to podróż przez piekło, kiedy to Krew stopniowo deformuje opierające się tkanki ludzkiego ciała, zmieniając je w groteskową ohydę. Tygodnie wypełnione cierpieniem skutkują deformacjami przypominającymi straszliwe wady wrodzone, rakowe narośla, okaleczenia i trądowe owrzodzenia. Ci, którzy przez to przejdą, stają się potwornym echem filmowej wizji Murnaua. Ale być może ból i upokorzenie uczą współczucia. Nosferatu, jak się sami w żartach nazywają, są najbardziej ludzcy ze wszystkich Spokrewnionych, klątwa dotyka bowiem raczej ich zewnętrza, a nie wnętrza. Żeby wtopić się w tłum, niektóre Poczwary używają Krwi, aby pożyczać wygląd swoich ofiar, kolejne ukrywają się, podczas gdy jeszcze inne stosują protetykę i mocny makijaż.

Myszę, że te inkwizytorskie pizdy mogą dziękować Bogu Najwyższemu za klątwę, jaką nosimy my, Nosferatu.

*Ze wszystkich, których biorą na cel, nas najłatwiej zidentyfikować. Raczej ciężko nie zauważyc mojej gęby. Kiedy nauczyli się na nas patrzeć i nie uciekać, zaczeli sprawiać problemy. Ale co w tym, kurwa, nowego? Nawet gdybyśmy nie byli ścigani przez śmiertelników, zmiennokształtnych lub własnych przodków, wymyślilibyśmy coś innego, żeby mieć przed czym uciekać.*

*Czy jesteśmy przez to tchórzami albo czeka nas ostateczna śmierć? Nie. Ani jedno, ani drugie. Mamy największe szanse ze wszystkich klanów na przetrwanie tej nowej czystki. Karaluchy i bomby atomowe, dziecinko. Spieprzyliśmy sprawę ze SchreckNET-em, ale zgadnij, komu się za to dostało? Nie nam, bo już dawno zdążyliśmy się zwinąć.*

*Przychailiśmy się, zanim panika zaczęła się rozszerzać. Po co mielibyśmy iść na zatłoczone Elizjum, żeby się bronić, skoro równie dobrze można było wysłać sługa, nie ryzykując narażania się na gniew naszych bardziej atrakcyjnych kuzynów?*

## Raport nr 197

# „Nosferaci” i straty uboczne

Celem tego raportu jest zwrócenie uwagi na straty uboczne występujące często przy atakowaniu zimnokrwistych nazywających się „Nosferatami”. Warto zauważać, że utrzymują one znajomości pomimo swojego wyglądu. Te znajomości to często włóczędy, biedota, narkomani, ułomni i w ogólności nędzarze. Zbyt wiele naszych operacji doprowadziło do przedwczesnego zgonu żywych ludzi pochodzących z tych grup społecznych.

Towarzystwo, w którym obracają się Nosferaci utrudnia nasze działania. Żywe wyrzutki wydają się okazywać współczucie wobec tego szczególnego szczezu zimnokrwistego wirusa, co zwiększa ryzyko na zarażenie wielu z nich w przyszłości. Niemniej naszym zadaniem jest obrona tych, którzy nie mogą sami siebie bronić.

Nosferaci są bez wątpienia niższą warstwą w pośmiertnej hierarchii i z uwagi na to zawierają znajomości z osobami o podobnym statusie wśród żywych. W mojej opinii powinniśmy jak na razie ograniczyć stosowanie siły do większych zagrożeń, nie otoczonych przez bezbronne ofiary. Ponieważ istnieją wyraźne przesłanki, że Nosferaci otaczają ochroną swoich żywych towarzyszy, powinno się zbadać, czy mogą oni dostarczyć nam informacji i broni przeciwko swoim oprawcom.

Raporty pokazują, że zimnokrwiści ze społeczności Nosferatów składają się głównie ze szpiegów, wyrzutków, wykolejeńców i marginesu społecznego. Ich sieci informacyjne i komunikacyjne są według wszelkich standardów imponujące. Wydaje się, że po porażce ich pirackiej stacji ARPANET o nazwie SchreckNET (zob. raport nr 45) zaczęli komunikować się szyfrem, w martwych językach i przez pośredników. Jak na razie nie udało nam się odnaleźć ich żadnych większych kryjówek. Należy uważać przy zatrzymaniu osób pośredniczących w komunikacji. Nosferatu często płacą żywym włóczęgom za przenoszenie wiadomości, ale nie dostarczają im żadnych danych pozwalających ich zdemaskować. Wielu niewinnych poniosło śmierć w czasie zintensyfikowanych przesłuchań, zanim nie doszliśmy do wniosku, że nie są w stanie udzielić żadnych odpowiedzi.

Uwaga. Nosferaci umiejętnie posługują się podstępem i mogą pozować na bezbronne bezdomne osoby, ale ich ugryzienie jest tak samo śmiertelne, jak w przypadku innych zimnokrwistych. Nie należy im ufać.



*Uprzejmie odrzuciliśmy pomoc tych, którzy rzuciliby nas na pożarcie.*

*I nie oznacza to obecnie Brujah, ale wszystkich spoza naszego klanu.*

*Czekamy. Stawiamy mury, gromadzimy zapasy i przystosowujemy się do nowej sytuacji. Umiemy przetrwać, bo nauczyliśmy się lubić podziemia, kanały, katakumby i opuszczone stacje metra. Osobiście wolę zapomniane piwnice, podczas gdy mój stwórca mieszka w bunkrze, ale pomysł jest taki sam.*

*Może nie jesteśmy piękni i nie możemy wtopić się w trzodę. Nie jesteśmy też w stanie udawać nikogo z wyjątkiem zdegenerowanych potworów. Ale wiesz co? Daje nam to możliwości, jakich nie mają wszyscy inni ludzący się durnie.*

## Archetypy

### WĘZEŁ INFORMACYJNY

Kiedy Druga Inkwizycja odkryła SchreckNET, wielu Toreadorów zaczęło po cichu świętować upadek Klanu Nosferatu. Stracił on wiarygodność i licznych członków, ale ci, którzy przetrwali, opanowali do perfekcji sztukę bezpiecznej archiwizacji informacji, zarówno fizycznych, jak i sieciowych. Zachowali i rozszerzyli swoje kontakty oraz klientów, stopniowo odzyskując zaufanie Spokrewnionych ceniących sobie centralny węzeł informacyjny, z którego korzystają w badaniach i do wymiany tajnych wiadomości. W czasach, gdy kontakt i ruch pomiędzy domenami robi się wraz z każdą kolejną nocą coraz bardziej niepewny, tacy Nosferatu stali

się niecodzowni. Jeśli tylko mogą zapewnić prywatność, mogą żądać za nią każdej ceny.

### DETEKTYW DOMENY

Nosferatu są wyjątkowymi śledczymi, o ile tylko trzymają się w cieniu i odpowiednio maskują. Detektyw czuje się jak ryba w wodzie, gdy przemierza ulice i przeskakuje w deszczu od budynku do budynku. Nie ma też żadnych skrupułów, aby włamywać się do domów, schronień lub sejfów w poszukiwaniu elementów układanki. Ten Nosferatu, czasami pracujący jako szeryf domeny, preferuje w swoich poszukiwaniach badania oraz śledztwa i przedkłada myślenie nad siłą fizyczną. Detektyw domeny prawdopodobnie był policjantem, prywatnym detektywem albo naukowcem.

### BARDZIEJ ZWIERZĘ NIŻ CZŁOWIEK

Ten Nosferatu utożsamia się bardziej ze stworzeniami przemykającymi pod miastem lub przelatującymi przez przedmieścia, niż z trzodą tłoczącą się na ulicach. Wcześniej był być może deratyzatorem, weterynarzem albo po prostu antyspołeczną jednostką. Ten Szczur Kanałów mówi do zwierząt, kontroluje je i najprawdopodobniej zachowuje się tak, jak one. Niktórzy Nosferatu nie ograniczają się wyłącznie do zachowywania jak zwierzęta, ale stają się również dosłownie gniazdem dla insektów i szczurów. Twierdzą, że ich żołądek i jama brzuszna są i tak bardzo mało używane, a ktoś przynajmniej odnosi korzyść z *vitae*.

### ŁOWCA POTWORÓW

Biorąc pod uwagę, że Nosferatu od dawna są kojarzeni ze zwierzętami i izolacją, wielu zapomina, że mogą oni bez trudu przebić się przez ścianę, złamać kregosłup albo wyrwać drzwi z futryny. Ponieważ wielu Brujah i Gangreli zniknęło z Camarilli, Nosferatu zrobili się znacznie bardziej brutalni. Taki Nosferatu, często pochodzący ze środowisk przestępcołów lub surwiwalistów, nie ma oporów, żeby zetrzeć wroga na proch.

### SZCZUR

Podobieństwo Nosferatu do szczurów nie ogranicza się do chowania po kanałach i długich sickaczy. Historia zna wiele przykładów, kiedy Trędowaci zwracali się przeciwko swoim panom żeby przetrwać, zdradzali swój własny rodzaj dla marnych korzyści albo próbowali współpracować z obiema stronami konfliktu. Szczur może zajmować się szpiegostwem przemysłowym lub udawać Anarchistę tylko po to, żeby zbiec do swojego księcia z Camarilli przy pierwszych oznakach kłopotów. Niktórzy postępują tak tylko po to, żeby przetrwać i mogą wzbudzać u innych współczucie.

## Dyscypliny

**Animalizm:** Nosferatu cenią sobie dyscyplinę Animalizmu, ponieważ przydaje się ona w rozszerzaniu szpiegowskiej sieci, znajdowaniu kontaktów, przenoszeniu wiadomości i zapewnia możliwość nagłego załania przeciwnika hordą szczurów, insektów bądź ptaków. Animalizm pomaga również Szczurom Kanałów żerować na zwierzętach – jest to często łatwiejsze i być może bardziej etyczne, kiedy przyzwie się gołębia i wypije jego krew, niż nasycanie się z szyi śmiertelnika.

**Niewidoczność:** Nosferatu różnią się w opiniach dotyczących Niewidoczności, ponieważ co prawda pozwala ona wtopić się w tłum, ale z drugiej strony przysłania to, co definiuje klan. Niektórzy Nosferatu są dumni ze swojej potworności, podczas gdy inni robią wszystko, żeby ją ukryć. Niezależnie od wszystkich tych kontrowersji, Niewidoczność to świetne narzędzie przy polowaniu i żerowaniu, jako że istnieje niewiele metod, dzięki którym Szczur Kanałów może mieć kontakt z trzodą.

**Potencja:** Nosferatu używają Potencji, żeby szybko zneutralizować wrogów. Zdają sobie doskonale sprawę, jak przydatne są ataki z zaskoczenia – obezwładniają żywiciela przed żerowaniem i uciekają lub rozbijają głowę barona Anarchistów i prędko znikają z miejsca zdarzenia. Wiele Szczurów Kanałów unika używania Potencji w obecności trzody, ponieważ jej moc mogłaby je zdradzić.

## Klątwa

Wszyscy Nosferatu, jako ohydni i wstrętni, mają Wadę: Odpychający Wygląd (-2) i nie mogą podnieść swojego

poziomu Zalety: Wygląd. W dodatku każda próba zmiany wyglądu na niezdeformowany niesie ze sobą karę do puli kości równą Sile Klątwy (m.in. Niewidoczność – Maska Tysiąca Twarzy i Przebranie Oszusta). Większość Nosferatu nie narusza Maskarady samym swoim wyglądem. Są postrzegani przez śmiertelników jako groteskowi i często przerażający, ale nie w nadnaturalny sposób ■





*Diwy  
Klan Róży  
Degeneraci  
Artyści  
Nierządnice  
Arikelici  
Hedoniści  
Zmysłowcy  
Dewianci*



# Toreador

**D**iwę się, przeklęte swoją nieokielzaną zmysłowością, mają obsesję na punkcie estetycznej doskonałości. Modelka, która przedawkowała heroinę, obcinanie głowy na filmie z YouTube, oszołomione spojrzenie dziecka, które widziało zbyt wiele lub odbicie księżyca w kaluży krwi – to są rzeczy, w których zatraczają się Toreadorzy. Powiada się, że pierwsza Diwa ostatecznie umarła patrząc w lustro, niezdolna odwrócić wzroku od odbicia swojej twarzy, oświetlonej promieniami wschodzącego Słońca.

Ale lekceważenie Toreadorów jako próżnych dewiantów lub płytowych artystów, byłoby ostatnią pomyłką w nieżyciu Spokrewnionego. Piękno to siła, a miłość może popchnąć do wszystkiego. I tego można się spodziewać po Toreadorach. Mogą sprawić, że nawet martwi poczują coś naturalnego, coś rzeczywistego.

Teraz, kiedy się pożywileś, czas na wprowadzenie. Nazywam się Carmelita Neillson. Jestem doktorem. Używam tego słowa, bo

pewnie nie wiesz, kto to jest archeolog. Służę moemu klanowi – twojemu klanowi – w wykopywaniu śpiących starożytnych, takich jak ty, i wprowadzaniu ich w teraźniejszy świat.

Wydajesz się zaskoczony, że ktoś z Klanu Róży brudzi sobie ręce przy wykopalißkach i badaniach. Niech zgadnę, myślałeś, że nasz klan bardziej nadaje się do balów, podziwiania śmiertelnych śpiewaków, tancerzy i artystów? To prawda, że twarz naszego klanu jest piękna na zewnątrz, ale nie straciliśmy kręgosłupa. Klan Toreador jest w istocie klanem tworzenia. Rzeźbiarz brudzi sobie ręce, używając dłuta, malarz brudzi się farbą. Moja sztuka to budzenie śpiących i wysłuchiwanie ich historii. Klan Toreador niczego nie przegapił od czasu, jak zapadłeś w letarg. Ciągle jest u steru, kierując sekta znaną jako Camarilla, razem z Ventrue i Tremere.

*Nie myśl, że jesteśmy na trzecim miejscu w tym triumviracie. Jesteśmy głosem, inspiracją i duszą wiążącą tę sekę w całość.*

*Obecnie Toreador jest nadzieją dla wszystkich klanów. Jesteśmy dowodem, że Spokrewnieni mogą być czymś więcej niż niewolnikami Bestii. Inni przychodzą do nas po radę i starają się naśladować nasze poświęcenie pięknu i niewinności. Nauczamy, ale nikt nie opanuje sztuk tak dobrze jak my.*

*Na każdego prawdziwego artystę, innowatora i wielki umysł z naszego klanu, przypada sykofant, amator i pusta piękność. I tak powinno być. Wszystko jest piękne, staryty, łącznie z dualizmem, jaki reprezentujemy. Inni biorą nas za wystrojonych głupców, my działamy cuda na rzecz uczynienia lepszym społeczeństwa Spokrewnionych.*

*Witamy ponownie w Klanie Toreador. Noc należy do nas.*

## Kim są Toreadorzy?

Klan Toreador zawsze był wyborczy w swoich rytuałach Spokrewniania. Starsi klanu podkreślają cały czas, że potrzebuje on pionierów sztuki i wszelkiego rodzaju awangardy. Klan jest najsilniejszy, gdy ma najbardziej nowatorskich myślicieli oraz eksperymentatorów i odkrywców z dziedziny estetyki. Z uwagi na to wielu Toreadorów pochodzi z szeregow uznanych artystów, zarówno nowych, jak i starych. Ale nie wszyscy artyści muszą mieć pędzel w dłoni. Według klanu Toreador sztuka to

wszystkie formy rozrywki i stimulacji zmysłów. Klan zabiega o największych aktorów, wokalistów, pisarzy, tancerzy, a nawet prostytutki, jeśli Degeneraci uznają, że mogą wniesć coś do klanu.

Pomimo zwyczaju Spokrewniania tylko najlepszych, obsesja Toreadorów na punkcie piękna i niewinności nie raz doprowadziła do pośpiesznego stworzenia żółtodzioba. Nowi członkowie klanu okazywali się płytymi hedonistami, artystami jednego przeboju albo po prostu mieli wyjątkowe ciało i nic więcej do zaoferowania. Największe pomyłki są eliminowane i zapominane. Klan jednak jest zróżnicowany, a jego członkowie uznają go za bogaty w talenty i piękno.

## Archetypy

### L'ARTISTE

Toreadorzy rozkoszują się pięknem wszelkich form sztuki i dążą do tego, aby sami być twórcami. Ten Spokrewniony to artysta wielce ceniony przez klan, niezależnie od tego czy jest wirtuozem skrzypiec, tkając melodię lśniącą niczym subtelna poświata księżyca, czy też posługuje się sprayem, kreśląc ostre i kanciaste kształty na murze w bocznej uliczce

### MENEDŻER ARTYSTYCZNY

Lalka nie zatańczy bez lalkarza pociągającego za sznurki. Ta Diwa nieustannie trzyma rękę na pulsie nocy. Wie o każdym

wydarzeniu, w każdym klubie i barze wartym odwiedzenia, i najprawdopodobniej ma wiele wpływy w takich miejscach oraz wśród ludzi, którzy je odwiedzają. Zanurzona w atmosferze miasta, ma wiedzę pozwalającą innym zdobyć (lub stracić) sławę.

### HULAKA

Gdy masz charyzmę, talent towarzyski i czarujący uśmiech, możesz podbić świat. Hedonistyczny Hulaka opanował sztukę manipulacji, uwodzenia i empatii tak dobrze, że nawet nieśmiali Kainici chcą zwrócić na siebie jego uwagę albo czują przyjemność, gdy obserwują, jak łatwo obraca się on w każdym towarzystwie i grupie. Ten Toreador pasuje do każdego zawodu, w którym ważne są kontakty z klientami lub pacjentami i użyje każdego sposobu, żeby wybrany cel znalazł się dokładnie tam, gdzie chce go mieć.

### PATRON SZTUKI

Patron jest kolekcjonerem surowego talentu i obiecującego piękna, które potrzebują pomocnej dłoni. Kształtuje w misterne formy nie glinę lub szkło, ale ludzi i uważa za swój dar dla świata, że może wybierać najlepszych, zanim przeminą. Patronka może udawać ekscentryczną dziedziczkę fortuny, której dom jest otwarty dla młodych poetów i malarzy, albo może być łowcą talentów czy krytykiem pomagającym swoim protegowanym pieniędzmi i radą



w zamian za ich krew.

**AKTOR-SZPIEG** Toreadorzy uwielbiają grę, a ten, który odgrywa szpiega wie, jak wyciągać od kogoś cenne informacje, często poświęcając temu więcej czasu niż potrzeba, aby odpowiednio rokoszować się grą. Aktor-szpieg jest być może przesadnie dramatyczny, ale rzadko kiedy bywa podejrzewany. Dzięki swojemu sympatycznemu charakterowi dostaje się do domen, żeby bawić, obserwować i gromadzić całe biblioteki informacji, które wymienia na inne przyjemności.

## Dyscypliny

**Nadwrażliwość:** Toreadorzy nieustannie poszukują wyjątkowych doznań i używają Nadwrażliwości, aby wynajdywać najbardziej podatnych żywicieli oraz tych, którzy dzięki swoim emocjom i temperamentowi mogą dostarczyć nowych smaków i wrażeń. Toreadorzy często używają tej dyscypliny na innych Spokrewnionych, zaspokajając ich pragnienia lub skłócając ich ze sobą przy pomocy informacji, których nie powinni znać.

**Przypieszenie:** Toreadorzy twierdzą, że nie są bojownikami, ale tylko nieliczni potrafią poruszać się równie szybko, co Degeneraci używający Przypieszenia, żeby poszkodzić przeciwnika, zanim zdąży on dobyć broni. Toreadorzy często używają Przypieszenia, żeby wzmacnić zdolności artystyczne lub retoryczne. Przy żerowaniu używają tej Dyscypliny, aby wziąć to, czego chcą od żywiciela i zniknąć, zanim śmiertelnik





**Prezencja:** Toreadorzy są mistrzami dyscypliny Prezencji, często używając jej razem z Nadwrażliwością do manipulowania emocjami Spokrewnionych i trzody. Prezencja może zapewnić wdzięcznych słuchaczy lub spowodować porażkę innego artysty. Niektórzy Toreadorzy używają tej dyscypliny w celu uciech zmysłowych z nienaturalnie ochoczym partnerem, albo żeby zwabić żywiciela w swoje ramiona i kły. Członkowie tego klanu uwielbiają chętnych żywicieli, nawet jeśli ta chęć jest sztucznie wywołana ich nadprzyrodzonymi metodami.

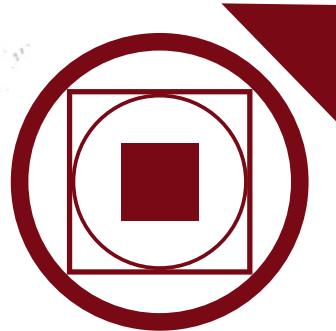
## Klątwa

Toreadorzy to przykład starego powiedzenia, że sztuka we krwi może przejawiać się w dziwacznych formach. Pożądają piękna tak bardzo, że cierpią z powodu jego braku. Kiedy twoja postać znajdziesz się w niekoniecznie ładnym otoczeniu, traci z puli swoich dyscyplin liczbę kości równą Sile Klątwy. Narrator decyduje o tym, jak piękno lub brzydotę otoczenia wpływa na postać (łącznie ze strojami, krwawymi lalkami itd.) w zależności od przyjętej przez nią estetyki.

Nawet jednak wielbiciele Szkoly Ashcan nigdy nie uważają normalnych ulic za doskonale piękne. Ta obsesja powoduje, że Diwy zatracają się w pięknie, a Bestialską Porażką często skutkuje transem zauroczenia, tak jak to opisano w zasadach Kompulsji (zob. s. 207) ■

**XV**

**DIABEL**



# TREMERE

*Uzurpatorzy  
Czarnoksiężnicy  
Hemetycy  
Taumaturdzy  
Wiarołomcy  
Rozbitý Klan  
Wiedźmy Krwi*

Tremere, hermetyczny rumuński mag pochodzący z VIII wieku, był przywódcą koterii czarnoksiążników wzbudzających strach swoją obsesją wiedzy i mocy. Nienaturalnie wydłużył swoje życie do setek lat, ale jego siły w końcu osłabły, a wpływ na młodych zmniejszył się. Nie potrafiąc lub nie chcąc zaakceptować swojej śmiertelności, Tremere zwrócił się ku sekretowi nieśmiertelności. Mag w swojej chciwości zainicjował najbardziej przerażające eksperymenty, jakie kiedykolwiek przeprowadzono, skazując samego siebie i swoich zwolenników na piekło. Mordowano tysiące śmiertelników, a setki Spokrewnionych poddawano w czasie rytuałów wiwisekcji i pozbawiano krwi, dopóki Tremere i członkowie jego kultu nie uznali, że odkryli eliksir życia. Jakże się zdziwili, kiedy spadła na nich klątwa Kaina. Umarli w przerażeniu i powstały na nowo w wieczności mążycia i głodu, niezdolni do używania swojej magicznej sztuki.

Teraz tylko świeża krew pozwala Tremere rzucić taumaturgiczne zaklęcia, którymi zniekształcają rzeczywistość – jest to drwina z ich wcześniejszych magicznych rytuałów kreacji.

– Pozwólcie, że rozpocznę to zebranie umysłów. Musimy omówić, jacy śmiertelnicy będą sprowadzani do grupy podczas tej i następnych nocy. – Schrekt zmierzył wzrokiem swoich dwóch rozmówców siedzących przy trójkątnym stole. Sala, w której siedzieli, istniała w trzech miejscach naraz.

– Herr Schrekt, nie sądzę, żeby nasze zwyczaje zmieniły się aż tak bardzo. Ciągle Spokrewniamy tylko najwybitniejsze umysły i tych, którzy są już zaznajomieni z okultyzmem. Mój dom jest mniej wybiorczy, ale zapewniam, że nie będziemy przyznawać nieśmiertelności tym, którzy na to nie zasługują.

– przedstawiciel Domu Goratrixa zakończył swoje oświadczenie, wycofując się z powrotem w mrok.

Schrekt patrzył się na swoich rozmówców przez stół. Jeśli nie niosłoby to ze sobą żadnych konsekwencji, oboje zostaliby bez wahania zniszczeni. Niestety, byli potrzebni. Wiedział to, ponieważ tak mówiła mu jego Krew. Zwrócił się do kobiety siedzącej w drugim narożniku.

– A Dom Carny?

Carna w miarę jak mówiła, wodziła palcem po dloni lewej ręki.

– Nasz dom odrzuca stare metody wymyślone przez ludzi i szuka pogan, wiedźm i magów chaosu, którzy patrzą w przeszłość. Dla dobra naszego klanu musimy szerzej zarzucić naszą sieć. Kiedy stare więzi znikają, a twój dom jest ostatnim, który trzyma się sztywnej struktury Piramidy, nie widzę powodu, żeby tkwić przy tradycji.

Schrekt zaciągnął szczęki, nawet sobie tego nie uświadamiając, a jego dlonie zwinęły się w pięści.

– Odrzucicie stulecia tradycji dla schizmatycznej zachcianki? Jak to jest, że Dom Tremere ma dzisiaj więcej wspólnego z Domem Goratrixa?

Carna wzruszyła ramionami, nie podnosząc głowy.

– Mamy tutaj problem, Karl, na który musisz zareagować. Pamiętaj, że Dom Carny wciąż należy do Camarilli, przynajmniej na razie.

– Podniósła wzrok, ich spojrzenia spotkały się na chwilę.

– Słyszeliście te same głosy, co my. Nikt z nas się nie myli. Musimy mieć swobodę podążania własnymi drogami, oddzielnie, i spotkania się we właściwej chwili.

Schrekt uśmiechnął się bez przekonania. Przedstawiciel Domu Goratrixa zniknął.

– Zostaliśmy tylko we dwoje. Czy naprawdę zapelnimy nasz klan amatorami stawiającymi tarota, babami czytającymi z fusów i spirytualistami? Jesteśmy szlachetnym klanem.

Carna rozwijała się, jej głos również zanikał.

– Nigdy nie byliśmy szlachetni. Nasz klan składa się ze śmiertelników pragnących władzy, na którą nie zasłużyli. Być może nadszedł czas, żeby Spokrewniać tych, którzy kochają magię dla niej samej.

zbyt wielu przyjaciół, czarnoksięstwo nie stało się jednak zbędne. Przeciwnie, jest potrzebne coraz bardziej, w miarę jak zmienia się Krew w żyłach Spokrewnionych.

Czarownicy, pozbawieni Piramidy nadającej im rangę i wartość, rywalizują z innymi Spokrewnionymi oraz między sobą o cokolwiek, co pozwoliłoby im odzyskać choćby część utracone mocy. Ogólnoklanowa pogoń za artefaktami i księgami należącymi do przodków jest tak samo brudna, jak różne intrylegi, a sojusz z Camarillą to często używana broń w rywalizacji różnych rodów Klanu Tremere. Tymczasem określenie „najemny mag” jest coraz częściej używane, jako że czarnoksiężniccy, którzy byli wcześniej związaniani wolą swoich panów, teraz mogą służyć za cenę, jaką sami wyznaczają.

Tremere służą na trzy sposoby – Czarnoksiężniccy służą innym klanom swoją okultystyczną wiedzą, służą Camarilli Magią Krwi oraz służą sami sobie, dążąc do władzy. Chociaż nigdy jeszcze nie było aż tylu praktykujących Tremere, mają oni na całym świecie mniej władzy niż Klan Nosferatu. Prawdę mówiąc, większość Czarnoksiężników uważa, że księciem warto zostać tylko wtedy, jeśli można w ten sposób poszerzyć swoją wiedzę. Tremere za prawdziwą władzę uznają wiedzę na temat sposobów kształtowania świata, dostęp do właściwej krwi i posiadanie najrzadszych ze starożytnych artefaktów.

## Kim są Tremere?

Po tym, jak Druga Inkwizycja zniszczyła wiedeńską Główną Fundację w 2008 roku, Tremere z szarych eminencji stali się w wielu miejscach personae non gratae. Arogancja Piramidy nie przysporzyła Uzurpatorom

# XVI

Tremere wyszukują niezdecydowane koterie i sprzymierząją się z nimi. Szukają też ukrytych reliktów i artefaktów lub zajmują się badaniem przekazów dotyczących mitologii Kainitów – jednocześnie próbując chronić swoje sekrety przed sobą nawzajem. Łączy ich jednak żądza wiedzy. Spokrewniony, który chce zrozumieć jakiś fragment swojej historii mądrze zrobi, jeśli poszuka odpowiedzi u Tremere, dopóki nie przeszkadzi mu to, że będzie musiał podzielić się własnymi sekretami – świadomie bądź nie.

## Archetypy

### LOJALISTA PIRAMIDY

Do niedawna hierarchia Piramidy czyniła Tremere jednym z najbardziej rygorystycznych klanów. Ciągle zrzesza on wielu konserwatywnych lojalistów, mocno przywiązanych do pierwotnego

porządku klanu, nawet jeśli nie przez Krew, to z własnej woli. Lojalista Piramidy może ciągle stosować się do zwyczajów panujących pomiędzy stwórcą a potomkiem, trzymać się hierarchii i nauczania fundacji oraz próbować odbudowywać prestiż i sławę klanu. Niektórzy lojalisci Piramidy chcą przeszukać Wiedeń, aby odnaleźć pozostałości skarbnicy wiedzy Rozbitego Klanu, chociaż starsi Tremere ogłosili, że ta domena jest zakazana.

### WIECZNY BADACZ

Ten Tremere był przed Spokrewniением oddanym pracy naukowcem, a śmierć nie przerwała jego obsesyjnego dążenia do wiedzy. Chociaż klan zawsze zajmował się wiedzą tajemną, badacz nie musi być byłym okultyście, ale może być równie dobrze wybitnym chirurgiem, teologiem interesującym się bluźnierczymi tekstami lub kolekcjonerem rzadkich książek.



# WIEŻA



Ten Spokrewniony jest często pochlonięty obsesją zrozumienia własnej natury i możliwe, że jest również ekspertem od historii wampirzego rodu.

#### **POGAŃSKI NONKONFORMISTA**

Inni Spokrewnieni często charakteryzują zwolenników Carny z klanu Tremere jako „new age’owców”, nie rozumiejąc do końca eksperymentów z magią, kultem żeńskich bóstw i swobodą praktykowaną przez tych czarnoksiężników. Niezależnie od tego czy można ją zaliczać do wiccan lub satanistów, wiedźma krwi Tremere, która poparła bunt Carny, idzie pod prąd tradycji klanu, mówiąc o zmianie i ochoczo realizując marzenia o zakazanej magii.

#### **AMBITNY OUTSIDER**

Gotowość Spokrewniania ludzi pochodzących spoza tradycyjnych kregów akademickich i okultyistycznych spowodowała napływ osób mających nowe pomysły dla klanu i praktyk Taumaturgii. Ambitny outsider może być dobrą wiedźmą lub buntownikiem stworzonym dla Anarchistów. Prawdopodobnie będzie zmuszony walczyć o szacunek w klanie, ale z formalnym poparciem Domu Carny może daleko zajść.

#### **SZEF OCHRONY**

Tremere to nie tylko naukowcy i bibliotekarze. Posiadane przez nich dary pozwalają im rozpoznawać zagrożenia, manipulować umysłami i niszczyć napastników. Nawet po upadku Piramidy wielu innych Spokrewnionych ciągle nie ufa Uzurpatorem, mając w pamięci ich reputację klanu morderców i katów. Szeryf lub szef ochrony z klanu Tremere najprawdopodobniej odziedziczył swoje specjalistyczne zdolności po poprzednim życiu, w którym mógł być na przykład policjantem.

## Dyscypliny

**Nadwrażliwość:** Tremere używają Nadwrażliwości do wyczuwania aury innych osób, szukania pozostałości magicznej esencji i zagubionych przedmiotów oraz do komunikowania się na duże odległości bez obawy o podsłuch. Kiedy zachodzi potrzeba pożywienia się,

Nadwrażliwość pomaga w szukaniu odpowiedniego żywiciela, ponieważ można dzięki niej odróżnić chętnych od opornych. Wielu Tremerów używa Nadwrażliwości do ustalenia, czego śmiertelnik potrzebuje, aby łatwiej na niego wpływać.

**Magia Krwi:** Mistrzowskie posługiwanie się Magią Krwi czyni z Tremerów wartościową, choć traktowaną z nieufnością, część Camarilli. Używając Magii Krwi, mogą oni dokonywać miażdżących ataków na umysł i ciało przeciwnika, bronić się oraz ułatwiać sobie żerowanie. Niektórzy czarnoksiążnicy używają Taumaturgii do wysysania krwi z żył śmiertelników, nawet ich przy tym nie dotykając.

**Dominacja:** Tremere są gotowi zrobić niemalże wszystko, aby zdobyć wiedzę i wpływy, a Dominacja jest dyscypliną, która im to umożliwia. Kontrola nad ciałem i umysłem śmiertelnika znacznie ułatwia kradzież, cios w plecy lub zamordowanie klanowego ghula. Przy żerowaniu Tremere nie ma wyrzutów sumienia, gdy zmusi śmiertelnika, aby sam nadstawił gardło.

## Klątwa

Klan był niegdyś zorganizowany w sztywną hierarchię Więzi Krwi sięgających od szczytu do podstawy Piramidy. Ale po upadku Wiednia, Krew jego członków zareagoowała, zrywając wszelkie tego typu powiązania. Vitae Tremere nie może już związać innych Spokrewnionych, choć oni sami mogą być związaniani przez Spokrewnionych z innych klanów. Tremere może nadal związać śmiertelników i ghuli, chociaż osłabiona krew musi być wypita większą liczbę razy równą Sile Klątwy wampira, aby więź została utworzona. Niektórzy spekulują, że owa zmiana to zemsta Przedpotopowca zniszczonego przez Tremere, inni przypisują ją zwykłej mutacji. Tak czy inaczej, klan intensywnie bada swoją vitae i stara się dowiedzieć, czy ten proces można odwrócić i czy w ogóle sobie tego życzy ■

*Klan Królów  
Błękitnokrwiści  
Tyrani  
Wodzowie  
Patrycjusze  
Borgiowie  
Kult Mithrasa*





# VENTRUE

**V**swojej własnej opinii Klan Królów jest jedynym, który ma wystarczające opanowanie, mądrość, kontrolę i pochodzenie, aby prowadzić swój rodzaj przez noc. Ventrue, jako królowie-bogowie Babilonu, feudalowie w średniowieczu oraz współcześni spadkobiercy królewskiej krwi, większościowi udziałowcy i sponsorzy partii politycznych, mają obsesję na punkcie władzy. Pobierają swoją dziesięcinę w formie drogocennej krwi, zapewniając sobie dalsze trwanie dziedzictwa.

Chociaż wiele innych klanów posiada wpływy polityczne i biznesowe, żaden z nich nie może konkurować z Ventrue w grze czystej władzy i bogactwa. W ostatnim czasie ich aroganckie wyobrażenia o samych sobie jako wybranych do rządzenia, bardziej nadająccych się do władzy niż jakikolwiek inny klan, zaczęły się jednak chwiać. Czas się kończy. Ventrue, czując jak ich przywileje wyslizgują się im z rąk, zacisnęli je jeszcze mocniej, walcząc kłami i pazurami, aby zachować kontrolę jako władcy wampirów.

## Kim są Ventrue?

Klan Ventrue od dawna przewodził Camarilli, zachowując dla siebie więcej stanowisk niż inne klany i nie ma ochoty ich oddawać. Nawet po tym, jak ich najbardziej prominentni przedstawiciele zginęli z rąk Brujah, Ventrue nadal twierdzi, że ich przeznaczeniem jest rządzić wszystkimi Spokrewnionymi, bez względu na wszystko.

Ventrue wierzą w siłę tradycji i rodowodu. Spokrewnienie to jeden z ich najważniejszych rytuałów, a wybór potomstwa ma wpływ na to, jak inni członkowie klanu traktują danego stwórcę. Ventrue starają się zatem Spokrewniać ludzi sukcesu, politycznie lub finansowo wpływową trzodę, albo też ludzi z talentem, dzięki któremu wybijają się ponad masy.

Ventrue są obecnie ostrożni. Beztalentni odpadają, podczas gdy najlepsi wtapiają się w tłum ludzi jako bankierzy, pozostający w cieniu dyrektorzy, ekscentryczni magnaci i szefowie sztabów. Patrycyusze nie mogą już otwarcie



kierować firmami, ani zajmować prominentnych stanowisk w ludzkiej społeczności. Nie znoszą rządzić z cienia, ale wiedzą, że ryzyko katastrofalnego naruszenia Maskarady jest zbyt duże, żeby pozwolić sobie na coś więcej.

Ventue to establishment. Ustalają zasady, karząc tych, którzy je łamią i od czasu do czasu nagradzając tych, którzy ich przestrzegają. Przeciwnicy uważają ich za tyranów lub nadzorców innych Spokrewnionych. Niewygodna prawda jest jednak taka, że bez nich Maskarada, a tym samym Camarilla, upadłaby już dawno temu. Ventue są dziś bardziej wierni swojej sprawie niż kiedykolwiek wcześniej, a przeciwności losu powodują tylko, że są bardziej zdeterminowani, aby odnosić

sukcesy i mocniej przekonani, iż mają prawo czynić to, co trzeba.

## Archetypy

### **BEZWZGLĘDNY DYREKTOR KORPORACJI**

Ten Ventue kontroluje wielką korporację, być może jako ekscentryczny CEO albo wpływowy partner kierujący firmą z tylnego siedzenia. Nie brudzi sobie rąk, ale jeśli trzeba być o krok przed konkurencją, etyka nie spędza mu snu z powiek.

### **CZŁONEK ZAKONU**

Członkowie Klanu Królów świetnie się czują w tajnych stowarzyszeniach, takich jak masoni lub różokrzyżowcy. Ten Ventue jest elokwentny. Jest tajemniczym

liderem albo ważnym członkiem stowarzyszenia, niezależnie od tego czy jest to nieformalny klub dla mężczyzn lub kobiet, stowarzyszenie absolwentów dla magnatów i milionerów, czy też zebranie zaniepokojonych mieszkańców starających się nieformalnie rządzić swoją dzielnicą.

### **KONSERWATYWNY POLITYK**

Królowie zawsze popierali konserwatyzm i podtrzymywanie status quo. Politycznie nastawiony Błękitnokrwisty działa jako nietykalny spin doctor, czyha w różnych skrzydłach partii albo doradza ekspertom i rzecznikom, jaką narrację mają przyjąć. Manipulując przekazami medialnymi, z łatwością radzi sobie z naruszeniami Maskarady.

**Do jeszcze nienazwanego potomka Fiorenzy Savony**

Jeśli to czytasz, udało Ci się ominąć moich strażników, wejść do mojego biura, włamać się do skarbcia i złamać szyfr do sejfu. Gratulacje, udowodniłeś, że jesteś wart Klanu Królów.

Zrozumiesz, że ten klan jest przeznaczony do rządzenia. Jeśli wierzyć noddystom, sam Cain wskazał nas jako najsilniejszych i najbardziej godnych spośród swoich następców. Nie jest istotne, jak było naprawdę. Spójrz na naszą historię od czasów starożytnych - wszelkie dowody, jakich potrzebujesz to tysiąclecia udanego przywództwa. Od Sparty, Rzymu, państwa Franków i Włoch po Imperium Brytyjskie. Od czasów antycznych, przez średniowiecze, aż po nowożytność - zawsze byliśmy cesarzami, królami i królowymi, a teraz jesteśmy szefami globalnych korporacji. Inni oczekują i od nas kierownictwa i dajemy im je, ponieważ najlepiej się do tego nadajemy.

Nasze dary są liczne i wynoszą nas ponad innych Spokrewnionych. Używaj ich mądrze. Szukaj poparcia równie często, co niszczy wrogów. Nigdy nie obawiaj się przypomnieć tym, którzy Ci się sprzeciwiają o swoim klanie, swoim stwórcy, swoim prastwórcy i wszystkich tych, którzy byli przed Tobą. Nie jesteś jakimś złotodziobem, którego można zastraszyć. Jesteś Ventue.

**Nie przynieś nam wstydu. Obserwujemy Cie.**

- S.B.



### OJCIEC CHRZESTNY

Tzw. ojciec chrzestny sprawuje swoją władzę dzięki zorganizowanej przestępcości, manipulując gangami oraz kierunkiem przepływu gotówki z ulicy do bankierów i polityków. Inni Ventrue mogą patrzeć z góry na tak podejrzana postać, ale ojciec chrzestny wie, jak zabrać się do roboty. Zdaje sobie również sprawę z tego, że krew czasami musi zostać przelana.

### ARCYKAPŁAN

Ventrue zawsze czcili swoich przodków, zarówno mitycznych Spokrewnionych, takich jak Mithras, Tinia i Tiamat, jak i niemalże równie prominentne postacie historyczne. To ubóstwienie przodków może przyjmować postać zarówno badań historycznych, jak i przewodzenia kultowi w ich imieniu. Arcykapłan, widząc spuściznę swoich przodków we wszystkim co robi, realizuje ich cele i glosi ich chwałę.

## Dyscypliny

**Dominacja:** Ventrue uważają się za mistrzów tej dyscypliny i używają jej głównie w celu narzucania swojej woli wasalom oraz trzodzie. W trakcie żerowania Patrycjusz może rozkazać śmiertelnikowi nadstawienie gardła lub użyć Dominacji do wymazania wszelkich wspomnień o zdarzeniu. Ventrue używały tej dyscypliny również do utrzymywania Maskarady.

**Odporność:** Odporność pozwala Ventrue zachować tron, nawet jeśli dookoła gromadzą się wrogie armie, oraz stawiać czoła ostrzom, kulom i bombom.

Wodzowie używają tej dyscypliny przy żerowaniu w niesprzyjających okolicznościach. Tam, gdzie innemu Spokrewnionemu zabrakłoby *vitae*, Ventrue radzi sobie z sytuacją i pije do syta.

**Prezencja:** Rządząc, Ventrue stara się poskromić dwór oraz zapewnić sobie miłość i oddanie innych, a Prezencja to pomocne narzędzie. Patrycjesze używają tej dyscypliny również po to, żeby pokazać innym, jak łatwo im zdobyć żywicieli. Klan ceni sobie oszczędność czasu i zasobów, a Prezencja pozwala głodnemu Błękitnokrwistemu na efektywne wabienie ofiar.

## Klątwa

Ventrue mają wyrafinowane podniebienia. Kiedy Błękitnokrwisty pije krew śmiertelnika nie odpowiadającego jego preferencjom, konieczny jest znaczny wysiłek woli, inaczej skończy się to krwawymi wymiotami. Preferencje te bardzo się od siebie różnią. Niektórzy Ventrue mogą żerować tylko na ciemnowłosych, inni wyłącznie na osobach o szwajcarskim pochodzeniu, homoseksualistach albo żołnierzach lub śmiertelnikach cierpiących na stres pourazowy czy też uzależnionych od metamfetaminy. Za pomocą testu Determinacja + Spostrzegawczość (ST 4 lub wyższy) twoja postać może wyczuć czy śmiertelnik ma w sobie krew, której potrzebuje.

Jeśli chcesz, żeby twoja postać żywiła się krwią innych ofiar, musisz wydać punkty Sily Woli w liczbie równej Sile Klątwy. ■







*Bezkłanowcy  
Pandersi  
Sieroty  
Śmieci  
Hołota  
Freestyle'owcy*

# PARIASI

Nie wszyscy Spokrewnieni odziedziczyli klątwę jednego z Trzynastu. Niektórzy nie obchodzą, jaki jest ich rodowód. Pewne linie krwi Spokrewnionych nigdy nie miały klanów, a czasami potomstwo klanów po prostu rodzi się odmienne. Często jest wtedy odrzucane, wypędzane albo samo postanawia zdystansować się od klanów, które nim gardzą. Pariasi, będąc czystymi wampirami, nadrabiają utracony szacunek oraz pochodzenie elastycznością i brakiem klątwy. Te istoty – dumne albo wstydzące się braku klanu – nie mają rodzin i reprezentują wampiryzm w jego najczystszej i najbardziej indywidualistycznej postaci.

## Kim są Pariasi?

Wielu Spokrewnionych błędnie sądzi, że wszyscy Pariasi pojawiły się przez przypadek i że Bezklanowcy nie wybierają śmiertelników do Spokrewnienia. Taki pogląd jest anachroniczny oraz niesłuszny. Obecnie Bezklanowcy są w coraz większym stopniu silni, z których

należy się liczyć. Choć są bardziej zróżnicowani, indywidualistyczni i chaotyczni niż ich kuzyni, udaje im się przetrwać. Zaczynają zbierać siły, zawierać sojusze oraz stwarzać własne potomstwo.

Parias szukający śmiertelnika do Spokrewnienia z reguły wybiera osobę o silnej woli, przywykłą do ciężkich doświadczeń. Nędznicy znajdują się na samym dnie hierarchii Spokrewnionych – tuż ponad wampirami słabej krwi, które w ogóle nie powinny się pojawić – i muszą walczyć o swoje miejsce, albo przepaść i odejść w zapomnienie. Nie widzą więc sensu w Spokrewnianiu śmiertelników, którzy nie poradziliby sobie na własną rękę.

Choć Pariasi zaczęli z rozmysłem zwiększać swoją liczebność, większość z nich wciąż jest stwarzana wtedy, gdy żółtodziób Spokrewniony w jednym z klanów nie jest związany z Krwią przodków i nie przejawia żadnych oznak klanowej klątwy. Kiedy inni Spokrewnieni mówią o Pariasach, opowiadają historie o Nosferatu pozostawionych na całe tygodnie i nie przejawiających żadnych deformacji,

**00:00:04** Kain nie miał klanu, wiesz? Jego potomkowie też nie. Myślę, że z technicznego punktu widzenia ich potomkowie też nie. Dopiero czwarte pokolenie zaczęło łączyć się w rodzinie z taką samą kłatwą i zdolnościami.

**00:01:12** O co mi chodzi? Bezklanowi Kainici są starsi niż ci, którzy potrzebowali jakiegoś klubu, żeby poczuć się ważni lub bezpieczni od złej woli Boga. Kiedy oni łączyli się w grupy, my byliśmy samotni – ale przetrwaliśmy, stając się coraz silniejsi.

**00:01:30** Możesz myśleć, Lordzie Błękitna Krew, że nigdy nie uda się nam wznieść na twój poziom. Ale popatrz na bezklanowego Księcia Kairu Mukhtar Beya, legendę Stonemana lub na to, czego Sarrasine dokonał w Sydney i zadaj sobie pytanie, co masz takiego, czego nam brakuje.

**00:01:46** Klub dla dzieci. Dotkliwe wady. Ograniczone korzystanie ze zdolności. Obowiązek podtrzymywania pustych tradycji, żeby nie ponieść kary z rąk wyżej postawionych.

**00:01:50** My, Pariasi, możemy być, kim chcemy i gdzie chcemy. Nie mamy klanowych słabości i nie mamy panów. Plujemy na twoją tradycję... zaraz przyniosę obcęgi.

**00:04:45** Wygodnie ci? Gdzie to ja byłem... jesteśmy przyszłością. Wy jesteście przeszłością. Wypijemy twoją Krew, żeby na chwilę doświadczyć, jak to jest być tobą, a potem z powrotem będziemy wolni. Czy zastanawiałeś się, jak to jest być wolnym?

**00:05:27** W sumie tak, jak ten język, który został właśnie uwolniony z twoich ust, hehehe.

calkowicie zdrowych psychicznie  
Malkavianach i młodych  
Ventre zdomnych do żerowania  
na kimkolwiek zechcą. Klany, nie  
akceptując takich potomków,  
porzucili ich. Ewentualnie potomek  
czuje w swojej Krwi, że nie pasuje  
do klanu, wbrew protestom  
swojego stwórcy. Stworzenie  
Pariasa nie jest nauką ścisłą i wielu  
porzuconych potomków przejawia  
pewne cechy rodzicielskiego klanu,  
choć nie jego kłatwę.

## Archetypy

### ULICZNIK

Ten Parias wyrósł w najgorszej części miasta, a jego rodzice albo nie chcieli, albo nie mogli się nim zajmować – o ile w ogóle miał rodziców. Prawdopodobnie nigdy nie liczył na mające sens życie, utrzymane na jakimkolwiek poziomie. Spokrewnenie było dla niego ucieczką, a stwórca dokonał go z szacunku dla jego

umiejętności przetrwania wbrew wszelkim przeciwnościom.

### OFIARA PRZEMOCY

Pariasi często wybierają do Spokrewnenia ofiary przemocy. Ofiara zwróciła na siebie uwagę stwórcy w grupie wsparcia, z gazet, gdy zeznawała w sprawie o pobicie, albo dzięki robiącemu wyjątkowe wrażenie wpisowi na blogu, który opisywał jej przeżycia. Jako dziecko ulicy, ofiara została „wynagrodzona”

nieśmiertelnością i szansą walki ze swoimi prześladowcami. Będąc już po strasznych przejściach, jest oceniana jako dobry kandydat na członka Bezklanowców.

#### **MOCNO PRZECENIONY**

Ów Parias został Spokrewniony przez Bezklanowca z całkowicie niewłaściwych powodów. Był może zbutował się przeciwko sadystycznemu szefowi lub rozstał z agresywnym partnerem lub partnerką, ale takie zachowanie było wyjątkowe. Został więc wybrany ze względu na rzekomą siłę, a teraz jest beznadziejnie zagubiony i przytłoczony swoją egzystencją Spokrewnionego.

#### **UKRYTY PARIAS**

Ten Spokrewniony przebudził się jako Parias, ale udało mu się to ukryć przed swoim stwórcą. Należy do klanu, bierze udział w rytualach i jest posłusznym tradycjom swojej rodziny w zamian za ochronę ze strony starszych. Nie zamierza spędzić wieczności samotnie i zrobi wszystko, żeby zachować swój sekret.

#### **NIECHCIANY POTOMEK**

Niechciany potomek został Spokrewniony przez kogoś z klanu, ale nie pamięta swojego stwórcy i nigdy nie utworzył więzi z Krwią. Przekleństwo jego przodków nigdy się w nim nie przejawiało, jest zatem wolny od klanowej klątwy. Bez tego znaku, Krew jego braci i sióstr odrzuca go, a on ją.

## Dyscypliny

Postacie Pariasów mają po Spokrewnieniu dostęp do trzech wybranych przez gracza dyscyplin. Nie są one uważane za klanowe, jeśli chodzi o koszt punktów doświadczenia. Parias może nauczyć się dowolnej dyscypliny przy założeniu, że spróbował przynajmniej raz krwi kogoś, kto się nią posługuje i wypełnia standardowe warunki, aby ją nabycić.

## Klątwa

Pariasi, nie tknięci przez Przedpotopowców, nie są objęci żadną wspólną klątwą. Postać Pariasa zaczyna z Wadą: Podejrzany (•) i nie możesz nabyć dla niej Statusu podczas tworzenia postaci. Narrator zawsze może nałożyć karę -1 lub -2 kości w testach Społecznych przeciwko Spokrewnionym, którzy wiedzą, że mają do czynienia z Pariensem, bez względu na ich Status.

Ponadto podniesienie poziomu jednej z dyscyplin Pariasów kosztuje w punktach doświadczenia sześciokrotność kupowanego poziomu ■

*Urodzeni o Zmierzchu*

*Żywe Srebro*

*Cienkokrwiści*

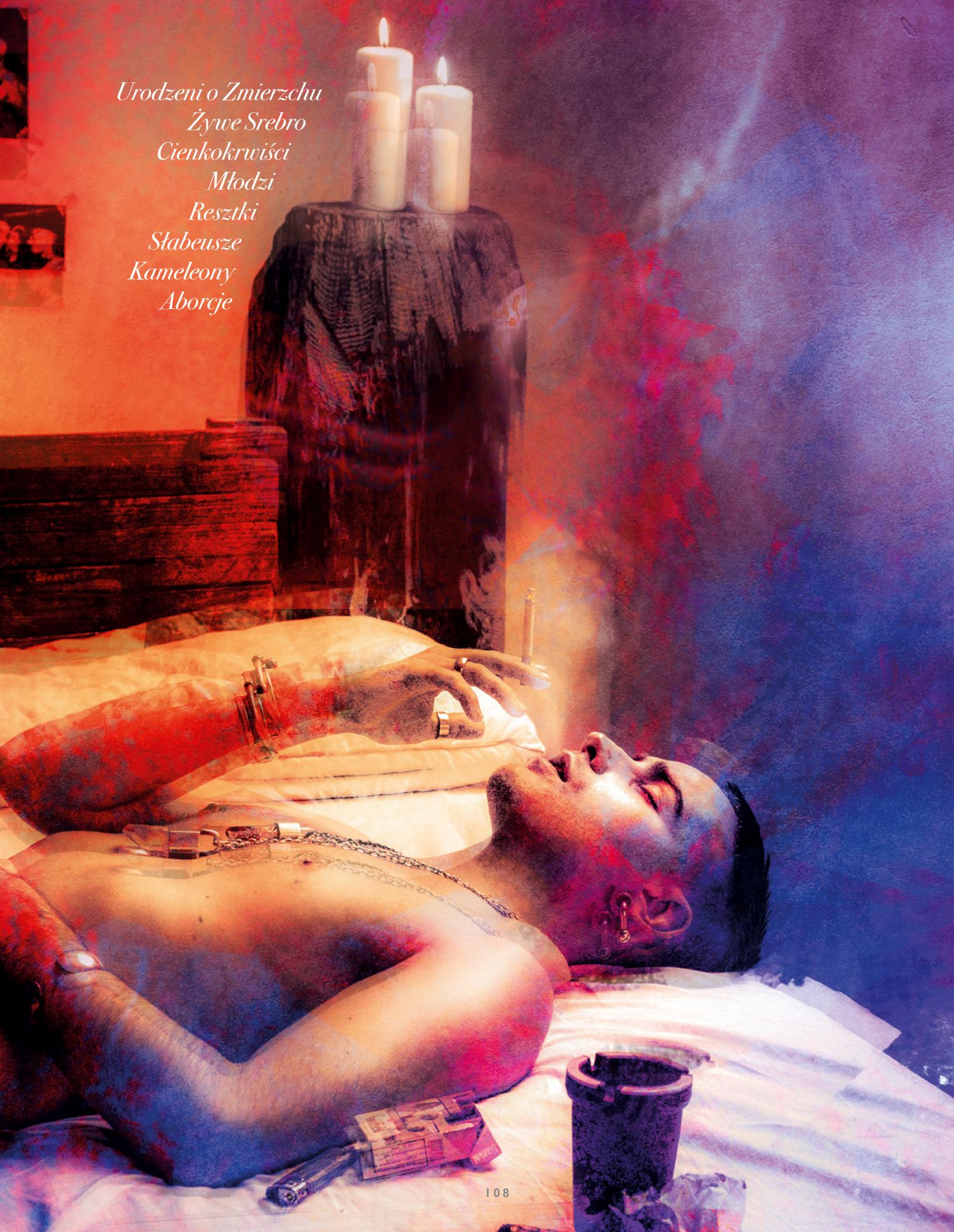
*Młodzi*

*Resztki*

*Słabeusze*

*Kameleon*

*Aborcje*



# SPOKREWNIEŃ SŁABEJ KRWI

P odupadły rodzaj, zwiastun końca czasów, a może wampiry nowego wspaniałego świata? Urodzeni o Zmierzchu, balansujący pomiędzy życiem i śmiercią, ze swoją zmienną naturą, wzbudzają w równych proporcjach współczucie, zazdrość i strach. Spokrewnieni słabej krwi, przetrwawszy ostatnie dziesięciolecia pogromów, uprzedzeń i ostracyzmu, nie zamierzają zniknąć. Ich niechłujna uliczna alchemia i zdolność uchodzenia za ludzi czyni z nich wyjątkowo dobrze przystosowanych do funkcjonowania poza społeczeństwem Spokrewnionych. Są oni kowalami własnego losu podczas postmodernistycznych nocy.

## Kim są Spokrewnieni Słabej Krwi?

Stwórcy powtarzają swojemu potomstwu z trzynastego i czternastego pokolenia, żeby nie próbowało Spokrewniać, ponieważ ich Krew jest

zbyt odległa od Kaina. Mówią, że nie przyniesie to niczego poza śmiercią i smutkiem. Ale czy to przez pomyłkę, czy też rozmyślnie, owo zarządzenie nie zawsze jest przestrzegane.

Spokrewniony z czternastego pokolenia, który sam cudem uniknął słabej krwi, wypija całą krew śmiertelnika w napadzie szalu i wiedziony poczuciem winy karmi go lykiem *vitaе*, mając nadzieję, że ożywi on martwe ciało.

Ventrule pochodząca z długiej linii Krwi kłamców uważa się za bliższą Kainowi niż jest w rzeczywistości i wierzy, że stwarza wartościowego członka klanu.

Prapotomek księcia wmusza swoją rozcieńczoną *vitaе* w usta straconego za zdradę ghula swojego przodka, żeby zemścić się na starym tyranie.

Tremere, lekceważony przez swój klan za słabość Krwi i ducha, eksperymentuje ze Spokrewnieniem, żeby udowodnić, że jest równie wartościowy co reszta.

We wszystkich tych przypadkach może się obudzić Urodzony o Zmierzchu, jeśli taka jest wola Krwi.

Spokrewnieni, którzy świadomie chcą stworzyć wampira słabej krwi często wybierają osoby, z którymi wcześniej łączyły ich jakieś relacje, na przykład zaufanego ghula lub członka śmiertelnej rodziny, o którym nie potrafią zapomnieć. Wyszukują też żywicieli przejawiających określone cechy lub talenty, które pozwalają im przeżyć w roli

Nazywam się Oscar Reyes i nie powinienem istnieć.

Według praw Kaina i jego potomków nigdy nie powinienem się obudzić. Vitae w moich żyłach powinno mnie odrzucić i pozostawić martwego, nie ożywiając mojego niewielkiego serca.

Według mojego stwórcy (sram na niego) moje Spokrewnienie było impusem narkotycznego zwidu. Pomyłka spowodowana przez narkotyki buzujące w moich żyłach. Był równie zaskoczony moim ożywieniem, co tym, że rzuciłem mu się do gardła.

Moje drugie życie to cud. Nie powinno mnie być, rozumiesz? Nie zasługuję na to. Zrobiłem w życiu wiele złego, wiele rzeczy, których się wstydzę, ale teraz żyję ponownie i mogę za nie zadośćuczynić. Dzięki Bogu.

Co wieczór budzę się z celem stania się lepszym człowiekiem. Żeby docenić to, co mi dano. Moja Krew może być zbyt słaba, żeby stwarzać innych, ale i tak nie chciałbym tego robić. Nie mogę czynić innych niewolnikami, ani dokonywać rzeczy, które potrafią moi starsi. Ale mogę zobaczyć wschód Słońca i budzę się przed zmierzchem. Mogę jeść, kochać się i napić tequila. Mogę grzeszyć tak samo, jak wcześniej, ale staram się być lepszym człowiekiem. Bóg pokazał mi, że piekło to nie bajka i że potępieni chodzą wśród nas. I pokazał mi, że tak do końca jeszcze do nich nie należę, i to daje mi nadzieję.

To, co dla Kainitów jest obrazą, dla mnie jest błogosławieństwem. Nie jestem człowiekiem, ale też nie do końca jestem potworem. Jestem ciągle synem Boga i mogę odzyskać Jego miłość. W swojej mądrości i litości dał mi na to całą wieczność.

najsłabszego drapieżnika. Wielu Spokrewnionych uważa wampiry słabiej krwi za zagrożenie dla Maskarady i niszczy je przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Wampiry słabiej krwi mogą mieć dowolne śmiertelne pochodzenie, a klątwa klanu nie dotyka ich w takim samym stopniu, co ich stwórców. Nie mają też takich samych preferencji jak oni. Jeśli pozwala im się przebudzić, są najczęściej odprawiani, zyskując luksus wolności i ryzyko samotności.

W 2009 roku Wewnętrzny Krąg Camarilli wydał edykt głoszący, że wszystkie wampiry słabiej krwi mają zostać napiętnowane lub wytatowowane

„znakiem półksiężyca”. Piękno, wytatowane przez artystę z klanu Tremere lub przy pomocy światła słonecznego, jest nieusuwalne. Nawet Anarchiści i niezwiązani zastanowią się dwa razy, zanim postanowią współpracować z Żywym Srebrem.

## Archetypy

### JEDNĄ NOGĄ W ŚRODZ ŻYWYCH

Ten wampir słabiej krwi jest mocno związany ze światem śmiertelników, być może bardziej niż

ze światem Spokrewnionych. Ciągle ma rodzinę i próbuje zachować pracę, a płacenie rachunków jest ważniejsze niż kaprysy jakiegoś barona, którego nigdy nie widział na oczy. Jak na ironię, żeby zachować ludzką maskę, musi prawdopodobnie polegać w dużej mierze na mocach swojej Krwi.

#### **PODRĘCZNA BROŃ**

Były okultysta, ghul lub krwawa lalka. Był blisko Spokrewnionych zanim do nich dołączył i zna niektóre z ich sekretów. Ten wampir słabej krwi został Spokrewniony w akcie desperacji stwórcy, który nie miał innego wyjścia. Miał w zamierzeniu wziąć udział w jakiejś wojnie lub posłużyć jako narzędzie do wywarcia zemsty. Czy to zrobi, to już jego wybór. Spokrewnienie wyrwało go z niewoli i nic go już nie zmusza, aby wypełniał wolę swojego pana.

#### **SPOKREWNIEНИЕ Z POCZUCIA WINY**

Ten wampir słabej krwi nie został Spokrewniony w ramach żadnego specjalnego planu. Wraçał z imprezy lub późno z pracy i znalazł się w złym miejscu o złym czasie – wampir żerował na nim i wypił za dużo krwi. Być może Spokrewnienie zostało dokonane z powodu wyrzutów sumienia, a może stwórca był świadkiem, który nie mógł patrzeć, jak umiera.

#### **WAMPIR Z PRZEZNACZENIA**

Jego przeznaczeniem było zostać Spokrewnionym. Był śmiertelnym łowcą lub członkiem Arcanum, studiował historię klanów, mit Kaina i fascynacja ta przybrała niezdrowe rozmiary. Wyśledził wampira, chcąc go zabić, przesłuchać lub zażądać Spokrewnienia. Stwórca okazał się jednak inny niż sądził potomek, który teraz przekлина słabość swojej Krwi.

#### **POSZUKUJĄCY ODKUPIENIA**

Ten wampir słabej krwi został przemieniony wbrew własnej woli i nie chce należeć do świata latarni oraz krwi. Stalo się to niedawno i desperacko szuka lekarstwa na swoją „chorobę”, idąc tropem plotek o tych, którzy rzekomo mieli tego dokonać oraz dziwnych legend o Golkondzie i transfuzjach. Rzeczywiście istnieje taki sposób, ale zanim to odkryje, spróbuje wszystkiego i jest podatny na manipulacje bezlitosnych Spokrewnionych.

## **Cechy Słabej Krwi**

Potomek słabej krwi pojawia się, gdy wampir z trzynastego lub późniejszego pokolenia Spokrewni śmiertelnika. Formalnie należy on do czternastego, piętnastego lub nawet szesnastego pokolenia, ale te kategorie nic nie znaczą dla wampirów słabej krwi, ponieważ przejawiają oni różnorodne cechy, które nie mają związku z ich pokoleniem. Ktoś z czternastego pokolenia może być zbyt słaby, aby utworzyć Więź Krwi ze śmiertelnikiem, podczas gdy ktoś z piętnastego może zachować zdolność do Spokrewniania, albo na odwrót. Linie podziałów wśród Urodzonych o Zmierzchu są płynne.

Pomimo tego twoja postać słabej krwi jest ciągle wampirem i o ile nie stwierdzono inaczej, podlega tym samym zasadom, co inne wampiry opisane w tej książce.

#### **Krew**

Wampiry słabej krwi nie są w stanie utworzyć Więzi Krwi ani Spokrewnić z jakąkolwiek pewnością. Wartość Sprawdzianu Pobudzenia *vitaе* Cienkokrwistego daje śmiertelnikowi moce podobne do mocy ghula, ale tylko na jedną noc. Wampiry słabej krwi zawsze mają Moc Krwi o (zob. s. 215).

#### **Klan**

Wampiry słabej krwi są zawsze bezklanowe i nie podlegają żadnym klanowym klątwom lub kompulsjom.

#### **Obrażenia**

Większość wampirów słabej krwi odnosi obrażenia tak, jak śmiertelnicy, ale leczy je tak, jak wampiry. Cienkokrwiści odnoszą Poważne Obrażenia nie tylko od ognia, ale również broni tnącej i kłującej. Przebiecie kolkiem nie paraliżuje ich, ale zamiast tego powoduje poważne obrażenia fizyczne, które prowadzą do letargu. Słabeusze leczą obrażenia zgodnie z zasadami dotyczącymi innych wampirów.



## Dyscypliny

Wampiry słabej krwi zapoczątkowały własną sztukę alchemii słabej krwi. Pozwala im ona spróbować dyscyplin innych Spokrewnionych... i coś więcej niż tylko spróbować, jeśli znajdą *vitae*, która to umożliwi.

Ponadto za każdym razem, gdy wampir słabej krwi żeruje, otrzymuje jedną kropkę w jednej dyscyplinie związanej z Rezonansem konsumowanej krwi, a także jeden poziom jednej mocy z tej dyscypliny. Jeśli Rezonans jest Intensywny lub silniejszy, wówczas Slabeusz otrzymuje dodatkową kropkę oraz drugą moc. Nie da się w ten sposób uzyskać żadnych dodatkowych moców, ani dzięki punktom doświadczenia podnieść poziomu dyscypliny. Działanie dyscypliny utrzymuje się dopóki Głód nie osiągnie wartości 5 lub do następnego żerowania.

## Głód i szał

Wampir słabej krwi odczuwa głód tak, jak inne wampiry. Jednakże Bestia nie przejawia się u niego tak otwarcie, zatem nigdy nie wpada w szal, chyba że zostanie on wywołany w nadprzyrodzony sposób (np. za pomocą Animalizmu, zob. s. 244)

## Pozory życia

W przypadku wampirów słabej krwi zawsze zakłada się, że korzystają z Rumieńca Życia (zob. s. 218), a jego dokładne efekty zależą od ich poziomu Człowieczeństwa.

## Światło słoneczne

Wampir słabej krwi odnosi tylko jeden poziom Powierzchownych Obrażeń na turę w bezpośrednim świetle słonecznym. Mniej bezpośrednie światło powoduje obrażenia z mniejszą częstotliwością, na przykład przy

silnym zachmurzeniu lub przy wykorzystaniu ochrony zapewnianej przez ubiór albo filtr przeciwsłoneczny postać słabej krwi może odnieść obrażenia tylko co trzecią turę lub raz na minutę.

## Zalety słabej krwi

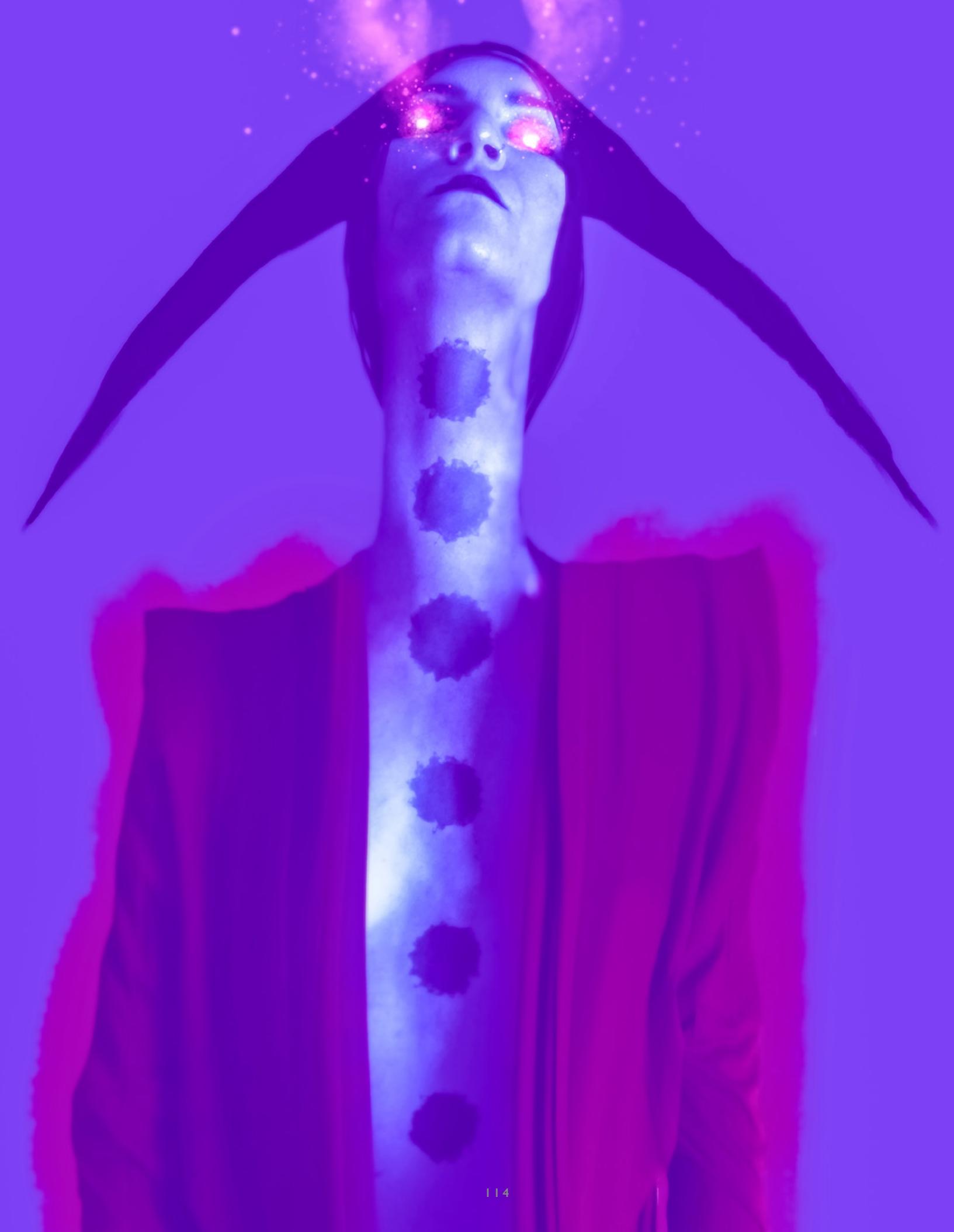
Wampiry słabej krwi należą często do różnych odmian. Szczegóły znajdziesz w: Zalety i Wady wampirów słabej krwi (s. 183).

## Droga Wyjścia

Tkwiąc pomiędzy śmiertelnością a wampiryzmem, wampiry słabej krwi mają wybór. Chociaż nie starzeją się i mogą w ten sposób na zawsze pozostać wampirami, większość z nich przedczej czy później dokonuje wyboru pomiędzy dniem i nocą. Wampir słabej krwi, któremu udało się dokonać diabolizmu na „prawdziwym” Spokrewnionym przyswaja sobie nie tylko jego moc i ducha, ale również jego rodowód, stając się Spokrewnionym trzynastego pokolenia i klanu ofiary. Camarilla czasami kusi tą nagrodą Urodzonych o Zmierzchu zdolnych do najbrudniejszej roboty, oddając im Kainitę skazanego na Krwawe Łowy.

I odwrotnie, każdy wampir słabej krwi zna kogoś, kto zna kogoś, kto powrócił na słońce. Zwykle historia głosi, że stał się on z powrotem śmiertelnikiem, ponieważ trzymał się kurczowo swojego człowieczeństwa, dopóki nie udało mu się upolować i zakończyć egzystencji swojego stwórcy, likwidując w ten sposób klątwę.

Oczywiście każdy śmiertelnik, który wie o Spokrewnionych stanowi zagrożenie dla Maskarady ■



# ZASADY

*Czymże byłoby życie bez arytmetyki, jeśli nie areną horrorów?*

– SYDNEY SMITH

Wampir: Maskarada korzysta z zasad, które stanowią solidny szkielet dla świata przedstawionego. W końcu ani gracze, ani sam Narrator nie chcą, żeby ten ostatni wymyślał wszystko w czasie gry lub realizował krok po kroku z góry zalożony scenariusz. To gra, a nie powieść albo film.

Najbardziej podstawowe z tych zasad, a zatem najłatwiejsze do zastosowania w grze, znajdują się w tym rozdziale. Są one podstawą dla Systemu Narracyjnego.

W Wampirze można grać, używając wyłącznie tych zasad, reguł dotyczących postaci oraz mocy z rozdziałów Wampiry i Dyscypliny. W przypadku gry ludzkimi postaciami, nawet te dwa ostatnie rozdziały są zbędne!

Bardziej zaawansowane, modułowe zasady znajdują się w rozdziale Zasady zaawansowane. Można je według uznania wykorzystać lub pominąć.

Tutaj znajduje się sam fundament rozgrywki, poczynając od czasu, poprzez rzuty kościemi, na walce zaś kończąc.

## Czas

W Świecie Mroku czas płynie tak samo jak w naszym, nawet jeśli wydaje się, że noc jest nieco dłuższa. Dzieje się tak dlatego, że nie musisz odgrywać każdej minuty, czy nawet każdego dnia, który miją w twojej sadze. Jedna sesja może trwać od godziny do czterech, ale objąć dekadę czasu gry w Memoriam (zob. s. 315) lub piętnastominutową strzelaninę tuż przed świtem – miejmy nadzieję, że nie będziesz się tak męczyć i wykorzystasz zasadę „trzy tury i koniec” (s. 130).

W Wampirze funkcjonuje pięć podstawowych jednostek czasu gry:

Tura: Czas potrzebny do wykonania dość prostej akcji, takiej jak zaatakowanie policjanta, przeszukanie plecaka lub postawienie komuś drinka. Tura jest jednostką abstrakcyjną i zabiera tyle czasu, ile zajmuje wykonanie akcji. Tury z reguły są krótsze w przypadku scen akcji i dłuższe w przypadku scen towarzyskich. Postawienie drinka trwa dłużej niż strzał z broni palnej – w niektórych barach o wiele dłużej.

### ODŁOŻENIE KOŚCI NA BOK

**Wampirem rządzi fabuła, a nie zasady. Odpowiednie tempo może stworzyć narrację o niewiarygodnym napięciu, złe tempo zabije nawet najbardziej mroczny horror. Narratorzy mogą więc zmieniać tryb gry, żeby odpowiadał on ich wyczuciu tempa.**  
**Wiele scen można odgrywać równie dobrze – i znacznie szybciej – bez rzucania kośćmi, kiedy gracze i Narrator improwizują w oparciu o dialogu i działania pozostałych osób.**

**W niektórych scenach kości na pewno pomagają budować dramaturgię, podobnie jak ścieżka dźwiękowa do filmu. Ale nie można wypełnić całego filmu wysokimi dźwiękami skrzypiec albo złowrogim basem – używaj więc kości oszczędnie. Nie powinno się nimi nieustannie rzucać przez całą scenę. Można nimi rzucić raz, później zaś odgrywać scenę w kierunku ustalonym na początku przez rzut („Ok, wygląda na to, że zauważyl cię gość w płaszczu. Jak to zrobił?”). Takie podejście nadaje się zwłaszcza do scen z dialogami. Należy rzucić na początku, żeby zobaczyć, kto wygra w dyskusji lub czy książę zostanie przekonany, a potem gracze i Narrator mogą prowadzić dialog w kierunku nadanym przez rzut kością. Można w ten sposób odgrywać nawet sceny walki, kiedy tylko gracze się do tego przyzwyczają.**

**Krótko rzecz ujmując, można odegrać dowolną scenę, wielokrotnie rzucając kością, z jednym rzutem na początku lub w ogóle bez kości.**

**Zobacz więcej na ten temat w podrozdziale Sceny i Tryby (s. 292) rozdziału Zasady Zaawansowane.**

**Scena:** Ujmując to ogólnie, jest to zwarta seria akcji i interakcji odbywających się w jednym miejscu lub pomiędzy postaciami w pojedynczej grupie. Ucieczka koterii wampirów po dachach przed oddziałem Drugiej Inkwizycji może być jedną sceną, podobnie jak seria rozmów telefonicznych między wampirem i jego kontaktami w czterech różnych miastach. Wiadomo z teatru, filmów i telewizji, na czym polega scena. Wymaga tak wielu tur, ilu potrzeba akcji. Scena składająca się z samego dialogu lub interakcji może w ogóle nie mieć tur jako takich.

**Sesja:** Jedna sesja gry, czasami nazywana etapem. Wampir nie polega na tym elemencie w takim samym stopniu, jak niektóre inne gry, choć sesja może zapewnić systematyczność i równowagę efektom pewnych zasad. Jest to również miara jednoznaczna



– raczej nie ma wątpliwości, w którym momencie kończy się grę.

**Historia:** cała historia obejmująca wprowadzenie, rozwój akcji i moment kulminacyjny. Niektóre historie mogą trwać przez kilka sesji, inne kończą się w trakcie jednej. Niektóre krótkie historie składają się z pojedynczej sceny.

**Kronika:** seria historii mających te same postacie i ciągłą narrację. Niektóre kroniki mają ten sam temat lub fabułę, inne to awanturniczy szereg „jednej cholernej rzeczy po drugiej”. Większość kronik ma jednolity klimat, na przykład gotyckiego horroru, walki ulicznej, operowej tragedii albo filmowej akcji. Pojedyncze historie lub sesje mogą jednak zmieniać klimat, aby urozmaicić grę lub podkreślić zmianę otoczenia. Przykładowo, sceny z przeszłości pojawiające się w Memoriam mogą być

odgrywane z lżejszym klimatem, w porównaniu do mrocznej nocy, albo na odwrót.

## Proste Testy

Większość rzeczy, jakie postacie robią w trakcie gry odbywa się bez żadnych zasad nimi rządzących – uruchamiają one samochody, sprawdzają smakowitych lub niebezpiecznych obcych, szukają czegoś w Internecie, ładują broń, przechodzą przez ulice, robią tysiąc innych rzeczy całkowicie automatycznie i z równą łatwością, co w realnym świecie. Jednakże nawet zwykle działanie może wymagać rzutu kością, jeśli odbywa się pod wpływem stresu, w pośpiechu lub trzeba jednocześnie pokonać jakieś przeszkody.

Na początek powiedz Narratorowi, co twoja postać chce zrobić. Narrator może po prostu powiedzieć ci, że odniosłeś

automatyczny sukces. Jeśli jest to coś równie banalnego, jak zaparkowanie auta, nie powinno być dla wampira wyzwaniem równie poważnym, co wyczuwanie krwi. Narrator może też postanowić, że zaproponowane działanie po prostu pasuje do fabuły. Czasami pominięcie rzutu przyspiesza grę, zwłaszcza w przypadku łatwych lub banalnych działań albo takich, w których Twoja postać jest szczególnie dobra (zob. Automatyczne wygrane na s. 120).

Powiedzmy jednak, że nie jesteś aż tak dobry albo chcesz zrobić coś trudniejszego niż zazwyczaj, na przykład wspiąć się na stromy klif, odczytać pismo sumeryjskie lub gdzieś się włamać. W przypadku tych działań można wykonać prosty test. Proste testy wyglądają następująco:

- Opisujesz, co Twoja postać chce zrobić i w jaki sposób.
- Narrator mówi Ci, jakich Cech postaci masz użyć, aby utworzyć pulę kości.



- Narrator ustala Stopień Trudności (ST) testu. W zależności od okoliczności i stylu gry, nie musi też ujawniać tej liczby.
  - O ile test nie jest Automatyczną Wygraną, rzucasz swoją pulą kości i zliczasz sukcesy. Każda kostka, na której wypadło 6 lub więcej liczy się jako sukces, o co na kostce oznacza 10, czyli też sukces.
  - Jeśli liczba sukcesów jest równa lub większa Stopniowi Trudności, działanie kończy się powodzeniem.
- 

**PRZYKŁAD:**

*Postać Mariusza szuka na dzielnicy informacji o okolicznych wydarzeniach. Narrator postanawia, że jest to prosty test Determinacji + Śledztwa o ST 2 (Prosty). Postać Mariusza ma 3 kropki w Determinacji i 3 kropki w Śledztwie, zatem rzuca 6 kości, odnosząc 3 sukcesy – więcej niż potrzeba do wygranej. Narrator podaje Mariuszowi poszukiwaną przez jego postać informację: wskazówkę, której będzie mógł użyć.*

---

**Cechy**

Cechy określają postacie, poczynając od ich fizycznych możliwości, przez wyuczone umiejętności, a na różnych naturalnych, ukrytych i nadprzyrodzonych atutach oraz utrudnieniach kończąc. W systemie narracyjnym Cechy zaznacza się w postaci kropek, zwykle od jednej do pięciu. Na przykład osoba z jedną kropką Siły jest słaba lub wątpliwa, a osoba z pięcioma kropkami może potencjalnie zdobyć medal w olimpijskim podnoszeniu ciężarów.

Cechy, które dotyczą wrodzonych i potencjalnych zdolności postaci nazywamy Atrybutami, natomiast Umiejętności określają, w jaki sposób postacie mogą skutecznie realizować swój potencjał. Zarówno Atrybuty jak i Umiejętności dzielą się na kategorie Fizyczną, Społeczną i Umysłową. Wszystkie one, jak też i inne Cechy, takie jak Zaplecze, są opisane w rozdziale Postacie (zob. s.133-199).

**Pula kości**

Narrator określa, jaka kombinacja Cech składa się na twoją pulę kości, czyli liczbę dziesięciocieciennych

kostek, jaką rzucisz przy rozpatrywaniu danej akcji.

Chociaż w przypadku większości akcji korzysta się z puli Umiejętności (Atrybut + Umiejętność lub Atrybut + Dyscyplina), w niektórych przypadkach używa się jednego lub dwóch Atrybutów do utworzenia puli. Pula Atrybutów jest często prostym testem danego Atrybutu, na przykład Siła + Siła, żeby podnieść ciężką belkę. Czasami na pulę składają się dwa Atrybuty, na przykład test Determinacji + Opanowania, żeby przeciwstawić się działaniu wielu dyscyplin (zob. s. 243). Postać, która nie ma danej Umiejętności, rzuca samym Atrybutem, bez dodatkowej kary.

---

**PRZYKŁAD:**

*Postać Radka chce zapoznać się w bibliotece z okultystycznym tematem. Ma ona 3 kropki Inteligencji i 2 kropki Okultyzmu, zatem jej pula składa się z 5 kości.*

---

Weź do ręki tyle dziesięciocieciennych kości (k10), ile masz kropek w danych Cechach i rzuć nimi. Cechy przyjmują zwykłe wartość od 0 do 5, zatem pule z reguły składają się z minimum jednej kości (inaczej nie byłoby rzutu), aż do dziesięciu lub jeszcze większej ich liczb.

Kości nie powinny stać na przeszkodzie odgrywaniu roli, zwłaszcza w przypadku czynności społecznych, takich jak uwodzenie lub dyplomacja. Jeśli postać mówi coś szczególnie interesującego (albo całkowicie błędnego), zaczyna z naprawdę obiecującą (albo wyjątkowo obraźliwą) zagrywką lub podaje sprytne (albo ewidentnie fałszywe) wyjaśnienie, Narrator może zmienić Stopień Trudności, a nawet pozwolić postaci odnieść sukces (lub ponieść porażkę) bez rzutu kości i odwoływania się do Cech.

Narrator być może powinien ostrzec postać z wysokim poziomem Cechy przed katastrofalnym postępowaniem – „Jako ktoś znający się na Etykiecie, wiesz, że nie można klepać księcia po plecach”. Ale nawet Umiejętność z jedną kropką może być przydatna, jeśli gracz się postara.

Wampiry zawsze zastępują zwykłe kości znajdujące się w każdej budowanej puli odpowiednią liczbą kości Głodu. Więcej szczegółów znajdziesz na s. 205.

**SPECJALIZACJE** Postacie mogą być bardziej utalentowane lub mieć większą wiedzę w pewnym szczególnym aspekcie Umiejętności. Jeśli postać podejmuje działanie podpadające pod jedną lub więcej Specjalizacji dla danej umiejętności, zyskuje dodatkową kość do puli.

Więcej na temat Specjalizacji znajdziesz na s. 159.

**WSKAŹNIKI I PULE** Trzy Atrybuty odnoszą się do dwóch specjalnych puli nazywanych „wskaźnikami”:

- Zdrowie postaci równa się jej Kondycji +3.
- Siła Woli postaci równa się jej Opanowaniu + Determinacji.

Pule wskaźników zmieniają się wraz z tym, jak postać wydaje z nich punkty lub odnosi Obrażenia, które można im przypisać. Pule wskaźników nie mogą przekroczyć swojej początkowej wartości, która została opisana powyżej.

Jeśli Narrator ustala rzut na wskaźniki, pula kości równa się obecnej wartości puli danego wskaźnika, a nie jej pełnej wartości. Pula wskaźnika nie może spaść poniżej jednej kości, więc w rzucie na pustą pulę zawsze używa się jednej.

#### PRZYKŁAD:

Beata ma Siłę Woli 7, ale wydała w trakcie sesji już 3 punkty, więc ma 4 kości, a nie 7 w rzucie na Siłę Woli..

#### TRUDNOŚĆ AKCJI

Rutynowa (uderzenie nieruchomego celu, przekonanie przyjaciela do pomocy)

Prosta (uwiedzenie kogoś, kto już jest w nastroju, zastraszenie słabej postaci)

Umiarkowana (wymiana nagłośnienia w samochodzie, chodzenie po linie)

Ambitna (zlokalizowanie źródła szepu, stworzenie wyjątkowego dzieła sztuki)

Trudna (przekonanie policjanta, że to nie twoja kokaina, odtworzenie zniszczonego silnika)

Bardzo trudna (bieg po linie pod ostrzałem, uspokojenie wrogiego i wściekłego tłumu)

Niemalże niemożliwa (znalezienie w jedną noc konkretnego bezdomnego w Los Angeles, bezbłędne wyrecytowanie z pamięci długiego tekstu w języku, którego nie znasz)

#### Stopień Trudności

Stopień Trudności (ST) dla danej akcji, ustalony przez Narratora, oznacza, ilu sukcesów trzeba aby pomyślnie wykonać daną czynność.

W odróżniu od poprzednich edycji Wampira: Maskarady, Stopień Trudności określa, na ilu kościach musi wypaść sukces, aby pomyślnie wykonać zadanie, a nie, jaką wartość należy przerzucić, rzucając kościemi (obecnie wynosi ona zawsze 6).

**WYPOSAŻENIE** Niektóre zadania, takie jak włamanie się, przeprowadzenie operacji chirurgicznej lub użycie broni, wymagają specjalistycznego wyposażenia. Jeśli Narrator uzna wyposażenie za niezbędny element danej czynności, może dodać modyfikator +1 do ST dla wyposażenia improwizowanego, niepewnego lub kiepskiej jakości. Bez wyposażenia wykonanie zadania jest niemożliwe.

**OPÓR** Postacie próbują czasami wykonać czynności, którym stawia opór postać odgrywana przez Narratora (Bohater Niezależny, BN), na przykład hakowanie bankowego systemu informatycznego, omijanie ochroniarzy lub uwodzenie ofiary. Narrator może określić te działania jako „ pojedynek” (zob. s. 123), ale żeby nie zwalniać tempa gry, może przedstawić opór w postaci Stopnia Trudności. Ten stopień można określić na kilka różnych sposobów, w zależności od tego, który z nich jest szybszy:

- Według podanej tabelki.
- Dzieląc odpowiednią pulę kości BN na pół, zaokrąglając w dół (zob. Podział na pół, s. 123)
- Ustalając Umiejętności BN i używając ich wartości jako Stopnia Trudności. W przypadku, gdy nominalna Umiejętność przeciwnika wynosi 0, ST wynosi zawsze 1. Najpowszechniejsze wartości Umiejętności (i Atrybutów) to 2 lub 3; większość śmiertelników nie stanowi wielkiego wyzwania dla wampira, a nawet co bardziej sprawnych ludzi.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 sukces

2 sukcesy

3 sukcesy

4 sukcesy

5 sukcesów

6 sukcesów

7 lub więcej sukcesów

**MODYFIKATORY** Narrator może dodać lub odjąć modyfikator od dowolnej puli kości. W *Wampirze* występują dwa podstawowe rodzaje modyfikatorów:

- **Zmiana liczby kości w puli.** Ten modyfikator odzwierciedla jakąś zmianę lub okoliczności, w jakich znajduje się postać. Na przykład jest ona pijana, używa specjalizacji, wydaje się przerażająca itp.
- **Zmiana Stopnia Trudności.** Ten modyfikator odzwierciedla jakąś zmianę lub okoliczności akcji. Na przykład deszczowa pogoda, zniszczony sprzęt, działanie pod ostrzałem, nieprzyjazny teren itp.

Przy dodawaniu do testu wielu modyfikatorów Narrator powinien kierować się zdrowym rozsądkiem. Od pewnego momentu kolejne modyfikatory przestają przydawać się przy wykonywaniu zadania. Z drugiej strony podstawowe talenty postaci mogą umożliwić pokonanie trudności wyglądających na poważne. Można rozważyć ograniczenie modyfikatorów do +2 i -2 ST lub dodania bądź odjęcia do 3 kości z puli postaci. Dotyczy to improwizowanych modyfikatorów Narratora, a nie modyfikatorów wynikających ze specjalizacji lub innych konkretnych zasad.

Przyznane do puli ujemne modyfikatory nigdy nie mogą spowodować, że będzie ona mniejsza niż 1 kość.

**AUTOMATYCZNE WYGRANE** Jeśli pula kości postaci wynosi dwukrotność ST zadania, Narrator może stwierdzić, że postać automatycznie wygrywa, bez wykonywania rzutu. Automatyczne wygrane przypisząją rozgrywkę i eliminują rozpraszające uwagę przerywniki dotyczące zasad. Należy je stosować bez wahania, z wyjątkiem walk, zwłaszcza do testów, w których porażka postaci jest nudna, na przykład do zbierania informacji, rozpoczętania rozmowy i scen albo sytuacji posuwających akcję naprzód. Automatyczne wygrane rzadko kiedy stosuje się do walki lub innych trudnych sytuacji. Narrator chcący przyspieszyć początek gry albo szybko przejść przez jakieś miejsce, które w zamierzeniu nie miało stanowić wyzwania, może zezwolić na automatyczne wygrane przeciwko anonimowym postaciom stojącym na przeszkodzie, na przykład ochroniarzom w holu biura, ale już nie przeciwko prawdziwym policjantom znajdującym się na ulicy.

## Wyniki rzutu

Kiedy rzucasz pulą kości, wynik 6 lub wyższy uzyskany na każdej pojedynczej kości jest sukcesem, łącznie z 10 (w przypadku większości kości kto reprezentowaną przez o). Jeśli wyrzucisz liczbę sukcesów równą lub wyższą niż wartość ST, jest to wygrana.

**KRYTYCZNY SUKCES** Wynik 10 na dwóch zwykłych kostkach (oo) to krytyczny sukces. Liczy się on jak dwa dodatkowe sukcesy do tych dwóch dziesiątek (w sumie cztery sukcesy) i oznacza, że wykonujesz zadanie szybciej, w lepszym stylu lub dokładniej niż zwykle. Wygrany rzut zawierający przynajmniej jeden krytyczny sukces to krytyczne zwycięstwo.





### UŻYWANIE KOŚCI PRZEZNACZONYCH DO WAMPIRA A ZWYKŁE KOŚCI

**● = (1-5) Porażka**

**★ = (6-9) Sukces**

**★★ = (10) Sukces, potencjalne krytyczne zwycięstwo  
(każda para ★ jest warta cztery sukcesy)**

### PRZYKŁADY RZUTÓW ZWYKŁYMI KOŚĆMI:

Anna (pula 6 kości) wyrzuca ● ● ● ★ ★ ★ = 5 sukcesów.

4 krytyczne sukcesy (★★+★★), 1 zwykły sukces (★).

Monika (pula 5 kości) wyrzuca ● ● ★ ★ ★ = 5 sukcesów. 4 krytyczne sukcesy (★★+★★) i 1 pojedynczy ★ Monika może chcieć użyć Siły Woli (zob. s. 122), żeby wykonać przerzut 2 kości, na których nie wyrzuciła sukcesów, z nadzieją na czwarty ★, co spowodowałoby, że będzie miała 8 sukcesów, 4 z każdej pary ★ (dziesiątek). Jeśli chodzi o to, jak odczytywać i używać symboli na czerwonych Kościach Głodu, zob. Rozdział 7 – Wampiry.



Każda para dziesiątek liczy się jako krytyczny sukces, zatem trzy dziesiątki (ooo) oznaczają pięć sukcesów, a cztery (oooo) już osiem.

W niektórych testach krytyczne zwycięstwo powoduje dodatkowe efekty oprócz wymienionych powyżej, a Narrator może nawet przyznać całkowite zwycięstwo bez względu na Stopień Trudności, jeśli sytuacja to uzasadnia. Wampiry mogą również odnieść „krwawą wygraną” (zob. s. 205).

**NADWYŻKA** Liczba sukcesów uzyskanych ponad wartość Stopnia Trudności rzutu jest nazywana nadwyżką. Jeśli ST wynosił 4 i wyrzuciles siedem sukcesów, Twoja nadwyżka wynosi trzy. W przypadku obrażeń, wielu efektów mocy i innych zasad używa się nadwyżki do obliczenia stopnia efektu.

Także w innych przypadkach Narrator może ustalić stopień sukcesu w zależności od wielkości wyrzuconej nadwyżki – im większa, tym większy sukces.

W przypadku automatycznej wygranej nadwyżka zawsze wynosi zero.

**WYGRANA JAKIMŚ KOSZTEM** Jeśli twój rzut zawiera choć jeden sukces, ale ponosisz porażkę, Narrator może zaproponować ci „wygraną jakimś kosztem”. Osiągasz swój cel, ale dzieje się coś, co pogarsza swoją sytuację, np. odnosisz obrażenia, zwracasz na siebie uwagę jakiegoś przeciwnika, tracisz coś cennego itp.

Każdy gracz (łącznie z tobą) może zaproponować wygraną jakimś kosztem, jeśli nie zrobi tego Narrator. Powinna ona być adekwatna do liczby brakujących sukcesów. A jeśli jej cena będzie zbyt wysoka, zawsze możesz wybrać porażkę.

**SPRÓBUJ PONOWNIE** Jeśli postać poniesie porażkę, może czasami spróbować ponownie. W końcu jeśli nie otworzyła raz zamka w drzwiach wytrychem, nie oznacza to, że już nigdy go nie otworzy. Sytuacja musi jednak uzasadniać podjęcie ponownej próby – na przykład postać dostaje lepszy zestaw wytrychów lub ma lepsze umiejętności niż poprzednio.

rezultatów, czasami jednak dzieje się coś poważniejszego. Narrator określa, co oznacza całkowita porażka w danej sytuacji, a także czy po jej poniesieniu możesz spróbować ponownie.

#### PRZYKŁAD:

Tomek nie wyrzucił żadnych sukcesów podczas niebezpiecznego skoku z jednego dachu na drugi. Jego postać zawiera bliską znajomość z zimnym, twardym gruntem – jedyną rzeczą, na którą możesz zawsze liczyć, kiedy się potkniesz.

### KRYTYCZNE SUKCESY W GRZE

**Narratorzy powinni przyzwyczać się do krytycznych sukcesów.** W przypadku dużych puli kości robią się one coraz częstsze – przy puli dziesięciu kości prawdopodobieństwo wyrzucenia krytycznego sukcesu jest nieco wyższe niż 25%. Oczywiście pula dziesięciu kości oznacza kogoś u szczytu możliwości – albo kogoś, kto zaplanował wszystko wystarczająco dobrze lub zgromadził wystarczająco dużo mrocznej mocy, żeby zbliżyć się do doskonałości.

Należy o tym pamiętać podczas dodawania kości do puli graczy. Jeśli wygląda na to, że krytyczny sukces źle wpłynie na fabułę, można zamiast tego po prostu obniżyć Stopień Trudności. Z matematycznego punktu widzenia obniżenie ST o 1 równa się dodaniu 2 kości do puli postaci.

Doradzamy jednak zaakceptowanie krytycznych sukcesów. Pozwalają one graczom popisać się swoimi postaciami i nawet jeśli przeciwnik wygra, dają szybkie, dramatyczne rezultaty, idealne – przynajmniej naszym zdaniem – w przypadku historii o brutalnych drapieżnikach.

#### PRZYKŁAD:

Na początku kroniki koteria przeprowadza test ucieczki z płonącego budynku. Ponieważ porażka oznaczałaby śmierć postaci, co zakończyłoby historię zanim na dobre zdążyłaby się ona rozpocząć, Narrator zamiast tego ustala, że postacie doznają jednego obrażenia za każdy brakujący sukces w testach.

Postacie mogą powtarzać większość akcji podczas walki, pościgów albo innego rodzaju konfliktów. Konflikt jest z konieczności stresujący i w takich okolicznościach porażka jest często ceną samą w sobie.

**CAŁKOWITA PORAŻKA** Jeśli nie wyrzucisz w teście żadnych sukcesów, twoja postać zaliczy całkowitą porażkę. Czasami oznacza to tylko tyle, że nie osiągnęła ona oczekiwanych

**PRACA ZESPOŁOWA** Jeśli co najmniej dwie postacie współpracują ze sobą przy wykonywaniu zadania, takiego jak badanie miejsca zbrodni albo dokonywanie oszustwa, należy rzucić największą pulą kości uczestników testu, dodając do niej dodatkową kostkę za każdą kolejną postać, o ile ma ona co najmniej jedną kropkę w danej Umiejętności. Jeśli żadna Umiejętność nie jest wymagana, w teście mogą uczestniczyć wszyscy zainteresowani.

**SIŁA WOLI** Postacie mogą wydać jeden punkt Siły Woli, żeby wykonać przerzut maksymalnie trzema zwykłymi kostkami w teście dowolnego Atrybutu lub Umiejętności, łącznie z rzutami na wampiryckie Dyscypliny. Postacie nie mogą wydawać Siły Woli, aby przerzucać kości Głodu lub kości z puli wskaźnika, takiego jak Siła Woli lub Człowieczeństwo.

Wydany punkt Siły Woli liczy się jako otrzymanie Powierzchniowych Obrażeń na Siłę Woli (zob. s. 126) i tak też jest zaznaczany.

Na temat Siły Woli zobacz więcej na s. 158.

**SPRAWDZIANY** W przypadku sprawdzianów, w odróżnieniu od normalnych rzutów, używa się pojedynczej kostki. Gracz dokonuje sprawdzianu, rzucając jedną kością i próbując uzyskać na niej wartość co najmniej 6. Wampiry używają sprawdzianów głównie do określenia dodawanych punktów Głodu (zob. Głód, żerowanie i Sprawdziany Przebudzenia na s. 211). Postacie nie mogą używać Siły Woli do ponowienia sprawdzianów. Nie stosuje się do nich również automatyczna wygrana i podział na pół.

## Pojedynek

Narrator stosuje pojedynek w przypadku bezpośredniego oporu, np. hakowanie systemu monitoringu, wymykanie się ochroniarzowi lub uwodzenie tajniaków policyjnych.

W pojedynku postać i jej przeciwnik gromadzą swoje pulę kości. Niekoniecznie musi być to taka sama pula; Narrator może powiedzieć podkradającej się postaci, żeby wykonała rzut na Zręczność + Krycie się, ale rzucić na Spryt + Sapostrzegawczość za ochroniarza.

Proste pojedyinki wyglądają następująco:

- Opisz, co i jak chcesz zrobić.
- Narrator postanawia, że ktoś stawia ci opór i mówi, jakich Cech postaci musisz użyć, aby zbudować puli kości.
- Narrator decyduje, jakich Cech przeciwnika użyje do zbudowania jego puli.

### OPIS TESTU

**Po rozstrzygnięciu testu, opisz, co się wydarzyło ze wszystkimi detalami, zgodnie z okolicznościami. To jest rzeczywistość zdarzeń, dobra lub zła. Niech twoje słowa prowadzi wynik testu, nastrój danej chwili, osobowość grającej postaci oraz specyficzne detale właściwe tylko danej sytuacji. Gracz i Narrator powinni sobie pomagać w opisach ale finalnie to do Narratora należy ostateczna interpretacja wyniku testu.**

- Uczestnicy pojedynku rzucają swoimi pulami kości i liczą sukcesy.
- Jeśli gracz wyrzucił za swoją postać tyle samo albo więcej sukcesów niż przeciwnik, wygrywa test.

Gracze mogą również pojedynkować się między sobą. Narrator ustala wtedy obie używane pule kości.

**PODZIAŁ NA PÓŁ** Żeby zmniejszyć podczas sesji liczbę rzutów kości, Narrator może w prostych pojedynkach zamiast wykonywać test za Bohaterów Niezależnych „podzielić na pół”. Liczy wtedy liczbę kości znajdującej się w puli BN i dzieli ją na połowę, zaokrąglając w dół – jest to liczba uzyskanych przez nich sukcesów.

## Konflikty

Sytuacje, w których mamy do czynienia z prostymi pojedynkami skutkującymi obrażeniami fizycznymi lub psychicznymi nazywamy konfliktami. Podstawowe zasady konfliktu są nastawione na prostotę i szybkość rozgrywki. Są one stosowane do wszystkich wrogich działań, poczynając od bójki na ulicy, aż po szczególnie zażartą dyskusję. Narrator i gracze mogą obudować te proste konflikty dowolną liczbą szczegółów fabularnych, tak aby uatrakcyjnić suche rzuty kości.

Jeśli chodzi o bardziej zaawansowane rodzaje konfliktów, spójrz na s. 297–308.



## Tury konfliktu

W konflikcie pada zazwyczaj grad ciosów, zarówno tych fizycznych, jak i werbalnych. Tura to przynajmniej jedno działanie uczestników konfliktu (lub rezygnacja z działania). Zabiera ona tyle czasu, ile wynika z narracji – dwa strzały mogą trwać krócej niż sekundę i zakończyć walkę, a trzygodzinna wymiana półsłówek i uprzejmości może stanowić pierwszą turę całonocnej próby uwodzenia. Jeden rzut kości mi niekoniecznie oznacza więc jedno uderzenie kijem baseballowym, chyba że tak właśnie uzna Narrator.

Na początku każdej tury konfliktu gracze deklarują swoje intencje, czyli co chcą osiągnąć. Może to być cokolwiek: od zatrzymania uciekającego motocyklisty, poprzez pomoc w uwiedzeniu ghuła i odwrócenie uwagi jego domitora, po zwykłe ukrycie się.

### PRZYKŁAD:

*Fabian, Teresa i Lena dali się zaskoczyć podczas wizyty w starym kościele i walczą o przetrwanie. Narrator, idąc od lewej do prawej, prosi ich po kolej, aby opisali, co chcą zrobić. Fabian chce się ukryć, Teresa pruje z karabinu, a Lena desperacko próbuje odeprzeć atak oszałamiałego napastnika uzbrojonego w hak do mięsa.*

Kiedy gracze ustalą już plan swojego działania, Narrator robi to samo dla wszystkich BN i mówi grupie, jakie pule kości należy zbudować. Gracze rzucają kości i starają się wykonać swoje zadania.

### PRZYKŁAD:

*Nikt nie atakuje Fabiana, przeciwnik Teresy kontratakuje, a przeciwnik Leny atakuje dalej.*

## Pule konfliktu

Pule kości poszczególnych uczestników konfliktu są nazywane pulami konfliktu. Taką pulą może być Siła + Walka Wręcz albo Opanowanie + Strzelanie. W dyskusji może to być zaś Charyzma + Perswazja lub Manipulacja + Etykieta. Postacie mogą zmieniać swoje pule w trakcie konfliktu, jeśli na przykład chwycią łyżkę do opon lub zmienią taktykę prowadzenia dyskusji z powiedzmy pochlebstw na groźby.

### PRZYKŁAD:

*Teresa rzuca na Opanowanie + Strzelanie o ST 2 (jej przeciwnik znajduje się na otwartym terenie i rzuca się na nią, tymczasem Lena wdaje się z napastnikiem w pojedynek Siła + Walka Wręcz kontra Zręczność + Broń Biała. Narrator mówi Fabianowi, że udaje mu się ukryć bez rzucania kości, ponieważ w tej turze nie był przez nikogo atakowany.*

**KTO ZACZYNA?**

**Ten problem pojawia się głównie podczas starć fizycznych – w dyskusjach być może lepiej jest mieć ostatnie słowo, niż jako pierwszy wysunąć twierdzenie.**

**O ile postać nie ma po swojej stronie zaskoczenia – zwykle wynikającego z sukcesu we wcześniejszym teście na przykład taktyki albo zasadzki – postacie działają zgodnie z następującym porządkiem. Najpierw dochodzi do walki kontaktowej pomiędzy już walczącymi ze sobą stronami, następnie rozpatrywana jest walka na dystans, później zaś nowo rozpoczęta walka fizyczna, a na końcu wszystko inne. Jeśli jest to konieczne, należy zrobić dogrywkę pomiędzy adwersarzami, porównując wpierw ich wartości Zręczności + Sprytu, a jeśli obie te wartości są równe, kropki w użyciu Umiejętności.**

**PRZYKŁAD:**

W konflikcie opisanyem powyżej Lena walczy z napastnikiem, ponieważ znajdują się już w trakcie walki kontaktowej. Teresa rozstrzyga swój rzut przed atakującym, ponieważ walka na dystans wyprzedza zainicjowanie walki kontaktowej. Sporną kwestią jest to czy pierwsza jest Lena, czy Teresa, natomiast kompletnie nieistotne jest ta, kiedy Fabian rozstrzygnie swoje działanie, ponieważ nie wchodzi on z nikim w żadne interakcje.

**Jeśli wolisz bardziej tradycyjny system inicjatywy, spóźrz na s. 302.**

W trakcie prostego konfliktu atakujący i broniący się rzucają kośćmi jednocześnie. Podobnie jak w innych prostych pojedynkach, daną turę konfliktu wygrywa ta strona, która uzyskała więcej sukcesów. Zwycięzca odejmuje sukcesy przeciwnika od swojego wyniku, a różnica staje się obrażeniami przydzielonymi do jednego ze wskaźników pokonanego – Siły Woli lub Zdrowia (zobacz Obrażenia na s. 126).

Jeśli konflikt jest jednostronny, na przykład obrońca próbuje uniknąć trafienia z pistoletu, tylko atakujący może zadać obrażenia. Jeśli obie strony są w stanie wyrządzić sobie krzywdę lub szkodę, konflikt jest dwustronny i obydwie strony liczą się jako napastnicy. W tym przypadku działania obu stron łączy się w Konflikt Jednego Rzutu. Remis oznacza, że obie strony zadają obrażenia przeciwnikowi z nadwyżką wygranej 1.

**STRZELANIE** Walka na dystans jest rozstrzygana jak pojedynek, zwykle przeciwko Zręczności + Wysportowanie broniącego się. W przypadku, gdy obie strony atakują się wzajemnie na dystans, można ją rozstrzygnąć jako dwustronny konflikt przy pomocy Strzelania, tak jak opisano to powyżej – przy założeniu, że ktoś ma ograniczoną osłonę, np. samochód lub róg budynku. Postać, która nie ma osłony odejmuje z kostki z puli obrony, podczas gdy lepsza osłona (worki z piaskiem, jakieś fortyfikacje lub inne kuloodporne przeszkody) dodaje jej do puli 1 lub 2 kości.

**UNIKI** Wdając się w Walkę Wręcz lub walkę za pomocą Broni Białej, broniący się może zawsze użyć Zręczności + Wysportowanie zamiast bojowej Umiejętności. Jeśli tak postąpi, nie zadaje żadnych obrażeń przeciwnikowi w razie wygranej, bez względu na uzyskaną nadwyżkę.

**WIELU PRZECIWNIKÓW** W przypadku konfliktu, w którym połączenie sił ma sens, postać stawiająca czoła wielu przeciwnikom traci 1 kość ze swojej puli za każdego kolejnego atakującego ją wroga. Żeby zaatakować wielu wrogów, musi podzielić swoją pulę kości.

**PRZYKŁAD:**

Katarzyna walczy z trzema ochroniarzami. Ma Zręczność 3 i Walkę Wręcz 4, więc jej pula obrony wynosi 7 w starciu z pierwszym ochroniarzem, 6 w starciu z drugim i tylko 5 w starciu z trzecim. Jeśli chce zaatakować dwóch ochroniarzy w turze, musi podzielić swoje 7 kości na dwie pule – np. 4 i 3 kości.

**Obrażenia**

Narrator decyduje, jaki wskaźnik odnosi obrażenia podczas konfliktu. W przypadku starcia fizycznego jest to zazwyczaj Zdrowie, a w przypadku konfliktu społecznego Siła Woli.

Zwycięzca każdego pojedynku zalicza swoją nadwyżkę sukcesów jako obrażenia przydzielane do odpowiedniego wskaźnika u przegranego. Postać używająca broni dystansowej w ten sam sposób liczy nadwyżkę z testu swojego ataku.

Czasami okoliczności uzasadniają dodatkowe obrażenia otrzymane po wykonaniu testu:

- Jeśli zwycięzca użył broni, dodaje jej poziom obrażeń do pozostałych obrażeń (zobacz s. 306).
- W konflikcie społecznym dodaje się obrażenia zależne od jego świadków (zobacz s. 308). Narrator może również dodać obrażenia, jeśli przegrany wyjątkowo sobie ceni opinię świadków.

**PRZYKŁAD:**

Klara, strzelając ze strzelby do policjanta, uzyskuje nadwyżkę z sukcesów. Po dodaniu poziomu obrażeń strzelby (+4), policjant odnosi 6 punktów obrażeń.

**Kiedy ze wskaźnika odejmowany jest dobrowolnie punkt, na przykład przy korzystaniu z Siły Woli, aby przerzucić kości, zaznacz to jako Obrażenie Powierzchowne („/”). Jeśli wszystkie kratki wskaźnika mają już przydzielone Obrażenia Powierzchowne, zmień jedno z nich na poważne, tak jak zwykle w przypadku zasad dotyczących Niesprawności. Powierzchowne Obrażenia odniesione w wyniku dobrowolnego wydawania punktów nie są dzielone na pół.**

**RODZAJE OBRAŻEŃ**

W Systemie Narracyjnym występują dwa rodzaje obrażeń:

- **Obrażenia Powierzchowne:** siniaki, zwichtnięcia itp., które nie zagrażają życiu w sposób bezpośredni. Ciosy pięścią, kopniaki i broń nieśmiercionośna, taka jak tasery, zadaje ludziom Powierzchowne Obrażenia. Standardowa broń zadaje Powierzchowne Obrażenia wampirom. Powierzchowne Obrażenia w konflikcie

społecznym to zażenowanie lub urażona duma. Nie mają one trwałego wpływu na postrzeganie innych i samego siebie.

- **Obrażenia Poważne:** złamania, rany i urazy zagrażające życiu. Broń tnąca i kłująca zadaje Poważne Obrażenia ludziom. W przypadku wampirów Poważne Obrażenia są zadawane przez światło słoneczne, ogień oraz kły i pazury innych nadprzyrodzonych istot. Atak, podczas którego ujawnia się jakieś sekrety o przeciwniku lub cios ze strony bliskich przyjaciół i zaufanych osób zadaje Poważne Obrażenia Sile Woli.

**WSKAŹNIKI OBRAŻEŃ** Obrażenia są przydzielane do odpowiedniego wskaźnika: Zdrowia lub Siły Woli. Obrażenia Powierzchowne powinny zostać wcześniej podzielone na pół (zaokrąglając w góre), chyba że zasady stwierdzają inaczej.

Zaznaczaj każdy poziom Obrażeń Powierzchownych, zakreślając „/” w pierwszej wolnej kratce od lewej odpowiedniego wskaźnika znajdującego się na karcie postaci.

Zaznaczaj Obrażenia Poważne, zakreślając „X” w pierwszej wolnej kratce od lewej odpowiedniego wskaźnika znajdującego się na karcie postaci.

**NIESPRAWNOŚĆ** Jeśli postać odniesie wystarczająco dużo Obrażeń, żeby cały jej wskaźnik się nimi zapełnił (jakiegokolwiek rodzaju lub różnych rodzajów jednocześnie), staje się Niesprawna. Traci wówczas 2 kości ze wszystkich

odpowiednich puli: Fizycznych w przypadku Niesprawności Zdrowia, Społecznych i Umysłowych w przypadku Niesprawności Siły Woli oraz wszystkich innych, które Narrator uzna za stosowne. Śmiertelni BN mogą zostać na tym etapie unieszkodliwieni, jeśli Narrator tak postanowi.

Za każdy poziom Obrażeń jakiegokolwiek rodzaju, Powierzchownych lub Poważnych, które postać odnosi, będąc Niesprawną, zamień jedno odniesione przez nią wcześniej Obrażenie Powierzchowne na poważne, zmieniając „/” na „X” w jednej z kratek odpowiedniego wskaźnika.

Przed dokonaniem tej zmiany pamiętaj o podzieleniu na pół Obrażeń Powierzchownych, tak jak zwykle.

#### **WYCZERPANY WSKAŹNIK**

Postać ze wskaźnikiem całkowicie zapelnionym Obrażeniami Poważnymi kończy udział w konflikcie, być może na zawsze. W przypadku walki fizycznej osoba jest martwa lub zapada w śpiączkę (jeśli jest śmiertelnikiem) albo w letarg (jeśli jest wampirem, zobacz s. 223).

#### **PRZYKŁAD:**

Policjant z powyższego przykładu odnosi 6 Poważnych Obrażeń (śmiertelnik kontra strzelba), ale ma tylko pięć poziomów zdrowia, zatem ginie na miejscu.

Zapełnienie wskaźnika Siły Woli Obrażeniami Poważnymi w przypadku innym niż konflikt społeczny nie niesie ze sobą żadnych innych skutków niż Niesprawność. Jeśli dzieje się to w trakcie konfliktu społecznego, pokonana postać całkowicie się kompromituje i załamuje nerwowo. Może zostać wygnana z dworu, stracić kropki Statusu lub innych Zalet, albo ponieść jakieś inne konsekwencje wybrane przez Narratora (jedną z takich konsekwencji może być nawet śmierć).

#### **PRZYKŁAD:**

Koteria wpadła w kłopoty po zastrzeleniu policjanta i jest maglowana w Elizjum przez swoich starszych. Ci, którzy stracą całą Siłę Woli w tym konflikcie społecznym nie są w stanie się bronić, ani znaleźć żadnego usprawiedliwienia i najbliższego poranka ujrzą Słońce pierwszy raz od czasu swojego Spokrewnienia.

## **Leczenie**

#### **OBRAŻENIA POWIERZCHOWNE**

**ZDROWIA** Na początku sesji śmiertelnicy mogą usunąć ze swoich wskaźników Zdrowia liczbę Powierzchownych Obrażeń równą wartości swojej Kondycji.

Wampiry mogą usunąć ze swoich wskaźników Zdrowia pewną liczbę Powierzchownych Obrażeń w każdej turze za pomocą Pobudzeniu Krwi (zobacz Leczenie Obrażeń na s. 218).

#### **OBRAŻENIA POWIERZCHOWNE SIŁY**

**WOLI** Na początku sesji zarówno śmiertelnicy, jak i wampiry mogą usunąć ze swoich wskaźników Siły Woli liczbę Powierzchownych Obrażeń równą wartości swojego Opanowania lub Determinacji (należy użyć wyższej wartości).

#### **PRZYKŁAD:**

Terence ma Determinację 3 i Opanowanie 4. Odniósł 6 Powierzchownych Obrażeń Siły Woli podczas sporu pomiędzy gangami. Może usunąć 4 Powierzchowne Obrażenia na początku następnej sesji.

#### **OBRAŻENIA POWAŻNE**

**ZDROWIA** W przypadku śmiertników każda postać posiadająca Medycynę może zamienić Poważne Obrażenia wskaźnika Zdrowia na Powierzchowne. Musi w tym celu odnieść sukces w prostym testie Inteligencji + Medycyny, którego ST równy jest wszystkim Poważnym Obrażeniom odniesionym przez pacjenta. Kiedy postać leczy samą siebie, ST testu wzrasta o 1.

Maksymalna liczba Poważnych Obrażeń, jakie można w ten sposób zamienić jest równa połowie wartości Medycyny (zaokrąglając w góre).

Leczenie to odbywa się w nocy. Narrator ustala czy jakieś pozostałe urazy wymagają tylko następnego dnia podobnego leczenia, czy też hospitalizacji.

Dzięki hospitalizacji unika się kolejnych rzutów kośćmi, ale leczenie wszystkich Poważnych Obrażeń ciągnie się w ten sposób tygodniami.

## Przykłady Rzutów

Zaprojektowaliśmy te zasady z myślą o ich elastyczności. Na przykład aktualna liczba Atrybutów i Umiejętności pozwala na 270 kombinacji puli kości – nie licząc specjalizacji, ani żadnych innych Umiejętności, które można dodać, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Narrator ma do dyspozycji mnóstwo rzutów kształtujących działania postaci – wybieraj to, co jak sądzisz pozwoli rozwijać fabułę lub odda w jakiś sposób działania pochodzące z realnego świata.

Poniższe przykłady rzutów mogą dać ci pewne pojęcie o możliwościach, na jakie pozwala gra:

- Chcesz, żeby formalny obiad u gubernatora przebiegł bez zarzutu (a nie możesz nic zjeść). Rzuć na Zręczność + Etykietę (ST 4).
- Jesteś kilometr od schronienia i wkrótce wzejdzie słońce. Rzuć na Spryt + Sztukę Przetrwania (ST 4), żeby znaleźć jakąś

kryjówkę i przeczekać dzień.

Znajdziesz ją w końcu, niezależnie od wyniku rzutu, ale odniesiesz 1 Poważne Obrażenie Zdrowia za każdy brakujący sukces.

- Próbujesz odwrócić uwagę ochroniarza swoją lewą ręką, jednocześnie ukradkiem wsuwając nóż za pas ręką prawą. Rzuć na Zręczność + Przebiegłość (ST równa się połowie wartości Sprytu + Spostrzegawczości ochroniarza).
- Mierzysz się spojrzeniem z przywódcą gangu, próbując go zastraszyć na oczach jego ludzi – oczywiście on próbuje zrobić to samo. Następuje między wami prosty pojedynek Charyzma + Zastraszanie.
- Musisz w rekordowym tempie dobrze zabarykadować drzwi do swojego schronienia. Rzuć na Spryt + Rzemiosło (ST 3). Każdy nadwykowy sukces dodaje 1 do ST włamania się.
- Nie chodzi o sens piosenki, ale o to, jak dobrze wyglądasz, gdy ją śpiewasz. Rzuć na Charyzmę + Występy Publiczne (ST 3), żeby zleciały się groupies.
- Jak długo możesz wytrzymać w bezruchu, w krzakach, kiedy strażnicy rozmawiają sobie o baseballu? Rzuć na Kondycję + Krycie się. Każdy sukces pozwala ci wytrzymać w bezruchu przez godzinę.
- Otwarte groźby skierowane pod adresem rywala na terenie Elizjum byłyby nierozsądne. Rzuć na Manipulację + Zastraszanie (ST 4), żeby odpowiednio zawałować groźbę, ale żeby jednocześnie nie było wątpliwości co do twoich intencji.
- Niespodziewanie ktoś wyrzuca skrzynię z samochodu, który ściągasz! Rzuć na Spryt + Prowadzenie pojazdów (ST 5), żeby zdążyć wykonać unik.
- Czy uda ci się odwrócić uwagę psów, kiedy się zakradasz? Rzuć na Manipulację + Rozumienie Zwierząt (ST 3 + dwie Siły Klątwy).

- Czy oni właśnie ci grozili? Rzuć na Spryt + Zastraszanie (ST równa się temu, co mają większe – Manipulacji albo Etykietcie), żeby zrozumieć, co ten krwiopijca miał na myśli.
- Próbujesz przykuć uwagę tłumu, przybijając nożem rękę jakiegoś ćwoka do drzewa. Rzuć na Siłę + Broń Białą (ST 3).
- Starasz się zrównać z uciekającym mercedesem, żeby twoi kumple mogli wskoczyć do środka. Rzuć na Spryt + Prowadzenie pojazdów przeciwko Sprytowi + Prowadzeniu pojazdów kierowcy mercedesa. Jeśli wygrasz, wyrównujesz do mercedesa, jeśli nie, auto ucieka.
- Nowy miejski gang chce przejąć interesy prowadzone przez Spokrewnionych.

#### Rzuć na Charyzmę

+ Cwaniactwo, żeby zobaczyć, co ludzie o nich wiedzą. Im więcej uzyskasz sukcesów, tym więcej zdobędziesz informacji, ale i tak zabierze to całą noc.

- Jaki typ alarmu jest w tym miejscu? Rzuć na Inteligencję + Kradzież. Im więcej uzyskasz sukcesów, tym więcej zbierzesz informacji.

- Czy Książę uwierzy twojej wersji, czy też wersji twojego wroga? Potrzebny jest prosty pojedynek na Manipulację + Perswazję.

- Próbujesz przekonać urzędnika sądowego, że jesteś z Urzędu Skarbowego i chcesz przejrzeć akta. Rzuć na Manipulację + Finanse (ST 5).

■ Czy dasz radę przeczytać niemiecką wersję Księgi Nod, nie tracąc nic z kontekstu? Rzuć na Inteligencję + Okultyzm (ST 6 minus dwie kropki w Zalecie Języki Obce).

■ Nie możesz się zatrzymać, jeśli chcesz uciec tym, którzy cię ścigają. Jest to pojedynek na Kondycję + Wysportowanie, żeby ich prześcignąć.

■ Musisz przekonać komendanta posterunku, żeby zwolnił cię, zanim wzajemnie słońce. Rzuć na Charyzmę + Wykształcenie (Prawo) (ST 4), żeby być przekonującym lub na Manipulację + Politykę (ST 5), żeby twoi ludzie pociągnęli za odpowiednie sznurki.

Narrator może skrócić ten czas, żeby pasowało to do historii lub pozwolić postaci na poruszanie się z odniesionymi urazami, na przykład w gipsie.

Wampiry mogą zwykle wyleczyć jeden poziom Poważnych Obrażeń Zdrowia co noc za pomocą Pobudzeniu Krwi (zobacz Leczenie Obrażeń na s. 218).

#### **OBRAŻENIA POWAŻNE SIŁY WOLI**

Na początku następnej sesji postać, która postępowała zgodnie ze swoimi Ambicjami może wyleczyć jedno Poważne Obrażenie Siły Woli.

Jednakże inne konsekwencje przegranego konfliktu społecznego lub umysłowego – zła reputacja, utrata Statusu, podatność na umysłową kontrolę albo dominację społeczną – mogą trwać tak długo, jak długo Narrator uzna to za stosowne.

#### **Trzy turysty i koniec**

Radzimy, żeby kończyć konflikty po mniej więcej trzech turach, chyba że wszyscy nadal dobrze się bawią. Zbyt dużo rzutów kośćmi spowalnia przebieg akcji, a ich opisywanie w kreatywny sposób robi się coraz bardziej trudniejsze. Jeśli Narrator i gracze chcą w staroszkolny sposób walczyć do ostatniej kratki Zdrowia, oczywiście mogą tak zrobić. Ale reszta może zrobić coś zupełnie innego, żeby rozstrzygnąć, kto wygrał, jeśli po trzech turach obie strony ciągle stoją na nogach:

■ Można pozwolić graczom przerwać konflikt, jeśli tego chcą. Narrator może wymagać prostego pojedynku, żeby mogli to zrobić (np. Siła albo Zręczność + Wysportowanie, żeby uciec lub Opanowanie + Etykieta, żeby zmienić temat dyskusji) lub też przeciwnicy mogą po prostu pozwolić im odejść.

■ Jeśli przeciwnicy graczy ponieśli większe straty – albo nawet niespodziewaną liczbę Obrażeń – Narrator może uznać, że to oni przerwali konflikt, tak jak wyżej.

■ Można przyznać zwycięstwo tej stronie, która wygrała więcej pojedynek lub stronie z mniejszą liczbą odniesionych Poważnych Obrażeń. Narrator wprowadza do opowiadania koniec konfliktu w oparciu o rezultaty wcześniejszych pojedynek. Dobrze byłoby, gdyby postacie graczy, które przegrali, miały szansę uciec albo przynajmniej poddać się z godnością.

■ Zmiana sytuacji. Może pojawić się nowa, trzecia siła, na przykład policja lub książę. Może konflikt po prostu przenosi się z ulicy do pobliskiego magazynu albo z domu na koncert. Taka zmiana sytuacji może dać nowe opcje obydwu stron konfliktu.

■ Użyj zasad Konfliktu Jednego Rzutu (zobacz s. 301).

## **Zdobywanie Punktów Doświadczenia**

Postacie, którym uda się przewyciążyć zagrożenia czyniące w mroku nocy zwiększą swoje szanse na przetrwanie kolejnych. Ten darwinowski proces uczenia się i postępów postaci jest odzwierciedlany przez punkty doświadczenia.

Narrator przyznaje każdemu graczowi po 1 punkcie doświadczenia za rozegrany sesję plus 1 punkt na końcu każdej historii. W krótkich kronikach i innych, gdzie szybsze ulepszenia posuwają fabułę naprzód, Narrator może przyznać graczowi 2 punkty doświadczenia pod koniec każdej sesji. Gracze wydają swoje punkty doświadczenia na ulepszanie Cech postaci (zobacz s. 159), zgodnie z tabelą Kosztów Cech znajdującej się w rozdziale Postacie na zob. s. 151.

#### **PRZYKŁAD:**

*Jan chce zwiększyć swoją Determinację z 2 do 3. Musi wydać 15 punktów doświadczenia, żeby móc to zrobić (5x3).*

Narratorzy mogą nalegać, żeby gracze podejmowali działania postaci, które umożliwiają im nabycie różnych ulepszeń (nie tylko Zalet).

## Złota Zasada

Jest to najważniejsza zasada ze wszystkich i jedyna, której warto się trzymać – nie ma żadnych zasad. Można z tej gry zrobić to, co się komu żywnie podoba, czy to kronikę o interakcjach społecznych niemalże pozbawioną

rzutów kośćmi, czy też długą kampanię taktyczną, gdzie każdy gracz kontroluje małą koterię wampirów. Jeśli zasady przedstawione w niniejszej książce jakoś przeszkadzają wam w zabawie, powinniście je zmienić. Świat jest duży, a żaden zestaw sztywnych reguł nie może

go dokładnie opisać. Można myśleć o tej książce jako o zbiorze nieobowiązkowych sugestii, które pozwalają przedstawić Świat Mroku w formie gry. To ty jednak decydujesz, co działa w niej najlepiej. I możesz zmieniać lub pomijać zasady, jeśli tylko uznasz to za stosowne ■





# POSTACIE

*Caty świat to scena,  
A ludzie na nim to tylko aktorzy.  
Każdy z nich wchodzi na scenę i znika,  
A kiedy na niej jest, gra różne role.*

– WILLIAM SHAKESPEARE, „JAK WAM SIĘ PODOBA”  
TŁUM. S. BARAŃCZAK

Gra fabularna pozwala wejść w buty kogoś innego. Wykorzystaj to do maksimum. Pomyśl o kronice, jak o współtworzonym przez siebie serialu telewizyjnym, w którym odgrywasz wyrazistą postać, prawdopodobnie bardzo się od ciebie różniącą, której przytrafiają się przerażające i emocjonujące sytuacje, zmieniające ją w dramatyczny sposób. To twoja fikcyjna osobowość i punkt widzenia, więc zadaj sobie pytanie: „Kogo chcę udawać?”. Postać ma głos, wygląd, mowę ciała i wiarę, określone wartości polityczne oraz etyczne, a także Zdolności, Umiejętności i Dyscypliny, które decydują o tym, co może zrobić. W trakcie obszernej sesji wstępnej określasz podstawową koncepcję postaci, jej Zdolności i Umiejętności lub po prostu wybierasz „typ drapieżnictwa” oraz klan, a następnie wypełniasz instrukcje, tworząc postać na szybko. W międzyczasie dodajesz szczegóły świata kroniki, umieszczając na Mapie Relacji osoby, które zna twoja postać, zarówno śmiertelne, jak i Spokrewnione.

## Podstawy Postaci

Twoja postać to niezawodny sposób na kształtowanie historii w Wampirze: Maskaradzie. Decyduje bowiem o tym, jaki ich rodzaj będziesz opowiadać razem z innymi. Odgrywanie roli księdza zmagającego się z utratą wiary wysyła pozostałym graczom i Narratorowi zupełnie inny sygnał, niż zawodowy zabójca pracujący dla armeńskiego barona narkotykowego. Postacie stworzone przez innych graczy i Narratora będą traktować owszem bohaterów zupełnie inaczej, a ten ostatni wymyśli historie i reakcje, jakie do nich pasują. Dokonywane przez ciebie wybory, łącznie z koncepcją postaci, koterią i klanem, wyraźnie sygnalizują, jaki styl gry preferujesz.

Twoja postać nie jest tobą. W grze fabularnej nie ma również ograniczeń, jakim poddawani są aktorzy w telewizji i filmach. Twoja postać może być kimkolwiek, mieć dowolną pleć i pochodzenie, wyznawać jakąkolwiek religię, poglądy polityczne i kierować się dowolnym światopoglądem. Nie musisz zgadzać się z jej opiniami ani szanować wyznawanych przez nią wartości.

Gra jest wręcz o wiele ciekawsza, jeśli tak nie jest. W *Wampirze* odgrywa się rolę fascynującego potwora – antybohatera, uzależnionego pasożyta, którego dusza albo utonie w mroku, albo wznieś sie ku światłości. Zabawa stereotypami i motywami nie jest czymś złym, często nie da się wręcz od nich uciec w improwizowanej grze, podczas której każdy wymyśla wypowiadane kwestie na bieżąco, choć mogą być one nudne i prostackie, jeśli nie wnoszą do gry

niczego więcej. Można poczytać o kulturze i środowisku postaci, którą się tworzy. Można obejrzeć filmy o podobnych jej ludziach i spróbować zrozumieć postać, w którą chcę się wcielić. W ten sposób jej przedstawienie stanie się o wiele ciekawsze dla ciebie i innych. Rzeczywistość zawsze jest bardziej złożona i zaskakująca niż fikcja.

Twoja postać nie jest samotną wyspą. Relacje, w które wchodzi, określają ją bardziej niż cokolwiek innego. *Wampir* to gra, w której często znajomości są ważniejsze niż fakt, że można przebić kimś ścianę. Używa się w niej Mapy Relacji, żeby na bieżąco śledzić relacje panujące pomiędzy postaciami. W czasie tworzenia postaci powinno się dodawać do niej osoby,

powiązania między nimi i opisy, łącznie z istotnymi informacjami, takimi jak klan, Zaplecze lub nawet, w razie potrzeby, Umiejętności. Twoja koteria może w ten sposób naszkicować swoją sieć społeczną, stworów i żywych Probierzy.

I wreszcie – twoja postać jest wampirem. Masz odgrywać rolę potwora. Być może uczłowieczonego potwora, ale nie zapominajmy, że jest to nieumarły drapieżnik w owczej skórze. Wygląda jak śmiertelnik (ok, może jak martwy lub zniekształcony śmiertelnik), mówi jak śmiertelnik, ale ludzenie się, że nim jest to pomyłka, którą popełniają tylko jego ofiary. Wewnątrz wampira czai się Bestia, ciągle przypominająca mu o potwornym głodzie. W *Wampirze* wcielasz się w role różnorodnych krwiopijców, zainspirowanych ponad trzema wiekami gotyckich opowieści grozy. Niezależnie od tego, jakie masz skojarzenia z „wampirem”, możesz w nim znaleźć typ krwiopijcy odpowiadający twoim oczekiwaniom, a jednocześnie wykraczając poza niego. W Świecie Mroku jest wiele rodzajów nieumarłych, ich klanów, religii, filozofii i sekt ■



# Tworzenie Postaci

Niniejszy rozdział opisuje, w jaki sposób stworzyć wyjątkową postać, zaczynając od jej ogólnej koncepcji i przekładając ją na zasady gry. Dostarcza on pewnych wskazówek, żeby zachować jednolitość wśród graczy, jednocześnie pozwalając na dostosowanie postaci do ich indywidualnych potrzeb. Gracze mogą bez trudu zrozumieć ten proces, ale jest w nim również miejsce dla Narratora. Nie tylko odpowiada on na pytania techniczne i rozstrzyga wątpliwości, ale także udziela graczom wskazówek podczas tworzenia postaci, aby pasowały one do danej kroniki i posuwały ją naprzód w nowych kierunkach.

Postać zaczyna się od jakiejś historii i na historii się kończy. Zadaj sobie pytanie, kogo chcesz odgrywać: wychowanego na ulicy punka, a może rekina biznesu? Czy okultystyczne sekrety poznałeś na zacienionym dziedzińcu, a głębię swoich możliwości odkryłeś w kurzu i upale Afganistanu? Czy żyjesz dla innych, czy dla siebie? Czy może, jak większość ludzi, jedno i drugie po trochu? Gdzie stawiasz sobie granicę? Gdy potwory przesunęły ją za ciebie, co teraz?

Konstruuj swoją postać w wyobraźni, z kropkami i cyframi systemu narracyjnego jako jej szkieletem, a nie duszą. Nie próbuje tworzyć postaci „najlepszej z możliwych”, ponieważ mija się to z celem gry, nie jest również możliwe, żeby mieć więcej kropek, niż całe miasto drapieżników, a tym bardziej cały Świat Mroku. Wampir traktuje o przetrwaniu, strachu i tragedii – stwórz postać, która pasuje do tej gry i która naprawdę żyje – pomimo tego, że jest martwa.

## Rola Narratora

Jako Narrator przeprowadzasz graczy przez proces tworzenia postaci. Kiedy pojawią się na sesji, zapoznaj ich z podstawowymi założeniami gry i opisz system zasad w sposób jak najbardziej przystępny. W przypadku początkujących graczy upraszczaj wszystko, jak tylko się da; pomóż im stworzyć postacie, jakich pragną, ale pozwól im jednocześnie samemu odkryć zawiłości całego systemu.

### Rozpoczęcie gry

Do rozpoczęcia gry można podejść na kilka różnych sposobów, z których każdy ma swoje wady i zalety, w zależności od charakteru i doświadczenia twojej grupy, osobistych preferencji oraz wolnego czasu jej członków.

**POKAŻ ZAMIAST OPISYWAĆ** W przypadku tej metody gracze spędzają minimum czasu na tworzeniu swoich postaci, zostawiając wszystkie szczegóły na czas rozgrywki. Podaj innym graczom tylko najbardziej podstawowy opis swojego bohatera i pewne wskazówki dotyczące relacji panujących pomiędzy postaciami. Cała reszta wypłynie w trakcie gry i dopiero wtedy należy ją zaznaczyć na Mapie Relacji. Gracze mogą nawet zostawić pewne kwestie nierostrzygnięte, na przykład szczegóły dotyczące ich Kontaktów i Sprzymierzeńców.

Ten sposób nadaje się dla graczy nie mających zbyt wiele czasu lub cierpliwości do innych metod lub takich, którzy albo bardzo dobrze znają grę, albo w ogóle jej nie znają.

### ULOTKA

**Niektoří Narratorzy uznají za potrzebne podanie z góry graczom pewnych wskazówek dotyczących kroniki. Narrator często rozprowadza taką ulotkę w mediach społecznościowych, mailem lub przez strony służące do przesyłania plików.** Ulotka powinna zawierać ciekawą nazwę kroniki oraz wszystkie istotne szczegóły scenerii i modyfikacje zasad, a także grafiki, (anty) motywacyjne cytaty, teksty lub nawet dołączone filmy.

**Wygląd i treść ulotki ma wpływ na sesję zero. Może ona wzbudzać zainteresowanie i oczekiwania, organizować czas lub zdefiniować dramatyczny szkielet kroniki. Sprzedaj innym swój koncept i omówcie mroczne tematy, które chcecie razem eksplorować.**

# Streszczenie *tworzenia postaci*

## PODSTAWOWA KONCEPCJA

Jak nazywała się Twoja postać za życia? Co robiła? Gdzie i kiedy została Spokrewniona? Jak się teraz nazywa? Gdzie jest? Wpisz imię swojej postaci na Mapę Relacji.

## KLAN I STWÓRCA

Wybierz klan. Wpisz swojego Stwórcę na Mapę Relacji razem z odpowiednimi BN należącymi do sekty.

## ATRYBUTY

Wybierz jeden Atrybut na 4, trzy Atrybuty na 3, cztery Atrybuty na 2, jeden Atrybut na 1.

Zdrowie = Kondycja +3, Siła Woli = Opanowanie + Determinacja.

## UMIEJĘTNOŚCI

Wybierz jeden ze sposobów podziału Umiejętności:

- **WSZECHSTRONNY:** Jedna Umiejętność na 3, osiem Umiejętności na 2, dziesięć Umiejętności na 1.
- **ZRÓWNOWAŻONY:** Trzy Umiejętności na 3, pięć Umiejętności na 2, siedem Umiejętności na 1.
- **WYSPECJALIZOWANY:** jedna Umiejętność na 4, trzy Umiejętności na 3, trzy Umiejętności na 2, trzy Umiejętności na 1.

Dodaj darmowe specjalizacje do Umiejętności:

Wykształcenie, Rzemiosło, Występ Publiczne i Nauka, jeśli masz w nich przynajmniej 1 kropkę.

Wybierz jedną dodatkową darmową specjalizację.

## DYSCYPLINY

Wybierz dwie klanowe Dyscypliny. Postaw 2 kropki w jednej z nich i 1 kropkę w drugiej.

W przypadku postaci Pariasa wybierz dwie dowolne Dyscypliny. Postaw 2 kropki w jednej z nich i 1 kropkę w drugiej.

Postacie wampirów słabej krwi nie mają żadnych Dyscyplin.

## TYPY DRAPIEŻNICTWA

Wybierz Typ Drapieżnictwa (s. 175) i zastosuj go:

- Dodaj jedną specjalizację wybraną z listy.
- Dodaj jedną kropkę do odpowiedniej Dyscypliny.
- Zastosuj powiązane z nim Atuty lub Wady.

## ATUTY

Wydaj 7 punktów na Atuty i wybierz 2 punkty Wad oprócz tych, które wiążą się z Typem Drapieżnictwa. Postacie wampirów słabej krwi muszą wybrać 1-3



Zalet słabej krwi oraz tyle samo Wad słabej krwi.

Wpisz na Mapę Relacji wszystkie dodatkowe postacie pochodzące z Zalet i Wad.

#### PRZEKONANIA I PROBIERZE

Wybierz I-3 Przekonania (s. 172)

Stwórz taką samą liczbę Probierzy (s. 173), każdy powiązany z jednym Przekonaniem, i wpisz je na Mapę Relacji.

Ustal swoje Człowieczeństwo na 7.

#### MORZE CZASU

Razem z Narratorem i resztą graczy ustalcie czy wasza koteria to:

- **ŻÓŁTODZIOBY:** Spokrewnione w ciągu ostatnich 15 lat
  - Z 14, 15 lub 16 Pokolenia (słabej krwi): Moc Krwi 0
  - Z 12 lub 13 Pokolenia: Moc Krwi I
- **NOWICJUSZE:** Spokrewnieni od 1940 roku do dziesięciu lat wstecz
  - Z 12 lub 13 Pokolenia: Moc Krwi I
  - Każdy gracz wydaje 15 punktów doświadczenia.

#### ■ ANCILLAE: Spokrewnieni w latach 1780-1940

- Z 10 lub 11 Pokolenia: Moc Krwi 2
- Każdy gracz dodaje 2 punkty do Atutów
- Każdy gracz dodaje 2 punkty do Wad
- Każdy gracz odejmuje 1 od Człowieczeństwa
- Każdy gracz wydaje 35 punktów doświadczenia.

#### KOSZTY CECH: DOŚWIADCZENIE

CECHA	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
Podniesienie Atrybutu	Nowy poziom x 5
Podniesienie Umiejętności	Nowy poziom x 3
Nowa Specjalizacja	3
Dyscyplina klanowa	Nowy poziom x 5
Inna Dyscyplina	Nowy poziom x 7
Dyscyplina Pariasa	Nowy poziom x 6
Rytuał Magii Krwi	Poziom Rytuału x 3
Formuła słabej krwi	Poziom formuły x 3
Atut	3 za kropkę
Moc Krwi	Nowy poziom x 10



## Weteran

### CO ROBISZ W GRZE?

- **Zdobywasz krew, polując.**
- **Zmagasz się z Bestią.**
- **Nawiązujesz i zrywasz relacje.**
- **Ukrywasz się przed Drugą Inkwizycją albo z nią walczysz.**
- **Rządzasz na ulicy.**
- **Chronisz Probierze swojego Człowieczeństwa.**
- **Zdobywasz władzę.**
- **Spiskujesz przeciwko innym Spokrewnionym.**
- **Odkrywasz straszliwe tajemnice.**
- **Ponosisz konsekwencje bycia potworem.**
- **Walczysz z radykalnymi, dzikimi wilkołakami.**

**SESJA ZERO** W przypadku tej metody nie spiesz się i poświęć całą sesję na tworzenie postaci. W ten sposób gracze nie będą czuli się popędzani i stworzą kompletnych bohaterów z krwi i kości.

Na początku tej wstępnej sesji, zwanej „sesją zero”, grupa graczy i Narrator zbierają się przy stole, uzbrojeni w karty postaci, podręcznik główny, ołówki, kilka dziesięciocentymetrowych kostek, dużą kartkę papieru na Mapę Relacji oraz kartki na notatki. Można również przygotować sobie kolorowe pisaki i Karty Fabuły, jakich zamierza się użyć w kronice, żeby gracze mogli je jednocześnie czytać.

Gracze powinni sobie wzajemnie pomagać przy tworzeniu postaci, których historie się zazębają i których zdolności uzupełniają się, konstruując w ten sposób misterną sieć relacji, zależności i intryg jako fundament dla przyszłej kroniki.

**PRELUDIUM** W preludium odmalowuje się impresjonistyczny obraz ludzkiej egzystencji postaci graczy – i odgrywa grozę oraz okrucieństwo Spokrewnienia. Inni gracze odgrywają drugoplanowe role, np. krewnych, przyjaciół, Stwórcy postaci itd. W czasie preludium gracz zapoznaje się ze swoją postacią i kroniką, więc dobrze byłoby, gdyby zapadało ono w pamięć.

# Postać, Koteria, Kronika

Narrator i gracze tworzą razem w trakcie gry swoje historie, ale zaczynają ten proces już podczas tworzenia postaci. Gracze kreują swoje wampiry jako należące do koterii, małej grupy Spokrewnionych współpracujących ze sobą. Koteria rozpoczyna jako element scenerii skonstruowanej przez Narratora, której tłem jest cały Świat Mroku.

Historie postaci odgrywanych przez graczy, ich koteria oraz eksplorowanie przez nią scenerii Świata Mroku (lub zmaganie z nią) to kronika. W ten sposób trzy elementy – postacie, koteria i kronika – wpływają na siebie wzajemnie już na samym początku gry i przez cały czas jej trwania. Właśnie dlatego już na starcie cała grupa, razem z Narratorem, powinna zaplanować zręby tych trzech elementów.

Pierwsza sesja powinna być dla wszystkich emocjonującą, zarówno dla graczy, jak i Narratora, jako że wyłania się z niej zarys kroniki. W tym miejscu spotykają się plany Narratora oraz postacie tworzone przez graczy, a także ich własne oczekiwania odnośnie gry. Narrator zwykle przygotowuje sobie scenerię wcześniej, dlatego najpierw zajmiemy się tą kwestią, ale przy stole wszystkie te elementy przeplatają się ze sobą.

## Miasto

Akcja *Wampira* jest domyślnie osadzona w mieście. Spokrewnieni potrzebują dużo pożywienia, a w mieście jest ogrom ludzi. Obecnie, gdy nocą grasują oddziały zabójców Drugiej Inkwizycji, a na lotniskach służby sprawdzają listy podejrzanych, wampiry wycofują się do swoich feudalnych warowni. Gdzie chcesz umieścić swoją kronikę?

Narrator może mieć pomysł, w jakim mieście ma toczyć się akcja lub poddać tę sprawę pod dyskusję. Podeczas pierwszych sesji może też pojawić się jakiś lepszy pomysł. Spójrz do rozdziału Miasta (s. 321-339), znajdziesz w nim więcej szczegółów. Rozważ również następujące opcje:

**WŁASNE MIASTO** Osadzenie akcji we własnym lub pobliskim mieście, które zna się całkiem dobrze, może

być niezlym pomysłem. Wszyscy gracze wiedzą, jak ono wygląda i jaki ma klimat, jakich ludzi można tam spotkać i co dzieje się w nim nocą. Narrator może mieć już jakiś pomysł, jakie klany i sektry rządzą w kronice po zapadnięciu zmroku i łatwo może dopasować go do waszego miasta.

**GDZIEŚ W NOCY** Możesz też skorzystać z opublikowanych suplementów do Świata Mroku. Nie ma przy tym znaczenia czy zostały one wydane do 5 edycji *Wampira*, czy też do którejś z wcześniejszych – możesz je łatwo dostosować. W książkach z serii By Night (pol. Nocą) można znaleźć ogromną liczbę postaci, załączków fabuły i szczegółów z lokalnej historii Spokrewnionych.

## Wiek i pokolenie

Ile lat ma wampir, w którego się wcielasz? Wampiry z poprzednich wieków lub nawet wcześniejszych dekad mogą wyznawać całkowicie odmienne wartości niż żółtodziób Spokrewniony tydzień wcześniej.

Twój Stwórca jest od ciebie o pokolenie starszy; Spokrewniony z 11 Pokolenia Spokrewnia wampira z 12 Pokolenia. Wszystkie postacie powinny być z tego samego pokolenia, aby zrównoważyć rozgrywkę. Jeśli nierówna siła postaci nie jest dla graczy problemem, można odgrywać role Stwórcy i Potomka albo jakieś inne kombinacje Spokrewnionych, które wydają się ciekawe.

## INNE EPOKI

**Akcja *Wampira* osadzona jest domyślnie w czasach współczesnych. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć kronikę rozpoczynającą się w 1991, 1968, 1888 lub 1204 roku albo w starożytnym Rzymie roku 120 n.e. W niniejszej książce nie ma pełnych zasad ani wsparcia dla kronik historycznych – żadna książka nie jest zresztą w stanie objąć swoim rozmiarem całej historii Spokrewnionych. W starszych edycjach jest ich jednak wiele, zwłaszcza w *Victorian Age Vampire* (pol. *Wampir: Epoka wiktoriańska*) i *Wampir: Mroczne wieki*.**

Razem z Narratorem i innymi graczami ustalcie czy wasza koteria składa się z:

#### **Potomków lub żółtodziobów:**

Spokrewnionych w ciągu ostatnich 15 lat, do ostatniego tygodnia lub ostatniej nocy w przypadku kroniki traktującej o samych żółtodziobach. Im bardziej niedawne Spokrewnienie, tym większe prawdopodobieństwo, że postacie będą wampirami słabej krwi z 14, 15 lub 16 Pokolenia. Jednakże nawet dzisiaj mogą zdarzyć się nowi potomkowie z 12 lub 13 Pokolenia.

**Nowicjuszy:** Spokrewnionych w okresie życia obecnej ludzkiej generacji, mniej więcej od czasów II wojny światowej do dnia dzisiejszego. Nowicjusze są najczęściej z 12 lub 13 Pokolenia. Wampirów słabej krwi było wcześniej niewiele, głównie dlatego, że starsi Spokrewnieni bezlitośnie ich prześladowali jako oznakę Gehenny.

**Ancillae:** Spokrewnionych w okresie pomiędzy amerykańską wojną o niepodległość a II wojną światową, o wieku co najwyżej 250 lat. Ancillae wychowali się w czasach nowożytnych, w epoce, gdy boskie prawa arystokratów stały się ekscentrycznym żartem zamiast być fundamentem społeczeństwa. To kontrast pomiędzy nowożytnością i średniowieczną mentalnością Camarilli doprowadził do powstania Ruchu Anarchistów. Nawet beton ancillae Camarilli wierzy, że system powinien być zreformowany – co

inni Spokrewnieni odczytują jako stwierdzenie „dajcie nam więcej władzy”. Postacie ancillae mogą być z 10 albo 11 Pokolenia.

**Starszych:** Wampiry starsze niż 250 lat, z 9 lub niższych Pokoleń. Starsi są stopniowo przywoływani na Wojnę Gehenny i nie są dostępni w niniejszej książce jako grywalne postacie.

#### **Sekta**

Do którego z licznych zrzeszeń nieumarłych należy twoja postać? Każda sekta ma swój specyficzny charakter, opisany w innych częściach niniejszej książki, a szczegółowo w podręcznikach o Anarchistach i Camarilli. Poniżej znajdują się tylko krótkie opisy sekt, a także domyślnych klanów i najbardziej typowych rodzajów koterii (s. 197), które można wziąć pod uwagę.

**CAMARILLA** Na początku epoki Odrodzenia wampirzy lordowie z wysokich klanów stworzyli tzw. Wieżę z Kości Słoniowej, aby ukryć Spokrewnionych przed Inkwizycją śmiertelników. Stała się ona jednym z najpotężniejszych tajnych stowarzyszeń w historii, obalającym i infiltrującym rządy, korporacje, przestępcość zorganizowaną i media. Camarilla, zorganizowana w feudalnym stylu, z książetami rządzącymi wampirami w miastach niczym mroczni lordowie z poprzedniej epoki, łączy cywilizowany porządek z bezwzględnym okrucieństwem. Kroniki, których tematem jest Camarilla, zawierają motyw sprawowania władzy,

ciężaru przeszłości, bezpieczeństwa oraz ścierania się obowiązków z honorem i wolnością.

**Typowe klany:** Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue oraz dysydenci z klanów Brujah i Gangrel

**Typowe rodzaje koterii:** Cerberus, Dzienna Straż, Komando, Lowcy, Maréchal, Plumaires, Questari, Regencja, Sbirri, Strażnicy i Vehme

**ANARCHIŚCI** Ruch Anarchistów stawia każdemu wampirowi pytanie: „Czemu słuchasz rozkazów?”. Ruch, który jest równie stary co Camarilla, w końcu został wyrzucony z Wieży jako nieakceptowalne zagrożenie w niebezpiecznych czasach. Skutkiem tego jest wojna na ulicach, świeża krew zasilająca baronów i nowe kolektywy oraz nieuchronne czystki. Równie wielu Anarchistów maszeruje pod czarnymi sztandarami, co czerwonymi, a nie mniej stara się po prostu nie wychylać i zajmować głównie swoim następnym posiłkiem. Kroniki o Anarchistach zajmują się kwestiami zmian społecznych, życia w czasach wszechobecnej inwigilacji, rozmówką pomiędzy ideologią i rzeczywistością oraz ceną rewolucji.

**Typowe klany:** Brujah, Gangrel, dysydenci z klanów Camarilli, część Pariasów

**Typowe rodzaje koterii:** Bojownicy, Gang Klów, Kult Krwi, Komando, Nomadzi, Questari, Sbirri i Strażnicy



**WAMPIRY SŁABEJ KRWI** Budzisz się z kacem i nowym uzależnieniem. Wszystkie rodzaje krwi cię wzywają, kusząc, aby zdobywać dziwne związki chemiczne i odloty na ludziach, którzy wcześniej byli twoimi przyjaciółmi. Nocą obowiązuje niewiele zasad, ale jest wiele pytań i wszechobecna groza. Żyjesz, czy nie żyjesz?

Czym są te starożytne istoty poruszające się w mroku niczym rekiny w głębinach? Czy będziesz się starał być nadal człowiekiem, czy wypijesz całą Krew Kainity, aby wkroczyć w noc i żyć wiecznie pośród Potępionych?

W sadze o wampirach słabej krwi będziesz odkrywać świat Potępionych z dość osobistej perspektywy, noc po nocy. Rozpoczynając rozgrywkę, gracze nie potrzebują żadnej wcześniejszej wiedzy o fabule. Cienkokrwistego można bezproblemowo włączyć w kronikę o Camarilli albo Anarchistach.

**Typowe klany:** tylko wampiry słabej krwi

#### **Typowe rodzaje koterii:**

Bojownicy, Dzienna Straż, Gang Klów, Łowcy, Nomadzi, Plumaires

### **Podstawowa koncepcja postaci**

Podstawowa koncepcja postaci zaczyna wyłaniać się, kiedy zdecydujecie o umiejscowieniu kroniki i wybierzesz klan lub sekty. To podstawowy pomysł, ogólna, choć rozwojowa koncepcja: „wampir-zabójca”, „walnięty prorok z Club Kids” lub „Jessica

Jones pijąca krew zamiast whisky”. Jeśli znasz świat *Wampira*, możesz również mieć jakiś pomysł na klan: „miła staruszka, choć szalejąca Brujah” lub „chirurg plastyczny z klanu Nosferatu”.

Wymyślając coraz więcej szczegółów historii i scenerii, można modyfikować podstawową koncepcję lub tylko ją skonkretyzować. Jeśli zabraknie ci pomysłów, skonsultuj się z innymi graczami i Narratorem.

Uwzględniaj przybierającą jakiś kształt koterię oraz sektę, do jakich się dołączasz. Wysuwaj pomysły, które będą miały ciekawy wpływ na postacie innych graczy – Magda tworzy postać handlarza bronią z wyrutami sumienia, więc ty tworzysz postać nieetycznego lekarza pracującego dla wojska.

Odpowiadasz za to, żeby stworzona przez ciebie postać dobrze wpisywała się w koterię lub przynajmniej nie sabotowała grupy i gry. Nieżycie wampira jest zbyt niebezpieczne, żeby robić sobie wewnętrznych wrogów, a przetrwanie wymaga współpracy.

Ustal, jakie były powody przyłączenia się twojego wampira do innych Spokrewnionych i dlaczego nadal z nimi współdziała. Czy

ma wspólną misję lub wspólnego wroga? Czy jest z nimi powiązany politycznie, a może w mistyczny sposób? „Ten sam książę nas stworzył” – to dobra odpowiedź na pierwsze pytanie, a grę można poprowadzić tak, żeby odpowiedzieć na kolejne.

## Wybierz klan

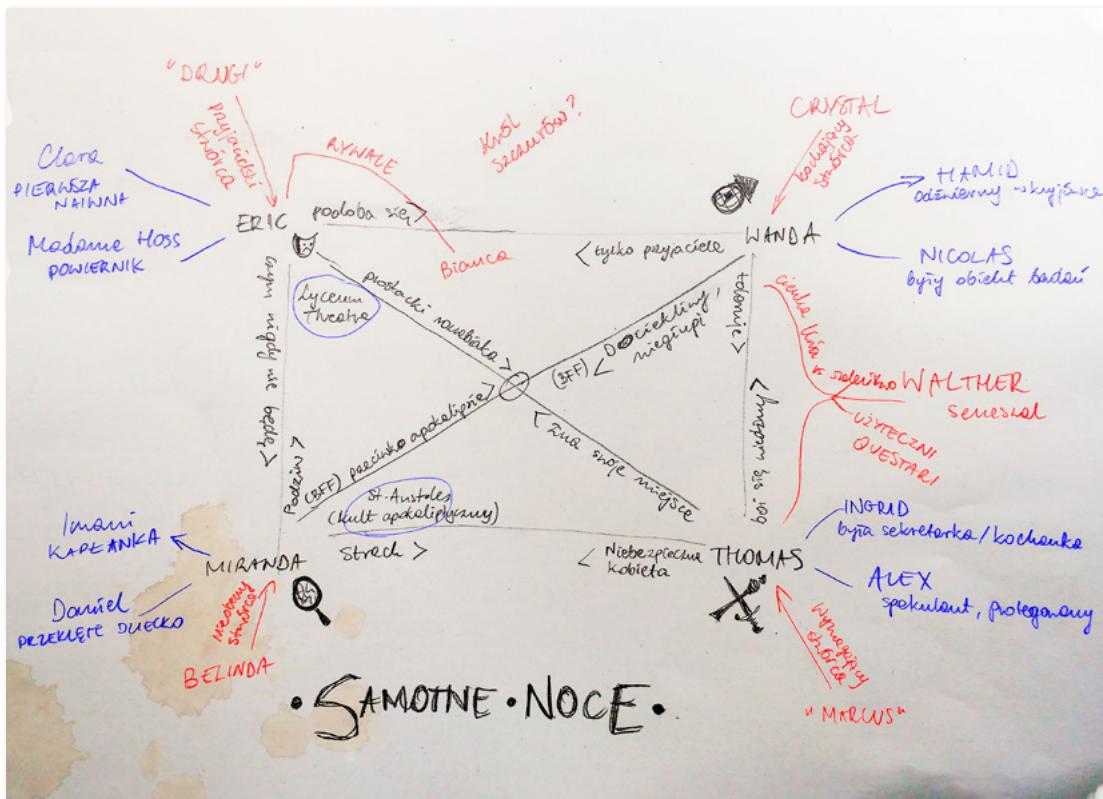
Wybierz klan dla swojej postaci, jeśli nie zrobiłeś tego już wcześniej (zob. szczegóły i archetypy w rozdziale Klany na s. 63). Klan decyduje o zasadniczym rodowodzie twojej postaci. Pijesz vitae swojego Stwórcy, więc jego klan – Krew – decyduje o twoim. Do siedmiu klanów przedstawionych w niniejszej książce należy większość wampirów

na terenach kontrolowanych przez Camarillę lub Ruch Anarchistów. Inne klany funkcjonują obecnie na obrzeżach Jyhadu.

Być może nie należysz do żadnego klanu – jest to jak najbardziej możliwe. Jednakże inne wampiry nie reagują najlepiej na outsiderów. Nazwując cię Pariasm i plułyby na ciebie, gdyby nie pociągało to za sobą marnowania cennej śliny. Także zbyt słaba krew może sprawić, że nie będziesz mieć klanu – jeśli zaczynasz kronikę o wampirach słabej krwi, to problem rozwiązany.

## TWORZENIE WAMPIRA SŁABEGO

**KRWI** Zasady tworzenia postaci cienkokrwistego nieco się różnią. Nie wybiera się klanu i nie



zaznacza żadnych kropek w Dyscyplinach. Zamiast tego wampiry słabej krwi zdobywają tymczasowe Dyscypliny w zależności od Rezonansu krwi, jaką się żywią. Mogą również uczyć się Alchemii Krwi dzięki Zaletom lub punktom doświadczenia.

Zanim wybierze się zwykłe Atuty (s. 183), trzeba również wybrać od jednej do trzech Zalet słabej krwi i taką samą liczbę Wad słabej krwi.

## Mapa Relacji

*Wampir* skupia się na dramatycznej akcji. Biorą w niej udział osoby, z których tylko niektóre są wampirami. Kiedy postacie wchodzą w jakieś interakcje, to nawiązują, umacniają lub zmieniają relacje panujące pomiędzy nimi. Rysując Mapę Relacji, możesz wizualnie przedstawić akcję, śledzić losy drugoplanowych bohaterów i dać Narratorowi oraz innym graczom cenny materiał do scen rozgrywanych pomiędzy postaciami.

Zaczynasz grę postacią, która ma swojego Stwórcę i Probierze. Następnie możesz dodać swoich mentorów-wampirów, ludzkich partnerów albo podejrzanego dziennikarza, który zawsze zna najnowsze plotki pochodzące z nadprzyrodzonego świata. Na pewno dodasz księcia miasta lub głównego barona Anarchistów albo ich radnych. Mapa Relacji kroniki zaczyna nabierać kształtu, kiedy rysujesz linie i opisujesz powiązania pomiędzy znajdującymi się już na niej postaciami i nowymi BN. Gra nabiera w ten sposób pozorów życia i wyłaniają się z niej kolejne możliwości.

W miarę, jak pojawiają się drugoplanowi bohaterowie, a relacje ulegają przemianom, wpisujesz nowe nazwiska i wykreślasz stare fakty. Zanotuj daną kryjkówkę lub naprawdę świetny teren łowiecki, który znaleźli Gangrele. Zaktualizuj Mapę, kiedy po zakończonych fiaskiem negocjacjach w Elizjum sojusznicy staną się przeciwnikami lub gdy nieznany wampir Spokrewni pojawiającego się często w kronice niebezpiecznego inkwizytora. Mapa Relacji szybko zmienia się w całą masę dopisków o postaciach, notek ze zdjęciami, cytatuów, plam i szkiców.

Twoja Mapa Relacji zacznie w końcu wyglądać niczym obłkane wykresy zwolennika teorii spiskowych lub tablica, na której detektywi z *Prawa ulicy* przypinają

zdjęcia i notatki, zaznaczając relacje panujące pomiędzy nimi. Używaj jej nie tylko po to, żeby rozwijać fabułę, ale również po to, żeby śledzić splątaną sieć spisków miejscowych Spokrewnionych. Trzymaj ją na stole, gdzie każdy może na nią spojrzeć. Jej forma jest dowolna – wielki arkusz papieru, elektroniczna „mapa myśli”, prezentacja, wydrukowany plan twojego miasta z zaznaczonymi na nim granicami domen.

Möżesz używać dowolnych kolorów, natomiast przykładowa Mapa Relacji w niniejszym rozdziale zawiera następujące:

- Na czarno zaznaczono nazwiska postaci, miejsca i notatki.
- Na czerwono zaznaczono innych Spokrewnionych, ich schronienia i obszary zainteresowań.
- Na niebiesko zaznaczono śmiertelników, ich działalność i siedziby.

## Strzałki i opisy

Möżesz zagłębić się w ten „graficzny las” tak daleko, jak tylko zechcesz. Powiedzmy, że każda linia łącząca postacie może być strzałką wskazującą w kierunku słabszej strony, na przykład ta łącząca ciebie i twojego stwórcę wskazuje w twoim kierunku. Jeśli obie strony są tak samo silne, linia nie jest strzałką. Można ją jednak dorysować, jeśli odkryjesz, że ktoś cały czas pociągał za sznurki.

Linia relacji potrzebuje również opisu, który określa, co ona oznacza. Relacje zawsze są obustronne i rzadko kiedy równe lub tak samo silne w obydwu kierunkach. Wampiry są mistrzami w noszeniu masek i ukrywaniu swoich prawdziwych emocji, dlatego relacja w jednym kierunku może być „miłością”, a w drugim już „nienawiścią”. Opisy mogą również mówić „nadopiekuńczy stwórca”, „patologiczna zazdrość”, „ghul” lub „Więź Krwi”.

Umieść opis relacji jednej ze strony na jednym krańcu linii, przy jej imieniu, a drugi – analogicznie – na drugim krańcu. Relacje ustalone na początku rozgrywki, łączące członków koterii, mogą być równie dobrze wzajemne i prawdziwe, ale powiązania dodawane przez graczy oraz Narratora pokazują tylko to, w co akurat wierzą w danym momencie postacie graczy. Aktualizuj Mapę Relacji, gdy będą pojawiały się ich prawdziwe motywy i emocje.

## Początek Mapy Relacji

Podczas sesji zero zaczynasz rysować Mapę Relacji, możliwe że ołówkiem. Na etapie podstawowych koncepcji, umieść na niej postacie graczy i kilka relacji oraz bohaterów drugoplanowych.

**RELACJE PANUJĄCE W KOTERII** Wpisz imiona postaci dużymi literami. Następnie narysuj linie (albo strzałki) pomiędzy twoją postacią i dwiema innymi postaciami z koterii. Napisz pozytywną relację po jednej stronie i negatywną po drugiej. Pozytywnymi relacjami w koterii mogą być powiedzmy „fascynacja”, „stary przyjaciel”, „zaufanie”, „wisi mi sporą przysługę”, „także miłośnik broni”. Negatywne opisy to zaś na przykład „brak zaufania”, „rywalizacja o uczucia X”, „lubi zwracać na siebie uwagę”, „chce jego krwawej lalki” lub „chce zastąpić go na stanowisku Szeryfa”.

Pamiętaj, że można zmieniać te relacje na lepsze lub gorsze w czasie tworzenia postaci, jeśli uda się wymyślić coś fajniejszego lub coś, co lepiej pasuje do historii postaci. Ewentualnie zmienią się one w wyniku rozwoju zdarzeń.

**STWÓRCA** Obok informacji o twojej postaci napisz imię i różne szczegóły o jej Stwórcy, na przykład jego klan i pozycję zajmowaną w sekcie oraz datę Spokrewnienia. Następnie narysuj strzałkę wskazującą w kierunku twojej postaci z opisem Spokrewnienia. Opisy mogą być następujące: „przypadkowe Spokrewnienie”, „przygotowanie do sprawowania władzy”, „moja pomyłka”, „Spokrewnienie było torturą” i „nienawidzi”.

**DRUGOPLANOWE POSTACIE Z SEKTY** Każdy wampir, z wyjątkiem nowych potomków, ma powiązania w swojej sekcie. Zapytaj Narratora o dwa miejscowe wampiry lub zapożycz powiązania od innych graczy, na przykład ich Stwórców albo ich powiązania. Opisz nowych BN, tak samo jak w przypadku Stwórcy twojej postaci: imię, klan, datę Spokrewnienia i pozycję zajmowaną w sekcie. Teraz poprowadź strzałkę od lub do twojej postaci i dodaj opisy. Relacje mogą być pozytywne, na przykład „mój pan”, „szanuję jej szczerość”, „podziwia”, „walczyliśmy razem przeciwko

księciu”, „razem żyjemy na ulicy” lub „pociągający w dziwny sposób”. Mogą być również negatywne: „wisi mi pieniądz”, „zadaje ciosy w plecy”, „tchórz”, „anarchistyczne skłonności” lub „łazi za mną”. Te relacje nie oznaczają (jeszcze) pełnych Atutów lub Wad, chociaż możesz później postawić w nich kropki.

## Twoje Ludzkie Życie

Wszystkie wampiry zaczynają jako ludzie, postacie graczy również.

Możesz stworzyć postać w dowolnym wieku, pochodząącą z dowolnej kultury i dowolnej narodowości, która zostanie zaakceptowana przez Narratora. Podstawowe koncepcje koterii i kroniki pozwalają zawęzić nieco wybór z tych siedmiu miliardów osób żyjących obecnie na naszej planecie.

Nadaj imię swojej postaci, jeśli jeszcze do tej pory go nie posiada.

## Wybierz swoje Cechy

W Wampirze tworzysz postać, kupując różne poziomy Cech. Możesz później podnosić te poziomy przy pomocy punktów doświadczenia zdobywanych w trakcie gry. Nowicjusze i ancillae otrzymują pod koniec procesu tworzenia postaci punkty doświadczenia do wydania na dalsze Cechy i Atuty, ale Narrator powinien pozwolić po zakończeniu preludium nawet potomkom na przesunięcie kropek, żeby poprawić postacie. Nie przywiązuj się więc zbytnio do swoich początkowych wyborów.

W grze przedstawia się Cechy pod postacią kropek, czasami nazywanych „poziomami” lub „punktami”. W danej Cesze może być od jednej do pięciu kropek, gdzie pięć to maksimum ludzkich możliwości. Na przykład postać z pięcioma kropkami Zręczności i pięcioma Wysportowania jest sportowcem na poziomie olimpijskim, osobą jedną na milion.

**USTAL SWOJE ATRYBUTY** Przyjrzyj się Atrybutom, które znajdują się u góry karty postaci. W czym twoja postać jest najlepsza? Dodaj 4 kropki do tego Atrybutu. W czym jest najgorsza? Dodaj 1 kropkę do

tego Atrybutu. Następnie wybierz trzy Atrybuty po 3 kropki oraz cztery Atrybuty po 2 kropki.

**NAJLEPSZY ATRYBUT:** 4 kropki

**TRZY ATRYBUTY:** 3 kropki w każdym

**CZTERY ATRYBUTY:** 2 kropki w każdym

**NAJGORSZY ATRYBUT:** 1 kropka

Teraz, na podstawie swoich Atrybutów, oblicz w następujący sposób dwie kolejne Cechy:

- Dodaj trzy punkty do swojej Kondycji, żeby ustalić wartość Zdrowia postaci.
- Dodaj Determinację do Opanowania, żeby ustalić wartość jej Siły Woli.

#### PRZYKŁAD:

Krzyiek zaznacza kropki i postanawia, że jego postać jest przede wszystkim opanowana w obliczu zagrożenia. Zaznacza więc cztery kropki w Opanowaniu. Jego postać jest również słabego zdrowia, więc przypisuje jedną kropkę do Kondycji. Determinacja, Charyzma i Spryt dostają po trzy kropki, a pozostałe Atrybuty po dwie.

**WYBIERZ UMIEJĘTNOŚCI** Umiejętności pokazują historię życia twojej postaci. Co robiła ona przez cały dzień, kiedy jeszcze mogła robić cokolwiek przed zapadnięciem zmroku? Aby je ustalić, możesz skorzystać z metody szybkiego wyboru Umiejętności opisanej w ramce na s. 147 lub nieco bardziej zagłębić się w szczegóły, używając poniższego sposobu.

Zastanów się przez chwilę, co oznaczają poszczególne Umiejętności w kontekście historii życia twojej postaci. Czy dostała ona te 3 kropki w Walce Wręcz po gównianym roku spędzonym jako bramkarz w Pattaya, pracy w marynarce handlowej, a może w trakcie studiów, chodząc na treningi w dobrym dojo w Gainesville?

#### Umiejętności zawodowe

Prawdopodobnie robisz najlepiej to, co pozwalało ci zarabiać pieniądze, masz w tym bowiem najwięcej praktyki.

#### PRZYKŁADOWE ZESTAWY UMIEJĘTNOŚCI:

- **ARTYSTA:** Rzemiosło (Sztuka) lub Występy Publiczne \*\*\*, Intuicja \*\*, Wykształcenie \*\*, Spostrzegawczość lub Okultyzm \*\*
- **BYWALEC SALONÓW:** Występy Publiczne lub Technika \*\*\*, Finanse \*\*, Intuicja \*\*, Etykieta lub Przebiegłość \*\*
- **ĆPUN:** Cwaniactwo \*\*\*, Rozumienie Zwierząt lub Walka Wręcz \*\*\*, Intuicja lub Kradzież \*\*, Przebiegłość \*\*
- **KIEROWNIK:** Finanse \*\*\*, Zastraszanie lub Perswazja \*\*\*, Intuicja \*\*, Przebiegłość \*\*
- **MAFIOZO:** Walka Wręcz lub Przebiegłość \*\*\*, Cwaniactwo \*\*\*, Zastraszanie lub Kradzież \*\*, Broń Biała lub Strzelanie \*\*
- **PROFESOR:** Wykształcenie lub Nauka \*\*\*, inna Umiejętność Umysłowa \*\*\*, Rzemiosło (Pisanie) \*\*, Perswazja \*\*
- **PROGRAMISTA:** Technika \*\*\*, Wykształcenie lub Rzemiosło \*\*\*, Finanse \*\*, Perswazja \*\*
- **ŚLĘDCZY:** Śledztwo \*\*\*, Intuicja \*\*\*, Spostrzegawczość \*\*, Walka Wręcz lub Strzelanie \*\*
- **WETERAN:** Wysportowanie lub Spostrzegawczość \*\*\*, Strzelanie \*\*\*, Krycie się \*\*, Sztuka Przetrwania lub Zdolności Przywódcze \*\*

Twój zawód daje ci dwie Umiejętności po 3 kropki (...) i dwie Umiejętności po 2 kropki (..).

Słowa w nawiasach to specjalizacje, które zapewniają premię w testowaniu konkretnej dziedziny danej Umiejętności. Kiedy zaznaczasz swoją pierwszą kropkę w Wykształceniu, Rzemiośle i Występach Publicznych, wybierz dla danej Umiejętności jakąś specjalizację.

Wybierz dodatkową specjalizację zawodową w jednej ze swoich Umiejętności zawodowych.

#### Umiejętności życiowe

Jakie wydarzenia z twojego życia cię ukształtowały? Misja w Iraku, toksyczny związek, wygrana na loterii, posiadanie dzieci? Ktoś cię obrabował i zaczął trenować taekwondo? Cokolwiek to było, nauczyło cię czegoś.

Pierwsze wydarzenie nauczyło cię Umiejętności na 3 kropki (...), a drugie na 2 kropki (..).

**Umiejętności hobbystyczne**  
 Na co szły pieniądze z wykonywanej pracy i jakie były twoje pasje? Brałeś udział w triathlonach lub jeździleś co weekend na festiwalach elektronicznej muzyki tanecznej? To, co robisz dla rozrywki także czegoś uczy.

Weź trzy hobbystyczne Umiejętności po 1 kropce (•).

**Umiejętności dodatkowe**  
 Teraz wybierz te Umiejętności, na które masz chętkę od samego początku. Wybierz jedną z poniższych opcji:

**Specjalista:** Weź jeszcze jedną Umiejętność na 4 kropki (\*\*\*\*). Jeśli chcesz, możesz zamienić swoją specjalizację zawodową na specjalizację w tej Umiejętności.

Nie możesz jednak przenieść w ten sposób darmowej specjalizacji za 1 kropkę z Wykształcenia, Rzemiosła, Występów Publicznych i Nauki.

**Wszechstronny:** Weź dwie dodatkowe Umiejętności po 2 kropki (++) i cztery dodatkowe Umiejętności po 1 kropce (•).

Najlepiej byłoby wymyślić jakiś prawdopodobny powód, skąd wzięły się te nowe Umiejętności, ale nie należy tracić na to zbyt dużo czasu.

**USTAL SWOJE POGŁĄDY**  
 Jakie wartości moralne i etyczne wyznawała Twoja postać? Czy była wierząca, miała poglądy komunistyczne albo była weganinem? Jacy ludzie byli

### PRZYKŁADOWE WYDARZENIA Z ŻYCIA

(wybierz lub wylosuj):

1. **SŁUŻBA W WOJSKU:**  
Spostrzegawczość albo Strzelanie
2. **TRUDNE ROZSTANIE:**  
Manipulacja albo Przebiegłość
3. **BEZDOMNOŚĆ: Cwaniactwo**  
albo Sztuka Przetrwania
4. **STUDIA: Wykształcenie**  
albo Nauka
5. **KAMPANIA POLITYCZNA:**  
Polityka albo Przebiegłość
6. **OFIARA PRZESTĘPSTWA:**  
Walka Wręcz albo Kradzież
7. **CIĘŻKA CHORoba:**  
Medycyna albo Intuicja
8. **WZBOGACENIE SIĘ:**  
Finanse albo Etykieta
9. **POSIADANIE DZIECI:**  
Intuicja albo Perswazja
10. **WSTĄPIENIE DO SEKTY:**  
Okultyzm albo Zastraszanie

### PRZYKŁADOWE HOBBY

(wybierz lub wylosuj):

1. **BIEGANIE W MARATONACH:**  
Wysportowanie
2. **GRY: Technika**
3. **TWÓRCZOŚĆ: Rękodzieło**
4. **AKTYWIZM: Polityka lub Zdolności Przywódcze**
5. **GWARDIA NARODOWA:**  
Strzelanie
6. **POLOWANIA: Sztuka Przetrwania**
7. **AKTORSTWO LUB ŚPIEW:**  
Występy Publiczne
8. **ZDRADZANIE WSPÓŁMAŁŻONKA:**  
Przebiegłość
9. **SZKOŁA WIECZOROWA:**  
Wykształcenie
10. **WYŚCIGI SAMOCHODOWE:**  
Prowadzenie pojazdów

najważniejsi w jej życiu? Te rzeczy to Przekonania i Probierze Człowieczeństwa postaci, jej kręgosłup moralny oraz broń przeciwko Bestii czajjącej się we wnętrzu każdego wampira.

### Przekonania

Przekonania to zbiór zasad moralnych, które nie pozwalają stoczyć się do poziomu Bestii.

Stwórz dla swojej postaci od jednego do trzech głównych Przekonań. Przekonania często zaczynają się od słowa „nigdy” albo „zawsze”. Są to mocne przeswiadczenia dotyczące rzeczy, które prawdopodobnie pojawią się w grze. Zabijanie, miłość, lojalność, podstawowe ideały, wartości polityczne i religijne to dobry materiał na Przekonania. Narrator musi zgodzić się na twoje Przekonania, a w niektórych grupach muszą się na nie zgodzić wszyscy gracze.

Pomyśl nad tym, kiedy i jak te Przekonania stały się dla ciebie ważne. Czy pochodzą z domu rodzinnego? Czy pojawiły się na studiach lub wzięły od partnera? Może pojawiły się w wyniku któregoś z wydarzeń pochodzących z twojego życia, o których wspomniałeś w czasie wyboru Umiejętności?

---

### PRZYKŁAD:

Gracz chce przyjrzeć się temu, w jaki sposób złych ludzi spotyka zły koniec. Wymyśla więc postać Thomasa i jego Przekonania, które to odzwierciedlają „Martwię się tylko o siebie”, „Inni nie powinni

wznowić się ponad swoją pozycję”, „Chciwość pozwala silnym przejąć władzę z rąk słabych” są całkowicie wbrew założeniom kroniki (zob. s. 172), ale dokładnie o to chodzi graczowi Thomasa.

### Probierze

Pomyśl teraz nad ludźmi pochodząymi z twojego otoczenia i o tych, których kochasz. Jeśli twoje Spokrewnienie odsunęło ich od ciebie, dla kogo możesz wszystko zaryzykować? Pamięć o kim powstrzymuje cię przed rozerwaniem gardła niewinnej ofierze?

### SZYBKI WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Wybierz jedną z metod przyznania

Umiejętności postaci:

- **WSZECHSTRONNA:** Jedna Umiejętność na 3, osiem Umiejętności na 2, dziesięć Umiejętności na 1
- **ZRÓWNOWAŻONA:** trzy Umiejętności na 3, pięć Umiejętności na 2, siedem Umiejętności na 1
- **WYSPECJALIZOWANA:** jedna Umiejętność na 4, trzy Umiejętności na 3, trzy Umiejętności na 2, trzy Umiejętności na 1

Dodaj darmowe Specjalizacje do Wykształcenia, Rzemiosła, Występów Publicznych i Nauki, jeśli masz w nich przynajmniej 1 kropkę.

Wybierz jedną dodatkową Specjalizację.

Ci ludzie to twoje Probierze. Wybierz tylu śmiertelników, ile masz Przekonań. Te osoby pokazują w sposób dosłowny, co jest w tobie ludzkiego i służą do zilustrowania tych Przekonań. Mogą to być na przykład żona i dzieci, najlepszy przyjaciel i dawny sierżant lub barman i dziewczyna, na którą się gapiles, ale nigdy do niej nie podszedłeś. Zobacz fragment o Probierzach na s. 173, gdzie znajdziesz więcej możliwości.

### PRZYKŁAD:

W przypadku pierwszego Przekonania Thomasa gracz wybiera jego śmiertelną krewną, o którą bardzo się troszczy. Postanawia też,

że jej przekonania są całkowicie odmienne od tych, które sam wyznaje. Drugie Przekonanie, „Inni nie powinni wznowić się ponad swoją pozycję”, jest powiązane z ambitnym biznesmenem, o którym Thomas sądzi, że nim gardzi, ale który ciągle pozostaje dla niego ważny. Trzecie, „Chciwość pozwala silnym przejąć władzę z rąk słabych”, jest powiązane z ghulem Thomasa, którego przeznaczył on do późniejszego Spokrewnienia.

Wpisz nazwiska swoich Probierzy na Mapę Relacji obok swojej postaci.



**Ambicje**

Jakie były za życia twoje największe aspiracje? Te cele mogą się zmienić, kiedy wkraczasz w noc, ale jaki był cel twojego życia w momencie śmierci? Ta kwestia często pojawia się tylko w preludium, ponieważ śmierć i Spokrewnienie zmieniają priorytety. A jednak nawet niektórzy starożytni krwiopijcy nadal starają się realizować swoje śmiertelne ambicje, czasami w wypaczonej i zdegenerowanej formie.

Spójrz do Ambicji na s. 174, gdzie znajdziesz więcej wskazówek i pomysłów.

I nagle zabija cię jakiś potwór.

## Spokrewnienie i co Dalej

*Najlepsze pijawki pochodzą z dwóch kategorii ludzi. Pierwsza to ci, którzy mieli szare, monotonne życie, którego kurczowo się trzymali. Dla nich Spokrewnienie to nowa praca, nowa choroba w rodzinie, nowa życiowa przeszkoła do przezwyciężenia. Druga kategoria uważa, że wszystko, co najgorsze jest już za nimi. Kiedy jest się na dnie, może być tylko lepiej. Oczywiście są w błędzie, ale takie nastawienie bywa pomocne.*

**ANTRAKT I PRELUDIUM**

Jeśli grasz w kronikę o wampirach słabej krwi, zwłaszcza żółtodziobach, możesz odegrać już teraz Spokrewnienie i później dokończyć mechaniczne tworzenie postaci. Tak samo możesz postąpić, jeśli chcesz

zaimprowizować doświadczenie swojego wampira w oparciu o przebieg jego Spokrewnienia.

Jeśli wybrałeś już klan lub znasz dobrze Wampira: Maskaradę i masz bardzo wyraźny pomysł na postać, albo też po prostu chcesz najpierw stworzyć postać, dokończ etap „Spokrewnienie i co dalej”. Narrator może wpleść twoje decyzje w pierwszą sesję jako zapowiedź albo bardziej jawnym załączek historii. Możesz wiedzieć, jakim wampirem się staniesz, ale nie wiesz jak, dopóki tego nie odegrasz.

**KIM JESTEŚ OBECNIE?** Jeśli Twoja śmierć nastąpiła na tyle niedawno, żeby karta bankomatowa ciągle była ważna, nie potrzebujesz nowego nazwiska. Ale jeśli uznano cię za zmarłego, albo żyłeś w poprzednim wieku lub na innym kontynencie, musisz wybrać nazwisko dla swojej Maski. Używasz jej, kiedy chcesz uchodzić za człowieka. Jeśli śmierć nastąpiła dawno temu lub masz popularne nazwisko w rodzaju Susan Johnson, możesz nadal używać dawnego nazwiska.

Możesz mieć również wampirze imię używanie tylko w Elizjum lub wśród Spokrewnionych. Może to być cokolwiek, poczynając od śmiertelnego nazwiska, poprzez laciński przydomek wskazujący na adopcję przez potężny ród, aż po gangsterską ksywkę używaną, żeby wywroć wrażenie na konkurencyjnych Anarchistach. Dobra rada – Harpie lubią kpić z wyobrażeń śmiertelników na

temat fajnych wampirzych imion, więc ostrożność w tym aspekcie nie zaszkodzi.

**Kim jesteś nocą?**

Nie możesz wychodzić w dzień, ani jeść. Jeśli nosisz Maskę, a zwłaszcza masz jakąś pracę, musisz jakoś wytłumaczyć fakt, że nikt z twoich śmiertelnych znajomych nigdy cię nie widział w dzień. Oto kilka pomysłów na nocne zajęcia:

- Ochroniarz
- Perkusista
- Programista albo makler giełdowy pracujący z domu, kiedy w Indiach lub Japonii jest dzień
- Reporter, policjant, pielęgniarka, terapeut, sanitariusz pracujący na nocną zmianę,
- Członek straży obywatelskiej („Przestępcość nigdy nie śpi, więc ja też nie.”)
- Barman
- Taksówkarz, kierowca Ubera
- Posłaniec
- Projektant gier fabularnych

Być może po prostu nigdy nie spędzasz czasu z nudnymi, dziennymi ludźmi. Tak naprawdę nie masz pracy, ale nikt o to nigdy nie pyta. Możesz udawać (lub być):

- Imprezowiczem lub swingersem
- Nalogowym hazardzistą
- Przestępca
- Prostytutką
- Bezdomnym
- Nielegalnym imigrantem lub uchodźcą („Nie mogę wychodzić z domu, kiedy policja może mnie zobaczyć.”).

**Moc Krwi**

Im bliżej wampir jest Kaina, tym większa jest moc jego Krwi oraz sztuk, których używa. Moc Krwi początkujących postaci zależy od ich Pokolenia, tak jak zaznaczono to wcześniej:

**■ 14, 15, 16 POKOLENIE:** zero (słaba krew)

**■ 12 I 13 POKOLENIE:** jeden

**■ 10 I 11 POKOLENIE:** dwa

Wpisz odpowiednią wartość na swoją kartę postaci.

**Zaznacz swoje Człowieczeństwo**

Człowieczeństwo określa, na ile twoja postać stała się potworem. Ktoś o zerowym Człowieczeństwie całkowicie poddał się Bestii i nie może być dłużej grywalną postacią.

Zaczynasz z Człowieczeństwem równym 7. Narrator może pozwolić postaciom z kroniki o żółtodziobach rozpocząć z Człowieczeństwem na poziomie 8. Dalsze zasady dotyczące Człowieczeństwa znajdziesz na s. 236-241.

**W jaki sposób polujesz?**

Każdy seryjny zabójca ma swój schemat działania. Każdy drapieżnik ma swoje instynkty. Twoje zależą od Dyscyplin i rodzaju Drapieżnictwa.

**WYBIERZ SWOJE DYSCYPLINY**

Kiedy postać staje się wampirem, nabywa dzięki swojej Krwi różne Dyscypliny. Zerknij do opisu Dyscyplin i związanych z nimi mocy na s. 243-289. Wybierz dwie Dyscypliny związane z twoim klanem (zobacz rozdział Klany

na s. 63-113) i zaznacz 2 kropki w pierwszej oraz 1 kropkę w drugiej.

Jeśli jesteś Parisem i nie masz klanu, wybierz dwie dowolne Dyscypliny i zaznacz 2 kropki w pierwszej oraz 1 kropkę w drugiej

**PRZYKŁAD:**

*Karolina wybiera Dyscypliny dla swojej postaci Nosferatu. Zaznacza 2 kropki w Niewidoczności oraz 1 kropkę w Animalizmie.*

Pamiętaj również o wybraniu mocy dla każdej z kropek (zobacz s. 244).

**PRZYKŁAD:**

*Dla Niewidoczności Karolina wybiera Zasłonę Cienia i Niewidoczne Przejście. W przypadku Animalizmu wybiera zaś Chowańca.*

**Wampiry słabej krwi a Dyscypliny**

Wampiry słabej krwi nie mogą normalnie używać Dyscyplin związanych z mocniejszą krwią. Źeby sobie to zrekompensować, rozwinięły swoją własną sztukę: Alchemię Słabej Krwi. Otrzymują również więcej z Rezonansu swoich ofiar (zobacz s. 226).

Jako że cienkokrwisi są bardziej związani ze światem śmiertelników, rozważ wybór Kontaktów, Wpływów i innych Atutów Śmiertelników oraz dodatkowego Probierza. Zaznacz postacie pochodzące z tych

Atutów na Mapie Relacji.

Żaden cienkokrwisty nie może podczas tworzenia postaci nabyć Więzi, Maula, Ślug i Statusu (mieszana koteria może nabyć je jako wspólne Zaplecze).

**WYBIERZ TYP DRAPIEŻNICTWA**

Ty, twój Stwórca albo twoja Krew decydują o tym, jak polujesz. Wybierz jeden z typów Drapieżnictwa ze stron 175-178.

Każdy typ Drapieżnictwa dodaje twojej postaci pewne cechy, takie jak Dyscypliny, Atuty, Wady i inne, lub ułatwia wybraną metodę polowania.

Jeśli typ Drapieżnictwa dodaje specjalizację, dla której nie masz odpowiedniej Umiejętności, zamiast tego zaznacz 1 kropkę w tej Umiejętności.

Nowi krwiopijcy, tacy jak wampiry słabej krwi i część żółtodziobów, nie wybierają typu Drapieżnictwa, ponieważ ciągle nie podjęli decyzji w tym aspekcie swojej nocnej egzystencji.

**Twoja historia?**

Na tym etapie tworzenia postaci uzupełniasz życie wewnętrzne postaci i włączasz je w zewnętrzny świat kroniki oraz Świat Mroku.

**NOCNE POGLĄDY** Gdy już wiesz, jak zabić, zastanów się, czemu. Jeśli twoja postać zachowuje śmiertelne Ambicje, wpisz je (albo ich wypaczoną wampirzą wersję) na kartę postaci. Jeśli wiesz już wystarczająco dużo o miejscu akcji i chcesz zmienić swoje Ambicje, wpisz zamiast tego te wampirze.



## Kierowniczka

**ATUTY** Wszyscy mamy własne wady i zalety, które trudno opisać w kategoriach prostych umiejętności i zdolności.

Może to być uprzywilejowanie społeczne lub wpływy polityczne, bogactwo, uroda, znajomości albo brak tych rzeczy. Atuty pozwalają dokładniej określić życie twojej postaci i przydają się nawet po śmierci.

Wybierz do 7 kropiek Atutów w dziale Zalety(s. 179-182) i dziale Zaplecze (s. 184). Na tym etapie należy pamiętać o kilku rzeczach:

Po pierwsze, te Atuty powinny mieć związek z twoją

wampirzą egzystencją, ponieważ płacisz za ich używanie podczas kroniki. Jeśli wybierzesz księdza jako Sprzymierzeńca, to albo musisz ukrywać przed nim swoją prawdziwą naturę, albo wymyślić jakiś powód, dla którego nadal pozostaje twoim przyjacielem, od czasu jak jesteś potworem.

Narrator może ograniczyć twoje Atuty, jeśli wymaga tego charakter kroniki. Może również postanowić, że jakieś Zaplecze jest obowiązkowe, albo że koteria musi wspólnie nabyć schronienie i zarezerwować na to jakieś punkty. Dlatego Narrator może dodać ci dodatkowy punkt albo dwa. Weź poważnie pod uwagę, jakie Atuty zapewniają najlepszą historię twojej postaci.

Pod koniec procesu tworzenia postaci musisz wziąć przynajmniej 2 punkty Wad. Dodaj wszystkie nowe postacie drugoplanowe pochodzące z Atutów do Mapy Relacji.

### PRZYKŁAD:

*Karol, starając się wpasować swoją postać w świat śmiertelników, wybiera Maskę za 2 punkty, Zasoby za 2 punkty i za tyle samo Sprzymierzeńców, reprezentujących przyjaciół i znajomych, którzy wciąż są żywi. Ostatnia kropka idzie w Kontakty – niezamożnego, przepracowanego wydawcę. Nocne życie niesie jednak ze sobą zagrożenia, postać Karola jest więc izolowana przez miejscowych Anarchistów, ponieważ wcześniej mówił za dużo – Wada za 2 punkty.*

### Wybierz Kartę Fabuły

Karta Fabuły to specjalny rodzaj Atutu, przy pomocy którego włączasz swoją postać w obszerny metaplot *Wampira: Maskarady*. Gracz może wybrać Kartę Fabuły i zaznaczyć w niej kropki, tak samo jak w przypadku innych Atutów. Zwróci jednak uwagę, że te Atuty często mają odmienny charakter i mogą nie nadawać się do wszystkich kronik. Karty Fabuły znajdują się na końcu tej książkii, inne można znaleźć w książkach o Camarilli i Anarchistach, kolejne pojawią się w następnych publikacjach. Narrator zawsze ma ostatnie słowo, jeśli chodzi o to, które Karty Fabuły są dostępne w jego kronice. Jeśli Narrator uzna to za stosowne, gracze mogą nabyć kropki w dodatkowych Kartach Fabuły już w trakcie gry.

Nie zapomnij dopisać do Mapy Relacji nowych postaci drugoplanowych dodawanych do twojej Karty Fabuły (s. 386-410).

### Zalety i Wady słabej krwi

Wampiry słabej krwi różnią się od siebie. Camarilla ściga je częściowo właśnie z tego powodu – ich charakter nie podlega żadnym zasadom. Gdy tworzysz postać cienkorwistego, wybierz jedną z Zalet słabej krwi (s. 183) oraz taką samą liczbę Wad słabej krwi (s. 183). Ten Atut odzwierciedla specyficzne cechy twojej postaci i wyjątkowy sposób, w jaki przejawia się jej klątwa.

**STWÓRZCIE KOTERII** Wszyscy gracze otrzymują w tym momencie po 1 kropce Koterii (w małych

grupach Narrator może przyznać im po 2 kropki). Gracze wspólnie wydają te kropki – oraz wszystkie inne kropki Atutów, które im pozostały po wcześniejszych etapach – na budowanie koterii. W czasie jej wspólnego tworzenia mogą pojawić się pomysły na całą historię. Daje to również graczom poczucie, że to ich własna kronika, co pomaga się porozumieć, przynajmniej na początku historii.

Wykorzystajcie kropki Koterii na ustalenie swojego terenu lowieckiego: waszej Domeny w mieście (s. 195).

Wykorzystajcie kropki Atutów i Koterii, które wam pozostały na stworzenie wspólnego Zaplecza Koterii (s. 196).

Wpiszcie wszystkie nowe postacie drugoplanowe – jakie pojawiły się na tym etapie – na Mapę Relacji.

**MORZE CZASU** Ten krok zależy od wieku koterii, tak jak wspomniano wcześniej.

**Żółtodzioby i potomstwo:** Jeśli postacie są tak młode, to już koniec! Odegrajcie swoje preludia, popatrzycie w lustro s. 154 i możecie zacząć grę.

**Nowicjusze:** Każda postać otrzymuje do wydania 15 punktów doświadczenia, które symbolizują powolny, stopniowy rozwój dokonywany przez dziesięciolecia.

**Ancillae:** Spokrewnieni dodają po 1 kropce do swoich Moc Krwi, dostają po 2 kropki Atutów,

2 kropki Wad i odejmują po 1 kropce od Człowieczeństwa. Dostają również do wydania po 35 punktów doświadczenia.

### KOSZTY CECH: DOŚWIADCZENIE

CECHA	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
Podniesienie Atrybutu	Nowy poziom x 5
Podniesienie Umiejętności	Nowy poziom x 3
Nowa Specjalizacja	3
Dyscyplina klanowa	Nowy poziom x 5
Inna Dyscyplina	Nowy poziom x 7
Dyscyplina Pariasa	Nowy poziom x 6
Rytuał Magii Krwi	Poziom rytuału x 3
Formuła słabej krwi	Poziom formuły x 3
Atut	3 za kropkę
Moc Krwi	Nowy poziom x 10

Koszty kropeł są różne, w zależności od tego, jakiego rodzaju jest to kropka i ile z nich już posiada dana Cecha. Wszystkie koszty podane są w powyższej tabeli. „Nowy poziom” oznacza poziom Cechy, jaki chce się nabyć. Jeśli na przykład chcesz podnieść Opanowanie z 2 kropek (..) do 3 (..), musisz zapłacić 15 punktów doświadczenia, ponieważ Opanowanie  $3 \times 5 = 15$ .

Nie możesz przeskoczyć danego etapu i nabyć czterech kropek Opanowania (....) za 20 punktów doświadczenia, jeśli masz w tej chwili tylko 2 kropki (..). Musisz najpierw nabyć 3 kropki Opanowania (...) za 15 punktów doświadczenia, później zaś 4 kropki Opanowania (....) za 20 punktów.

## WAMPIR: MASKARADA

# Podsumowanie

### ATRYBUTY

- **CHARYZMA:** Wdzięk, magnetyzm, siła osobowości (Atrybut Społeczny)
- **DETERMINACJA:** Skupienie, koncentracja, uwaga (Atrybut Umysłowy)
- **INTELIGENCJA:** Pamięć, myślenie, intelekt (Atrybut Umysłowy)
- **KONDYCJA:** Twardość, wytrzymałość, odporność na wysiłek (Atrybut Fizyczny)
- **MANIPULACJA:** Sprawianie, że inni robią to, czego pragniesz (Atrybut Społeczny)
- **OPANOWANIE:** Samokontrola, zimna krew (Atrybut Społeczny)
- **SIŁA:** Korzystanie z siły fizycznej (Atrybut Fizyczny)
- **SPRYT:** pomysłowość, szybkie podejmowanie decyzji (Atrybut Umysłowy)
- **ZRĘCZNOŚĆ:** Zwinność, płynność ruchów, koordynacja okrągła (Atrybut Fizyczny)

### UMIEJĘTNOŚCI

- **BRÓŃ BIAŁĄ:** Walka wręcz z użyciem broni białej (Umiejętność Fizyczna)
- **CWANIACTWO:** Wiedza o tajnikach świata przestępczego i miasta (Umiejętność Społeczna)
- **ETYKIETA:** Uprzemysławianie w kontaktach z innymi (Umiejętność Społeczna)
- **FINANSE:** Zarządzanie i zarabianie pieniędzy (Umiejętność Umysłowa)
- **INTUICJA:** Określanie stanów umysłowych i motywów innych ludzi (Umiejętność Społeczna)
- **KRADZIEŻ:** Wlamywanie się, ochrona przed włamaniem (Umiejętność Społeczna)
- **KRYCIE SIĘ:** Bycie niezauważanym, niesłyszalnym lub nierozeznawalnym (Umiejętność Fizyczna)
- **MEDYCYNA:** Leczenie ran, diagnozowanie chorób (Umiejętność Umysłowa)
- **NAUKA:** Teoria i wiedza o świecie fizycznym (Umiejętność Umysłowa)
- **OKULTYZM:** Wiedza tajemna, zarówno prawdziwa, jak i nieprawdziwa (Umiejętność Umysłowa)
- **PERSWAZJA:** Przekonywanie innych (Umiejętność Społeczna)
- **POLITYKA:** Rządzenie i tworzenie stronniców (Umiejętność Umysłowa)

- **PROWADZENIE POJAZDÓW:** Kierowanie różnymi rodzajami pojazdów (Umiejętność Fizyczna)
- **PRZEBIEGŁOŚĆ:** Nakłanianie innych, żeby robili to, czego chcesz (Umiejętność Społeczna)
- **ROZUMIENIE ZWIERZĄT:** Porozumiewanie się ze zwierzętami i zajmowanie nimi (Umiejętność Społeczna)
- **RZEMIOSŁO:** Wytwarzanie, budowanie, konstruowanie (Umiejętność Fizyczna)
- **SPOSTRZEGAWCZOŚĆ:** Zmysły, świadomość otoczenia, zauważanie zagrożeń (Umiejętność Umysłowa)
- **STRZELANIE:** Broń miotająca pociski, taka jak broń palna lub lufa (Umiejętność Fizyczna)
- **SZTUKA PRZETRWAŃIA:** Przeżycie w niesprzyjających warunkach (Umiejętność Fizyczna)
- **ŚLEDZTWO:** Podążanie za śladami, rozwiązywanie zagadek (Umiejętność Umysłowa)
- **TECHNIKA:** Rozumienie i używanie nowoczesnej technologii, komputerów oraz Internetu (Umiejętność Umysłowa)
- **WALKA WRĘCZ:** Wszelkiego rodzaju walka bez broni (Umiejętność Fizyczna)
- **WYKSZTAŁCENIE:** Nauki humanistyczne i społeczne, uczenie się (Umiejętność Umysłowa)
- **WYSPORTOWANIE:** Bieganie, skakanie, wspinanie się (Umiejętność Fizyczna)
- **WYSTĘPY PUBLICZNE:** Występowanie przed publicznością (Umiejętność Społeczna)
- **ZASTRASZANIE:** Sprawianie, żeby inna osoba się wycofała (Umiejętność Społeczna)
- **ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE:** kierowanie i inspirowanie innych (Umiejętność Społeczna)

### KLANY

Każdy klan ma po trzy Dyscypliny klanowe, wyliczone w nawiasie po krótkim opisie.

- **BRUJAH:** Bunt przeciwko władzy i gniew przeciwko tyranii (Przypieszenie, Potencja, Prezencja)
- **GANGREL:** Dzicy Samotnicy, którzy łączą w sobie wampira i bestię (Animalizm, Odporność, Transformacja)
- **MALKAVIAN:** Obłęd Świórów zasłania i odsłania prawdę (Nadwraźliwość, Dominacja, Niewidoczność)
- **NOSFERATU:** Obrzydliwe Szczury Kanałowe ukrywają swoje zniekształcone ciała w ciemności, gdzie gromadzą tajemnice (Animalizm, Niewidoczność, Potencja)
- **TOREADOR:** Degeneraci szukający dreszczyku emocji w sztuce, romansach i okrucieństwie pośród stagnacji niezycia (Nadwraźliwość, Przypieszenie, Prezencja)
- **TREMERE:** Niegdyś potężni czarnoksiężnicy, złamani

przez nową Inkwizycję, chcąc odbudować swój monopol na czarnoksięską moc (Nadwrażliwość, Dominacja, Magia Krwi)

- **VENTRUE:** Arystokratyczna Błękitna Krew egzekwuje Tradycje i Maskaradę na innych wampirach (Dominacja, Odporność, Prezencja)
- **PARIAS:** Bezklanowcy nie mają ze sobą wspólnych cech, z wyjątkiem tego, że zostali odrzuceni przez wampiry pochodzące z klanów (brak)
- **WAMPIRY ŚLĄBEJ KRWI:** Zbyt oddaleni pokoleniowo od Kaina, żeby ich klątwa przejawiała się w pełni, walczą, żeby sobie poradzić w mrocznym świecie lub się z niego wydostać (Alchemia Śląbej Krwi)

#### DYSCYPLINY

- **ALCHEMIA ŚLĄBEJ KRWI:** Łączenie krwi, emocji i innych składników w celu wywołania niezwykłych efektów
- **ANIMALIZM:** Nadprzyrodzone powinowactwo ze zwierzętami i kontrola nad nimi
- **DOMINACJA:** Kontrola umysłu uskuteczniana dzięki przenikliwemu spojrzeniu
- **MAGIA KRWI:** Używanie Krwi do czynienia „magii”
- **NADWRAŻLIWOŚĆ:** percepja i świadomość pozazmysłowa, proroctwo
- **NIEWIDOCZNOŚĆ:** Zdolność pozostania niezauważonym, nawet w tłumie
- **ODPORNOŚĆ:** Niezwykła wytrzymałość, nawet do granic niewrażliwości na ogień i światło słoneczne
- **POTENCJA:** Dyscyplina fizycznego vigoru i siły
- **PREZENCJA:** Umiejętność przyciągania i przekonywania innych oraz kontrolowania ich emocji
- **PRZYSPIESENIE:** Nadprzyrodzona szybkość i refeks
- **TRANSFORMACJA:** Zmiana kształtu, poczynając od wysunięcia pazurów, aż po stopienie się z ziemią

#### RODZAJE DRAPIEŻNICTWA

- **FARMER:** Żerujesz na zwierzętach.
- **GWIAZDA SCENY:** Żerujesz w jakiejś subkulturze lub zamkniętej grupie, w której masz wysoki status.
- **KANIBAL:** Pijesz krew po kryjomu od swojej śmiertelnej rodziny i znajomych
- **KOCUR:** Bierzesz krew siłą lub groźbą.
- **KONSENSUALISTA:** Pijesz krew po uzyskaniu zgody.
- **MODLISZKA:** Żerujesz na innych wampirach.
- **OZYRYS:** Jako obiekt kultu żerujesz na swoich wyznawcach lub fanach.
- **PIASKUN:** Żerujesz na śpiących, często włamując się do ich domów.

- **SYRENA:** Żerujesz poprzez uwodzenie i pod pretekstem seksu.
- **TORBACZ:** Zdobywasz przechowywaną lub martwą krew zamiast polować na żywych.

#### ZAPLECZE

- **KARTA FABUŁY:** Włączenie postaci w historię i mitologię Świata Mroku
- **KONTAKTY:** Źródła twoich informacji
- **MASKA:** Fałszywa tożsamość, łącznie z dokumentami
- **MAULA:** Spokrewniony, który doradza i wspiera cię – mentor, patron lub współpracownik
- **SCHRONIENIE:** Bezpieczne miejsce, gdzie śpisz za dnia
- **SŁAWA:** Jak znany jesteś wśród śmiertelników
- **SPRZYMIERZEŃCY:** Śmiertelna rodzina i znajomi
- **SŁUDZY:** Wyznawcy, strażnicy i służący
- **STADO:** Zwyciele, do których masz wolny i bezpieczny dostęp
- **STATUS:** Twóją pozycję w społeczeństwie nieumarłych
- **WPŁYWY:** Twóją władzą polityczną w społeczeństwie śmiertelników
- **ZASOBY:** Bogactwo, majątek i dochody

Inne Atuty i Wady, zob. s. 179–184.

#### RODZAJE KOTERII

- **BOJOWNICY:** Walka o słuszną sprawę
- **CERBERUS:** Ochronia ważne miejsce
- **DZIENNA STRAŻ:** Chroni śpiących nieumarłych przed śmiertelnikami
- **GANG KLÓW:** Grupa przestępcoza, gang
- **KOMANDO:** Walczy dla swojego pana
- **KULT KRWI:** Kontrola nad sekta ludzi i żerowanie na niej
- **ŁOWCY:** Łapią śmiertelników z odpowiednim Rezonansem krwi dla innych wampirów
- **MARÉCHAL:** Służy i broni władcę miasta
- **NOMADZI:** Przenoszą się z miejsca na miejsce
- **PLUMAIRES:** Społeczna koteria zrzeszająca znajomych
- **QUESTARI:** Chcą osiągnąć jakiś wielki cel
- **REGENCJA:** Kieruje wszystkim pod nieobecność Starszych
- **SBIRRI:** Pracują pod przykrywką dla innego władcę
- **STRĀZNICY:** Chronią miasto przed nadprzyrodzonymi wrogami
- **VEHME:** Egzekwują Maskaradę

dodać inne aspekty swojej postaci oprócz tych podanych wyżej. Niekoniecznie musisz je zapisywać, ale na pewno powinieneś je sobie wyobrazić nie tylko na tym etapie, ale w trakcie całej kariery twojej postaci.

#### Wygląd

Wygląd twojej postaci czyni jej Cechy widocznymi dla innych. Zmień jej Cechy – takie jak Atrybuty Społeczne, poziom Zalety Wygląd lub nawet Zasoby – we właściwości wyglądu. Wysoka Inteligencja może przejawiać się jako przeszywające spojrzenie. Wysoki poziom Finansów może sugerować usztyw na miarę garnitur z Savile Row. Czy Twoja Siła przejawia się jako rozbudowana muskulatura? Niech Cechy postaci połączą się

z fabułą, nawet wtedy, kiedy nie rzuca się kostkami.

#### Wypożyczenie

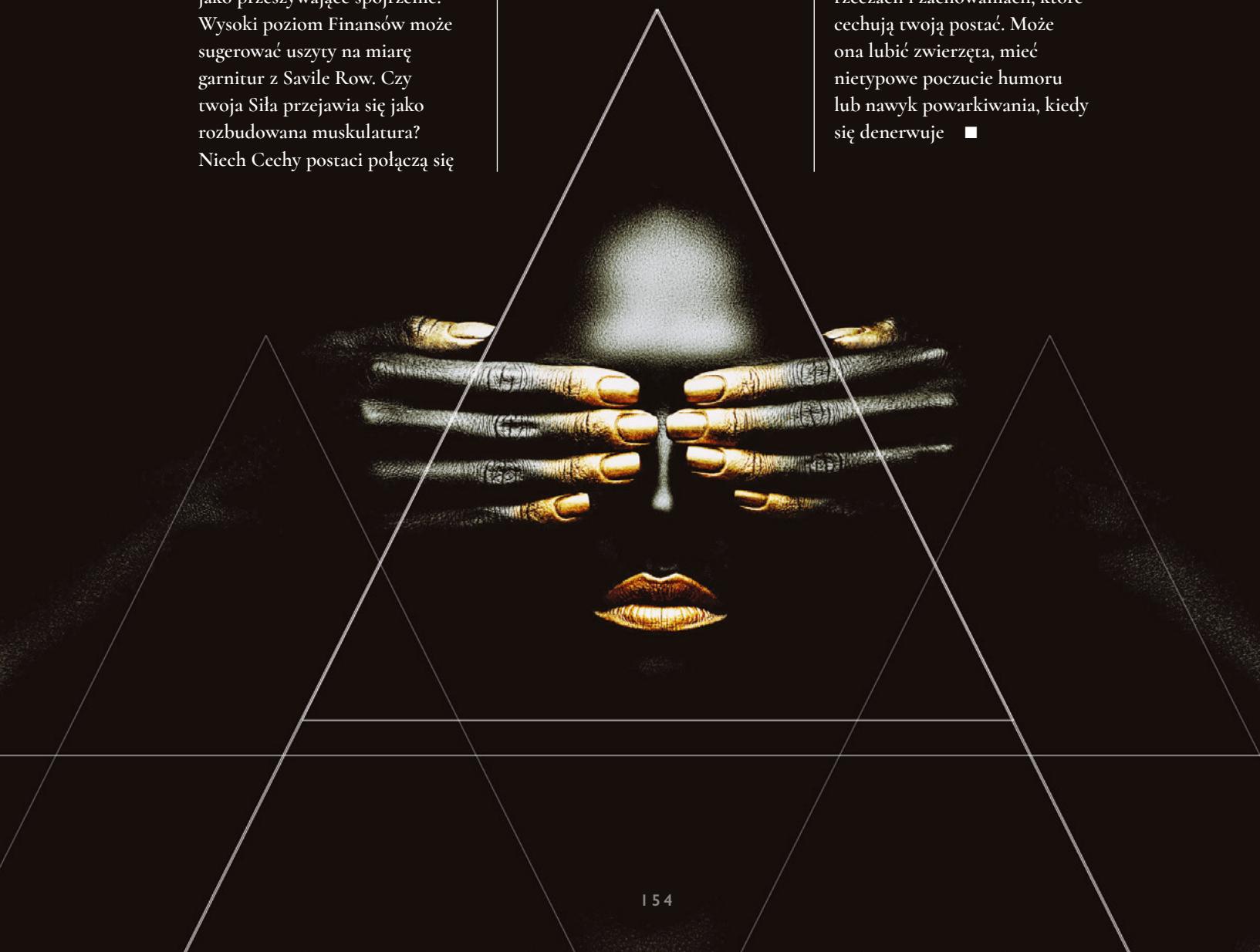
Domyślnie zakłada się, że postacie w *Wampirze: Maskaradzie* mają dostęp do każdego rodzaju wyposażenia, które mieści się w granicach ich Mienia – i być może pozyskanego dzięki Kontaktom. Nie należy temu poświęcać przesadnej ilości czasu. *Wampir* nie jest grą o biznesie, nawet wtedy, gdy masz 5 kropek Finansów.

Jako Narrator pozwól graczom

mającym czas i ochotę, żeby robili tyle zakupów, ile tylko zechcą, ale nie karz tych, którzy nie mają na to ochoty – wystarczy, że wykonają test na Inteligencję + Zasoby lub Manipulację + Cwaniactwo, żeby sprawdzić czy mają dostęp do różnych rzeczy.

#### Osobliwości

Dodając swojej postaci interesujące szczegóły osobiste, możesz nadać jej głębi i uczynić ją jeszcze ciekawszą. Rób sobie notatki o dziwnych i ewentualnie interesujących rzeczach i zachowaniach, które cechują twoją postać. Może ona lubić zwierzęta, mieć nietypowe poczucie humoru lub nawyk powarkiwania, kiedy się denerwuje ■



# Podstawowe Cechy

Kiedy wampir próbuje wykręcić się podczas przesłuchania przeprowadzanego przez Inkwizytorów, poradzić sobie z łowcami nasłanymi przez wrogiego Szeryfa lub przekopać się przez opuszoną bibliotekę Tremere, używa zarówno swoich naturalnych Atrybutów, jak i wyuczonych Umiejętności. Nawet jeśli nie ma żadnego specjalnego wyszkolenia, może do wykonania zadania wykorzystać swoje wrodzone cechy Fizyczne, Społeczne lub Umysłowe.

Atrybuty i Umiejętności przyjmują poziomy od 1 (słaby) do 5 (szczyt możliwości), chociaż poziom o również jest możliwy. Zerowy poziom Atrybutu oznacza upośledzenie jakiejś Cechy, a w przypadku Umiejętności jest wyłącznie brakiem określonego wyszkolenia lub doświadczenia. Poziom 2 to przeciętna wartość Umiejętności, poziom 3 bogate doświadczenie, poziom 4 cechuje eksperta, natomiast poziom 5 może posiadać ktoś, kto jest najlepszy w mieście lub nawet w całym kraju. U większości ludzi poziom 2 dla głównej Umiejętności jest całkowicie wystarczający.

## Atrybuty Fizyczne

Atrybuty Fizyczne opisują ogólną siłę, sprawność i wytrzymałość postaci. Kaprysy Krwi sprawiają, że silne, szybkie i wytrzymale wampiry

nie muszą sprawiać wrażenia muskularnych lub wysportowanych. Niektórzy z najbardziej niebezpiecznych Spokrewnionych wyglądają na zwodniczo słabych i powolnych.

### Siła

Siła określa, jaki ciężar możesz unieść, jak mocno możesz uderzyć i ile energii możesz wydobyć ze swojego martwego ciała.

Przybliżony ciężar, jaki możesz unieść bez testu Atrybutu jest podany poniżej w nawiasach.

- Możesz bez trudu zgnieść puszkę po piwie (20 kg, choinka świąteczna, znak drogowy).
- Przeciętna siła (45 kg, muszla klozetowa).
- Możesz wyłamać drewniane drzwi (115 kg, duża osoba, pusta trumna, lodówka).
- Jesteś w wyjątkowej formie fizycznej, prawdopodobnie z widocznym umięśnieniem (180 kg, pełna trumna, pusty kontener na śmieci).
- Dysponujesz potężną siłą, która wystarcza, żeby wyrwać z zawiasów metalowe drzwi przeciwpożarowe, rozerwać metalowy łańcuch, wyłamać bramę (250 kg, motocykl, pianino).

### Zręczność

Zręczność to zwinność, szybkość uniku przeciwko kolkowi wymierzonemu w serce, kontrola

motoryczna podczas szybkiego poruszania się.

- Możesz biec, ale zachowanie równowagi i robienie uników są już problemem.
- Biegasz szybko i czasami wyglądasz przy tym swobodnie.
- Twoja zwinność robi wrażenie, a koordynacja ruchów jest równie dobrą, co u sportowca amatora.
- Celujesz w akrobatyce i poruszasz się tak, jak niewielu potrafi.
- Twoje ruchy są płynne i hipnotyzujące, niemalże nadludzkie.

### Kondycja

Kondycja określa, jaka jest twoja odporność na obrażenia fizyczne, takie jak kula wystrzelona z broni palnej lub cios zadany bronią białą. Opisuje również, ile wysiłku fizycznego jesteś w stanie znieść.

Kondycja +3 określa wartość twojego Zdrowia.

- Nawet niewielki wysiłek pozbawia cię tchu.
- Możesz wytrzymać kilka ciosów, ale unikanie walki jest dobrym pomysłem.
- Kilkudniowe chodzenie po górach z ciężkim plecakiem to dla ciebie żaden problem.
- Możesz wygrać w maratonie lub wytrzymać dużo fizycznego bólu.
- Nawet za życia nic nie mogło cię zmęczyć.

## Atrybuty Społeczne

Spokrewnieni są manipulantami i oprócz tego, że używają ludzi w charakterze źródła pożywienia i energii, wykorzystują ich również przy budowaniu swoich struktur władzy. Atrybuty Społeczne odpowiadają za wywieranie pierwszego wrażenia, zdolność postaci do oczarowywania, poruszania i motywowania innych oraz charakter tworzących przez nią interakcji.

### Charyzma

Charyzma określa twój urok osobisty, wdzięk i seksapil. Jeśli ją posiadasz, przyciągasz ludzi niczym magnes, co znacznie ułatwia żerowanie. Charyzma nie zależy od dobrego wyglądu, który jest osobną Zaletą (zobacz Wygląd na s. 182).

- Możesz mówić z sensem, ale mało kto cię słucha.
- Jesteś w miarę sympatyczną osobą, pomimo bycia wampirem, możesz nawet mieć jakichś przyjaciół.
- Ludzie od razu ci ufają i łatwo nawiązujesz przyjaźnie.
- Z łatwością zdobywasz zwolenników dzięki swojemu magnetyzmowi.
- Możesz porwać za sobą do buntu całe miasto, jeśli przyjdzie ci na to ochota.

### Manipulacja

Manipulacja to twoja zdolność przekonywania innych do swojego punktu widzenia,

przekonującego kłamania i unikania odpowiedzialności za swoje krętactwa.

- Możesz przekonać ludzi tylko wtedy, gdy mówisz prawdę.
- Jesteś w stanie oszukać osoby naiwne i te o słabej woli.
- Nigdy nie musisz za nic płacić pełnej ceny.
- Możesz zostać liderem sekty – albo politykiem.
- Możesz przekonać Księcia do inwestycji w nieruchomości znajdujące się na pustyni lub nawet do tego, żeby odwołał Krwawe Łowy, których jesteś celem.

### Opanowanie

Opanowanie pozwala ci zachować spokój, kontrolować emocje, a także uspokajać innych, kiedy są wzburzeni. Określa również twoją zdolność zachowania zimnej krwi w różnych okolicznościach, poczawszys od strzelaniny, aż po sytuacje intymne.

Opanowanie + Determinacja określa wartość twojej Sily Woli (zobacz s. 158).

- Najdrobniejsza obelga lub konfrontacja doprowadza cię do szalu.
- Jesteś w stanie opanować swoje drapieżne instynkty w większości sytuacji, gdy w grę nie wchodzi agresja.
- Inni zwracają się do ciebie, kiedy sytuacja się pogarsza.
- Możesz bez trudu blefować przy grze w karty i ujarzmić do pewnego stopnia swoją Bestię.
- Twoja Bestia jest potulna jak baranek.

## Atrybuty Umysłowe

Atrybuty Umysłowe określają zdolność uczenia się, koncentrację uwagi i intuicję. Wysoki poziom Atrybutów Umysłowych może oznaczać geniusza, wyjątkowe wykształcenie lub silną wolę. Niski poziom może zaś wynikać z naiwności, ignorancji lub prostu niskiej inteligencji. Tak było jednak za życia. Teraz twoja Krew może wzmacniać działanie neuronów, podobnie jak mięśni, ścięgien i kości.

### Inteligencja

Inteligencja określa twoją zdolność racjonalnego, logicznego myślenia oraz analizowania. Możesz przypominać sobie i analizować informacje pochodzące z książek lub wprost ze zmysłów. Dla naprawdę intelligentnej postaci żadna zagadka nie jest zbyt trudna do rozwiązywania.

- Umiesz płynnie czytać i pisać, chociaż rozumienie niektórych słów sprawia ci już problem.
- Masz na tyle roztropności, żeby zdawać sobie sprawę z własnych ograniczeń.
- Posiadasz wiedzę, potrafisz bez trudu poskładać elementy układanki.
- Prawdopodobnie dzięki twojej mądrości Ventrue zwracają się do ciebie po radę.
- Powiedzieć, że jesteś geniuszem to mało.



## Spryt

Spryt pozwala na szybkie myślenie i reagowanie, gdy posiada się ograniczoną liczbę informacji. „Słyszysz jakiś odgłos” – to Spryt; „Słyszysz dwóch zbliżających się ochroniarzy” – to już Inteligencja. Dzięki Sprytnemu możesz wyczuć zasadzkę lub natychmiast odgryźć się Harpii na dworze, zamiast wymyślać odpowiednią ripostę aż do następnej nocy.

- Ostatecznie coś do ciebie dociera, ale wymaga to wielu wyjaśnień.
- Możesz grać w pokera lub na czas użyć hamulca bezpieczeństwa. Na ogół.
- Potrafisz przeanalizować sytuację i szybko odkryć najlepszą drogę ucieczki.
- Nigdy nie jesteś w defensywie i zawsze potrafisz wymyślić ciętą ripostę.

## Determinacja

Determinacja to zdecydowanie, stanowczość, zdolność skupienia uwagi i hart ducha. Umożliwia stanie na straży przez całą noc i pozwala odsunąć na bok wszystko, co rozprasza uwagę.

Opanowanie + Determinacja określa wartość twojej Sily Woli (zobacz s. 158).

- Potrafisz skupić swoją uwagę wyłącznie na najpilniejszych sprawach.

- Myślisz i reagujesz szybciej, niż może to sobie wyobrazić większość osób.
- Potrafisz się na czymś skoncentrować, o ile to coś nie trwa zbyt długo.
- Odwrócenie twojej uwagi wymaga więcej wysiłku, niż większość ludzi byłaby gotowa poświęcić.
- Potrafisz myśleć logicznie wbrew wszelkim przeszkodom.
- Możesz rozmyślać w czasie strzelaniny lub pilnować drzwi w trakcie krwawej orgii, a potem posprzątać każdą luskę albo kroplę krwi.

### **TEMPO REGENERACJI PUNKTÓW SIŁY WOLI**

**Manipulowanie tempem regeneracji punktów Siły Woli to doskonały sposób na ustalenie poziomu grozy kroniki. Jeśli chcesz, żeby postacie mogły dłużej nie ponosić konsekwencji związanych ze swoją bestialską naturą lub w sadze jest dużo rzutów kośćmi, należy podnieść regenerację punktów Siły Woli – postacie na początku sesji leczą wszystkie Powierzchowne Obrażenia Siły Woli, a nie ich liczbę równą wyższej wartości Determinacji lub Opanowania.**

**I odwrotnie, jeśli postacie mają być jeszcze bardziej zdominowane przez Głód lub rzuty kośćmi są rzadkie, można obniżyć poziom odzyskiwanych punktów Siły Woli do liczby Powierzchownych Obrażeń równej niższej wartości Determinacji lub Opanowania albo nawet do zaledwie jednego Powierzchownego Obrażenia na sesję.**

## **Siła Woli**

Siła Woli określa pewność siebie postaci, jej równowagę psychiczną oraz umiejętność przewyciążania przeciwności losu. Siła Woli, podobnie jak Zdrowie, jest wskaźnikiem, co oznacza, że posiada zarówno swój maksymalny poziom, jak i bieżącą pulę punktów.

Maksymalny poziom Siły Woli postaci jest równy jej Opanowaniu + Determinacji. Nie można nabyc dodatkowych kropek Siły Woli podczas tworzenia postaci lub wydając punkty doświadczenia, a wyłącznie dzięki podniesieniu poziomu Opanowania lub Determinacji.

Pula punktów Siły Woli będzie się w trakcie gry najprawdopodobniej dość często zmieniała. Punkty są z niej bowiem wydawane za każdym razem, gdy postać chce zrobić coś wyjątkowego lub opanować nieuchciane popędy. Konflikt społeczny również może wyczerpywać Siłę Woli. Wydając punkty Siły Woli, zaznaczaj je jako Powierzchowne Obrażenia wskaźnika (zobacz s. 126).

Postać, która straciła wszystkie punkty Siły Woli (w wyniku jakiegoś typu Obrażeń lub ich kombinacji) staje się Niesprawna i otrzymuje karę -2 kostek do testów Spolecznych i Umysłowych. Zgodnie ze standardowymi zasadami, jeśli jakaś jej pula testu spadnie poniżej zera, musi rzucić minimalnie 1 kością.

### **Wydawanie punktów Siły Woli**

Gracz może wydać punkt Siły Woli postaci, aby:

- Dokonać przerzutu maksymalnie 3 zwykłymi kośćmi (nie kościami Głodu) pochodzący z dowolnej puli, chyba że zasady wykluczają przerzuty przy pomocy Siły Woli – na przykład w rzutach na wskaźniki, w przypadku konfliktu jednego rzutu (zobacz s. 301) i tak dalej
- Odzyskać na jedną turę kontrolę nad postacią podczas ataku szalu lub gdy znajduje się ona pod jakimś nadprzyrodzonym wpływem, na przykład Dominacji lub Prezencji (zobacz s. 248)
- Wykonać precyzyjne ruchy (np. ruch palcem, otwarcie oczu), gdy jej serce jest przebite drewnianym kolkiem
- Zignorować na okres jednej tury obrażenia Zdrowia, łącznie z Niesprawnością

## Odzyskiwanie punktów Siły Woli

Postacie mogą pozbyć się Powierzchownych Obrażeń Sily Woli na następujące sposoby:

- Na początku sesji mogą wyleczyć ze wskaźnika Sily Woli liczbę Powierzchownych Obrażeń równą Determinacji lub Opanowaniu (użyj wyższej wartości). Wyjątkiem od tej zasady jest sesja, która ma jakieś dramatyczne zakończenie, podczas którego spadający poziom Sily Woli wywołuje napięcie. W takich przypadkach postacie zachowują swój poziom Sily Woli z poprzedniej sesji
- Narrator może zezwolić, żeby raz na sesję postać działała w celu zaspokojenia swoich Pragnień (zobacz s. 174) mogła natychmiast wyleczyć i Powierzchowne Obrażenie Sily Woli
- Narrator może zezwolić, żeby postać, która odniosła krwawą wygraną (zobacz s. 205), bestialską porażkę (s. 207), wpadła w szal (s. 219) lub znajduje się pod wpływem wystarczająco dramatycznej Kompulsji (s. 207) mogła wyleczyć i lub większą liczbę Powierzchownych Obrażeń Sily Woli, ponieważ na krótko zaspokoili swoją Bestię Poważne Obrażenia Sily Woli można wyleczyć na następujące sposoby:
- Narrator może zezwolić, żeby postać, która działa z korzyścią dla Probierza lub trzyma się

swoich Przekonań wbrew własnym interesom wyleczyła i lub większą liczbę Poważnych Obrażeń Sily Woli

- Na koniec sesji postać, która aktywnie działała w zgodzie ze swoimi ambicjami może wyleczyć i Poważne Obrażenie Sily Woli.

## Umiejętności Fizyczne

Umiejętności Fizyczne zależą w dużej mierze – lub wręcz w całości – od uzdolnień, kontroli nad własnym ciałem i włożonego w nie wysiłku.

### SPECJALIZACJE UMIEJĘTNOŚCI

**Specjalizacja to wyjątkowa ekspertyza w jakimś aspekcie Umiejętności. Postać może mieć bardzo duże doświadczenie, talent lub wiedzę z danej dziedziny. Jeśli Narrator zdecyduje, że postać próbuje wykonać zadanie, które jest zgodne z jej specjalizacją, wówczas gracz otrzymuje dodatkową kostkę do puli testu. W pojedynczym rzucie można skorzystać z tylko jednej specjalizacji.**

**Każdy opis Umiejętności zawiera przykładowe specjalizacje, ale listy te nie są wyczerpujące. Gracze mogą, konsultując to z Narratorem, dodać inne specjalizacje, które lepiej pasują do postaci. W przypadku większości Umiejętności można mieć tylko tyle specjalizacji, ile ma się w nich kropek.**

**Nie powinno się używać specjalizacji, które są tak ogólne, że zawsze – albo prawie zawsze – znajdują zastosowanie przy korzystaniu z jakiejś Umiejętności. Nie można na przykład dodawać jako specjalizacji konkretnych stylów Walki Wręcz. Zawsze można użyć ciosu muay thai, więc dodanie muay thai jako specjalizacji skutkowałoby tym, że postać podczas każdej walki wręcz dodawałaby dodatkową kostkę do puli testu.**

**Przy zakupie pierwszej kropki Rzemiosła, Wykształcenia, Nauki i Występów Publicznych postać otrzymuje automatycznie jedną specjalizację w danej Umiejętności.**

**W czasie tworzenia postaci dodaje się również jedną darmową specjalizację do dowolnej Umiejętności i jedną darmową specjalizację wynikającą z typu Drapieżnictwa.**

**Kolejne specjalizacje można nabyć za trzy punkty doświadczenia każda.**

## Broniąca

Używasz Broni Białej do posługiwania się bronią taką jak noże, łańcuchy i kije bejsbolowe. Drewniany kolek to również Broń Biała, często posługując się nim łowcy wampirów.

- Potrafisz posłużyć się kijem lub bronią ostrą i zazwyczaj trafić nią tego, kogo chcesz.

- Twoje umiejętności w posługiwaniu się bronią białą powinny dać napastnikom do myślenia.
- Słyniesz w domenie z posługiwania się bronią białą.
- Tylko głupcy stawiają ci czoła z bronią palną, kiedy masz w ręce nóż.
- Jesteś mistrzem domeny słynącym wśród Spokrewnionych ze swoich zdolności.

**Specjalizacje:** Broń improwizowana, Fechtunek, Garota, Kolki, Łancuchy, Miecz, Noże, Palki, Rozbrajanie, Siekiery

## Kradzież

Kradzież określa znajomość narzędzi i metod otwierania zamków, instalowania podsłuchów, wyłączania alarmów w budynkach i samochodach, podrabiania dokumentów, uruchamiania bez kluczyków aut, otwierania sejfów, a także różnych form włamania.

Postacie mogą jej również używać do instalowania zabezpieczeń „nie do złamania” lub aby domyślić się, w jaki sposób podczas włamania zawiodły zabezpieczenia. Ventrue prawdopodobnie nazywają ją „Bezpieczeństwem”.

W dzisiejszych czasach większość zabezpieczeń jest skomputeryzowana. To kamery i elektroniczne alarmy, zatem żeby sobie z nimi poradzić, może być również potrzebna Technika.

- Potrafisz otworzyć wytrychem prosty zamek lub wyciągnąć coś komuś z kieszeni.
- Potrafisz bez trudu odpalić bez

- kluczyków auto lub dokonać kradzieży w sklepie.
- Potrafisz znaleźć kamery i alarmy, żeby je ominąć.
- Potrafisz pokonać zabezpieczenie klawiaturą numeryczną, podrobić dowód tożsamości lub włamać się do sejfu.
- Potrafisz włamać się do skarbców wielkiego banku i wydostać się z niego.

**Specjalizacje:** Alarmy, Analiza bezpieczeństwa, Kradzieże kieszonkowe, Kradzieże pojazdów, Otwieranie zamków, Podrabianie dokumentów, Włamania do budynków, Włamania do sejfów

## Krycie się

Krycie się pozwala podkraść się niepostrzeżenie do celu, dzięki czemu wampiry używające go są wyjątkowymi łowcami. Korzystają z niego, aby w razie potrzeby szpiegować, zakradać się i wtapiąć w tłum.

- Trudno zauważycie cię w ciemności lub kamuflażu.
- Potrafisz podkraść się do niczego niespodziewających się ofiar, nie wzbudzając ich podejrzenia.
- Z łatwością wymykasz się strażnikom i bez trudu ukrywasz.
- Ciche, zwinne ruchy czyniąby cię dobrym ninja – albo godnym przeciwnikiem dla ninja.
- Dzieci Haqima przychodzą do ciebie po radę, jak się skradać i ukrywać. O ile uda im się cię odnaleźć.

**Specjalizacje:** Ciche ruchy, Dzicz, Miasto, Przebrania, Śledzenie, Tłum, Ukrywanie się, Śledzenie, Zasadzki

## Prowadzenie Pojazdów

Każda osoba (może z wyjątkiem pięciusetletnich wampirów) może nauczyć się prowadzić samochód. Umiejętność Prowadzenia Pojazdów pozwala jeździć szybko i bezpiecznie w ciężkich warunkach lub stresujących sytuacjach, na przykład po bezdrożach albo uciekając z zasadzki. Pozwala również wygrywać w pościgach oraz uciekać przed Drugą Inkwizycją.

- Jesteś ostrożnym kierowcą, rzadko popełniasz błędy.
- Możesz dodać gazu, nie obawiając się zbytnio o wypadek, o ile widoczność jest dobra.
- Wygrywasz w pościgach samochodowych, dzięki czemu cieszysz się uznaniem wśród Anarchistów.
- Możesz być kaskaderem albo osobistym szoferem księcia lub barona.
- Wiesz wszystko o samochodach. Niewiele osób dorównuje ci umiejętności i wiedzą.

**Specjalizacje:** Ciężarówki, Kaskaderstwo, Motocykle, Pojazdy terenowe, Stare samochody, Śledzenie, Ucieczki, Wyścigi uliczne

## Rzemiosło

Rzemiosło obejmuje swoim zakresem między innymi twórczość artystyczną, wytwarzanie przedmiotów funkcjonalnych i posiadających walory estetyczne,

a także rzemieślnictwo od garnkarstwa po budowanie i umacnianie swojego schronienia.

Kiedy wykupujesz tę Umiejętność po raz pierwszy, otrzymujesz w niej darmową specjalizację. W odróżnieniu od innych Umiejętności, możesz mieć więcej specjalizacji Rzemiosła niż masz w nim kropek.

- Jesteś amatorem, ale wiesz, co robisz.
- Funkcjonalność twoich wyrobów wzmacnia podziw.
- Twoje wytwory mogą być piękne lub przerażające, ale ich cel jest zawsze oczywisty.
- Twoje umiejętności cieszą się uznaniem wśród trzody i Spokrewnionych.
- Twoje dzieła są często atrakcją wieczoru na przyjęciach w Elizjum.

**Specjalizacje:** Design, Grawerowanie, Kowalstwo, Malarstwo, Rzeźbiarstwo, Stolarstwo, Szczytie

## Strzelanie

Pozostawienie ofiary z dziurami po kłach na gardle – śledztwo Drugiej Inkwizycji. Pozostawienie ofiary z dziurami w głowie – to tylko kolejna sobotnia noc w Baltimore. Kainici używają broni nie tylko z tych powodów, co ludzie (skuteczność, dreszcz emocji), ale również po to, żeby zachować Maskaradę. Umiejętność obejmuje znajomość broni palnej: od bocznej po karabiny szturmowe, ale również i innej broni miotającej: od luków po granatniki.

*Jestem zrodzoną ze śmierci  
Płonę na stosie rozpaczyle  
Uzbrojona w proch i pył  
Bez nadziei i łaski  
Nie zniszczysz mnie  
Nie tej nocy*



## DODAWANIE NOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

**Jeśli chcesz dodać nową Umiejętność, nie krępuj się! Wpierw nieco się jednak nad tym zastanów. Nowe Umiejętności zabierają miejsce na karcie postaci i zaprzatają uwagę graczy.**

**Czy nie lepiej wybrać specjalizację w już posiadanej Umiejętności? Czy nowa Umiejętność wystarczająco często pojawi się w rozgrywce? Czy strzelanie z improwizowanego moździerza w stylu Hezbollahu nie podchodzi pod Technikę? Działanie nowoczesnych moździerzy opiera się na komputerowym sterowaniu i celowaniu, a więc ile jest w tym z dawnej artylerii? Czy postacie będą w trakcie kroniki latały różnymi statkami powietrznymi? A może wystarczy po prostu specjalizacja Pilotowanie helikoptera dopisana do Prowadzenia Pojazdów? Albo specjalizacja Pilotowanie odrzutowca w Technice?**

**Nawet jeśli dana czynność wystarczająco często pojawia się w sadze, to czy samo jej działanie jest aż tak odmienne? Pamiętaj, że Umiejętności obejmują rozmaite specjalizacje. Jeśli wszystkie skoki ze spadochronem wyglądają podobnie, to czy potrzebne jest rozróżnianie skoków HALO i parasailingu zamiast po prostu podnieść Stopień Trudności? Nawet jeśli kronika traktuje o wampirach-spadochroniarzach z oddziałów specjalnych, Skoki spadochronowe prawdopodobnie lepiej pasują jako specjalizacja Wysportowania, niż oddzielna umiejętność.**

**Założmy, że kronika toczy się w Los Angeles, Bombaju, Lagos lub Seulu i przynajmniej jedna postać będzie reżyserem, a wpłatanie ukrytych wampirycznych przekazów w filmy będzie stanowić istotny element historii. Czy Produkcja filmów powinna być osobną Umiejętnością? Może lepiej byłoby utworzyć Umiejętność nazwaną Sztuką, zapożyczyć jakieś specjalizacje z Wykształcenia, Występów Publicznych i Rzemiosła oraz dopisać Produkcję filmów jako specjalizację Sztuki?**

**Niezależnie od tego czy twoja nowa Umiejętność to Pilotowanie, czy też Sztuka, ustal czy jest Fizyczna, Umysłowa lub Społeczna. Następnie przyjrzyj się mechanice gry i zastanów, gdzie będzie najlepiej pasowała.**

Obejmuje także czyszczenie, utrzymanie, naprawianie i ladowanie takiej broni.

- Zdarzyło ci się strzelać z broni na strzelnicy lub w mniej formalnych okolicznościach.
- .. Wiesz jak rozłożyć, wyczyścić i złożyć broń.
- ... Masz za sobą przejścia i udało ci się wyjść z nich w jednym kawałku.
- .... Strzelectwo pokazowe, precyzyjne trafienie i strzelanie w biegu – masz opanowany każdy sposób oddawania strzału.
- ..... Masz doświadczenie sięgające czasów, kiedy wynaleziono karabin Winchester.

**Specjalizacje:** Elaboracja ręczna, Handel bronią, Kusza,



*Bogactwo zdobywają ci, którym nie przeszkadza zło.*

Rusznikarstwo, Snajperstwo, Strzelectwo pokazowe, Szybkie dobywanie broni

Narratorzy powinni odradzać graczom takie bzdury jak specjalizacje pokroju Strzelectwo bojowe, Pistolety lub Glock 17. Specjalizacja w twojej „Osobistej bronii, którą masz od kilkudziesięciu lat” może być dozwolona, ponieważ jeśli w każdej strzelaninie będziesz używać swojego rzeźbionego Colta dostosowanego do dłoni, jest większe prawdopodobieństwo, że go zgubisz, ktoś go ukradnie lub za pomocą badań balistycznych będzie można powiązać cię z serią zabójstw.

### Sztuka Przetrwania

Sztuka Przetrwania pozwala poradzić sobie na pustkowiu i w innych trudnych warunkach oraz powrócić do cywilizacji – nawigacja według gwiazd, budowa schronienia oraz zauważenie śladów wilkołaków, zanim będzie za późno. Przydaje się również w parkach, pustostanach i bardziej ogólnie – w miejskiej dżungli.

- Potrafisz tropić ślady i znasz tereny znajdujące się w pobliżu domeny.

- Spędzasz więcej czasu na zewnątrz niż pod dachem i potrafisz wytropić każdego, kto nie zna lasu.
- Potrafisz przetrwać poza miastem, zastawiać pułapki na śmiertelników i zbudować sobie schronienie.
- Radzisz sobie wyśmienicie poza miastem, niczym prawdziwy drapieżnik, którym zresztą jesteś.
- Gangrele biegają w twojej watasze – o ile potrafią dotrzymać ci kroku.

**Specjalizacje:** Dżungla, Eksploracja miasta, Las, Polowanie, Pułapki, Pustynia, Schronienie, Tropienie

### Walka Wręcz

Walka wręcz pozwala postaciom bić się przy pomocy pięści, kopniaków i pazurów. Atak jest Walką Wręcz zawsze wtedy, kiedy nie używa się broni białej lub palnej, niezależnie od tego czy jest to eleganckie aikijutsu, czy też brudna uliczna walka.

- Wychowywałeś się w trudnych warunkach i walczysz o swoje – ciągle potrafisz się bić.
- Masz za sobą trening i wiesz, w jaki sposób uderzać mocno i dokładnie.



- Bardzo dobrze odnajdujesz się w trakcie bójki.
- Albo masz za sobą trening specnazu, albo dziesięciolecia nieżycia spędzone na walkach.
- Możesz zdobyć mistrzostwo MMA, nawet bez korzystania z wampyrycznych mocy.

**Specjalizacje:** Barowe bijatyki, Nieuzbrojeni śmiertelnicy, Spokrewnieni, Spokrewnieni po Transformacji, Uzbrojeni śmiertelnicy, Walka sportowa, Wilkołaki, Zapasy, Zwierzęta

### Wysportowanie

Wysportowanie pozwala postaci na prześcignięcie kogoś podczas pościgu, uskoczenie z drogi nadjeżdżającemu samochodowi, na wspinanie się i pływanie niczym zdrowa, silna oraz żywa osoba.

Wysportowania można używać podczas starcia zamiast każdej innej bojowej Umiejętności Fizycznej, ale nie wyrządza się wtedy przeciwnikowi żadnej krzywdy, bez względu na liczbę wyrzuconych sukcesów.

- Dobra ci szło na lekcjach wychowania fizycznego i ciągle chodzisz sprężystym krokiem.
- Po śmierci zachowales sprawność regularnie ćwiczących śmiertelników.
- Jesteś zdrów jak ryba i możesz uprawiać sport zawodowo. Przynajmniej nocą.
- Gdy ma się takie umiejętności w parkourze jak ty, nie ma sensu zmieniać się w nietoperza.

- Masz szansę na medale olimpijskie, tylko garstka śmiertelników może osiągnąć tyle, co ty. Wampiry myślą twoje umiejętności z Dyscyplinami Fizycznymi.

**Specjalizacje:** Akrobatyka, Parkour, Pływanie, Rzuty, Skoki, Wspinaczka, Wytrzymałość

- Kiedy gangsterzy mówią „znam kogos”, mówią o tobie.
- Potrafisz zorganizować, opłacić lub kierować niemal każdą działalnością przestępczą w mieście.

**Specjalizacje:** Czarny rynek, Gangi, Graffiti, Handel bronią, Łapówkarstwo, Miejska sztuka przetrwania, Narkotyki, Paserstwo, Prostytucja, Renoma

## Umiejętności Społeczne

Umiejętności Społeczne są stosowane w interakcjach z ludźmi lub ze Spokrewnionymi. Choćże zależą od twoich zdolności i osobowości, reakcje drugiej strony są równie ważne. Gdy nie posiadasz Umiejętności Społecznych, te reakcje bywają raczej negatywne.

### Cwaniactwo

Cwaniactwo pozwala na używanie języka ulicy i obracanie się w tym środowisku, zarówno wśród ludzi, jak i wampirów. Rozumiesz slang, tagi graffiti i znasz język gangów.

- Wiesz, gdzie można w domenie zdobyć narkotyki i seks.
- Wiesz, jakie gangi działają w okolicy, znasz ich kolory i przeciwników. Może masz swój własny tag.
- Potrafisz odróżnić dobre narkotyki od kiepskich, zdobyć broń i z łatwością wchodzisz w środowisko ulicy oraz gangów.

### Etykieta

Etykieta to umiejętność stosowania się do odpowiednich dla danej sytuacji zwyczajów społecznych, ustanawiania nowych i zachwycań wszystkich swoimi dobrymi manierami. Używasz jej, obracając się wśród elit śmiertelników i Spokrewnionych.

- Wiesz, jak zwracać się do miejscowego władcę, nie popełniając przy tym faux pas.
- Znasz zasady zachowania się we wszystkich popularnych lokalach nocnych domen.
- Imponujesz innym swoją uprzejmością i dobrymi manierami.
- Swoim zachowaniem wyznaczasz trendy, zwłaszcza jeśli zdarzy ci się nagiąć zasady etykiety.
- Gospodarz Elizjum i Harpie zwracają się do ciebie w sprawach protokołu domeny.

**Specjalizacje:** 1%, Anarchiści, Biznes, Camarilla, Celebryci, Elizjum, Feudalizm, Tajne stowarzyszenie



## Intuicja

Dzięki Intuicji możesz odczytywać mowę ciała, dostrzegać jej subtelne sygnały oraz odróżniać prawdę od kłamstwa. Pozwala ona również dostrzegać i rozumieć motywów, jakimi kierują się w swoich działaniach inni.

- Potrafisz przejrzeć mitomana na wylot.
- Potrafisz dostrzec u ludzi skrywane emocje, czasami nawet u Spokrewnionych.
- Potrafisz lepiej prowadzić psychoterapię niż ktoś, kto nie chce wyzlopac krwi swojego pacjenta.
- Jesteś nieumarłym wykrywaczem kłamstw. Tylko najlepsi oszuści są w stanie cię oszukać.
- Ludzie mogą być księgami krwi, ale zapisanymi wielką czcionką – tak łatwo ich odczytać.

**Specjalizacje:** Ambicje, Emocje, Empatia, Fobie, Motywys,

Pragnienia, Przesłuchania, Słabości, Wykrywanie kłamstw

## Perswazja

Korzystasz z Perswazji, kiedy chcesz przekonać innych, że wiesz, co jest dla nich najlepsze, albo że jedno ugryzienie im nie zaszkodzi. Gracze z wysokim poziomem perswazji mogą grać na emocjach ofiary i apelować do rozsądku wampirów. Zdolność ta znajduje zastosowanie w sądach, na księżyczym dworze, w salach posiedzeń, barach i sypialniach.

- Potrafisz coś sprzedać zainteresowanemu klientowi.
- Potrafisz zawsze coś utargować lub dowiedzieć się najnowszych plotek.
- Zawsze potrafisz wymyślić w jakimś konflikcie kompromisowe rozwiązanie.
- Strona przeciwna robi się skłonna do ugody, gdy widzi cię w sądzie, ludzkim albo wampirzym.

- Możesz być tym, kto skusił Ewę, aby zjadła zakazany owoc.

**Specjalizacje:** Dobra gadka, Dysputa sądowa, Negocjacje, Przesłuchanie, Retoryka, Targowanie się

## Przebiegłość

Przebiegłość to sztuka opowiadania przekonujących kłamstw i zmyślonych historii oraz znajdowania dla siebie wymówek. To Twoja umiejętność intrygowania, skrywania tajemnic i obłudy. Może być również używana do uwodzenia oraz imitowania zachowań śmiertelników.

- Potrafisz przekonującą opowiadąć proste kłamstwa.
- Potrafisz namówić naiwnych ludzi, młodych i starych, żeby oddali Ci swoją własność.
- Potrafisz wymyślać kłamstwa, które mają zostać odkryte, żeby ukryć inne.

- .... Możesz w nieskończoność działać pod przykrywką, niczym doskonaly podwójny agent, którym być może jesteś.
- ..... Nikt by nie uwierzył, że masz choćby jedną kropkę Przebiegłości.

**Specjalizacje:** Blef, Falszywa moralność, Idealne kłamstwa, Niewinność, Oszustwo, Uwodzenie

### Rozumienie Zwierząt

Rozumienie Zwierząt pozwala zapanować nad zwierzętami i je uspokajać, a nawet zaprzyjaźniać się z nimi. Ta Umiejętność pozwala przewidzieć, jak zwierzę zachowa się w konkretnej sytuacji, uspokoić je lub rozdrażnić, a także tresować udomowane zwierzęta. Bez tej Umiejętności większość zwierząt unika wampirów lub robi się wobec nich agresywna.

- Zwierzęta unikają cię, ale nie rzucają się do ucieczki i nie warczą na twój widok.
- Zwierzęta są spokojne w twojej obecności, zachowują się tak, jakby cię nie było, chyba że nawiążesz z nimi dobre relacje.
- Zwierzęta traktują cię jak swojego właściciela, chyba że je sprowokujesz.
- Zwierzęta przychodzą do ciebie. Tylko nieliczne mogą robić się agresywne.
- Potrafisz odczytywać emocje i myśli zwierząt, a one twoje.

**Specjalizacje:** Konie, Koty, Psy, Sokolnictwo, Szczucie, Szczury, Tresura, Uspokajanie, Węże, Wilki

### Występy Publiczne

Występy Publiczne obejmują cały szereg sztuk widowiskowych: od tańca i poezji, poprzez satyrę, aż po opowiadanie historii. Możesz być natchnionym artystą lub po prostu entuzjastą amatorem.

- Kiedy wykupujesz tę Umiejętność po raz pierwszy, otrzymujesz w niej darmową specjalizację.
- Na imprezach jesteś w centrum zainteresowania, choć nie wystąpisz na scenie.
  - Masz za sobą publiczne występy, a reakcje na nie były różne: niektórzy cię uwielbiają, inni nienawidzą.
  - Jesteś zaawansowanym adeptem wybranej sztuki widowiskowej.
  - Twoje występy są znakomite, prześcigasz nawet Toreadorów.
  - Improwizacja to dla ciebie bulka z masłem – co noc inna publiczność, inne widowisko.

**Specjalizacje:** Gitara, Instrumenty dęte, Instrumenty klawiszowe, Perkusja, Poezja, Przemówienia, Rap, Satyra, Skrzypce, Śpiew, Taniec, Teatr

Teoretycznie Narrator może dzielić owe specjalizacje w nieskończoność – czy gwiazda pop mogłaby występować w operze lub wykonywać ballady country? W praktyce jednak należy wybierać bardziej ogólne specjalizacje, chyba że kronika odbywa się w środowisku muzycznym lub teatralnym.

### Zastraszanie

Zastraszanie to zdolność przymuszania innych do czegoś i torowania sobie drogi do sukcesu społecznego. Wampiry używające Zastraszania nie wahają się złamać woli przeciwnika – a czasami i jego palców.

- Potrafisz rzucić kąśliwą uwagę.
- Potrafisz poradzić sobie z łatwością z większością ludzi.
- Dzięki pewności siebie i okrucieństwu masz odpowiednią reputację.
- Już dawno temu udało ci się wykroczyć poza zwykłe groźby.
- Nawet inni Spokrewnieni schodzą ci z drogi.

**Specjalizacje:** Groźne spojrzenia, Obelgi, Przesłuchania, Przymus fizyczny, Wymuszenia, Zawałowane groźby

### Zdolności Przywódcze

Zdolności Przywódcze pozwalają porwać tłum, dowodzić oddziałem, podnieść morale zwolenników lub stłumić zamieszki. Silny książę lub baron musi posiadać Zdolności Przywódcze, inaczej straci władzę.

- Zdarzyło ci się organizować nieformalne grupy i możesz również zorganizować podobnie myślących Spokrewnionych.
- Twój głos jest słyszalny na dworze i udaje ci się czasem przekonać przelożonych.
- Możesz dowodzić na polu bitwy i poprowadzić swoich żołnierzy na śmierć.



*To linia pomiędzy życiem i śmiercią. Uderzenie serca, w trakcie którego pojawia się świadomość nieuchronnego, akceptacja, że nic nie da się zrobić. Musisz umrzeć razem ze mną.*

- .... Potrafisz zmotywować do działania nawet rannych i umierających dopóki jesteś na miejscu, aby ich poprowadzić.
- .... Twoje słowa mogą napełnić serca wampirów wystarczającą mocą, aby znów poczuli się żywi.

**Specjalizacje:** Dynamika zespołu, Inspirowanie, Nakaz, Oddział bojowy, Realne działania, Retoryka

## Umiejętności Umysłowe

Umiejętności Umysłowe niemalże w całości zależą od posiadania specjalistycznej wiedzy oraz od podstawowych zdolności intelektualnych postaci.

### Finanse

Finanse pozwalają rozumieć trendy panujące na rynku, skutecznie inwestować, handlować akcjami i wiedzieć, kiedy nadchodzi bessa. Pozwalają również oszacować – i śledzić – majątki innych oraz pośredniczyć w transakcjach. Dają ci także umiejętność wyceny dzieł sztuki, nieruchomości oraz innych legalnych przedmiotów. Ventrue cenią sobie tę umiejętność bardziej niż niektóre z Dyscyplin.

- Potrafisz prowadzić małą firmę i zajmować się księgowością.
- Możesz prowadzić oddział korporacji lub banku, możesz składać stuprocentowo wiarygodne zeznania podatkowe.

- ... Możesz być brokerem operującym na zagranicznych giełdach.
- .... Banki inwestycyjne podążają za twoim kierownictwem. Z łatwością możesz ukryć oszustwo.
- ..... Z pieniędzmi potrafisz zrobić wszystko, tak aby trafiały do twojej kieszeni lub doprowadzały całe kraje do kryzysu finansowego.

**Specjalizacje:** Bankowość, Czarny rynek, Firmy, Finanse, Giełda, Pranie brudnych pieniędzy, Rachunkowość kryminalistyczna, Spekulacje walutowe, Sztuka, Wycena

### Medycyna

Medycyna umożliwia ci leczenie ludzi, określanie przyczyny zgonu lub chorób. Pozwala również używać sprzętu medycznego, przepisywać lekarstwa i tamować (lub puszczać) krew.

Postacie używają Medycyny przy leczeniu Poważnych Obrażeń Zdrowia Śmiertelników (s. 127).

- Znasz podstawy anatomii, różnice pomiędzy upływem krwi z żył i z arterii. Potrafisz udzielić pierwszej pomocy medycznej i kogoś reanimować. Może masz za sobą studia medyczne.
- .. Potrafisz leczyć proste urazy i choroby oraz postawić diagnozę jak ktoś, kto mógł być za życia pielęgniarką lub sanitariuszem.
- ... Możesz przeprowadzić skomplikowane operacje i leczyć poważne urazy jak



ktoś, kto mógł być za życia internistą, pediatrą lub lekarzem ogólnym.

- .... Potrafisz zdiagnozować i wyleczyć wszystkie choroby poza najrzadszymi jak ktoś, kto mógł być za życia chirurgiem lub innym specjalistą.
- ..... Jesteś wybitnym ekspertem medycznym, którego pomocy szukają zarówno śmiertelnicy, jak i nieumarli.

**Specjalizacje:** Chirurgia, Farmacja, Flebotomia, Hematologia, Leczenie urazów, Patologia, Pierwsza pomoc, Weterynaria

### Nauka

Nauka to szeroka kategoria, która obejmuje wszystko począwszy od zasad, którymi rządzi się życie, aż po rozumienie tego, czym jest entropia. Światem śmiertelników rządzi nauka, a wampiry, które chcą nim rządzić właśnie ją studiują.



Poziomy Nauki są mniej więcej podobne do poziomów Wykształcenia: od absolwenta „jakiejś szkoły” do „światowej sławy naukowca”.

Kiedy wykupujesz tę Umiejętność po raz pierwszy, otrzymujesz w niej darmową specjalizację.

- Interesujesz się nauką i rozumiesz zasady rządzące podstawami życia.
- Potrafisz wyjaśnić innemu wampirovi konkurencyjne teorie Spokrewnienia.
- Jesteś dobrym kierownikiem naukowym, potrafisz zarządzać laboratorium, interpretować odkrycia naukowe i śledzić badania naukowe w różnych dziedzinach. Potrafisz naprawiać sprzęt naukowy.
- Jesteś ekspertem w swojej dziedzinie i w dziedzinach z nią powiązanych.
- Mało kto może dorównać twojej wiedzy, a inni

przychodzą do ciebie po radę.

**Specjalizacje:** Astronomia, Biologia, Chemia, Fizyka, Genetyka, Geologia, Inżynieria, Matematyka, Wyburzanie

### Okultyzm

Okultyzm to wiedza o mistycznym świecie, rytuałach i praktykach masonów oraz rózokrzyżowców, a także noddyckich badaczy i prawdziwych magów. Potrafisz rozpoznawać okultystyczne symbole i praktyki magiczne, prawdziwe bądź nie.

- Znasz legendy o Kainie i Przedpotopowcach, być może również czytałeś Księgę Nod.
- Potrafisz odróżnić prawdę od popokultystycznego nonsensu.
- Masz doświadczenia z pierwszej ręki dotyczące czegoś niewyjaśnionego – nawet według standardów

Spokrewnionych.

••• Potrafisz wymienić większość Przedpotopowców, rozumiesz nawet rytuał Tremere.

•••• Tremere i Dzieci Haqima konsultują się z tobą na temat wiedzy tajemnej.

**Specjalizacje:** Alchemia, Duchy, Faerie, Grimuary, Magia, Magia Krwi, Nekromancja, Noddyzm, Parapsychologia, Piekło, Wilkołaki, Voodoo

### Polityka

Polityka obejmuje dyplomację i biurokrację, zarówno ludzką, jak i wampirzą. Potrafisz współpracować z władzami miejskimi, a może i z wyższymi, oraz wywierać na nie naciski. Jeśli chodzi o Spokrewnionych, wiesz, które sekty dominują w określonych miejscowościach, kto walczy z kim i kto ma trupa w szafie. Dosłownie.



- Śledzisz wydarzenia polityczne śmiertelników i orientujesz się przynajmniej w tym, co Starsi wyjawiają o polityce Spokrewnionych.
- Możesz wywierać naciski na lokalnym poziomie albo przynajmniej wiesz, kto może.
- Możesz kierować kampanią polityczną lub sprawiasz w swojej sekcie wrażenie wschodzącej gwiazdy.
- Znasz prawdziwe oblicza żywych i nieumarłych, którzy pociągają za sznurki tam, gdzie mieszkasz.
- Dasz radę odgadnąć imiona nieznanych członków Wewnętrzного Kregu Camarilli.

**Specjalizacje:** Anarchiści, Camarilla, Dyplomacja, Klan (określony), Media, Polityka krajowa, Polityka regionalna, Władze miejskie

### Spostrzegawczość

Spostrzegawczość dotyczy percepcji postaci. Możesz zauważać Dziecię Haqima zanim zaatakuje, znaleźć klucz wyrzucony do śmieci lub wyczuć utrzymujący się w powietrzu zapach perfum.

- Potrafisz dostrzegać, że coś jest nie w porządku.
- Potrafisz rozpoznać typowe lub nietypowe zachowanie u jakiejś osoby.
- Potrafisz w większości przypadków kogoś przejrzeć i wyczuć ukryte zagrożenie lub dostrzec ukryte

- wskaźówki.
- Niewiele rzeczy ci umyka, nawet jeśli coś rozprasza twoją uwagę.
- Masz zmysły wyostrzone niczym u dzikiego zwierzęcia.

**Specjalizacje:** Dzicz, Instynkty, Kamuflaż, Pułapki, Sluch, Ukryte przedmioty, Węch, Wzrok, Zasadzki

### Śledztwo

Śledztwo pozwala rozwiązywać zwykle i nadprzyrodzone sprawy, odkrywać ślady, interpretować je i odnajdować zaginione osoby. Wampirom przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy ich żywiciel ucieka.

- Uwielbiasz kryminały i wyobrażasz sobie, że jesteś detektywem amatorem.
- Posiadasz solidną znajomość kryminalistyki i typowych działań miejscowych rzezimieszków.
- Jesteś lub możesz być zawodowym detektywem. Na miejscu przestępstwa nie umknie twojej uwadze.
- Szeryf zwraca się do ciebie, gdy jacyś nieznani sprawcy zagrażają bezpieczeństwu domeny.
- Jesteś dla innych chodzącej zagadką i prowadzisz tajemnicze życie, które mogą poznać wyłącznie nieliczni.

**Specjalizacje:** Dedukcja, Kryminalistyka, Morderstwa, Paranormalne zagadki, Przemyt, Techniki śledcze, Zaginieni

## Technika

Technika wraz z upływem czasu ulega przemianom – obejmuje „rozwój techniczny stanowiący zagadkę dla większości wampirów”. W 1870 roku mogła obejmować silnik parowy i elektryczność, obecnie zaś komputery. Oczywiście nowe komputery rzadzą niemalże wszystkim, również turbinami parowymi w elektrowniach i systemami elektronicznymi w budynkach.

- Wiesz jak rozbudować komputer osobisty i ochronić go przed wirusami.
- Potrafisz ukryć swoje IP, kierować dronami i sfałszować cyfrowe zdjęcie.
- Potrafisz stworzyć i rozpowszechnić własne wirusy, nie obawiając się schwytania.
- Książę może wzywać cię do dbania o cyberbezpieczeństwo domeny.
- W Internecie nikt nie wie, że jesteś wampirem – ani że w ogóle w nim jesteś.

**Specjalizacje:** Artyleria, Hakerstwo, Konstruowanie komputerów, Monitoring, Pozyskiwanie danych, Programowanie, Sieci, Telefony

## Wykształcenie

Wykształcenie to wiedza, stopnie i tytuły naukowe oraz umiejętność prowadzenia badań z różnych nietechnicznych dziedzin. Badania historyczne to dla ciebie nie tylko dyscyplina naukowa, jeśli

twoi nieśmiertelni wrogowie żyli i pozostawili po sobie ślady w dawnych czasach.

Kiedy wykupujesz tę Umiejętność po raz pierwszy, otrzymujesz w niej darmową specjalizację. Jeśli chodzi o języki obce, siegnij po Zaletę Języki obce (zobacz s.179).

- Wykształcenie podstawowe i średnie, szkoła wieczorowa.
- Licencjat lub wiedza nabыта na kursach od przeciętnego mentora.
- Wyższe wykształcenie na kolejnym poziomie lub dedykowane nauczanie indywidualne, magister lub doktorat.
- Zaawansowane pozaakademickie wykształcenie specjalistyczne, znajomość tematów rozumianych tylko przez nielicznych.
- Wykształcenie najwyższego poziomu, poszukiwane ze względu na możliwości doradcze i nauczycielskie.

**Specjalizacje:** Architektura, Dziennikarstwo, Filozofia, Historia (konkretna dziedzina lub okres), Historia sztuki, Literatura, Nauczanie, Teologia ■



# Poglądy

Podstawowe przekonania postaci, nie będące Cechami jako takimi, ponieważ nie przyjmują żadnych wartości liczbowych, rządzą jej historią. Mają zatem mechaniczne skutki, które mają za zadanie przedstawić i rozegrać związaną z nimi dramaturgię.

## Przekonania

Każda postać zaczyna z 1-3 przekonaniami – ludzkimi wartościami, których stara się przestrzegać nawet po śmierci.

Szczegóły tych przekonań zależą od gracza. Mogą one być wierzeniami religijnymi, osobistymi zasadami etycznymi, wampiryczną ścieżką lub po prostu czymś, co postać jest skłonna zrobić i czego nie zrobi, bez zastanawiania się nad ich filozoficznymensem. Narrator może nie zgodzić się na proponowane przekonania, ponieważ wydają mu się one nieodpowiednie lub nie pasują do historii, którą planuje opowiedzieć.

Przykładami Przekonań mogą być:

- Nie zabijaj
- Zabijaj tylko niegodnych/niewiernych/w uczciwej walce/w samoobronie
- Nie używaj przemocy wobec dzieci
- Miluj bliźniego swego jak siebie samego
- Nieposłuszeństwo jest niehonorowe

- Stawaj w obronie niewinnych
- Odwaga to najwyższa z cnót
- Zawsze dotrymuj słowa
- Prawda jest świętą, nie będziesz kłamać
- Niewolnictwo jest złe
- Bądź posłuszny władzy
- To mój kraj, na dobre i na złe
- Nikt nie będzie mnie kontrolował
- Nie zażywaj narkotyków (lub nie pij alkohol)
- Nie torturuj
- Winnych należy ukarać
- Od każdego według jego zdolności, każdemu podług jego potrzeb
- Zabieraj bogatym, rozdawaj biednym
- Odrzuć bogactwo, ponieważ korumpuje
- Nigdy nie działaj przeciwko innym (wpisz własną grupę/religię/sektę)
- Zawsze pomagaj kobietom znajdującym się w potrzebie
- Broń słabszych
- Szanuj (wpisz nazwę religii) jako świętą i przestrzegaj jego zasad moralnych

Otrzymanie Skaz w wyniku działania zgodnego z Przekonaniami niweluje niektóre z tych skaz (zobacz s. 239).

Działanie wbrew Przekonaniom może, jeśli tak postanowi Narrator, spowodować otrzymanie jednej lub większej liczby Skaz.

## Założenia kroniki

Grupa powinna ustalić Założenia kroniki w oparciu o różne kwestie, począwszy od jej gatunku, poprzez ironię tragiczną, aż po osobiste upodobania lub zainteresowania graczy pochodzące z realnego świata. Należy pamiętać, że Założenia służą nakładaniu moralnych sankcji i odpowiadają za degenerację postaci, kiedy są naruszane. Jeśli naruszenie danych Założeń może skutkować autentyczną traumą u gracza, Narrator powinien unikać tego tematu lub skłonić gracza do przyłączenia się do innej grupy, która rozgrywa odmienną kronikę.

Założenia obowiązują wszystkie postacie biorące udział w kronice, nawet jeśli ktoś z nich nie podziela osobiście danego poglądu. Konflikt pomiędzy indywidualnymi zasadami moralnymi postaci, a zasadami społecznymi to w końcu jeden z głównych tematów literatury. Założenia kroniki stanowią coś w rodzaju etycznego fundamentu, zatem jeśli postacie zmieniają się w nihilistycznych seryjnych zabójców, ponoszą za to cenę.

Nie należy również zapominać o przedyskutowaniu w grupie wybranych Założeń, tak aby wszyscy gracze rozumieli, co oznaczają i jakie działania są winne ich naruszeniu. Oto przykładowe Założenia kroniki:

**HUMANIZM**

- Nie zabijaj, chyba, że w samoobronie
- Nie gwałć i nie torturuj
- Nie krzywdź niewinnych

**SPRAWIEDLIWOŚĆ**

- Nigdy nie zabijaj niewinnych
- Rób swoje, nigdy się nie podporządkowuj
- Bez sprawy jesteś niczym

**GOTYK/ROMANTYZM**

- Nigdy nie odrzucaj prawdziwej miłości
- Winni powinni cierpieć
- Trzymaj się zasad porządnego społeczeństwa

**ZASADY ULICY**

- Nie kapuj
- Szanuj innych i wymagaj od innych szacunku
- Nie zabijaj przypadkowych osób

**PRZYKŁAD:**

Witold i przyjaciele rozpoczynają kronikę i wspólnie ustalili, że będzie „nordycko-gotycka”, autentyczna i z naciskiem na degenerację oraz moralność. Zgodzili się na Założenia „nie wyrządzaj krzywdy”, „zachowuj się jak człowiek, a nie jak Bestia” i „nigdy nie spoglądaj w otchłań”. Dyskutując o nich, zgodzili się, że zasada „nie wyrządzaj krzywdy” dotyczy zabijania i okaleczania, ale również poważnych naruszeń netykalności osobistej innych, na przykład robienia z nich niewolników lub przymuszania ich do czegoś przy pomocy nadprzyrodzonych sposobów.

„Zachowuj się jak człowiek, a nie jak Bestia” dotyczy nieludzkich czynów, takich jak wyrządzanie strasznej krzywdy fizycznej, i innych, które przypominają postaciom o ich nieumarłej naturze. Ostatnie, „nigdy nie spoglądaj w otchłań”, zostało dodane z uwagi na miłość graczy do kultowych horrorów, gdzie wiedza o czymś, o czym nie powinno się wiedzieć degeneruje ludzi. Postacie odnoszą Skazy, kiedy dowiadują się strasznych prawd kryjących się za fasadą Świata Mroku.

**Probierze**

Każdy wampir rozpoczyna grę z liczbą Probierzy równą liczbie jego Przekonań. Probierz to ludzie reprezentujący to, co postać ceniła sobie za życia i tacy, którzy są wcieleniem owych Przekonań. Jeśli straci się Probierz, traci się również odpowiednie Przekonanie.

Probierz musi być żywym człowiekiem. Próba trzymania się człowieczeństwa za pośrednictwem nieludzkich istot to co najmniej utrudniało sobie nieżycia.

Probierz może być:

- Żyjącą żoną/mężem/partnerem, rodzicem
- Dzieckiem lub w przypadku starszych wampirów ludzkim potomkiem
- Człowiekiem wyglądającym jak osoba, z którą było się związany za życia
- Osobą, którą podziwiało się za życia lub jej ludzkim potomkiem
- Osobą spokrewnioną z kimś, kogo zabiło się na początku

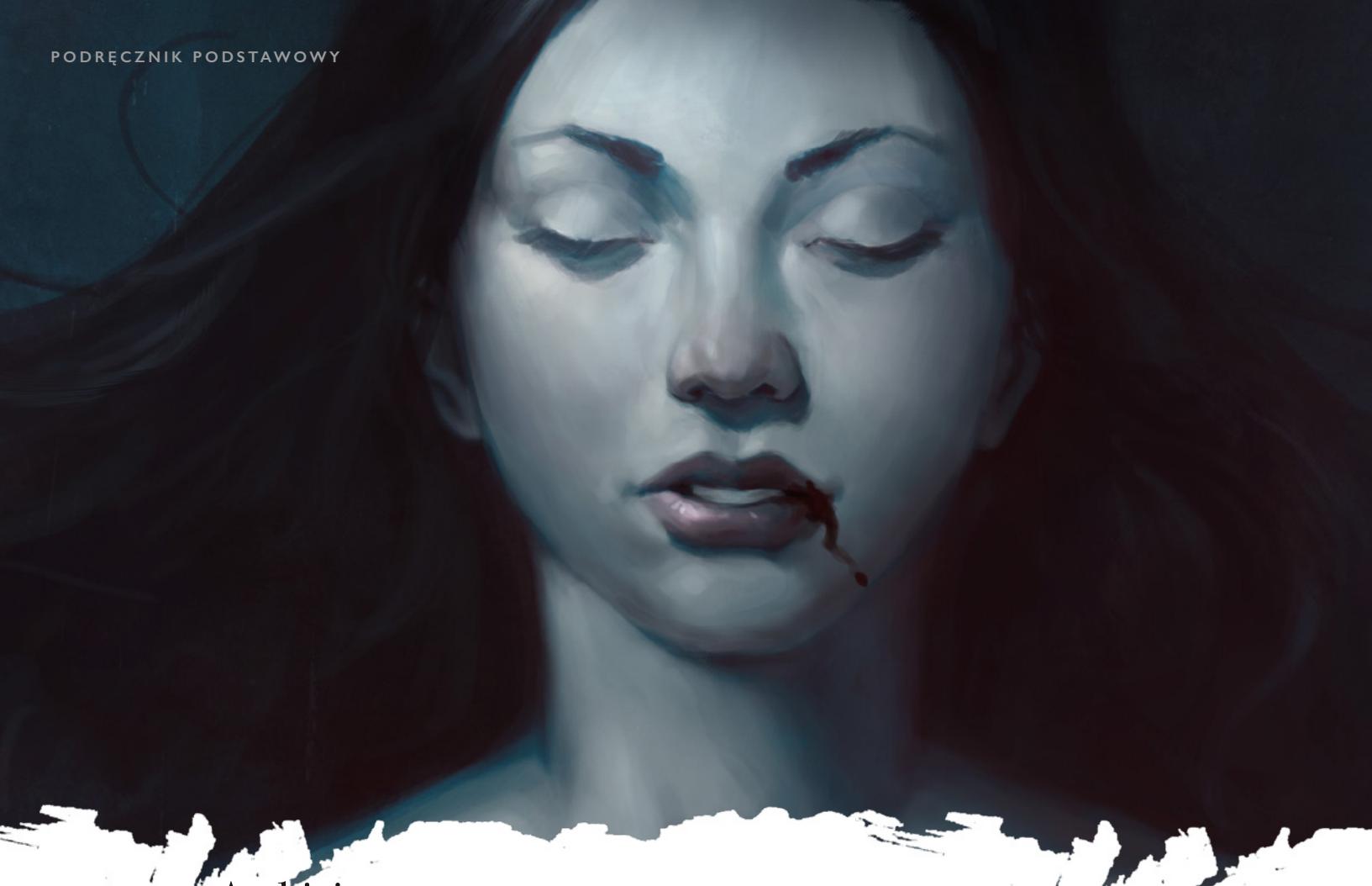
nieżycia; kimś kogo nie trzeba było zabijać, ponieważ przecież nie jest się potworem

- Kimś, kogo uważa się za wyjątkowo porządną osobę, na przykład wolontariuszem w schronisku dla zwierząt, księdzem, pielęgniarką, pracownikiem socjalnym, tą milą staruszką z sąsiedztwa
- Osobą reprezentującą coś, co cenilo się za życia i próbuje nadal się tego trzymać – żołnierzem, sportowcem, muzykiem, artystą lub duchownym
- Osobą chroniącą lub symbolizującą coś, co się ceni, na przykład dozorcą w budynku, gdzie się mieszkało za życia, policjantem z okolicy, docieklej dziennikarzem, samotną matką mieszkającą w twoim rodzinnym domu, osobą sprzątającą twój nagrobek.

Probierze zapewniają wsparcie twojemu Człowieczeństwu, również jeśli chodzi o mechanikę gry (zobacz szczegółowe zasady na s. 239).

**PRZYKŁAD:**

Mariusz bierze dla swojej postaci dwa Probierze – młodego człowieka, który niedawno zaczął wyznawać ksenofobiczne poglądy i wpadł w zle towarzystwo oraz ojca swojej postaci, który nadal żyje i wierzy, że jego syn zmarł wiele lat temu.



## Ambicje i Pragnienia

Ambicje i Pragnienia są ze sobą powiązane, ale nie są ze sobą tożsame. Ambicje to długoterminowe cele – aspiracje i życiowe marzenia, tymczasem Pragnienia są o wiele bardziej doraźne. To krótkoterminowa chęć zemsty, satysfakcji lub satysfakcji płynącej z zemsty.

### Ambicje

Ambicje kierują działaniami postaci zarówno każdej kolejnej nocy, jak i w całej kronice. Graczom zapewniają motywację, Narratorowi zaś pomysły na opowiadane historie.

Ambicje muszą być mierzalne w kategoriach gry („Moją Ambicję jest osiągnięcie Człowieczeństwa 10.”) lub być konkretnym osiągnięciem

w ramach kroniki („Moją Ambicję jest wyzwolenie Chicago od Camarilli.”). Nie mogą być one zbyt ogólne, na przykład „likwidacja rasizmu” lub „osiągnięcie pokoju na świecie”. Muszą skupiać się na czymś konkretnym, na przykład „zadać Prawdziwą Śmierć (wpisz znanego starszego rasistę z kroniki)” lub „zakończyć Wojnę Gehenny na Ukrainie”. Jeśli ich realizacja jest mało prawdopodobna, albo zakończyłaby kronikę, nadal mogą stanowić dobre podłożę dla historii, wystarczy, że są chociaż teoretycznie osiągalne.

Jeśli postać realizuje swoje Ambicje i kronika toczy się dalej, gracz powinien ustalić dla niej nowe Ambicje, najlepiej takie, które wypłynęły w trakcie rozgrywki lub stanowią konsekwencję realizacji wcześniejszych Ambicji.

Na koniec sesji, podczas której postać działała aktywnie na rzecz realizacji swojej Ambicji, leczy ona jedno Poważne Obrażenie Siły Woli.

### Pragnienia

Pragnienia odzwierciedlają chwilowe chęci, a nie długoterminowe cele. Na początku nowej sesji postać może wybrać sobie Pragnienia lub zachować te niezrealizowane z poprzedniej. Raz na sesję, kiedy postać bez żadnych wątpliwości działa na rzecz realizacji swoich Pragnień, może ona wyleczyć jedno Powierzchowne Obrażenie Siły Woli. Jako że Pragnienia zmieniają się dość często, nie trzeba ich wpisywać na kartę postaci. Wystarczy je zanotować na jakiejś kartce, którą zarówno ty, jak i Narrator będącie mieli na widoku.



Pragnienia dostarczają postaciom motywacji do działania, żeby nie czekały one biernie na rozwój fabuły. A zatem dobre Pragnienie ma jakiś związek ze światem zewnętrznym. Ważna zasada – jeśli Pragnienie nie łączy się z kimś lub czymś pochodzącym z Mapy Relacji, nie warto go brać. Z uwagi na to „chcę przejechać się wiśniowym Maserati” lub „chcę wypić krew brunetki” nie nadają się na Pragnienia, ale „chcę przejechać się wiśniowym Maserati Cytherei” lub „chcę wypić krew brunetki Lorda Harknessa” już tak. Narrator powinien ocenić, które Pragnienia mogą inicjować dobre interakcje, a które są tylko nędzną próbą wyleczenia obrażeń Siły Woli.

## Typy Drapieżnictwa

Nawet drapieżniki muszą dostosowywać się do swojego otoczenia. Być może ze względu na to, że funkcjonują w wąskiej niszy, drapieżniki i ich metody polowania dostosowują się jednocześnie. Twoje metody polowania zapewniają ci Krew, a od Krwi zależy, jakie Umiejętności lub nawet Dyscypliny rozwijasz jako wampir.

Ten modus predationis oznacza, w jaki sposób zazwyczaj polujesz. Twój typ Drapieżnictwa oddaje twoje odruchy lub nawyki, ale nie zobowiązuje cię do przejawiania konkretnych zachowań. W trakcie sesji możesz polować również w inny sposób,

ponieważ być może konieczna będzie współpraca z drapieżnikami o innym typie i korzystanie z okazji, jakie pojawiają się w czasie rozgrywki.

### Farmer

Żerujesz wyłącznie na zwierzętach. Ustawicznie nęka cię Głód, ale jak dotąd udało ci się powstrzymać od zabijania ludzi (być może z wyjątkiem tego jednego, jedynego razu) i nie masz zamiaru tego zmieniać. Taki wybór wskazuje na kogoś z obsesją na punkcie moralności, niezależnie od tego, kim był za życia. Może był aktywistą, księdzem, pracownikiem socjalnym albo

weganinem, ale tak naprawdę każdy może podjąć decyzję o nie odbieraniu życia ludziom. Ventrue nie mogą wybrać tego typu Drapieżnictwa.

Nie możesz wybrać tego typu Drapieżnictwa, jeśli masz Moc Krwi 3 lub wyższą.

- Dodaj specjalizację Rozumienie Zwierząt (konkretnie zwierzę) lub Sztuka Przetrwania (Polowanie)
- Dodaj 1 kropkę do Animalizmu lub Transformacji
- Dodaj 1 kropkę do Człowieczeństwa
- Dodaj Wadę Żerowania: (•) Farmer.

## Gwiazda Sceny

Polegasz na znajomości jakiejś subkultury i własnym wizerunku. Żerujesz wyłącznie w tej subkulturze, udając, że do niej należysz. Twoje ofiary podziwiają cię za swoją pozycję na scenie i nie wierzą tym, którzy rozumieją, kim tak naprawdę jesteś. Możesz działać na ulicy albo wśród wyższych sfer, dając słabym fałszywą nadzieję na wprowadzenie ich na wyższy poziom. Za życia niemal na pewno twoją subkulturą była ta, w której obecnie polujesz.

- Dodaj specjalizację Etykieta (konkretna scena), Zdolności Przywódcze (konkretna scena) lub Cwaniactwo (konkretna scena)
- Dodaj 1 kropkę do Dominacji lub Potencji
- Dodaj Atut Sława: (•)
- Dodaj Atut Kontakty: (•)
- Dodaj albo Wadę Wpływów: (•) Niechęć (osoby spoza twojej subkultury cię nie lubią), albo Wadę: (•) Wybiórcze żerowanie (inne subkultury).



## Kanibal

Żerujesz potajemnie na swojej (lub czyjejś) rodzinie i znajomych, z którymi ciągle utrzymujesz kontakty. Najbardziej skrajni Kanibale adoptują dzieci, biorą śluby i próbują podtrzymywać życie rodzinne tak długo, jak tylko się da. Dodaj swoją rodzinę do Mapy Relacji.

Kanibale często zadają sobie wiele trudu, żeby ukryć prawdę przed swoją rodziną, ale niektórzy utrzymują również niezdrowe relacje z innymi Spokrewnionymi. Camarilla zabrania posiadania rodziny w taki sposób, a na Kanibali patrzy się krzywo, łatwo bowiem o naruszenie Maskarady. Mądrzejsi Spokrewnieni, jeśli dowiedzą się o tym i nie jest im wszystko jedno, mogą zabić twoją rodzinę dla twojego własnego dobra.

- Dodaj specjalizację Perswazja (Przemoc emocjonalna) lub Przebiegłość (Tuszowanie prawdy)
- Dodaj 1 kropkę do Dominacji lub Animalizmu
- Dodaj Wadę: Mroczny sekret (•) Kanibal
- Dodaj Atut: Stado (•)

## Kocur

Jako agresywny drapieżnik, tropisz, atakujesz i pijesz krew kogo tylko się da i kiedy tylko się da. Możesz, ale nie musisz, grozić swoim ofiarom lub używać Dominacji, żeby je uciszyć, ewentualnie żerować pod pozorem kryminalnej napaści. Zastanów się, skąd wzięło

się u ciebie takie podejście do żerowania i czemu nie masz nic przeciwko nieżyciu polegającemu na tropieniu, atakowaniu, piciu krwi i uciekaniu. Może to skutek bezdomności, służby w oddziałach specjalnych, udziału w gangu albo bycia myśliwym?

- Dodaj specjalizację Zastraszanie (Napad) lub Walka Wręcz (Zapasy)
- Dodaj 1 kropkę do Przyspieszenia lub Potencji.
- Odejmij 1 kropkę od Człowieczeństwa
- Dodaj 3 kropki do Kontaktów wśród przestępco

## Konsensualista

Nigdy nie żerujesz wbrew woli swoich ofiar. Udajesz przedstawiciela akcji krwiodawstwa, pijącego krew lorda z grupy przebierającej się za „wampiry” lub po prostu mówisz ofiarom, kim jesteś i próbujesz uzyskać ich zgodę. Camarilla uważa ten ostatni sposób za naruszenie Maskarady, ale dla wielu filozofów Anarchistów jest to akceptowalne ryzyko. Twój zawód wykonywany za życia mógł być dowolny, ale prostytutka, organizator kampanii politycznych albo prawnik wystrzegaliby się żerowania bez uzyskania czyjejś wyraźnej zgody.

- Dodaj specjalizację Medycyna (Flebotomia) lub Perswazja (Ofiary)
- Dodaj 1 kropkę do Nadwrażliwości lub Odporności
- Dodaj 1 kropkę do Człowieczeństwa
- Dodaj Wadę: Mroczny sekret (•)  
Złamanie Maskarady
- Dodaj Wadę: (•) Wybiórcze żerowanie (wykluczenie typu ofiary)

## Modliszka

Pijesz Krew innych wampirów, polując na nie albo biorąc ich Krew jako zapłatę – to jedyny naprawdę etyczny sposób żerowania, jaki przychodzi ci do głowy. Niestety, społeczeństwo Spokrewnionych zabrania takich praktyk. Jest to albo cholernie ryzykowne, albo wymaga posiadania niezwykłej władzy wśród potępionych.

- Dodaj specjalizację Walka Wręcz (Spokrewnieni) lub Krycie się (przeciwko Spokrewnionym)
- Dodaj 1 kropkę do Przyspieszenia lub Transformacji
- Odejmij jedną kropkę od Człowieczeństwa

- Podnieś Moc Krwi o 1 poziom
- Dodaj Wadę: Mroczny Sekret – Diabolizm (••)  
lub Wadę: Izolacja (••)
- Dodaj Wadę: (••) Wybiórcze żerowanie (wykluczenie śmiertelników)

## Ozrys

Wśród śmiertelników jesteś celebrytą, guru sekty, kościoła lub podobnej instytucji. Żerujesz na swoich fanach lub wyznawcach, którzy uważają cię za bóstwo. Masz zawsze łatwy dostęp do krwi, ale twoi zwolennicy powodują problemy z władzami, zorganizowaną religią oraz Camarillą. Za życia mogłeś być DJ-em, sekciarzem, kapłanem lub organizatorem larłów.

- Dodaj specjalizację Okultyzm (konkretna tradycja) lub Wyštupy Publiczne (konkretny rodzaj)
- Dodaj 1 kropkę do Magii Krwi (tylko Tremere) lub Prezencji
- Rozdziel 3 kropki pomiędzy Zaplecze: Sława i Stado
- Rozdziel 2 kropki pomiędzy Wady:  
Wrogowie i Mityczne

## Piaskun

Używasz Krycia się lub Dyscyplin, żeby żerować na śpiących. Jeśli nie obudzą się w trakcie żerowania, nie mają pojęcia o twoim istnieniu. Za życia byłeś antyspołeczną osobą, nie tęsknisz za kontaktami z innymi wampirami ani przemocą fizyczną używaną przez bardziej ekstrawertycznych łowców.

- Dodaj specjalizację Medycyna (Znieczulenie) lub Krycie się (Włamanie)
- Dodaj 1 kropkę do Nadwrażliwości lub Niewidoczności
- Dodaj 1 kropkę do Zasobów

## Syrena

Aby ukryć swoją naturę drapieżnika, żerujesz niemalże wyłącznie podczas seksu lub udawania go, polegając na Dyscyplinach, umiejętności uwdzenia lub nienasyconych żądzech innych. Sztukę znajdowania partnerów masz opanowaną do perfekcji lub jesteś mroczną gwiazdą nocnych klubów. Myślisz, że jesteś seksowną bestią, ale w trudnych chwilach obawiasz się, że w najlepszym przypadku jesteś problematycznym kochankiem, a w najgorszym

notorycznym gwałcicielem. Były partner lub partnerka, której udało się przetrwać, może być twoim Probierzem albo twoim stalkerem (w takim przypadku dodaj te osoby do Mapy Relacji). Może za życia byłeś królem podrywu, producentem filmowym, pisarzem, znanym ze swojej perwersji z bokiem albo prawiczkim, który chce po śmierci nadrobić stracony czas.

- Dodaj specjalizację Perswazja (Uwodzenie) lub Przebiegłość (Uwodzenie).
- Dodaj 1 kropkę do Odporności lub Prezencji.
- Dodaj Zaletę: (•) Piękny wygląd.
- Dodaj Wadę: Wróg (•) Odtrącony lub zazdrośnie partner.

## Torbacz

Kradniesz, kupujesz lub w inny sposób zdobywasz przechowywaną w workach krew zamiast polować. Polegasz przy tym na czarnym rynku, swoich umiejętności włamywacza lub ścigasz karetki. Może nadal pracujesz w szpitalu na nocnej zmianie? Ventrue nie mogą wziąć tego typu Drapieżnictwa.

- Dodaj specjalizację Kradzież (Otwieranie Zamków) lub Cwaniactwo (Czarny Rynek)
- Dodaj 1 kropkę do Magii Krwi (tylko Tremere) lub Niewidoczności
- Dodaj Zaletę: Żerowanie: Żelazna gardziel (••)
- Dodaj Wadę: (•) Wróg; ktoś sądzi, że masz wobec niego dług lub jest jakiś inny powód, żebyś nie wychodził na ulice ■

# Atuty

Oprócz wampirycznych mocy i ludzkich umiejętności, postacie rozpoczynające grę mogą otrzymać różne Atuty: od „smykałki do języków” po oddział lojalnych ghuli. Atuty, tak jak i wszystko inne, mają swoje poziomy, oznaczane kropkami od 1 do 5. Nie ma żadnych konsekwencji za o poziom Atutu – to po prostu norma. Atuty są rzadko kiedy używane w rzutach bezpośrednio, chociaż Narrator może poprosić o test Inteligencji + Języki obce, żeby odczytać papirus lub Przebiegłość + Kontakty, żeby rozpuścić plotki o rywale.

Atuty dzielą się na *Wady i Zalety*, *Zaplecze* oraz *Karty Fabuły*.

## Wady i Zalety

Zalety opisują atuty i talenty, jakimi dysponuje postać – Fizyczne, Umysłowe i Społeczne. Pozostają one raczej niezmienne przez czas trwania kroniki, chociaż może zdarzyć się w niej coś takiego, że ulegną pewnym modyfikacjom – zwłaszcza, gdy zaangażowana będzie w to magia. Wady stwarzają zaś postaciom nieustanne problemy.

**ANACHRONIZM** Tylko *ancillae* lub starsze wampiry mogą posiadać te Wady.

■ **Wada: (•) Anachronizm.** Nie jesteś w stanie przystosować się do obecnych czasów lub obudziłeś się z długiego letargu. Nie potrafisz używać komputerów ani komórek, a twoja Technika ma na stałe poziom 0. Narrator może nałożyć karę -1 kości do innych puli dotyczących korzystania z nowoczesnej technologii.

■ **Wada: (•) Życie przeszłością.** Nie możesz lub nie chcesz wyznać współczesnych postaw. Masz co najmniej jedno anachroniczne Przekonanie, na przykład „słowo papieża jest prawem”, „kobiety to delikatne kwiaty”, „klasy niższe istnieją tylko po to, aby służyć”. Te anachroniczne postawy podtrzymują

twoje Człowieczeństwo, ale są dla wielu odpychające – tracisz 1 kość w testach Społecznych, w których pojawią się te poglądy, z wyjątkiem sytuacji, gdy masz do czynienia z wampirami w twoim wieku lub starszymi, które mogą uznawać je za coś pozytywnego.

**JĘZYKI OBCE** Każda postać posiada biegłą znajomość swojego rodzimego języka oraz głównego języka kroniki (być może z wyjątkiem czarującego węgierskiego akcentu). Na przykład libański wampir będący postacią z kroniki toczącej się w mieście Meksyk zna język arabski (lub aramejski, jeśli to bardzo stary libański wampir) i hiszpański. W przypadku gdy rodzimy język i język kroniki pokrywają się ze sobą, Narrator może pozwolić graczom na dobranie drugiego języka dla ich postaci.

Każda kolejna kropka wykupiona w Językach obcych pozwala postaci biegły posługiwać się dodatkowym językiem, ponad te dwa podstawowe.

Nie należy zbytnio zagłębiać się w zmiany języka, które zachodzą w czasie, a zamiast tego założyć, że na przykład współczesny angielski i angielski z czasów anglosaskich to ten sam język, chociaż czytanie dokumentów mających kilkaset lat lub śpiew w dziwnym dialekcie mogą się wiązać z dodatkowym Stopniem Trudności w testach Wykształcenia lub Okultyzmu.

■ **Wada: (•) Analfabetyzm.** Nie potrafisz czytać ani pisać. Twoje Wykształcenie i Nauka mogą przyjąć maksymalną wartość równą 1 i nie mają żadnych specjalizacji uwzględniających dzisiejszą wiedzę.

**MITYCZNE WADY I ZALETY** Każda linia krwi Spokrewnionych posiada swoje osobliwości, piętna i kłatywy. Częstki przodków, którzy dawnie temu obrócili się w proch, nadal trwają w *vitae* i przenoszą kławkę ze Stwórcy na jego Potomków. Wampiry zapadają jednak również na różne inne przypadłości: psychosomatyczne zaburzenia spotęgowane przez Spokrewnienie lub przypływy i wiry w płynącym od tysięcy lat nurcie Krwi.

**ZDOBYWANIE****I TRACENIE ATUTÓW**

**Wydarzenia z kroniki mogą zmieniać Atuty postaci, zwłaszcza jej Zaplecze. Schronienie może spłonąć, zdradzony Sprzymierzeniec może obrócić się przeciwko tobie, a policja może bez powodu zastrzelić twojego Slугę. I odwrotnie, dzięki szaleństwu zadaniu lub sprytnej zagrywce możesz zdobyć Atut. Liczba kropiek rośnie lub spada w zależności od tego, jakie są kolejne losy twojej postaci.**

**Podstawowa zasada jest następująca: postać powinna móc odzyskać lub przynajmniej zastąpić utracone Atuty uzyskane za punkty doświadczenia lub wybrane podczas procesu tworzenia postaci. Jeśli coś zostało uzyskane bez wydawania punktów doświadczenia, powinno być co najwyżej tymczasowe.**

**Przykład:** Kasia zdobyła kontrolę nad jakimiś łatwowiernymi śmiertelnikami, mniej więcej na kilka kropiek Sprzymierzeńców. Póki nie utrwały swoich zdobycznych punktami doświadczenia, ma tych Sprzymierzeńców tylko na okres jednej historii.

■ **Wada: (•) Przynęta na kołek.** Kiedy kołek wbijany jest w serce, ponosisz Ostateczną Śmierć zamiast zapadać w letarg.

■ **Wada: (•) Klątwa z folkloru.** Ponosisz Poważne Obrażenia w wyniku klątwy pochodzącej z folkloru. Może nią być:

- Światło ultrafioletowe (obrażenia takie jak od bezpośrednio padającego światła słonecznego)
- Srebrna lub posrebrzana broń (obrażenia równe obrażeniom broni – zwykle dotknięcie srebrnej monety lub sztućców powoduje jeden punkt Poważnych Obrażeń)
- Woda święcona (obrażenia takie jak od ognia)

■ **Wada: (•) Odstraszanie z folkloru.** Musisz cofać się przed określonymi przedmiotami lub wydać 1 punkt Sily Woli, aby sobie z nimi poradzić. Każdy rodzaj odstraszania liczy się jako oddzielna Wada warta 1 punktu. Przedmioty i sytuacje, które odstraszają to:

- święte symbole używane przez wyznawców (nawet jeśli nie posiadają oni Prawdziwej Wiary)
- przechodzenie przez wodę (odradzane w niektórych miastach, takich jak Amsterdam, Sztokholm lub Wenecja)
- przekroczenie progu domu bez wcześniejszego zaproszenia
- białe zwierzęta
- czosnek
- dzikie róże
- rozrzucone ziarna, jeśli ich nie policzysz

■ **Wada: (•) Stygmaty.** Zaczynasz krwawić z otwartych ran na dloniach, stopach i czole, kiedy wartość twojego Głodu osiąga 4 poziom. Zwraca to uwagę, pozostawia ślady i może powodować nałożenie kary na niektóre pule, jeśli Narrator uzna to za stosowne.

.. ■ **Jedzenie:** Możesz normalnie jeść, możliwe że z przyjemnością, chociaż nie dostarcza to żadnych składników odżywcznych, a posiłek musi zostać zwrócony przed zapadnięciem w dzienny sen.



**UZALEŻNIENIE** Od substancji innych niż krew. Spokrewnieni z tą Wadą lub Zaletą szukają krwi zawierającej określona substancję i używają jej za pośrednictwem swoich ofiar. Uzależnienie od określonego rodzaju krwi lub nie spożywanie krwi zawierającej określona substancję, zaliczają się do Wybiorczego żerowania (zobacz s. 182). Spójrz na stronę 310, aby dowiedzieć się więcej na temat efektów konkretnych substancji zawartych w wypijanej krwi, które działają niezależnie od posiadanych Wad i Zalet.

Nie zapomnij również o określeniu, jaka to substancja.

■ **Wada: (•) Beznadziejne uzależnienie.** Odejmij 2 kości od wszystkich puli, jeśli ostatnia ofiara nie była pod wpływem twojej wybranej substancji, z wyjątkiem puli działań, które natychmiast zapewniają ci narkotyk.

■ **Wada: (•) Uzależnienie.** Odejmij 1 kość od wszystkich puli, jeśli ostatnia ofiara nie była pod wpływem twojej wybranej substancji, z wyjątkiem puli działań, które natychmiast zapewniają ci narkotyk.

- **Wysoko funkcjonujący uzależniony:** Dodaj 1 kość do dowolnej kategorii puli (sprecyzuj

ją w trakcie wyboru substancji), jeśli ostatnia ofiara była pod wpływem wybranej przez ciebie substancji.

**WIĘŹ** Nie wszystkie wampiry reagują tak samo na Więź Krwi. Niektóre dostają się pod panowanie władczy z wyjątkową łatwością, inne opierają się mu z całą swoją mocą. Możesz łączyć ze sobą te Wady i Zalety – na przykład postać może być Uzależniona od Więzi oraz podlegać Krótkotrwałej Więzi. Na temat Więzi Krwi znajdziesz więcej na stronie 233.

■ **Wada: (•) Niewolnik Więzi.** Więź pojawia się natychmiast po jednokrotnym – a nie trzykrotnym – wypiciu *vitae* innego Spokrewnionego. Albo zaczynasz grę jako niewolnik swojego stwórcy, albo ustal z Narratorem powód, dla którego ta wcześniejsza więź została zerwana (na przykład twój stwórca został zniszczony lub jest w innym mieście od ponad pół roku).

■ **Wada: (•) Uzależniony od Więzi.** Więź wydaje ci się przyjemniejsza, kiedy się pojawia. Odejmij 1 kość od swoich puli, żeby przeciwdziałać Więzi Krwi.

■ **Wada: (•) Długotrwała Więź.** Więzi, pod wpływem których się znajdujesz, tracą swoją moc wolniej niż zwykle, słabnąc o jeden poziom co trzy miesiące, jeśli nie są w tym czasie wzmacniane.

- **Odporność na Więź:** Twoja Krew buntuje się przeciwko kontroli. Dodaj 1 kość do pul, aby przeciwstawić się Więzi Krwi za każdy wykupiony poziom tej Zalety (maksymalnie trzy).
- **Krótkotrwała Więź:** Więzi, pod wpływem których się znajdujesz, tracą swoją moc szybciej niż zwykle, słabnąc zarówno w czasie pełni, jak i nowiu (tzn. o dwa punkty co miesiąc), jeśli nie są w tym czasie wzmacniane.
- **Niezwiązywalność:** Nie da się związać ciebie Krwią. Jeśli brakuje ci pieniędzy, zapewne możesz sprzedawać swoje *vitae* alchemikom.

**WYGLĄD** Nie wszystkie wampiry wyglądają niczym aktorzy z telewizji. Niektóre wyglądają lepiej, a niektóre znacznie gorzej.

Poniższe modyfikatory są stosowane tylko wtedy, jeśli cię widać. Narrator ustala czy te modyfikatory dotyczą wszystkich społecznych konfliktów, czy też każdej tworzonej puli.

■ **Wada: (•) Odpychający wygląd.**

Tracisz 2 kości ze wszystkich odpowiednich Społecznych pul.

■ **Wada: (•) Brzydkie wygląd.**

Tracisz 1 kość ze wszystkich odpowiednich Społecznych pul.

• **Piękny wygląd:** Dodajesz 1 dodatkową kość do wszystkich odpowiednich Społecznych pul.

•• **Oszalałająco piękny wygląd:**

Dodajesz 2 dodatkowe kości do wszystkich odpowiednich Społecznych pul.

**ŻEROWANIE** W tej kategorii mieści się kilka różnych Wad i Zalet. Jeśli postać ma jedną z nich, niekoniecznie musi mieć inną.

■ **Wada: (••) Farmer.** Żywisz się wyłącznie zwierzęcą krwią. Żeby pić ludzką krew, musisz wydać 2 punkty Sily Woli. Ventrue nie mogą posiadać tej Wady.

■ **Wada: (••) Organożerca.** Możesz zaspokoić swój Gód tylko poprzez jedzenie ludzkiego ciała i organów, zwłaszcza bogatych w krew, takich jak serce, wątroba, płuca, łożysko i śledziona (w dzisiejszych czasach większość organożernych Spokrewnionych miksuje najpierw te organy w blenderze). Tylko serce zapewnia ewentualny Rezonans.

■ **Wada: (•) Pragnienie**

**Matuzalema.** Twój Gód może zostać w pełni zaspokojony wyłącznie krwią istot nadprzyrodzonych (alchemicy mogą zagęścić krew wampirów słabej krwi, żeby mogła zaspokoić Gód). W innym przypadku zawsze pozostaje on na minimum 1 poziomie (lub jest wyższy, w zależności od Mocy Krwi, zobacz s. 215).

■ **Wada: (•) Wybiorcze żerowanie.**

Nie polujesz na jakąś kategorię ludzkich istot – narkomanów, kobiety, dzieci, policjantów, niewinnych, jakąś mniejszość lub grupę etniczną i tak dalej. Jeśli żerujesz na kimś z takiej grupy, otrzymujesz

Skazę w podobny sposób, jak w przypadku naruszenia Założenia kroniki. Skazę może również spowodować nieinterweniowanie, gdy inni Spokrewnieni żerują na osobach z tej grupy w twojej obecności, jeśli tak uzna Narrator. Ventrue z tą Wadą otrzymują dodatkowe ograniczenie, co jeszcze bardziej zawęża ich wybór potencjalnych żywicieli.

• **Posokowiec:** Potrafisz wyczuć Rezonans ludzkiej krwi bez jej kosztowania, o ile dana osoba znajduje się blisko ciebie. Wykonaj test Determinacji + Spostrzegawczości o ST 3. Zwiększą ST, jeśli ofiara używa perfum lub jest od ciebie oddalona, a zmniejszą go w przypadku bliższego kontaktu.

•• **Żelazna gardziel:** Możesz żywić się zimną lub starą krwią oraz osoczem. Nie zapewniają one jednak Rezonansu. Ventrue nie mogą posiadać tej Zalety.

## Wady i Zalety słabej krwi

Te Wady i Zalety mają zastosowanie wyłącznie do postaci wampirów słabej krwi. Nie mają one kropek, ponieważ każda Wada równoważy jedną wykupioną Zaletę. Nie mają zatem ograniczenia w postaci maksymalnej liczby kropek Atutów i Wad dostępnych do wyboru w trakcie tworzenia postaci lub kupowanych za punkty doświadczenia.

**WADY SŁABEJ KRWI****■ Izolacja przez Anarchistów:**

Lamiesz niepisane zasady albo uważaś się za równego wśród równych, ale niektórzy okazali się niestety równiejsi. W każdym razie okoliczni Anarchiści znają cię i izolują. Prędzej rzucą cię na pożarcie Camarilli niż wysłuchają. Jeśli masz tę Wadę, nie możesz wziąć Zalety: Anarchistyczni towarzysze.

**■ Klanowe przekleństwo:**

Jakaś część Krwi twojego stwórcy krąży w twoich żyłach, niosąc ze sobą ślady starożytnego przekleństwa. Musisz wybrać klanową Klątwę, licząc Moc Klątwy jako 1. Jeśli masz Wadę: Temperament Bestii, może to być tylko Klątwa Brujah lub Gangrel, a jeśli masz Zaletę: Wiążąca Krew, wyłącznie Klątwa Tremere.

**■ Piętno Camarilli:**

W niektórych miastach ich władcy polują na wampiry słabej krwi i niszczą je, w innych są one tylko przymusowo piętnowane przez Szeryfa, żeby przypomnieć im, gdzie jest ich miejsce (wiele z nich jest potem ściganych i niszczonych, często z byle powodu). Nosisz takie nieusuwalne piętno, a Camarilla tylko czeka na twoje potknięcie. Posiadając tę wadę, możesz wykupić Kontakty w Camarilli, ponieważ lubi ona grę na obydwie strony.

**■ Ślabość śmiertelnika:** Nie możesz Pobudzić Krwi, żeby się wyleczyć, zamiast tego musisz leczyć się niczym śmiertelnik (zobacz s. 126). Jeśli posiadasz tę Wadę, nie możesz wziąć Wampirzej wytrzymałości.

**■ Temperament Bestii:** Bestia ma na ciebie taki sam wpływ, jak

zaspokoisz przynajmniej 1 punkt Głodu wampiryczną krvią.

**■ Zęby mleczne:** Nie wyksztalcili cię kły lub są one bezużyteczne przy żerowaniu. Musisz okaleczać swoje ofiary albo pobierać od nich krew strzykawką.

**■ Zwłoki:** Twoja Krew nie jest wystarczająco silna, aby utrzymać cię w pełni przy pozorach życia i wskutek tego twoje ciało znajduje się w stanie rozkładu, ma zielonkawy kolor i śmierdzi zgnilizną. Badanie lekarskie wykazałyby od razu, że jest ono martwe. Otrzymujesz karę -1 kości we wszystkich testach Społecznych dotyczących kontaktów twarzą w twarz ze śmiertelnikami. Jeśli posiadasz tę Wadę, nie możesz wziąć Zalety: Jak żywy.



na normalne wampiry. Musisz wykonywać testy szalu.

**■ Zależność od vitae:** Twoja Krew nie jest w stanie sama z siebie podtrzymywać wampirycznych mocy. Jeśli nie wypijesz wystarczająco dużo wampirzej krwi, żeby zaspokoić co tydzień 1 punkt Głodu, tracisz zdolność do używania oraz zdobywania Dyscyplin (łącznie z Alchemią Słabej Krwi). Odzyskujesz swoje moce, kiedy tylko

**ZALETY SŁABEJ KRWI****■ Alchemik Słabej Krwi:**

Urodzeni o Zmierzchu zmieniają się w wyniku żerowania. Alchemia

Słabej Krwi zapewnia nad tym procesem kontrolę. Niezależnie od tego czy jest spontaniczna, czy też wyuczona poprzez porównywanie doświadczeń z innymi alchemikami krwi, otrzymujesz 1 kropkę i 1 formułę (zobacz s. 283) Alchemii Słabej Krwi. Możesz nabyć w niej, za pomocą punktów doświadczenia, kolejne kropki i formuły.

- **Anarchistyczni towarzysze:** Zaprzyjaźnileś się z koterią Anarchistów, która toleruje swoją obecność albo nawet traktuje cię, jak swoją maskotkę. Koteria funkcjonuje jako Maula Anarchistów o wartości 1 kropki, przynajmniej do czasu dopóki nie odejdziesz od partyjnej linii. Wpisz ją na Mapę Relacji.
- **Bliskość Dyscypliny:** Gdy tworzysz postać, wybierasz określoną Dyscyplinę. Otrzymujesz w tej Dyscyplinie 1 kropkę i możesz zdobywać dodatkowe kropki dzięki punktom doświadczenia tak, jak normalny wampir (koszt w punktach doświadczenia jest ten sam co w przypadku pozaklanowej Dyscypliny). Picie krwi o odpowiednim Rezonansie nie zapewnia ci żadnych dodatkowych kropek w tej Dyscyplinie: ani tymczasowych, ani na stałe.
- **Dzienny krwiopijca:** Światło słoneczne obniżawój wskaźnik Zdrowia o połowę (zaokrąglając w góre), ale poza tym usuwa tylko twoje moce, łącznie z Dyscyplinami oraz korzyściami Zdrowia i nie powoduje innych obrażeń. Ciągle jednak odczuwasz Głód i przedzej czy później musisz pójść spać. Jeśli w wyniku tego twoje Zdrowie spadnie poniżej aktualnego poziomu obrażeń, popadasz w Niesprawność lub letarg (w zależności od rodzaju obrażeń) dopóki pada na ciebie światło słoneczne.
- **Jak żywy:** Twoje serce bije,

możesz jeść i uprawiać seks tak, jak śmiertelnicy. Zwykle badania medyczne nie pokazują niczego nienormalnego, zakładając, że odbywają się w nocy.

#### ■ **Kontakty w Camarilli:**

Rekruter Camarilli zwrócił na ciebie swoją uwagę. Obiecal ci przyjęcie do Camarilli i szansę stania się prawdziwym wampirem. Musisz tylko mieć oczy i uszy otwarte, donosić o działaniach swoich i swojej koterii oraz wykonywać zlecanie ci zadania. Masz ekwiwalent traktującego cię źle Maula Camarilli o wartości 1 kropki. Wpisz go na Mapę Relacji.

#### ■ **Wampirza wytrzymałość:**

Odnosisz obrażenia tak, jak normalny wampir oraz traktujesz zwykłe rany klute i cięte, jak Obrażenia Powierzchowne.

#### ■ **Wiążąca Krew:** Możesz tworzyć Więź Krwi i Spokrewniać tak, jak normalny wampir. Każdy powstały w ten sposób wampir jest słabej krwi.

Skąd się wzięli twoi Sludzy? Jakié środki posiadasz przy 4 kropach Zasobów? Nie musisz tego wszystkiego przygotowywać wcześniej, ale wypadałoby to wiedzieć, kiedy Narrator zapyta cię o to w czasie gry lub trzeba będzie wpasować to jakoś w fabułę.

Zaplecze to osobne Cechy, które się ze sobą nie kumulują. To samo Zaplecze można nabyć wiec wielokrotnie.

---

#### PRZYKŁAD:

Marcin dwukrotnie kupuje Zaplecze Sprzymierzeńcy, raz za 1 kropkę (sąsiad-strażnik) i raz za 3 kropki (zaufany dobry prawnik). Oznacza to dwóch różnych Sprzymierzeńców.

---

Postacie z tej samej koterii mogą mieć to samo Zaplecze – zobacz Zaplecze Koterii na stronie 196.

### Karta Fabuły

Wykup Atut z Karty Fabuły i włącz historię opisaną na tej karcie w rodowód i powiązania swojej postaci. W przypadku niektórych Kart Fabuły (zwłaszcza „Potomek X”) wymagane jest, żeby postać pochodziła z odpowiedniego klanu.

Pamiętaj, że tak jak w przypadku innych Atutów, każdy poziom Karty Postaci jest samodzielną całością i musi być nabywany oddzielnie. Nie zapewnia on automatycznie „niższych” poziomów danej Karty.

Szczegóły dotyczące Kart Fabuły znajdziesz na stronie 386.

## Zaplecze

Zaplecze to atuty dotyczące znajomości, sytuacji i możliwości – środki materialne, kontakty społeczne i tym podobne. Są to zewnętrzne, a nie wewnętrzne Cechy i gracze powinni zawsze znaleźć odpowiedź na pytanie, w jaki sposób postać weszła w ich posiadanie oraz co tak naprawdę oznaczają. Kim są twoje Kontakty? Czemu twoi Sprzymierzeńcy cię wspierają?

## Kontakty

Znasz wielu śmiertelników, którzy pochodzą z różnych środowisk. Kontakty dostarczają ci informacji ze swoich dziedzin i mogą chcieć wymieniać z tobą rozmaitą przysługę. Jeśli chodzi o inne rodzaje pomocy, skorzystaj ze swoich Wpływów w świecie śmiertelników (zobacz s. 194) lub ze swoich Sprzymierzeńców (zobacz s. 190) oraz Maulów (zobacz s. 186).

Kontakt to ktoś, kto ma odpowiednie możliwości zbierania informacji. Może to być na przykład oficer dyżurny (ale nie detektyw) lub urzędnik w ministerstwie (ale nie poseł). Świętymi Kontaktami są brokerzy informacji, publicyści z plotkarskich mediów i dziennikarze. Możesz określić swoje Kontakty, kiedy nabywasz to Zaplecze lub gdy wprowadzasz je do gry. Nie zapomnij dodać swoich kontaktów do Mapy Relacji.

- Kontakt, który może dla ciebie zrobić albo zdobyć coś zwykłego lub taniego (Zasoby 1). Przykłady: handlarz marihuany, sprzedawca samochodów.
- Kontakt, który może dla ciebie zrobić albo zdobyć coś użytecznego (Zasoby 2). Przykłady: drobny handlarz bronią, weterynarz.
- Kontakt, który może dla ciebie zrobić albo zdobyć coś trudnego lub drogiego (Zasoby 4). Przykłady: ekspert od systemów zabezpieczeń, policjant z wydziału antynarkotykowego lub wydziału zabójstw.

## SZABLONY ŚMIERTELNIKÓW

**Używaj tych szablonów do tworzenia BN, jeśli nawet szybkie tworzenie postaci zabiera zbyt dużo czasu. Jeśli masz ochotę, użyj punktów Atutów do nabyciawiększej liczby Umiejętności.**

### SŁABY ŚMIERTELNIK

- **Atrybuty – dwa na 2 kropkach, reszta na 1.**
- **Umiejętności – trzy na 2 kropkach, pięć na 1.**
- **Atuty – brak**

### PRZECIĘTNY ŚMIERTELNIK

- **Atrybuty – dwa na 3 kropkach, trzy na 2, reszta na 1.**
- **Umiejętności – trzy na 3 kropkach, cztery na 2, pięć na 1.**
- **Atuty – do 3 punktów (Wady maksymalnie za 2 punkty).**

### UTALENTOWANY ŚMIERTELNIK

- **Atrybuty – jeden na 4 kropkach, dwa na 3, dwa na 2, reszta na 1.**
- **Umiejętności – dwie na 4 kropkach (jedna ze Specjalizacją), cztery na 3, cztery na 2, cztery na 1.**
- **Atuty – do 10 punktów (Wady maksymalnie za 4 punkty).**

### NIEBEZPIECZNY ŚMIERTELNIK

- **Atrybuty – dwa na 5 kropkach, dwa na 4, dwa na 3, reszta na 2.**
- **Umiejętności – jedna na 5 kropkach, trzy na 4, pięć na 3, sześć na 2, trzy Specjalizacje.**
- **Atuty – do 15 punktów (brak Wad).**

## Maska

Jedną z najpotężniejszych broni wampirów, podstępnych drapieżników, jest umiejętność podszywania się pod zwykłych ludzi. Kłamstwa, pośród których żyją Spokrewnieni, rzucają swój cień na opowiadane historie, a opis wampira nigdy nie powinien pomijać tego, w jaki sposób porusza się on w społeczeństwie śmiertelników – jaką zakłada w nim Maskę. Dobra Maska usprawiedliwia nocną egzystencję postaci i zapewnia jej wiele możliwości pozostawania ze

śmiertelnikami sam na sam.

Niektoře wampiry ciągle zmieniają swoje Maski, ryzykując pomyłki w odgrywaniu swojej tożsamości, podczas gdy inne tworzą sobie pojedynczą tożsamość i trzymają się jej przez okres równy ludzkiemu życiu, dodając doń charakteryzację w miarę jak się „starzeją” i udając różne aspekty życia, żeby wyglądać z pozoru normalnie. Jeszcze inne, zwłaszcza Nosferatu i niezwiązane wampiry, przedkładają swobodę życia na ulicy nad swoje własne bezpieczeństwo.



## Mafioso mafios

### ■ Wada: (•) Znany nieboszczyk

Ludzie wiedzą, że niedawno umarłeś i reagują szokiem oraz przerażeniem, kiedy się pojawią. Ta Wada dotyczy również szukania informacji na twój temat, które są dostępne w bazach danych.

- Masz porządną fałszywą tożsamość na nazwisko twojej Maski, łącznie z kontem w banku, kartą kredytową, historią kredytową, aktem urodzenia i tak dalej. Możesz pozytywnie przejść sprawdzanie tożsamości przez lokalne służby.
- Twoja Maska może przejść pozytywnie sprawdzanie tożsamości przez państwowie służby specjalne i policyjne – FBI, Scotland Yard, CBŚ i im podobne. Jeśli masz za sobą pracę w wywiadzie lub służbie w wojsku, twoje dane są utajnione.

Jeśli wykupiłeś Maskę za 2 kropki, możesz również nabyć

Domyślnie (brak kropek) wampir nie potrzebuje Maski – tak jak świeżo Spokrewnieni – żeby udawać człowieka lub ma pojedynczą Maskę i fałszywy dowód tożsamości, który wystarcza przy pobicznej kontroli. Maska na o kropek nie wystarczy jednak przy dokładniejszej kontroli, a tym bardziej śledztwie prowadzonym przez władze.

### ■ Wada: (++) Znany zimnokrwisty

Rządowe agencje mają dwie dane biometryczne, znają nazwisko, historię, kontakty i pseudonimy oraz uznają cię za potencjalnego terrorystę. Każdy Inkwizytor potrafi czytać pomiędzy wierszami i rozpoznaje w tobie wampira.

następujące Atuty za 1 kropkę każdy:

- **Wyczyszczony:** Ktoś na wysokim stanowisku wyczyścił twoje prawdziwe dane. Oficjalnie nie istniejesz.
- **Twórcę Masek:** Możesz stworzyć lub uwiałygodnić Maskę. Stworzenie Maski zabiera trzy dni za kropkę i prawdopodobnie demaskuje cię w Sieci; uwiałygodnienie Maski zabiera jeden dzień za kropkę, ale niesie ze sobą pewne koszty. Jakie? To zależy od twoich metod, nadwyżki uzyskanej w teście Społecznym lub od uznania Narratora.

## Maula

Ta Cecha oznacza jednego lub większą liczbę Spokrewnionych, którzy ci pomagają i dostarczają informacji oraz wskazówek. Słowo *maula* wywodzi się ze średniowiecznego języka arabskiego i oznacza różne rzeczy: od „zaufanego”, poprzez „wujka”, aż po „pomoc sąsiedzką” i „niemuzułańskich sojuszników”.

Wampiry pochodzące z Zachodu przywołyły ten termin, gdy powróciły z krucjat, a ponieważ Ashirra i Camarilla współpracują ze sobą w coraz większym stopniu, w Wojnie Gehenny, przeżywa on obecnie swój renesans.

Maula może być twoim mentorem. Tę rolę spełnia na ogół twój Stwórca, o ile nie traktuje cię jak swojej własności lub nie ignoruje.

Twój Maula może wymieniać informacje z korzyścią dla obu stron lub nawet przyjść ci z pomocą, jeśli

szanujesz łączącą was relację. Maula może być potężny, ale jego władza wcale nie musi być bezpośrednią. W zależności od liczby wykupionych kropek, może być to *ancilla* z dostępem do informacji lub starożytna istota o ogromnych wpływach i nadprzyrodzonych mocach. Może ci doradzać, rozmawiać w twoim imieniu z księciem lub baronem, chronić cię przed innymi Starszymi lub ostrzegać, kiedy mieszasz się w coś, czego nie rozumiesz. Oczywiście wymaga on od ciebie wzajemności.

W zależności od wykupionego poziomu Maulowie mogą być podobnie myślącymi wampirami, na przykład Starszymi z Fundacji Tremere danego miasta lub trockistowską kliką pośród Anarchistów.

Zasadniczo grupa Maulów kosztuje o 1 kropkę więcej niż pojedynczy Spokrewniony na tym samym poziomie. Na przykład kilkoro Starszych Maulów to grupa Maulów za 4 kropki.

Kiedy ich nabywasz, wpisz ich na Mapę Relacji.

Maulowie służą radą lub od czasu do czasu politycznym wsparciem, ale nie będą staczać za ciebie bitew ani wyświadczać ci poważnych przysług. Jeśli muszą ci pomóc, aby nie zaszkodzić samym sobie, prawdopodobnie stracisz kropkę lub więcej tego Zaplecza, ponieważ ich rozdrażnisz.

Postacie mogą również nabyć jednorazowe Drobne przysługi (zobacz s. 318) od innych Spokrewnionych, ale tylko podczas procesu tworzenia postaci. Przysługi te kosztują połowę tego

(zaokrąglając w góre), co Maula na odpowiadającym im poziomie.

**PRZECIWNIK** Spokrewniony, który życzy ci źle (albo twojemu stwórcy, rodowi lub mentorowi), przeciwieństwo Mauli. Przeciwnicy różnią się pomiędzy sobą poziomami: od jednokropkowych nowicjuszy, aż po pięciokropkowych książąt lub potężne kabały. Narrator korzysta ze Statusu Przeciwnika lub innych jego Cech, a nie wartości kropek, kiedy przy walce z postacią gracza ustala pulę kości.

- Nowicjusz
- *Ancilla*
- Starszy
- Primogen lub członek Rady Rewolucyjnej Anarchistów
- Książę lub baron

## Schronienie

Podobnie jak inne elementy Zaplecza, Schronienie jest opcjonalne. Wampir nie posiadający żadnych kropek w Schronieniu dysponuje grobem samobójcy, pokojem w opuszczonym motelu, wynajętym biurem lub mieszkaniem z zaslonietymi oknami. Dzięki takiemu niewielkiemu i niezabezpieczonemu miejscu Spokrewniony jest w trakcie dnia stosunkowo bezpieczny. Narrator może pozwolić na lepsze domyślne Schronienie, jeśli jest ono związane z Zasobami, Statusem lub Wpływami. Jeśli te elementy Zaplecza znikają, znika również i zapewniane przez nie Schronienie.

Postać, która ich nie posiada

może mieć Schronienie jako osobny atut Zaplecza. Może ona nie mieć wystarczających środków na wiktoriańską posiadłość z dwudziestoma pokojami, ale jeśli prababcia zostawiła ją opłaconą w spadku, nie ma powodów, żeby w niej nie zamieszkac, gdy powoli popada w ruinę.

Podstawowe współczynniki Schronienia, takie jak rozmiar, zabezpieczenia i prywatność, znajdują odzwierciedlenie w jego poziomach. Wszystkie te czynniki wpływają na to, jak trudno jest zauważyc, obserwować i dostać się do kryjówki wampira. Dodaj +1 do ST tych prób lub jedną kość do puli oporu za każdą kropkę podstawowego współczynnika Schronienia.

Spokrewnieni znają swoje Schronienia na wylot. Za każdą kropkę podstawowego współczynnika Schronienia dodaj 1 kropkę do puli mających na celu wykrycie zagrożenia, kiedy znajdujesz się w swoim schronieniu (łącznie z testami przy budzeniu się, zobacz s. 219).

## PODSTAWOWE SCHRONIENIE

### ■ Wada: (•) Brak Schronienia.

Musisz postarać się (i wykonać przynajmniej prosty test), żeby każdej nocy znaleźć jakieś schronienie, aby przeszukać w nim dzień.

- Małe schronienie, ale bardziej bezpieczne i prywatne niż to domyślne, na przykład piwnica, krypta, pomieszczenie w magazynie.

- Schronienie odpowiedniej wielkości, wystarczająco bezpieczne i prywatne, na przykład dom, wybieg dla wilków w zoo, boczny tunel w kanałach.
- Bardzo duże i bezpieczne lub prywatne schronienie, na przykład budynek poza miastem, budynek banku, zamknięta stacja metra.

#### **WADY I ZALETY SCHRONIENIA**

Jeśli chcesz, możesz dołączyć do swojego Schronienia Wady i Zalety. Ich wartość dodaje się do podstawowego współczynnika Schronienia, co zapewnia wyższą sumę kropek tego atutu Zaplecza używaną w przedsięwzięciach lub innych celach.

Pamiętaj również, że Schronienie może stać się wspólnym Zapleczem dla całej koterii – to najprostszy sposób, aby pozwolić sobie na Schronienie z dużą liczbą atutów.

- **Wada: (•) Zagrożone.** Twoje schronienie było już w przeszłości atakowane, być może zanim jeszcze w ogóle stało się twoje. Prawdopodobnie znajduje się więc na jakiejś liście. Napastnicy lub szpiedy mogą dodać 2 kości do swoich pul testujących przeniknięcie do twojego schronienia lub jego inwigilację. Jeśli kiedykolwiek znajdziesz się na celowniku Inkwizycji, pomyśl o przeprowadzce.
- **Wada: (•) Odrażające.** Twoje schronienie wygląda niczym nora seryjnego mordercy (i szczerze mówiąc, tym zapewne właśnie jest). Sąsiedzi mogą donieść o nim policji lub po prostu plotkować o tym odrażającym miejscu. Twoje pule uwodzenia lub uspokajania śmiertelnych gości otrzymują karę -2 kości.
- **Wada: (•) Nawiedzone.** Twoje schronienie jest nawiedzone przez jakiś nadprzyrodzoną siłę, której nie kontrolujesz, ani nawet nie rozumiesz. Może to być po prostu duch, ale Nawiedzone schronienie może być również portalem do innego wymiaru, może znajdować się w nim przeklęty meteoryt lub coś innego, czego nie możesz się pozbyć. Oczywiście ktoś, kto rozumie ten fenomen może to wykorzystać, żeby dostać się do środka. Narrator określa inne skutki nawiedzenia i nakłada karę przynajmniej -1 kości za każdą kropkę Nawiedzenia do odpowiednich pul testów wykonywanych na terytorium Schronienia.

- **Biblioteka.** Twoje Schronienie ma własną bibliotekę poświęconą okultyzmowi, legendom Kainitów, historii miasta, wampirom i tym podobnym zagadnieniom. Każda kropka tej Zalety dodaje +1 do pul testujących badania przeprowadzane dla jednej ze specjalizacji Wyksztalcenia, Śledztwa lub Okultyzmu. Male schronienia mogą posiadać tylko 1 kropkę tej Zalety.
- **Cela.** Twoje Schronienie ma osobne pomieszczenie, w którym zmieści się dwójka więźniów. Dzięki niemu ST ucieczki wynosi 5. Każda kolejna wykupiona kropka Celi pozwala trzymać kolejną dwójkę więźniów (ich maksymalna liczba to 32, tylko w wielkich schronieniach) lub dodaje +1 do ST ucieczki. Tej Zalety nie mogą posiadać małe schronienia.
- **Laboratorium.** W twoim Schronieniu znajduje się odpowiednio wyposażone laboratorium ze zlewem przemysłowym, palnikiem gazowym, wzmacnioną podłogą i tak dalej. Każda kropka tej Zalety dodaje 1 kość do pul związanych z jakąś specjalizacją Nauki lub Techniki albo do pul Alchemii w przypadku wampirów słabej krwi używających metody Fixatio (zobacz s. 285). Tej Zalety nie mogą posiadać małe schronienia.
- **Lokalizacja.** Twoje schronienie mieści się w jednej z najmodniejszych lub elitarnych dzielnic miasta: w Lunaparku, na małej wyspie albo w jakimś innym, topowym miejscu. Dodaj 2 kości (albo +2 do ST testu przeciwnika) jako premię dla odpowiednich testów wykonywanych za pomocą Chasse (zobacz s. 195) lub współczynnika podstawowego twojego Schronienia (do wyboru). Jeśli żaden z tych modyfikatorów nie odzwierciedla tego, o co ci chodzi, ustal z Narratorem, gdzie dodać owe 2 kości. Na przykład Schronienie znajdujące się w pobliżu Elizjum może zapewnić premię 2 kości w testach Etykiety wykonywanych w Elizjum lub w testach gromadzenia plotek na dworze.
- **Luksus.** Ekrany o dużej rozdzielczości, designerskie meble, dzieła sztuki lub inne cenne przedmioty, które zapewniają premię 2 kości w testach Społecznych dotyczących śmiertelnych gości odwiedzających twoje schronienie. Jeśli nie masz przynajmniej trzech kropek Zasobów (•••), dobra luksusowe zostały zdobyte w nielegalny sposób.

- **Ochrona.** Twoje schronienie posiada jakąś magiczną ochronę zabezpieczającą przed mocami nadprzyrodzonymi. Nie możesz jej usunąć, ale pozwala ci ona do niego wejść. Ustal z Narratorem ograniczenia tej ochrony. Każda kropka tej Zalety dodaje 1 kość do pul testujących ochronę przed nadprzyrodzoną inwigilacją lub przed innymi rodzajami włamania, na jakie pozwoli Narrator. Narrator może wymagać posiadania przez postać Okultyzmu 3 lub wyższego albo Magii Krwi, żeby mogła ona nabyć tę Zaletę.
- **Poterna.** Twoje schronienie posiada tylne wyjście, tajny tunel albo wejście w piwnicy, które prowadzą do kanałów lub w jakiś inny sposób umożliwiają jego ciche opuszczenie. Za każdą kropkę tej Zalety dodaj 1 kość do puli testującej unikanie inwigilacji dokonywanej w pobliżu twojego schronienia.
- **Sala operacyjna.** Twoje schronienie ma jedno pomieszczenie wyposażone niczym szpital polowy lub nawet i lepiej. Dodaj 2 kości do odpowiednich puli, zazwyczaj Medycyny, w przypadku testów wykonywanych na jego terytorium. Tej Zalety nie mogą posiadać małe schronienia.
- **Strażnicy.** Masz prywatnych ochroniarzy lub grupę przestępów strzegących twojego Schronienia. Każda kropka tej Zalety oznacza czwórkę przeciętnych strażników lub jednego utalentowanego szefa (zobacz Szablony śmiertelników na stronie s. 185). Jeśli strażnicy rzucaliby się w oczy, zachowaj ostrożność przy nabywaniu tej Zalety.
- **System bezpieczeństwa.** Twoje schronienie posiada ponadprzeciętny system bezpieczeństwa. Za każdą kropkę tej Zalety dodaj 1 kość do puli testu powstrzymującego (lub sygnalizującego) wtargnięcie do twojego schronienia nieproszonych gości.
- **Ukryta zbrojownia.** Każda kropka tej Zalety dodaje do schronienia zestaw broni, na który składa się jeden pistolet i jedna dłuża broń palna wraz z amunicją. Są one tak samo zabezpieczone przed odkryciem, jak i samo Schronienie.

## Sława

Śmiertelnicy rozpoznają twoje nazwisko i chętnie szukają informacji o tym, co robisz. Możesz być

gwiazdą filmową, muzykiem lub innym celebrytą. Sława zapewnia wpływy w mediach, w tym społecznościowych, dysponujesz również większymi możliwościami manipulowania ludźmi niż inni. Prawdopodobnie masz też możliwość ukrycia faktu, że nikt nigdy nie widział cię w dzień – na przykład korzystasz z usług sobowtóra. W niektórych sytuacjach Narrator może pozwolić ci użyć Slawy w testach Spolecznych zamiast innej Cechy, zwłaszcza kiedy chodzi o dostanie się na jakąś zamkniętą imprezę lub inne wydarzenie. „Wiesz, kim jestem?” nie zawsze, ale czasem jednak działa. Każdy poziom Slawy odejmuje jeden punkt od ST w testach Spolecznych związanych z twoimi fanami i w wielu testach polowania, zależnie od twojej strategii żerowania – łatwiej jest ci zwabić ofiary.

Sława ma również swoje złe strony, na przykład trudniej ci śledzić kogoś niepostrzeżenie, poza tym, który chciałby, żeby groupies kręciły się koło jego schronienia przez cały dzień, tagując je na instagramowej mapie? Może należałoby wziąć Przebranie jako Specjalizację? Sława działa domyślnie wśród śmiertelników, ale można również nabyć za tę samą cenę Sławę działającą wśród Spokrewnionych. Niektóre wampiry, takie jak Drakula lub Elżbieta Batory, mogą mieć obydwie! Wampiry mogą podziwiać lub przynajmniej interesować się Spokrewnionymi sławnymi lub niesławnymi za życia, takimi jak Arthur Rimbaud, Crispus Attucks, Billy the Kid i im podobni.

**NIESŁAWA** Słyniesz z czegoś strasznego. W najlepszym wypadku ST większość testów reakcji wzrasta o wartość tej Wady, w najgorszym władze chcą cię zabić lub schwytać wszędzie tam, gdzie tylko się pojawiś.

**MROCZNY SEKRET** Możesz mieć również Mroczny sekret, łagodniejszą wersję Niesławty. Wada ta daje o jeden punkt mniej niż odpowiednia Niesława, ponieważ twoje mroczne czyny pozostają nieznane wszystkim oprócz ciebie i być może jednego lub dwóch zawziętych wrogów. Niesława o wartości 1 kropki zapewnia również 1 punkt Mrocznego sekretu, ponieważ łatwiej ją odkryć niż prawdziwy sekret zagrażający życiu.

■ **Wada: (•)** Jesteś Kanibalem lub wielokrotnie naruszyłeś Maskaradę, uciekłeś przed Krwawymi Łowami do innego miasta albo poważnie obrazłeś władcę domeny.

■ **Wada: (•)** Masz poważny dług u zlych ludzi lub zrązłeś do siebie wszystkich wokół. Alternatywnie twój krewny lub partner/ka ma Niesławę ••.

- Wybrana subkultura wie, kim jesteś i cię podziwia.
- Jesteś lokalnym celebrytą, postacią rozpoznawaną przez większość mieszkańców miasta.
- Większość ludzi w kraju rozpoznaje przynajmniej twoje nazwisko.
- Każdy, kto przynajmniej trochę interesuje się trendami lub twoją dziedziną wie coś o tobie.
- Twoja Sława sięga poza granice kraju. Jesteś wielką gwiazdą filmową, słynnym muzykiem rockowym lub byłym prezydentem.

## Słudzy

Masz co najmniej jednego lojalnego i wiernego sługę lub pomocnika. Słudzy mogą być związanymi krwią ghulami, osobami znajdującymi się przez lata pod wpływem Dominacji, w wyniku czego są niezdolni do samodzielnego działania lub pozostawać pod takim wrażeniem twojej Prezencji, że zrobią dla ciebie niemalże wszystko.

Musisz zawsze kontrolować w jakiś sposób swoje Slugi – płacąc im, dając *vitae* lub otumaniając mesmeryzmem. Są one zasadniczo lojalni, ale mogą cię zdradzić,

jeśli otrzymają za to nagrodę wartą ryzyka lub jeśli będziesz ich źle traktował. Narrator może zawsze zarządzić scenę z udziałem twoim i Slugi.

Słudzy powinni funkcjonować jako pełnoprawne postacie, a nie marionetki. Nawet ghule nie są nadludźmi, a najbardziej utalentowani słudzy niekoniecznie są tymi najbardziej lojalnymi. W Wampirze wszystko ma swoją cenę. Narratorzy mogą używać Slug, żeby dodać kronice pikantniej; nie pozwól im jednak na to, jeśli może to zaszkodzić opowiadanej historii.

■ **Wada: (•) Natręci.** Przyciągasz do siebie ludzi, którzy są tobą za bardzo oczarowani, żeby mogło ci to wyjść na dobrze. Byli słudzy pamiętają o tobie i chcą do ciebie wrócić. Mogą być głodni, opętani przez uczucia, zdesperowani, działać we własnym interesie albo wszystko to naraz. Jeśli pozbędziesz się jednego, zaraz pojawi się następny.

- Rozczarowujący sługa: Dziecko, przestępca lub fan horrorów chodzi za tobą i robi to, co mu każesz bez potrzeby wiążania go Krwią. Stwórz go jako słabego śmiertelnika.
- Ghul, służący rodzinie, śmiertelny partner / partnerka lub niewolnik Więzi Krwi: Wymyśl dla niego jakąś historię. Stwórz go jako przeciętnego śmiertelnika lub ghula pozbawionego Atutów. Na temat ghuli zobacz s. 234.

••• Sluga wystarczająco kompetentny, żeby samodzielnie działać i nie robiący problemów, kiedy odejdzie. Jest to najprawdopodobniej ghul z cechami odpowiadającymi utalentowanemu śmiertelnikowi lub u szczytu swoich nadprzyrodzonych zdolności.

## Sprzymierzeńcy i Wrogowie

Sprzymierzeńcy to śmiertelni, którzy udzielają ci wsparcia – rodzinna, znajomi albo nawet jakaś organizacja, która jest ci coś winna. Chociaż Sprzymierzeńcy na ogół pomagają ci dobrowolnie, to nie zawsze są w stanie tej pomocy udzielić – mają swoje własne sprawy i nie zrobią dla ciebie wszystkiego. Sprzymierzeńcy zwykle pojawiają się raz w trakcie danej historii.

Sprzymierzeńcem może być prawie każda osoba mieszkająca w mieście, w zależności od tego, na co zezwoli Narrator. Możesz mieć znajomości w lokalnej kostnicy, w tabloidzie albo plotkarskim blogu, w wyższych sferach lub na kolei. Sprzymierzeńcy są z reguły godni zaufania (choć prawdopodobnie nie wiedzą, że jesteś wampirem, ani że wampiry w ogóle istnieją). Wszystko ma jednakże swoją cenę. Jeśli będziesz prosić o pomoc znajomego z rosyjskiej mafii, zapewne będzie on chciał od ciebie przysługi w przyszłości.

Wrogowie to przeciwnieństwo Sprzymierzeńców i zaliczają się do Wad.



– Wiesz, co jest najsmutniejsze? – zapytała. – Najsmutniejsze jest to, że jesteśmy tacy jak wy.

Nic nie odpowiedziałem.

– W waszych fantazjach – powiedziała – moi ludzie są tacy jak wy, tylko lepsi. Nie umieramy, nie starzejemy się, nie jesteśmy głodni ani nie jest nam zimno. Lepiej się ubieramy.

Dysponujemy mądrością stuleci. A jeśli pragniemy krwi, to jest tak samo, jak ludzie, gdy chcą jeść albo pragną uwagi lub światła. A poza tym to sprawia, że wychodzimy z domu. Z krypty.

Z trumny. Skądkolwiek.

– A tak naprawdę? – spytałem.

– Jesteśmy jak wy. – odpowiedziała. –

Wy z waszym burdelem i wszystkim, co czyni was ludźmi, ze wszystkimi waszymi lękami i samotnością, i niepewnością... to nie znika. To jak bycie znanim lub bogatym. Jesteś tą samą osobą co wtedy, gdy nikt cię nie znał i nie miałeś pieniędzy. Tylko jest gorzej. Wszystkie złe rzeczy są pomnożone i nie wiesz już, gdzie się podziały te dobre. Więc tak to właśnie jest. Ale to nie wszystko. Jesteśmy zimniejsi niż wy. Bardziej martwi.

Tęsknię za światłem słońca i jedzeniem. Za tym, jak to jest dorykać kogoś i coś do niego czuć. Pamiętam życie i spotykanie się z ludźmi jako ludźmi, a nie tylko źródłem pokarmu lub kimś, kogo można kontrolować. Pamiętam, jak to było odczuwać coś, cokolwiek – smutek, radość... – przerwała.

– Czy ty płaczesz? – spytałem.

– My nie płaczemy. – odpowiedziała.

Jak mówiłem, ta kobieta kłamała.

Możesz skorzystać z szablonów śmiertelników, aby stworzyć Sprzymierzeńców lub Wrogów, kiedy ich wykupujesz lub korzystasz z ich pomocy po raz pierwszy. Musisz ich również wpisać na Mapę Relacji, chociaż wiele grup pozostawia to Narratorowi.

Stwórz Sprzymierzeńców lub Wrogów z dostępnej puli punktów, w oparciu o ich Efektywność i Solidność. Maksymalna liczba punktów dla jednego Sprzymierzeńca wynosi 6. Grupy Sprzymierzeńców lub Wrogów liczą tyle postaci, ilu jest graczy.

Wrogowie wyceniani są na 2 kropki mniej niż wynosi ich Skuteczność. Ualentowany śmiertelny Sprzymierzeniec kosztuje 3 kropki jako Zaleta, ale tylko 1 kropkę jako Wada. Wszyscy Wrogowie mają taką samą Solidność – pojawiają się wtedy, kiedy Narrator uzna to za stosowne, prawdopodobnie przynajmniej raz na historię.

#### SKUTECZNOŚĆ

- Słaby śmiertelnik, który nie przyda się w niebezpiecznej lub potencjalnie niebezpiecznej sytuacji.
- Przeciętny śmiertelnik lub zwarta grupa słabych śmiertelników (grupka młodych z sąsiedztwa, którzy rozwiązuje zagadki, oddział fundacji).
- Ualentowany śmiertelnik lub niebezpieczna grupa przeciętnych śmiertelników (gang, świta, grupa związkowców).
- Niebezpieczny śmiertelnik, ualentowany śmiertelnik znający magię lub posiadający inne

nadprzyrodzone moce lub dobrze uzbrojona grupa ualentowanych śmiertelników (oddział ochroniarzy, grupa prawników, rosyjska mafia).

#### SOLIDNOŚĆ

- Sprzymierzeniec zjawia się w połowie przypadków.
- Sprzymierzeniec zjawia się w przeciągu od 1 do 10 godzin (rzuć kostką).
- Sprzymierzeniec zjawia się najszybciej, jak to tylko możliwe.

#### Stado

Dysponujesz grupą śmiertelników, na których możesz żerować bez podejmowania większego wysiłku. Możesz ich wykorzystać również do prostych rzeczy, chociaż nie znajdują się oni pod taką kontrolą, jak Śludzy, ani nie są tak samo jak oni lojalni. Jeśli potrzeba, stwórz swoje Stado jako kombinację słabych i przeciętnych śmiertelników (zobacz Szablony śmiertelników na stronie 185).

Możesz tyle razy na tydzień zaspokajać Głód ze swojego Stada, ile wynosi jego wartość (tą korzyść można dzielić z większą liczbą wampirów). Przesadzanie z żerowaniem prowadzi do obniżenia poziomu Stada, ponieważ jego członkowie umierają lub uciekają.

#### ■ Wada: (++) Oczywisty

**drapieżnik.** Zachowujesz się w tak drapieżny sposób, że śmiertelnicy boją się ciebie i ci nie ufają. Odejmij 2 kości z puli polowania, z wyjątkiem czysto Fizycznych sposobów

tropienia, ścigania i zabijania ofiar. Odejmij również 1 kość ze wszystkich puli testów Społecznych mających na celu uspokojenie śmiertelników. Nie możesz wykupić Stada.

- 1-3 żywicieli z przypadkowym Rezonansem i bez Dyskrazji. Raz na miesiąc możesz zmienić Rezonans jednej ofiary po udanym teście Manipulacji + Intuicji (ST 4). Przykłady: studenci, uczniowie z kursów, rodzina Kanibala.
- 4-7 żywicieli, z których połowa ma ten sam Rezonans, który wybierasz,



- gdy nabywasz ten Atut. Przykłady: podstarzali fani sceny goth lub bhangra, znajomi z klubów, duża rodzina Kanibala.
- 7-15 żywicieli z dwoma różnymi Rezonansami, które wybierasz co tydzień, kiedy żerujesz na różnych członkach Stada. Przykłady: drużyna rugby, swingersi, grupa z kursu tańca lub ze szkoły wieczorowej, pracownicy z nocnej zmiany.
  - 16-30 żywicieli. Wybierz co tydzień dwa różne Rezonanse. Utrzymanie Stada, tuszowanie działalności i rekrutacja odgrywają sporadycznie rolę w twojej

kronice. Przykłady: sekta, duży burdel, zakład pracy.

- 30-60 żywicieli. Wybierz co tydzień trzy różne Rezonanse. Utrzymanie Stada, tuszowanie działalności i rekrutacja zaczynają naruszać Maskaradę. Przykłady: duża sekta, duży zakład pracy.

### Status

Cieszysz się jakąś renomą i poważaniem (zasłużenie bądź nie) w lokalnej społeczności Spokrewnionych, prawdopodobnie Camarilli lub Anarchistów. Status w społeczności Camarilli zależy również często od statusu twojego Stwórcy i linii Krwi, co od indywidualnych osiągnięć. Wysoki Status wśród Anarchistów teoretycznie zależy od zasług postaci, ale często również od ich powiązań (przez Krew lub koterię) z obecnym baronem lub innym władcą.

Status w jednej sekcie niekoniecznie przekłada się na ten sam Status w innej. Ogólnie rzecz ujmując, Status w innym mieście jest niższy o 1 kropkę – wampir Wpływowy (••) w Cartagenie jest zaledwie Szanowany (••) w Buenos Aires.

Narrator może od czasu do czasu uznać, że musisz dodać swój Status do puli kości razem z jakąś Cechą Społeczną, zwłaszcza w przypadku pierwszych spotkań i wydarzeń toczących się na dworze. W innych przypadkach Narrator może pozwolić ci zastąpić Statusem jakąś Cechę Społeczną, ale inne wampiry mogą zauważyc, że polegasz na nim,

zamiast korzystać na przykład z Etykiety.

Postacie Pariasów zaczynają z Wadą: Podejrzany i nie mogą nabyć pozytywnego Statusu podczas tworzenia postaci.

■ **Wada: (•) Izolowany.** Sekta całkowicie tobą gardzi z powodu twojej zdrady, konfliktu z miejscowym przywódcą lub konfliktów z przeszłości. Członkowie tej grupy będą aktywnie działać przeciwko tobie, jeśli tylko będą mieli ku temu okazję.

■ **Wada: (•) Podejrzany.** Nie masz dobrych relacji z tą seką z powodu niedotrzymania słowa, złamania przysięgi i tym podobnych wydarzeń. Możesz próbować trzymać się od niej z daleka i nie przypominać o sobie, ale dopóki nie naprawisz sytuacji, otrzymujesz karę -2 kości we wszystkich testach Społecznych dotyczących urażonej frakcji.

• **Znany.** Odpowiednio przedstawiony i powitany nowicjusz, który jest uważany za obiecującego.

•• **Szanowany.** Masz teraz obowiązki jako przeciętny *ancilla*.

••• **Wpływowy.** Posiadasz władzę nad częścią grupy jako przeciętny Starszy.

•••• **Potężny.** Sprawujesz jakiś urząd, na przykład Szeryfa, Harpii lub Oprawcy.

••••• **Luminarz.** Dzierżysz władzę w grupie jako szanowany członek Primogenu.



## Wpływy

Dzięki bogactwu lub prestiżowi, stanowisku politycznemu, szantażowi albo nadprzyrodzonym działaniom posiadasz wpływy w społeczności śmiertelników. Spokrewnieni o dużych Wpływach mogą ingerować w politykę i społeczność swojego miasta, zwłaszcza w działania policji oraz administracji, a nawet je kontrolować.

Wpływy dotyczą domyślnie jednej grupy lub dzielnicy miasta. Grupy mogą być duże, a nawet rozproszone terytorialnie, na przykład przestępcość zorganizowana, media, kościół, policja, władze miejskie i tak dalej. Ich tereny powinny być znacznie większe od domen, z wyjątkiem może tych największych – Brooklyn, lewobrzeżny Paryż, South Side, Ginza i im podobne. Twoje Wpływy na terenie całego miasta są o 1 kropkę niższe, niż w twojej grupie lub dzielnicy. Używanie lokalnych Wpływów w innym mieście, które jest położone w tym samym regionie, jest możliwe, ale z kolejną karą -1 kropki, i tak dalej. Zatem wampir może być Potężny (\*\*\*\*) w Hollywood, Ugruntowany (\*\*) w całym Los Angeles, zaledwie Wpływowy (•) w San Diego lub San Francisco i tylko Dobrze Powiązany (•) w Chicago oraz Nowym Jorku.

Narrator może domagać się, żeby w niektórych pulach kości używać Wpływów zamiast jakieś Cechy, zwłaszcza w testach Społecznych, w których chodzi o przekonanie niższych urzędników albo ich odpowiednika w twojej grupie. To Zaplecze pozwala ci na doprowadzenie do zburzenia (lub pozostawienia w spokoju) „opuszczonego” budynku, ale nie na wywołanie globalnej wojny.

Jeśli Narrator zamierza prowadzić grę o globalnych spiskach, można przyjąć, że Wpływy są ogólnokrajowe (\*\*\*), a nawet globalne (\*\*\*\*).

■ **Wada: (•) Pogarda.** Jakaś grupa lub region zrobi wszystko, żeby popsuć szyki tobie i twojej frakcji. Odejmij 2 kości od pul, w których chodzi o przekonanie neutralnej postaci do poparcia cię politycznie lub oddania ci przysługi. Narrator powinien wykorzystać wszelkie możliwości, żeby włączyć twoich przeciwników w toczącej się historię.

■ **Wada: (•) Niechęć.** Odejmij 1 kość w testach Społecznych dotyczących wszystkich grup w mieście z wyjątkiem dwóch Kontaktów i Sprzymierzeńców lub innych lojalnych zwolenników.

- **Dobrze Powiązany.** Masz zapewnione pełne szacunku wysłuchanie.
- **Wpływowy.** Ludzie chcą wyjaśnić ci przysługi.
- **Ugruntowany.** Wpływowi śmiertelnicy i frakcje wolą ci się nie przeciwstawić.
- **Potężny.** Funkcjonariusze i szeregowi pracownicy są posłuszní, jeśli nie mają dobrego powodu, żeby tego nie robić.
- **Dominujący.** Pomniejsze postacie starają się domyślić, czego chcesz i wyprzedzić twoje oczekiwania.

## Zasoby

Ten element Zaplecza obejmuje posiadane przez ciebie środki, niekonieczne finansowe i nie zawsze płynne, choć często możesz je sprzedać, żeby zdobyć pieniądze. Zajmuje to jednak tygodnie lub nawet miesiące, w zależności od tego, ile w tym celu trzeba ich sprzedać. Wampiry wracają do gromadzenia gotówki, złota, sztuki, narkotyków, broni lub niewolników, ponieważ Druga Inkwizycja zamyka ich konta bankowe.

Kropki Zasobów zapewniają ci dochody, dzięki którym utrzymujesz swój standard nieżycia, ale musisz podać szczegółowe źródło swoich dochodów i formę, jaką przyjmują twoje Zasoby. Pewnego dnia mogą się one skończyć, zostać skradzione lub zniknąć z kroniki z innego powodu.

■ **Wada: (•) Nędzarz.** Nie masz ani pieniędzy, ani domu.

- **Proletariusz.** Żyjesz od wyplaty do wyplaty: mieszkanie, samochód, sprzęt turystyczny.
- **Klasa Średnia.** Większe mieszkanie lub dom, kilka samochodów, drogi sprzęt.
- **Zamożny.** Wielkie mieszkanie lub dom, luksusowe dobra, drogi sprzęt dla kilku osób.
- **Bogaty.** Posiadłość, helikopter lub prywatny odrzutowiec, specjalistyczny sprzęt.
- **Superbogaty.** Wiele posiadłości, „wszystko, co można kupić za pieniądze” ■

# Tworzenie Koterii

Gracze mogą tworzyć swoje postacie indywidualnie, ale koterię tworzą razem. Ułatwia to wspólne tworzenie kroniki i pozwala graczom na wskazanie, jakimi elementami Świata Mroku są najbardziej zainteresowani.

Pula koterii zaczyna się od 1 darmowej kropki za postać (Narrator może pozwolić, żeby w małych grupach, liczących poniżej czterech osób, były to 2 kropki za postać). Gracze mogą również dodać do wspólnej puli koterii kropki Atutów swoich własnych postaci.

Gracze wydają pulę koterii razem, chociaż w niektórych grupach każdy gracz może mieć kontrolę nad swoim władem. Koteria może również nabyc Wady koterii, żeby otrzymać do wydania

więcej kropiek. Każdy gracz musi jednak zgodzić się na wybrane Wady.

## PRZYKŁAD:

*Gracze stworzyli koterię typu Marechal (zobacz niżej) i uznali, że jako taka nie ma ona własnej Domeny, a zamiast tego wydali swoje 4 kropki na Kontakty, żeby łatwiej było im podróżować oraz w barkę, która jest ich Schronieniem. Wzięli również 2 kropki Przeciwnika (tajemniczej postaci, która śledzi koterię), żeby otrzymać 2 dodatkowe kropki, które mogą wydać na Status w Camarilli*

## Domena

Domena, która jest kluczowym elementem koterii, to jakiś miejski obszar, w którym może ona polować.

Dla Camarilli każda Domena to coś w rodzaju feudalnego lenna, nadanego przez księcia lub innego

szlachetnego Spokrewnionego. Koterie Anarchistów uważają za swoje Domeny za „rewiry”. Tak czy inaczej, zasada pozostaje ta sama.

Podobnie jak w przypadku innych elementów Świata Mroku, Domeny mają swoje Cechy. Każda kropka Cechy Domeny kosztuje 1 dostępną kropkę z puli koterii. Cechy Domeny to obszerna kategoria i należy je uważać raczej za uogólnienia, a nie za ograniczenia.

## Chasse

Ta Cecha określa, jak dobrze zaopatrzoną, chronioną i bogata jest Domena jako teren łowiecki. Wykupienie 1 kropki Chasse zapewnia koterii domyślny ST 6 dla polowania odbywającego się na jej obszarze. Każda dodatkowa kropka redukuje ST o 1.

Chasse odnosi się również do wielkości domeny. Ta właściwość różni się mocno w zależności od terenu konkretnego miasta, ale jeśli



chodzi o podstawową zasadę, należy użyć poniższej tabelki.

<b>CHASSE EKWivalent W TERENIE</b>
• Jedna przecznica, jedno zamknięte osiedle położone na przedmieściach.
.. Od dwóch do czterech przecznic, park i drogi, które do niego prowadzą, jeden mały obiekt (punkt turystyczny, szpital, sklep).
... Osiem przecnic znajdujących się po obu stronach głównej ulicy, jeden średni obiekt (lotnisko, duży zakład, kasyno, szkoła).
.... Dzielnicowa, kilometr kwadratowy, wszystko przy głównej ulicy, jeden duży obiekt (uniwersytet, wesołe miasteczko).
..... Trzy dzielnice, duża grupa obiektów („wszystkie parki w południowej części miasta”, „wszystkie szpitale w Queens”, „wszystkie autostrady na południe od rzeki”).

Kropki niekoniecznie muszą przekładać się wprost na rozmiar Chasse. Oczywiście mniejsza domena położona w zasobnym obszarze polowań, taka jak Lunapark, ma wyższy poziom Chasse niż duża domena położona w odludnej lub pustej części miasta.

### Lien

Ta Cecha opisuje, jak dobrze koteria jest zintegrowana ze swoją Domeną. Każda kropka Lien dodaje 1 kość do puli testów członków koterii w przypadku, gdy nawiązują oni kontakty ze śmiertelnikami z niej pochodzący, szukają na jej obszarze czegoś lub kogoś albo informacji na jakiś temat.

Wartość Lien nigdy nie modyfikuje puli polowania członków koterii.

### Portillon

Ta cecha dotyczy tego, jak dobrze Domena zabezpieczona jest przed atakiem lub agresją ze strony innych wampirów, policji, drapieżników, Drugiej Inkwizycji i tak dalej. Każda kropka Portillonu odejmuję 1 kość z puli przeciwnika próbującego na przykład wkroczyć do Domeny lub ją inwigilować.

Wartość Portillonu rzadko kiedy dodaje się do puli postaci. Jest to głównie Cecha odporności. Krytyczny sukces intruza może obniżyć Portillon Domeny przeciwko jego działaniom, chyba że koteria rozprawi się z nim, zanim dokona on kolejnej próby.

Portillon nie obejmuje Schronień oraz wejść i wyjść z Domeny.

### Koterie bez Domen

Koteria bez Domeny albo „kłusuje” bez zgody jakiegoś władcy, co wystawia ją na ryzyko, albo ma list żelazny od swojego księcia lub innego wysokiego urzędnika. Jeśli lokalne władze uznają takie referencje, wówczas przyznają koterii tymczasowe prawo do polowania w jakimś miejscu.

Narrator może skorzystać z tabeli na (zob. s. 310), żeby wyznaczyć domyślny ST polowań Koterii.

## Zaplecze Koterii

Koterie mogą mieć pewne wspólne Atuty Zaplecza oraz Wady – Kontakty, Maskę, Maulę,

Przeciwników, Schronienie, Slugi, Sprzymierzeńców, Stado, Status, Wpływy, Wroga i Zasoby. Takie Zaplecze należy nabyć za punkty pochodzące z puli koterii, w analogiczny sposób jak przy nabywaniu Zaplecza dla pojedynczej postaci.

Pamiętaj o wpisaniu głównych postaci na Mapę Relacji, tak jak w przypadku indywidualnego Zaplecza.

Każdy członek koterii może korzystać z Zaplecza koterii tak, jak z własnego, w oparciu o stosowne zasady (zob. s. 179-196). Zaplecze należy jednak do koterii, a nie do pojedynczej postaci. Jeśli koteria rozpada się albo jeśli jakąś postać zostaje z niej wyrzucona (np. wskutek wygnania przez księcia), nie może ona zabrać Zaplecza ze sobą.

Zaplecze się w ten sposób nie rozrasta – Stado koterii na 2 kropki ma ciągle tę samą liczbę trzody i zapewnia tylko jeden Rezonans, tak jak w przypadku pojedynczego wampira z 2 kropkami Stada (..).

Podobnie jak każde inne Zaplecze, to, które należy do koterii jest podatne na wydarzenia zachodzące w grze. Jeśli tłum baptystów z pochodniami spali Schronenie koterii, to jego kropki przepadają, tak samo, jak gdyby spalili oni Schronenie pojedynczej postaci – być może z tą różnicą, że kiedy przepada Schronenie koterii, to nikt nie ma gdzie spać za dnia. Stawianie wszystkiego na jedną kartę ma również swoje negatywne strony.

# Rodzaje Koterii

Spokrewnieni lubią rozpowszechniać mit, że są samotnymi drapieżnikami. Takie twierdzenie jest częściowo prawdziwe, ponieważ podobnie jak w przypadku innych uzależnionych, ich pragnienie krwi jest ważniejsze niż osobista lojalność. Wampir, który ma bliskich przyjaciół, miewa również swoje słabości. W miarę jak mijające stulecia zamieniają miłość w nienawiść, a bliskość zaczyna rodzić pogardę, zdrada musi w końcu nastąpić. Przekleci jednak rzadko kiedy przyznają się otwarcie do tego, że tak jak my szukają sensu i towarzystwa, o ile nawet nie bardziej. Balansują bowiem bez przerwy na krawędzi otchłani rozpaczy. Samotnemu Spokrewnionemu bardzo łatwo jest paść ofiarą Kompulsji Bestii lub spalić się w płomieniu autodestruktywnej depresji.

Z jakiego powodu istnieje wasza grupa, poza powodami egzystencjalnymi? W praktyce wampiry zrzeszają się w różnego rodzaju koterie z tej samej przyczyny, co ludzie w różne grupy społeczne.

Mögocie wybrać dany rodzaj koterii lub wymyślić własny. Inspiracje można znaleźć w podręcznikach dotyczących Anarchistów i Camarilli.

Jeśli wasza koteria podpada pod dany rodzaj, odejmijcie podane przy nim koszty od puli koterii. Jeśli wasza pula nie wystarczy, żeby za wszystko zapłacić, musicie dodać brakujące kropki z puli waszych postaci.

Podane wartości można dodatkowo podnieść za kropki pochodzące z puli koterii, jeśli jakieś w niej jeszcze zostały. Można również przeznaczyć je na zakup wymienionych dodatków.

## Bojownicy

Ta koteria istnieje po to, aby walczyć o jakąś sprawę, być może nawet taką, którą śmiertelnicy uważaliby za ważną, na przykład oczyszczenie dzielnicy z handlarzy narkotyków. Wampiry słabej krwi często zaczynają swoje nieżycie jako Bojownicy. Wampiry o silniejszej krwi będące Bojownikami często zaliczają się do Anarchistów albo przynajmniej ich zwolenników, chociaż sprytny książę Camarilli może wykorzystać do swoich celów nawet najbardziej szlachetne wampiry. Ostatecznie nawet Bojownicy muszą dokonać wyboru pomiędzy ludzkimi zobowiązaniami i wampirycznymi popędami.

- **Domena:** Chasse (•) i Lien (•)
- **Sprzymierzeńcy:** (•)
- **Wrogowie:** (..)

## Możliwe dodatki:

Przeciwnik, Kontakty

## Cerberus

Ta koteria istnieje po to, aby chronić jakieś ważne miejsce, takie jak grób, portal lub skarbiec z bezcennymi reliktami. Koterie typu Cerberus są często „dziedziczne”, a ich członkostwo przechodzi na nowe pokolenia wampirów.

- **Domena:** Chasse (•)  
i Portillon (•••)
- **Schronienie:** (••)

**Możliwe dodatki:** Przeciwnik, Wada: Nawiedzenie (Schronienia), Status (dla dziedzictwa)

## Dzienna straż

Ta koteria chroni miasto nieumarłych przed śmiertelnikami, zwłaszcza za dnia, kiedy większość Spokrewnionych śpi. Wszyscy jej członkowie muszą być słabej krwi i posiadać Zaletę: Dzienny krwiopijca lub Narrator musi zapewnić im jakiś inny sposób na pozostawanie aktywnymi za dnia.

- **Domena:** Chasse (•)  
i Portillon (••)
- **Wpływ:** (••)
- **Wrogowie:** (•••)

**Możliwe dodatki:** Sprzymierzeńcy, Kontakty, Schronienie, Maula, wspólny relikty albo rytuał pozwalający na dzienną aktywność

## Gang Klów

Ta koteria działa niczym gang, grupa włamywaczy lub oszustów. Gang Klów może udawać przynależność do mafii lub działać jako łącznik w kontaktach księcia lub barona z przestępcością zorganizowaną.

- **Domena:** Chasse (•)  
i Portillon (•)
- **Kontakty:** (•) (paser lub inny pośrednik)
- **Wrogowie:** (••)

**Możliwe dodatki:** Schronienie (klub), Stado (śmiertelni członkowie, ofiary gangu), Wpływ (przestępcość zorganizowana), Śludzy, Status (prawdopodobnie wśród Anarchistów)

## Komando

Ta koteria istnieje po to, aby walczyć z wrogami swojego władcę – to wampiryczny odpowiednik oddziału specjalnego. Może nawet udawać oddział specjalny policji, póki nie próbuje tego robić przed prawdziwymi glinami.

- Domena: Chasse (•)  
i Portillon (•)
- Maula: (••) (ktoś, kto wysyła na misje)
- Status: (•)
- Wrogowie: (••)

Możliwe dodatki: Przeciwnik, Schronienie (baza), Maska

## Kult Krwi

Kulty Krwi, formalnie potępiane jako naruszenie Maskarady, rozplenili się wraz z nadaniem Gehenny. Ta koteria zwabia śmiertelnych wyznawców, karmiąc ich *vitaे* albo po prostu czyniąc swoimi niewolnikami. Wielu ze Spokrewnionych ujawnia wystarczająco dużo nadprzyrodzonych prawd (choćż niekoniecznie tych dotyczących wampirów), żeby zaalarmować Drugą Inkwickcję, czyli kolejnych nieprzejędnanych wrogów.

- Domena: Lien (•) i Portillon (•)
- Stado: (••)
- Wada Statusu: (•) Podejrzany

Możliwe dodatki: Wrogowie (••), Schronienie (świątynia lub budynek kultu), Wada Maski (••) (pod obserwacją Drugiej Inkwickcji), Śludzy



## Łowcy

Ta koteria specjalizuje się w chwytyaniu ludzi o konkretnym rodzaju krwi. Posiada wiedzę dotyczącą humorów i Rezonansów popularnych wśród wampirów słabej krwi i smakoszy Toreadorów. Nowopowstałe koterie często decydują się łowić śmiertelników dla innych.

- Domena: Chasse (••)
- Sprzymierzeńcy: (•) lub Maula: (•) (handlarz krwią)

Możliwe dodatki: Stado, Wpływy (zorganizowana przestępcość)

## Maréchal

Ta koteria służy księciu lub baronowi i ochrania go jako pomocnicy i wampiry od brudnej roboty. Ma bezpośredni dostęp do władcę, toteż wpływowi Starsi próbują załatwić swoim potomkom członkostwo – każdy członek koterii może być w istocie wysłany przez Primogen. Starsi sięgają po wszelkie środki, żeby wykorzystać lub nagiąć koterię do własnych potrzeb.

- Domena: Chasse (•)  
i Portillon (•)
  - Status: (••)
- Możliwe dodatki: Przeciwnicy, Wpływy, Maula (książę, baron), Śludzy

## Nomadzi

Ta koteria podróżuje z miejsca na miejsce. Może udawać zespół muzyczny, grupę teatralną lub innych wędrownych artystów (albo nimi po prostu być). Jej członkowie mogą występować wyłącznie dla Spokrewnionych na dworach książęcych, a nie w podległych klubach starych przemysłowych dzielnic. Koteria Nomadów może również uchodzić przed Wojną Gehenny lub składać się po prostu z „władców drogi”.

- Domena: Brak
- Kontakty: (••) (widownia, promotorzy, pracownicy biur podróży i tak dalej)
- Śludzy: (••) (przynajmniej jeden dorosły Śluga zajmujący się organizacją podróży w dziedzinie)
- Wada Statusu: (•) Podejrzany

Możliwe dodatki: Stado  
(współtwarzysze podróży)

## Plumaires

Ptaki łączą się w stada, a społeczne koterie, takie jak Plumaires („upierzeni”), stanowią odzwierciedlenie tej zasady. Pojawiają się zarówno na dworach Camarilli, jak i na terenach Anarchistów, jednocoze społecznymi wpływami lub po prostu wspólnymi zainteresowaniami. Mogą interesować się kontrkulturą gotycką, klubową albo inną, podzielając ten sam gust muzyczny lub modowy.

- Domena: Chasse (•) i Lien (•)
- Kontakty: (••) (inni członkowie subkultury)

Możliwe dodatki: Przeciwnik lub Wróg (konkurencyjne subkultury), Status (w przypadku Plumaires pochodzących z wyższych sfer)

## Questari

Ta koteria ma do osiągnięcia jakiś wielki cel. Koterie Questari często powstają z wolnej i nieprzymuszonej woli ich członków dążących do jakiegoś celu, a nie na bazie edyktu. Mogą ścigać kogoś, poszukiwać reliktów albo rozwiązywać tajemnicze sprawy. Często muszą opuszczać miasto.

- Domena: Chasse (•) i Lien (••)
  - Kontakty: (•)
- Możliwe dodatki: Schronienie z Biblioteką, Maula, Zasoby (budżet na badania)

## Regencja

Starsi z Camarilli tworzą lub wybierają tego typu koterie, aby strzegły ich spuścizny, kiedy zostają Wezwani na Bliski Wschód. Głosuje ona w ich imieniu podczas obrad Primogenu. Starsi Anarchistów, którzy usłyszeli Wezwanie, również dążą do wyboru wykonawczej koterii na swoje miejsce lub powołują jakąś jako obserwatora w Radzie.

- Domena: Chasse (•) i Portillon (••)
- Maula: (•) (majordomus lub zampolit)
- Status: (•••) (albo •• w przypadku Regencji Anarchistów)
- Atuty: wybierz do dziesięciu kropiek rozdzielonych na Schronienie, Stado, Wpływy, Zasoby lub Ślugi
- Wady: wybierz taką samą liczbę kropiek Wad

## Sbirri

Ta koteria podszywa się pod jakiś inny rodzaj koterii, gdy tymczasem w tajemnicy służy innemu księciu lub baronowi. Jej patron wybiera grupę Spokrewnionych i wysyła ich do innego miasta albo do innej frakcji w tym samym mieście.

- Maula: (•) (doradca lub posłaniec)
- Maska: (•)

Możliwe dodatki: Przeciwnicy w Primogenie miasta będącego celem, inne Atuty z udawanego typu koterii

## Strażnicy

Ta koteria patroluje miasto i chroni je przed intruzami, zwłaszcza Anarchistami i wilkołakami. Koterie Camarilli, które powstały w sąsiednich miastach, żeby walczyć z wpływami Sabatu albo kolonizować nowo uzyskane tereny również zaliczają się do Strażników. Miasta Anarchistów nazywają swoich Strażników (którzy walczą również z reakcjonistami i agentami Camarilli) mianem Komitetu Bezpieczeństwa Publicznego, Czeką lub Oczami Ludu.

- Domena: Chasse (•), Lien (•)
- Status: (•) (Camarilla)

Możliwe dodatki: Kontakty, Śludzy

## Vehme

Primogen wyznaczył tę koterię, której nazwa wywodzi się od tajnych sądów działających w średniowiecznych Niemczech, do bronienia za wszelką cenę Maskarady. Vehme ma prawo zatrzymywać sprawców i sprowadzać ich przed oblicze księcia oraz Primogenu.

- Domena: Chasse (•)
- Wpływy: (••) (zwłaszcza w policji i mediach)
- Status: (••)

Możliwe dodatki: Przeciwnicy, Maula (w Primogenie lub Radach Anarchistów) ■



# WAMPIRY



*Dlatego dałem nakaz Izraelitom: Nikt z was nie będzie spożywał krwi. Także i przybysz, który się osiedlił wśród was nie będzie spożywał krwi (...) Bo życie wszelkiego ciała jest we krwi jego.*

– KS. KAPŁAŃSKA „BIBLIA TYSIĄCLECIA”  
TŁUM. J. WIRSZYŁO

K rwiopijcy grasujący w Świecie Mroku najczęściej nazywają się Spokrewnionymi, pijawkami lub Kainitami. Słowo „wampir” wydaje się mieszkańców Elizjum i teoretykom utopii Anarchistów degradujące oraz przywodzi na myśl tandemne sequele studia filmowego Hammer i reakcyjny folklor dla turystów. Jednakże nowi Spokrewnieni coraz częściej używają tego słowa pomiędzy sobą („wielki powrót słowa na w”), roszcząc sobie prawo do statusu wampira, pomimo słabości swojej Krwi. Kiedy wchodzi się z nimi w spór, odpowiadają: „Kto ma większe prawo do tej nazwy? Ci z nas, którzy przemierzają noc czy mityczne potwory z filmów?”.

Wampiry nie mogą sobie pozwolić na zbyt wiele złudzeń. Są drapieżnikami i ich przetrwanie zależy od tego czy uda im się oszukać ofiarę, nie samych siebie. Niezależnie od tego czy nazywają się Spokrewnionymi, pijawkami, czy też wampirami, muszą zmierzyć się z rzeczywistością. Wampira

przepelnia ślepy głód ludzkiej krwi i nieśmiertelne dziedzictwo wampirzej Krwi. Głód wywołuje szal i zmusza do zaspokojenia pragnienia krwią śmiertelników. Ludzka krew wchodzi w alchemiczne reakcje i rezonuje, zapewniając nie tylko ekstazę, ale i nieśmiertelność, nadnaturalne moce oraz niewolę. Wampir jest tym, co je, bardziej niż ktokolwiek inny. Wampiry muszą również bardzo mocno starać się o zachowanie swojego człowieczeństwa, jeśli chcą być czymś więcej niż zwykłą bestią.

## Prawdy i Kłamstwa

Kandydaci na łowców wampirów, a nawet niektóre niedawno Spokrewnione żółtodzioby, mogą dać się zwieść, jeśli chodzi o różnice pomiędzy popkulturowymi wampirami, legendarnymi wampirami z Bałkanów i Spokrewnionymi. Jednakże podobieństwa dowodzą, że twórcy tych mitów, zarówno średniowieczni, jak i współczesni, ocierali



się o prawdę. Istnieją wyjątki nawet od pozornie niezmiennych prawd o wampirach lub przemiany w wiecznym nurcie Krwi.

Spokrewnieni przez stulecia wierzyli, że nie może zaistnieć pokolenie młodsze od XIII, a niektóre współczesne wampiry boją się krzyża lub czosnku.

#### **WAMPIRY SĄ NIEŚMIERTELNE:**

prawda. Wampiry mogą zginąć ostateczną śmiercią od dekapitacji, ognia lub światła słonecznego, ale nie starzeją się i nie umierają z przyczyn naturalnych.

Nie potrzebują pożywienia, z wyjątkiem krwi, oraz nie muszą oddychać. Ciężka trauma może wprowadzić wampira w głęboki, podobny do transu sen nazywany letargiem. Może on wybudzić się z niego, jeśli ma wystarczająco dużo czasu i krwi.

**WAMPIRY TO ŻYWE TRUPY:** prawda. Serce wampira nie bije, nie ma on pulsu, jego ciało nie jest ciepłe i nie wydziela potu ani hormonów. Nie starzeje się i nie rozkłada. Utracone części ciała, w tym całe kończyny, po jakimś czasie odrastają. Wampir jednak myśli, chodzi, planuje i mówi – a także poluje oraz zabija.

#### **WAMPIRY PIJĄ KREW ŻYWYCH:**

prawda. Wampiry potrzebują krwi żywych, ponieważ tylko ona zaspokaja ich pragnienie i zasila ich nieludzkie moce. Niektórzy skruszeni Kainici wegetują na krwi zwierzęcej, a starożytni muszą polować i zabijać inne wampiry, żeby się pożywić. Większość z nich żywi się jednak ludzką krwią.

#### **WAMPIRY ZOSTAWIAJĄ ŚLADY**

**KŁÓW NA CIELE OFIAR:** przeważnie fałsz. Nieumarły po Spokrewnieniu wyrastają kły

potrzebne do żerowania. Ślina wampirów może jednak zamknąć rany po kłach, usuwając w ten sposób wszelkie ślady.

#### **KTOŚ, KTO UMIERA OD UGRYZIENIA**

#### **WAMPIRA, STAJE SIĘ WAMPIREM:**

fałsz. Jeżeli wampir zabije ofiarę, to jest ona martwa. W innym przypadku wampiry już dawno opowalałyby świat. Żeby Spokrewnić człowieka, aby powrócił jako nieumarły, wampir musi nakarmić pozbawioną krwi ofiarę własną nieśmiertelną Krwią, która przez starsze wampiry nazywana jest *vitaе*.

#### **ŚWIATŁO SŁONECZNE PALI**

**WAMPIRY:** prawda. Chociaż niektóre wampiry słabej krwi mogą wytrzymać przez krótki okres czasu w świetle słonecznym, a pewne moce Krwi umożliwiają przetrwanie na słońcu przez kilka



minut, jest ono dla wampirów śmiertelnie niebezpieczne, jeśli są wystawione dłużej na jego działanie. Wampiry to nocne stworzenia i większość z nich ma olbrzymie trudności, żeby nie zasnąć w trakcie dnia, nawet w schronieniach.

#### **CZOSNEK LUB BIEŻĄCA WODA ODSTRASZAJĄ WAMPIRY:**

przeważnie falsz. Zdesperowani śmiertelnicy, którzy szukali czegoś, co mogłoby ich ochronić przed nieumarłymi, wymyślili te bajki. Nieliczne wampiry ciągle się z tym męczą, ale to wyjątki.

#### **WAMPIRY UCIEKAJĄ PRZED**

**KRZYŻEM:** ogólnie rzecz biorąc, falsz. Ten mit to kolejna podnosząca ludzi na duchu nieprawda, która pochodzi

z czasów średniowiecza. Jednakże niektórzy śmiertelnicy przy pomocy świętych symboli (nie tylko krzyży) odstraszają lub ranią wampiry siłą swojej Prawdziwej Wiary.

#### **KOLEK WBITY W SERCE ZABIJA**

**WAMPIRA:** falsz. Jednakże drewniany kolek wbity w serce – lub strzała, belt z kuszy i tym podobne – paralizuje wampira i powoduje u niego letarg trwający do czasu, aż kolek nie zostanie usunięty.

#### **WAMPIR MA SIĘ DZIESIĘCIU LUDZI, ROZKAZUJE WILKOM I NIETOPERZOM, MOŻE**

**ZAHIPNOTYZOWAĆ ŻYWYCH**  
**I TAK DALEJ:** prawda oraz falsz. Wampirza Krew daje Spokrewnionym moce nazywane

Dyscyplinami, między innymi właśnie takie zdolności oraz wiele innych. Ich moc rośnie wraz z wiekiem wampira. Niedawno stworzone żółtodzioby są niewiele silniejsze od zwykłych ludzi, a naprawdę starzy Kainici mają moce niczym Lestat lub Drakula. Matuzalemowie i Przedpotopowcy, którzy istnieją od tysięcy lat, często mają moce podobne do boskich.

#### **WAMPIRY TO POTWORY,**

#### **DEMONICZNE DUCHY**

#### **KONTROLUJĄCE MARTWE CIAŁA:**

prawda oraz falsz. Tragedia wampirów jest większa niż demonów. Zamiast jednego upadku i prostej wieczności zła wampiry odczuwają nieodparty pociąg ku potępieniu, często przez wieki. Rzadko zdarza się, żeby od początku były sadystycznymi

*Fundusze powiernicze i strategiczne  
małżeństwa mogą być całkiem  
przydatne, jeśli chcesz mieć własną  
markę odzieżową, ale te kły? Dzięki nim  
świat przestaje być twoim placem zabaw,  
a staje się twoją dziwką.*



potworami, chyba że były już takie za życia. Jednakże niepohamowany głód ludzkiej krwi i przetrwanie zależne od regularnego żerowania, pcha wampiry ku socjopati i drapieżnictwu. Psychika wampira zmienia się w miarę jak samotnicza, drapieżcza egzystencja stopniowo niszczy postawy wyuczone za życia.

Okoliczności lub potrzeba zmuszają w końcu nawet najbardziej opornego wampira do zabijania, a uciecha i łatwość mordu zmieniają tę konieczność w skłonność, następnie zaś w pragnienie. Uświadamiając sobie swoją własną zdradę, wampiry przestają ufać. Uświadamiając sobie swoją własną odmienność, odwracają się od świata śmiertelników. Uświadamiając sobie, że ich przetrwanie zależy od zachowania tajemnicy i kontroli, stają się skryte i przebiegle.

Kiedy lata zmieniają się w dekady, dekady w stulecia, a wampir zabija – albo powstrzymuje się od zabijania i patrzy, jak jego bliscy i tak umierają – takie uczucia utrwalają się. Ludzkie życie, jakże krótkie, Kainita zaczyna uznawać za tanie, a później bezwartościowe w porównaniu z wiecznością. Śmiertelne stado nic nie znaczy – tylko świat okrucieństwa, cienia i kłamstwa Spokrewnionego ma jakkolwiek znaczenie. Starsze wampiry, zblazowane, nieczule i paranoiczne, mogą nie być demonami per se, ale na tym etapie, który mógłby dostrzec jakkolwiek różnicę?

**Jeśli komplikacje związane z Głodem wydają się w danym momencie zbyt ryzykowne, gracze mogą (a wręcz powinni) przerzucić kości za wydanie punktu Siły Woli (zobacz s. 122) – albo żeby pozbyć się zwykłych 0 i zneutralizować w ten sposób krwawą wygraną, albo żeby zamienić nieudany rzut na sukces w przypadku bestialskiej porażki. Na każdej sesji odzyskuje się po kilka punktów Siły Woli (zobacz s. 159), więc nie ma powodu, żeby ich nie wydawać. Przyjmuje się, że większość wampirów co noc wykorzystują w tym celu swoją silną wolę. Oczywiście niska Siła Woli zwiększa ryzyko wpadnięcia w szal (zobacz s. 219), ale, jak to mówią, „jestem Bestią, aby Bestią się nie stać”.**

## Głód

Głód, będący po części apetytem, po części żądzą, a po części uzależnieniem, daje głos Krwi, a Bestii pazury. Nieustannie przemawia do wampirów, szepcząc i krzycząc o swoich potrzebach, popędach i pragnieniach. Każdy wampir budzi się głodny i musi zabić, żeby zaspokoić Głód, który jest ceną za nieśmiertelność i moce. Ceną, którą należy regularnie płacić.

W Wampirze: Maskaradzie wszystkie wampiry mają wyjątkową cechę – Głód – mierzoną w poziomach od 0 do 5. Wampir z Głodem na poziomie 0 jest nasycony i zaspokojony, podczas gdy wampir z poziomem Głodu 5 jest wygłodniały i nie może myśleć o niczym innym, jak tylko o następnym posiłku.

## Kości Głodu

Postać wampira za każdy poziom Głodu dostaje 1 kość Głodu. Są one dziesięciocienne, tak jak zwykłe kostki, ale powinny mieć inny kolor, żeby gracze mogli je łatwo odróżnić (sugerujemy czerwony). Kiedy gracz buduje pulę kości postaci, wymienia zwykłe kości z tej puli na kości Głodu w relacji 1 do 1.

Jeśli pula danego rzutu jest mniejsza niż poziom Głodu postaci, należy po prostu rzucić tyloma kościemi Głodu, ile jest ich w puli.

### PRZYKŁAD:

Ewa chce znaleźć na miejscu przestępstwa jakieś śladы. Narrator mówi jej, żeby wykonała rzut na Inteligencję + Śledztwo. Ewa ma obydwie Cechy na 3, zatem jej pula liczy 6 kości (Inteligencja 3 + Śledztwo 3). Jej poziom Głodu wynosi 2, więc zastępuje 2 zwykłe kostki z kościemi Głodu. Pula dalej liczy 6 kości, z czego 2 z nich to kości Głodu.

Wyjątek – postacie nigdy nie używają kości Głodu w Sprawdzianach oraz pulach Siły Woli i Człowieczeństwa.

Kości Głodu funkcjonują w testach i pojedynkach tak, jak zwykłe kostki: sukces to nadal wynik 6 lub wyżej. Kościemi Głodu nie można jednak wykonywać przerzutów za pomocą punktów Siły Woli, ponieważ racjonalny umysł nie jest w stanie kontrolować Głodu. Ponadto wynik 0 (10) lub 1 w przypadku kości Głodu niesie za sobą dodatkowe konsekwencje – krwawą wygraną i bestialską porażkę.

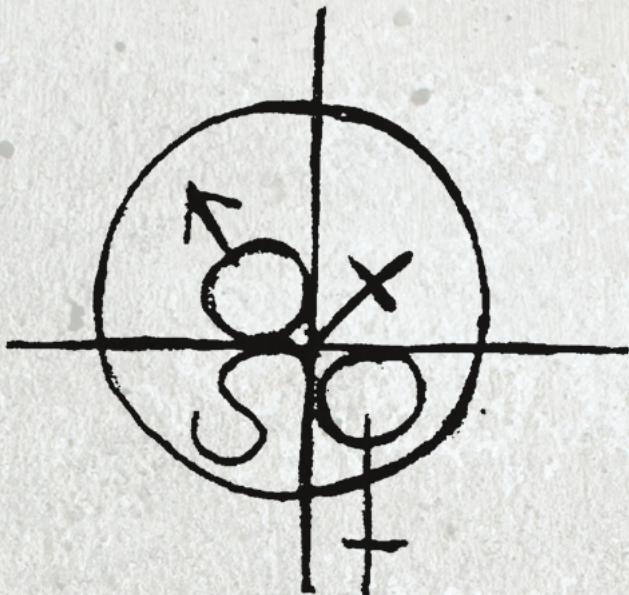
### Krwawa wygrana

Krytyczne zwycięstwo, w przypadku którego wypadło na kościach Głodu 1 lub więcej dziesiątek to krwawa wygrana. Postać odnosi sukces, ale niczym zwierzę traci nad sobą kontrolę. Być może to Bestia wygrywa, a nie ty.

### PRZYKŁAD:

Twój Głód spowodował, że poszło ci lepiej niż zwykłe, ale za cenę utraty panowania nad sobą. Zabijasz bramkarza, ale lamiesz mu kregosłup lub rozrywasz gardło. Otwierasz drzwi, ale wylamujesz je z zawiasów. Znajdujesz właściwą książkę, ale w euforii niszczysz cały regał z resztą książek. Wymykasz się ochroniarzem, ale rozrywasz gardło jednego z nich i zostawiasz za sobą zdradzającego cię trupa.

Narrator wspólnie z graczami ustala stopień sukcesu i stopień „krwawości” wygranej – kości Głodu wszystko potęgują. Oto skutki porządnej krewnej wygranej:



## UŻYWANIE KOŚCI GŁODU

**💀 = Porażka lub bestialską porażką, jeśli test jest nieudany (1)**

**● = Porażka (2-5)**

**† = Sukces (6-9)**

**★★ = Sukces lub krvawa wygrana, jeśli jest to element krytycznego zwycięstwa (10)**

**Kości Głodu nie można przerzucać za pomocą Siły Woli.**

### PRZYKŁADY RZUTÓW KOŚĆMI GŁODU:

Maria (pula kości 4, Głód 2) wyrzuca **💀💀●★★**

w teście o ST 3. Ma tylko 1 sukces, więc ponosi bestialską porażkę. Nie może ponownie rzucić kościemi Głodu, a przerzut 2 zwykłych kości nie da jej 3 sukcesów, których potrzebuje. Będzie więc odgrywać kompulsję swojego klanu – Toreadorów – aż do końca sceny.

Freja (pula kości 7, Głód 3) wyrzuca **💀💀●●**

**●†★★** w teście Walki Wręcz przeciwko 6 sukcesom przeciwnika. Krytyczny sukces daje jej 4 sukcesy, ale to ciągle za mało, żeby wygrać, zatem grozi jej bestialską porażką. Freja używa więc Siły Woli do przerzutu 3 zwykłych porażek, mając nadzieję na 2 sukcesy potrzebne jej do 6 i (krwawego) krytycznego zwycięstwa. Niestety, na przerzuconych kościach wypada **●●†**, czyli tylko 1 sukces. W ten sposób nie udaje jej się uniknąć bestialskiej porażki. Freja opisuje, jak jej postać rzuca się w szale na przeciwnika

i chwyta go, próbując urwać mu głowę. Nie zauważa jednak, że ma on broń i dostaje postrzał prosto w twarz, otrzymując w ten sposób 1 Poważne Obrażenie (oparzenia od wystrzału z bliska) i pada na ziemię.

Postać Mariusza (pula kości 6, Głód 2) zamierza uwieść sceptyczną śmiertelniczkę (ST 5). Wypada jej **●●●●†★★**, czyli 5 sukcesów – 4 za krytyczny sukces (**††+††**) i 1 dodatkowy sukces (**†**). Ale **†** sprawia, że krytyczne zwycięstwo staje się krvawą wygraną. Mariusz stoi przed następującym wyborem: czy chce zabrać śmiertelniczkę do domu, ryzykując naruszenie Maskarady lub nabycie Skazy wskutek nieudanego podrywu? Nie może wykonać ponownego rzutu kościemi Głodu. Może jednak użyć punktu Siły Woli, żeby stłumić swoje popędy i wykonać przerzut maksymalnie 3 kościemi. Robi tak i rzuca ponownie **††** i dwoma **●**, mając nadzieję, że nie wypadnie mu kolejny **††** i może nawet uda mu się podryw. Wypadają mu **●, † i †** 2 sukcesy! Cały test to **●●††††**: 4 sukcesy i żadnego krytycznego wyniku, krvawego bądź nie. Narrator pyta czy Mariusz chce wygrać jakimś kosztem (zobacz s. 121). Opisuje, jak tłumion jego drapieżną naturę, spędza całą noc na poszukiwaniu zgody drugiej strony, odsłania swoją ludzką twarz i ostatecznie nakłania śmiertelnika, żeby poszedł z nim do domu, ale traci okazję, żeby zrobić cokolwiek innego. Wygrywa kosztem czasu, ale nie otrzymuje żadnej Skazy, ani nie narusza Maskarady.

- Postać w wyniku swojego potwornego czynu otrzymuje jedną lub więcej Skaz (zobacz s. 239).
- Postać narusza Maskaradę, ujawniając swoją nadnaturalną siłę lub szybkość albo pozostawiając rany po ugryzieniu.
- Postać traci kropkę Atutów, na przykład rozbija swoje Bugatti (zmniejszają się Zasoby), rani Slugę, obraża Sprzymierzeńca lub traci Status na dworze w wyniku wybuchu złości. Chociaż musi poświęcić jakiś czas na odzyskanie kropki (w kolejnej scenie lub w tle), Narrator może pozwolić, żeby stało się to szybciej niż w przypadku innych utraconych kropek.
- Jeśli żadna z powyższych sytuacji nie pasuje do fabuły, chociażby w przypadku testów Krycia się lub Sapostrzegawczości, krwawa wygrana to po prostu zwykła rzeźnia. Ewentualnie test jest po prostu nieudany, ponieważ Bestia przyćmiewa zmysły lub w inny sposób sprawia, że dyskretne rozwiążanie problemu staje się nieosiągalne.

**PRZYKŁAD:**

Wanda odnosi krwawą wygraną w teście Przeczucia (zobacz s. 252). Zdobywa informacje, których szukala, ale wizja zostaje nagle przerwana i widzi jak w przyszłości zaspokaja swoje najbardziej bestialskie pragnienia. Jej postać otrzymuje Skazę.

W rzutach na Siłę Woli i Człowieczeństwo nie używa się kości Głodu, więc nie może w nich wypaść krwawa wygrana.

**Bestialská porażka**

Nieudany rzut (za mało sukcesów w stosunku do Stopnia Trudności lub sukcesów przeciwnika), w którym na 1 lub większej liczbie kości Głodu wypada 1 to bestialská porażka. Postać ponosi porażkę, ponieważ Bestia pojawi się nie w porę lub przesadnie. Albo porażka postaci rozwściecza Bestię i pojawi się ona nie w porę lub przesadnie. Oto skutki porządnej bestialskiej porażki:

- Postać musi odegrać Kompulsję, ponieważ Krew zaczyna kierować jej działaniami (zobacz niżej).

W przypadku graczy nie znających gry lub grup, które wolą, żeby ich postacie były mniej podatne na popady, wybierz jedną z poniższych opcji:

- Postać traci kropkę z Atutów, tak jak w przypadku krwawej wygranej.
- Postać odnosi Poważne Obrażenia Zdrowia, co najmniej 1 punkt. Ten efekt pasuje do bestialskich porażek w rzutach testujących opór, ponieważ wskutek stresu postać poci się Krwią.
- Jeśli nikt z grupy nie ma żadnego lepszego pomysłu, Głód postaci wzrasta o 1. Gdyby oznaczało to wzrost Głodu powyżej 5 poziomu, wówczas postać wykonuje test pohamowania szalu głodu o ST 4 (zobacz s. 220).

**Pamiętaj:** Jeśli Twój rzut jest udany, nie możesz odnieść bestialskiej porażki, bez względu na to, na ilu kościach Głodu wypadną 1.

**Kompulsje**

W przypadku bestialskich porażek mamy do czynienia z Kompulsjami – Głód zmusza wampira do działań, które narzuca mu Krew, czasami nawet uaktywniając cechy wywodzące się od założyciela klanu. Kiedy postać musi poddać się Kompulsji, Narrator wybiera któryś z nich, na przykład losując spośród opcji podanych w tabeli (należy różnicować Kompulsje, zamiast polegać zawsze na klanowych, chyba że ktoś lubi stereotypy). Następnie gracz decyduje, w jaki sposób ją odegrać. Graczy, którym wychodzi to wyjątkowo dobrze, można nagrodzić, pozwalając wyleczyć ich postaciom 1 punkt Siły Woli. Trzeba zauważyc, że w odróżnieniu od szalu, gracze nie mogą przeznaczyć punktów Siły Woli na zlikwidowanie skutków Kompulsji. Te podstępne żądze powodują zachowania, które wydają się całkowicie normalne, a wampir może w ogóle nie zdawać sobie sprawy, że są one przez coś wywołane

**Przykładowe Kompulsje**

Te podstawowe Kompulsje to istota osobowości wampira. Narratorzy mogą tworzyć inne, w oparciu o własne wyobrażenia zaburzeń występujących u wampirów lub sposobów reagowania na porażkę charakterystycznych dla postaci graczy.

## Głód

Archetypiczna Kompulsja. Pod wpływem Głodu wampir nie może myśleć o niczym innym, jak o zatopieniu klów w czymś gardle i piciu krwi. Zrobi wszystko, żeby zaspokoić swój Głód, niezależnie od tego czy pociąga to za sobą przemoc, podstęp, czy po prostu błaganie o krew. Każde działanie w innym celu niż natychmiastowe zaspokojenie Głodu wiąże się karą -2 kości do pul. Kompulsja ustaje, kiedy wampir zlikwiduje przynajmniej 1 poziom Głodu.

### PRZYKŁADY:

**W SYTUACJI SPOŁECZNEJ:** Zamiast przesłuchiwać śmiertelnego świadka, wampir dąży do tego, żeby go uwieść.

**W CZASIE WALKI:** Wampir upuszcza broń i rzuca się na przeciwnika, żeby się pożywić.

**W SAMOTNOŚCI:** Wampir uznał, że potrzebuje przerwy i dziwnym zbiegiem okoliczności trafia do klubu nocnego.

## Dominowanie

Krew zmusza wampira, żeby był góram i dominował za wszelką cenę. Ta Kompulsja popycha Kainitę nie tylko do tego, żeby górował nad innymi, ale żeby również się tym napawał, drwiąc ze słabszych i wyzywając silniejszych.

Wampir zmienia swoje najbliższe interakcje w konkurencję, robiąc wszystko, żeby w niej wygrać i upokorzyć przegranego. Nie może działać zespołowo ani wykonywać działań, których celem nie jest

## LOSOWE KOMPULSJE

**I-3: Głód**

**4-5: Dominowanie**

**6-7: Niszczenie**

**8-9: Paranoja**

**0: Klanowa Kompulsja\***

\*W przypadku pariasów lub wampirów słabiej krwi należy powtórzyć rzut



dominowanie. Jeśli próbuje zrobić coś innego, jego pule otrzymują karę -2 kości. Ta Kompulsja mija, kiedy wampir „wygrywa” i napawa się zwycięstwem.

### PRZYKŁADY:

**W SYTUACJI SPOŁECZNEJ:** Wampir zmienia uprzejmą rozmowę w pojedynek, zniechęcając rozmówcę, którego zaufanie chciał zdobyć.

**W CZASIE WALKI:** Wampir przerywa, żeby bawić się ze śmiertelnym przeciwnikiem, upajając się swoją przewagą, zamiast skupić się na osiągnięciu celu.

**W SAMOTNOŚCI:** Wampir popada w obsesję na punkcie osiągnięcia celu w wyjątkowy sposób, dzięki czemu może udowodnić światu swoją wyższość.

## Niszczenie

Robi się nieciekawie. Głód zmusza wampira do wyrządzania krzywdy i dokonywania zniszczeń, nie po to, żeby się pożywić lub wygrać, ale wyłącznie po to, żeby napawać się cierpieniem innych. Ta Kompulsja czasami, choć nie zawsze, oznacza wyrządzanie fizycznej krzywdy. Może jednak również dotyczyć bardziej subtelnych rodzajów krzywd – społecznej lub emocjonalnej.

Wampir dokonujący działań nieprowadzących bezpośrednio do wyrządzenia komuś krzywdy otrzymuje karę -2 kości do pul. Ta Kompulsja miją, gdy wampir unieszkodliwi, zniszczy lub przepędzi przeciwnika. Jeśli niszczy jakiś przedmiot, musi on mieć dużą wartość dla kogoś, kogo wampir ceni, na przykład dla samego wampira.

### PRZYKŁADY:

**W SYTUACJI SPOŁECZNEJ:** Poznawanie jakieś osoby idzie w złym kierunku, kiedy wampir zaczyna się nad nią psychicznie znęcać.

**W CZASIE WALKI:** Zamiast zostawić nieprzytomnego przeciwnika, wampir triumfalnie zaczyna się nad nim pastwić.

**W SAMOTNOŚCI:** Wampir rozwścieczony drobnym problemem niszczy kijem bejsbolowym drogi sprzęt komputerowy.

## Paranoja

Wampir, będąc ścigającym i ściganym, musi mieć zawsze oczy szeroko otwarte i być czujny. Pod wpływem tej Kompulsji ta postawa przekształca się w pełnoprawną paranoję, kiedy Głód przypomina Krwi o jej słabości.

Wampir próbuje unikać wszystkiego, co uznaje za zagrożenie, podejrzewając wszystko i wszystkich. Każde działanie w celu innym niż uporanie się z zagrożeniem pociąga za sobą karę -2 kości do pul. Kompulsja mija, kiedy wampir spędzi wystarczająco dużo czasu w bezpiecznym miejscu, na przykład na dachu z dobrym polem widzenia, w schronieniu lub w podziemiach.

### PRZYKŁADY:

#### **W SYTUACJI SPOŁECZNEJ:**

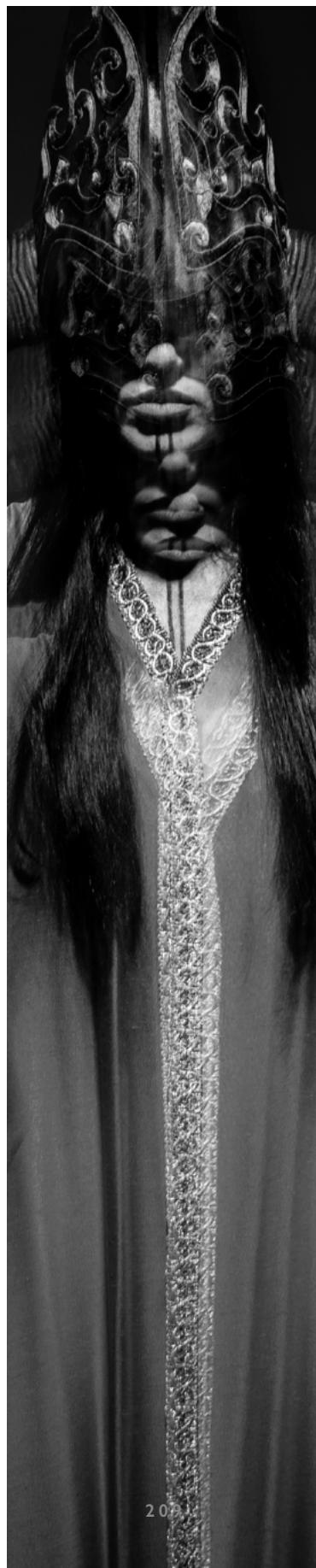
Wampir traktuje wszystkich podejrzliwie i stara się wymigać od kontaktów z innymi.

**W CZASIE WALKI:** Wampir za wszelką cenę stara się umknąć przed zagrożeniem, uciekając lub błagając o nieżycie.

**W SAMOTNOŚCI:** Wampir widzi zagrożenie tam, gdzie go nie ma, nie wytrzymuje i ucieka, fiksując się na przypadkowych okultystycznych symbolach lub dziwnych zbiegach okoliczności.

## Klanowe Kompulsje

Specyficzne formy Krwi pochodzącej od Przedpotopowców zmuszają ich potomków do zachowywania się zgodnie ze schematami sprzed tysięcy lat. Niezależnie od tego czy



chodzi o odziedziczone defekty, rozładowywanie napięcia, czy o jakieś starożytne siły, może się to w danym momencie okazać bardzo niewygodne.

## Brujah: Bunt

Wampir buntuje się przeciwko komuś lub czemuś, co uważa w danej sytuacji za *status quo*. Może to być przywódca, jakiś pogląd wyrażony przez potencjalnego żywiciela albo po prostu zadanie, które ma wykonać.

Wampir otrzymuje karę -2 kości do wszystkich pul, póki nie zbuntuje się przeciwko poleceniom lub oczekiwaniom, rzeczywistym bądź wyobrażonym. Ta Kompulsja mija, kiedy wampiowi uda się doprowadzić do tego, że ktoś zmieni zdanie (siłą, jeśli trzeba) lub zrobić coś wbrew czyimś oczekiwaniom.

## Gangrel: Dzikie impulsy

Wampir stacza się do zwierzęcego poziomu, w którym trudno mówić, ubranie zaczyna przeszkadzać, a spory rozstrzyga się za pomocą klów i pazurów. Na czas jednej sceny otrzymuje on karę -3 kości do wszystkich rzutów dotyczących Manipulacji i Inteligencji. Może w tym czasie wymawiać tylko pojedyncze słowa.

## Malkavian: Urojenia

Wampir, którego ponadzmysłowe talenty wyrywają się spod kontroli, doświadcza potencjalnych wizji lub przepowiedni, ale dla innych

są to tylko wytwory umysłu dręczonego Głodem.

Może jakoś funkcjonować, ale jego zmysły i umysł są zaburzone. Otrzymuje na czas jednej sceny karę -2 kości do wszystkich rzutów dotyczących Zręczności, Manipulacji, Opanowania i Sprytu, jak również w rzutach testujących pohamowanie szalu strachu.

### **Nosferatu: Kryptofilia**

Wampira pochłania żądza posiadania wiedzy o tym, o czym nie wie nikt inny i odkrywania tajemnic. Jest ona prawie tak samo silna jak żądza krwi. Wampir nie chce też dzielić się swoimi sekretami z innymi, z wyjątkiem ich wymiany na jeszcze większe sekrety.

Wszystkie działania w celu innym niż odkrycie jakiejś większej lub mniejszej tajemnicy otrzymują karę -2 kości do pul. Kompulsja mija, kiedy wampir odkrywa jakiś przydatny sekret. Podzielenie się tym sekretem nie jest obowiązkowe.

### **Toreador: Obsesja**

Wampir, zahipnotyzowany pięknem jakiejś osoby lub rzeczy, popada w obsesję na jej punkcie i nie może myśleć o niczym innym.

Wybierz jakąś osobę lub rzeczą, na przykład piosenkę, dzieło sztuki, plamę krwi, a nawet wschód Słońca. Oczarowany tą rzeczą wampir praktycznie nie może się od niej uwolnić i jeśli ktoś się do niego odezwie, mówi tylko o niej. Inne działania otrzymują karę -2 kości do pul. Kompulsja trwa dopóki wampir nie straci z oczu obiektu uwielbienia lub do końca sceny.

### **Tremere: Perfekcjonizm**

Wampir jest zadowolony tylko z rzeczy doskonałych. Działania nie będące doskonałymi wywołują u niego poczucie kłęski i często powtarza je obsesyjnie, dopóki nie będą takie „jak trzeba”.

Wampir otrzymuje karę -2 kości do wszystkich pul dopóki nie wypadnie krwawa wygrana w rzucie na Umiejętności lub do końca sceny. Przy powtórzonym działaniu należy obniżyć karę do -1 kości, a przy kolejnej próbie całkiem z niej zrezygnować.

### **Ventrule: Arogancja**

Żądza władzy pochłania wampira. Nie cofnie się on przed niczym, żeby przejąć kontrolę w danej sytuacji.

Ktoś musi słuchać poleceń wampira. Każde działanie niezwiązane z władzą otrzymuje karę -2 kości do puli. Kompulsja trwa dopóki polecenie nie zostanie wypełnione, ale nie może być to wymuszone nadprzyrodzonymi sposobami, takimi jak Dominacja.

## **Pobudzenie Krwi**

Za każdym razem, gdy wampir budzi się o zachodzie Słońca, używa wampiryckich mocy lub pobudza Krew w jakiś inny sposób, ryzykuje zwiększeniem poziomu Głodu. Przy używaniu Atrybutów, Rumieńca Życia lub leczeniu uszkodzonego ciała (zobacz s. 218-219) konieczny jest Sprawdzian Pobudzenia.



Aktywacja większości Dyscyplin również wymaga przynajmniej jednego Sprawdzianu Pobudzenia (zobacz Dyscypliny na s. 243-289).

Sprawdzian Pobudzenia polega na rzucie 1 kośćmi. Jak zwykle, wynik 6 lub wyższy to sukces. W przypadku sukcesu, Głód pozostaje na tym samym poziomie. W przypadku porażki, Głód wzrasta o 1 poziom, a zatem wampir dostaje kolejną kość Głodu.

Głód dodaje się po rozstrzygnięciu danego efektu, zatem można wykonać Sprawdzian Pobudzenia w tym samym momencie lub nawet po danym rzucie kośćmi – pod warunkiem, że kość Sprawdzianu daje się łatwo odróżnić od pozostałych.

**PRZYKŁAD:**

Ewa używa Rumieńca Życia. Następnie rzuca kostką, wykonując Sprawdzian Pobudzenia. Wypada jej 4, czyli porażka. Otrzymuje na resztę nocy Rumieniec Życia, ale jej Głód wzrasta o 1 poziom.

W niektórych przypadkach, takich jak wyższa Moc Krwi, gracze mogą wykonać Sprawdzian Pobudzenia 2 kości i wybrać wyższy wynik. Wystarczy wtedy wyrzucić sukces (6+) na jednej z kości, żeby Głód nie wzrósł (jest to ekwiwalent przerzutu).

Kiedy poziom Głodu wynosi 5, wampir jest zbyt wygładzony, żeby mógł stosować swoje nadprzyrodzone moce. Nigdy nie można intencjonalnie Pobudzić Krwi, jeśli poziom Głodu wynosi 5. Jeśli jakieś zewnętrzne czynniki zmuszą wampira do Sprawdzianu Pobudzenia, gracz musi natychmiast wykonać test szalu głodu o ST 4 (zobacz s. 220). Jak zawsze, porażka Sprawdzianu Pobudzenia przy poziomie Głodu 5 nadal aktywuje efekt, który wywołał Sprawdzian.

## Zaspokajanie Głodu

Picie krwi obniża Głód o odpowiednią liczbę poziomów. Wyłącznie wypicie całej krwi człowieka, czyli zabicie go, może obniżyć Głód do poziomu 0.

Młodsze wampiry mogą obniżyć poziom Głodu do 1 bez zabijania. Kiedy Moc Krwi wzrasta, spoczynkowy poziom Głodu wzrasta razem z nią. Na przykład powyżej 7 poziomu Mocy Krwi wampir nie może bez zabijania człowieka obniżyć Głodu poniżej 3 poziomu.

Picie krwi jest czasochłonne i wymaga ostrożności. Ugryzienie przez wampira wprowadza ofiarę w ekstazę – jego kły wywołują nadprzyrodzone efekty, które oszałamiają żywiciela. Jeśli wampir postara się, żeby trafić w żyle lub tętnicę i zamknie ranę, liżąc ją, ofiara może pamiętać całe zdarzenie jako narkotyczowy odjazd, wstęp do dziwnego seksu lub mglisty, deliryczny moment zbliżenia pod wpływem alkoholu. Pomimo zasklepionej rany i przyjemnych doznań, u ofiary może powstać zator powietrzny, nie mówiąc już o długotrwałej anemii.

Z jednej strony, próba uratowania życia ofiary, jej zdrowia lub pozostawienie u niej przyjemnych falszywych wspomnień (wszystko to służy Maskaradzie) zabiera więcej czasu niż po prostu wbicie kłów w tętnice i wypicie krwi. Z drugiej jednak, ofiara stawiająca opór wydłuża ten czas i pojawia się zagrożenie dla Maskarady. Wypicie całej krwi i zabicie niestawiającej oporu ofiary zabiera około 5 tur.

## Żerowanie na zwierzętach

W większości przypadków żerowanie na zwierzętach zabija je, z wyjątkiem zwierząt większych niż ludzie. Bardzo ostrożny wampir, który poświęci całą scenę na żerowanie, może zaspokoić 1 poziom Głodu bez zabijania dużego psa, jeśli z jakiegoś powodu ceni sobie jego życie. Ale nawet wtedy pies jest poważnie ranny lub okaleczony.

Duże zwierzęta mają dużo krwi – krowa ma jej 40 litrów, a koń ponad 50. Człowiek ma ich zaledwie 5, ale zwierzęca krew nie zaspokaja tak dobrze wampirzych apetytów. Krew zwierzęca nie ma na przykład Dyskrazji (zobacz s. 227) i nawet Gangrele

ŹRÓDŁO	ZASPOKOJONY GŁOD	CZAS	UWAGI
Wiele małych zwierząt (3-4 koty, kilkanaście szczurów)	I	I scena	Nie zaspokaja Głodu u wampirów z Mocą Krwi powyżej 2
Średniej wielkości zwierzę (szop, pies, kocot)	I	I tura	Zwierzęcy Rezonans i brak Dyskrazji
Duże zwierzę (koró)	2	I scena	
Worek z krwią	I	I tura	Nie zaspokaja Głodu u wampirów z Mocą Krwi powyżej 2 Brak Rezonansu lub Dyskrazji
Łyk ludzkiej krwi	I	3 tury	Łącznie z zasklepieniem rany poprzez jej wylizanie
Ludzka krew w maksymalnej, nieszkodliwej dla ofiary ilości	2	I scena	
Ludzka krew w ilości zagrażającej życiu ofiary	1-4	I tura za zaspokojony poziom Głodu	Poważne Obrażenia równe poziomom zaspokojonego Głodu; człowiek, aby przeżyć, wykonuje rzut na Siłę + Kondycję o Stopniu Trudności równym poziomom zaspokojonego Głodu
Ludzka krew wypita w całości, człowiek umiera	5	5 tur	Jedyny sposób, żeby sprowadzić Głód do poziomu 0

uważają ją za mdłą w smaku. W przypadku wampirów z Mocą Krwi powyżej 2 żadna ilość zwierzęcej krwi nie jest w stanie zaspokoić nawet 1 poziomu Głodu (zobacz s. 216).

### Krew w workach

Co z kupowaniem i piciem krwi w workach, która jest przeznaczona do celów medycznych? Niestety większość takiej krwi jest dla wampira niepełnowartościowa – oddziela się osocze od krwi i pakuje osobno, a nawet w przypadku krwi pełnej dodaje się do niej antykoagulant, takie jak CPDA-1. Wszystko to czyni krew przechowywaną

w workach niezbyt przyjemną i prawie całkiem nieprzydatną dla Spokrewnionych.

Jeśli wampir nie ma Zalety: Żelazna gardziel (zobacz s. 182), nie jest w stanie żywić się przetworzoną krwią. Nieprzetworzona krew w workach, taka jak zwierzęca, nie zaspokoi Głodu u wampirów z Mocą Krwi powyżej 2.

Krew w workach, podobnie jak każda inna krew będąca poza ciałem dłużej niż 15 minut, nie ma Rezonansu ani żadnych innych efektów zwiększających Moc, chociaż Tremere i alchemicy słabiej krwi są jej w stanie czasami używać w swoich Rytuałach i Formułach. Rytuał Magii Krwi lub destylacja budzi uśpiony

Rezonans, ale w tym samym momencie go zużywa.

### Żerowanie na innych wampirach

Wampir, który żeruje na innym Spokrewnionym zaspokaja 1 poziom Głodu za każdy poziom Głodu, jaki wywołuje u dawcy, dobrowolnym bądź nie. Żerowanie na wampirze, który ma Moc Krwi co najmniej o 2 poziomy wyższą zaspokaja 2 poziomy Głodu za każdy 1 poziom Głodu wywołyany u dawcy. I odwrotnie, żerowanie na wampirze, który ma Moc Krwi przynajmniej 2 poziomy niższą zaspokaja tylko 1 poziom Głodu za każde 2 poziomy Głodu wywołane u dawcy.

Żerowanie na innym wampirze w sposób bezpośredni niesie ze sobą również ryzyko Więzi Krwi (zobacz s. 233).

## Ataki przy użyciu kłów

Wampiry mogą gryźć, gdy atakują za pomocą Walki Wręcz. Żeby to zrobić, gracz musi zapowiedzieć atak przy użyciu kłów jeszcze przed wykonaniem rzutu. Można to zrobić na dwa sposoby: wygrywając w zapasach (s. 303) lub w bezpośrednio sposób, poprzez precyzyjne trafienie w rzucie na Siłę + Walkę Wręcz z modyfikatorem -1 do liczby uzyskanych sukcesów. Poza sytuacją, w której atak przy użyciu kłów jest częścią zapasów, taki atak w konkretne, odsłonięte miejsce jest trudniejszy do przeprowadzenia i łatwiejszy do odparcia.

Wygrana w rzucie sprawia, że napastnik, przeważając w zapasach, zatapia kły w ciele ofiary oraz zadaje jej 2 punkty Poważnych Obrażeń, niezależnie od liczby wyrzuconych sukcesów i modyfikatora obrażeń. Gryziona ofiara może uciec, wykonując rzut na Siłę + Walkę Wręcz, zgodnie z zasadami zapasów, podczas gdy napastnik może kontynuować gryzienie bez kary z precyzyjnego trafienia do puli ataku przy użyciu kłów. Żerowanie powoduje u śmiertelników 1 punkt Poważnych Obrażeń Zdrowia na turę oraz zaspokaja 1 poziom Głodu. Kiedy ofiarą jest wampir, żerowanie



*Krew jest długiem  
rosącym poprzez noc.  
Nie chcesz być w pobliżu  
kiedy należy go spłacić.*

podnosi u niego poziom Głodu, zgodnie z powyższymi zasadami żerowania na innych wampirach.

Inne istoty również dysponują zdolnością atakowania przy pomocy kłów, ale tylko wampiry zadają za ich pomocą Poważne Obrażenia ■

POKOŁENIE	MINIMALNA MOC KRWI	MAKSYMALNA MOC KRWI
4	5	10
5	4	9
6	3	8
7	3	7
8	2	6
9	2	5
10-11	1	4
12-13	1	3
14-16	0	0



Krew kipi w trzewiach każdego wampira. Nie jest całkiem rozumna, ale nie jest też całkiem bezmyślna; popycha i skłania Spokrewnionego do działań niepojętych dla śmiertelników. Może nadawać wielką moc, ale przedzej czy później płaci się za to cenę.

## Pokolenie

Wszystkie wampiry zyskują swoją nieludzką siłę dzięki Krwi, ale nie jest ona zawsze taka sama. Im bliżej pokoleniowo do mitycznego przodka – Kaina – tym większa jest moc *vitae*. Wampiry mówią w tym przypadku o „pokoleniach”, gdzie Kain (i być może Lilith) to mityczny protoplasta z Pierwszego Pokolenia. Po Spokrewnieniu wampir powstaje ze zmarłych Pokolenie wyżej – i o Pokolenie słabszy – niż jego stwórca. Przedpotopowcy, potomkowie potomków Kaina, stanowią więc Trzecie Pokolenie, a ich potomstwo to Czwarte. Spokrewnienie

decyduje o Pokoleniu. Może ulec zmianie tylko w wyniku aktu diabolizmu, czyli konsumpcji Krwi i duszy innego wampira.

Pokolenie nie musi być w prosty sposób związane z wiekiem. Starszy wampir mógł Spokrewnić wampira z 10 Pokolenia w czasach Kolumba, a Matuzalem stworzyć wampira z 6 Pokolenia w zeszłym roku.

### Kain i Drugie Pokolenie: mity

Pierwsze wampiry przynależą prawie całkowicie do świata legend i teologicznych spekulacji. Być może większość wampirów, które w nie wierzą, utożsamia Kaina z Kainem z Biblii, ale podezas pierwszych nocy mogło zdarzyć się tak naprawdę wszystko.

### Trzecie Pokolenie: Przedpotopowcy

Przedpotopowcy, założyciele 13 klanów, w jakiś sposób spowodowali biblijny Potop – lub byli jego celem. Ich linie krwi nadal kształtują Spokrewnionych,

a knowania, które rozpoczęły tysiące lat temu, wciąż napędzają niekończący się Jyhad. W ciągu ostatniego tysiąclecia wielu Spokrewnionych zakładało, że Przedpotopowcy są pograżeni w letargu. Tylko nieliczni wierzyli, że wciąż spiskują i kontynuują swoją podstępную działalność za kulismi nawet tej tajnej historii. Camarilla twierdziła, że Przedpotopowców już od dawna nie ma, albo nie było w ogóle, dopóki Sabat nie zmusił ich do działania.

Sabat chce co najmniej zakończenia Jyhadu. Miecz Kaina wypowiedział wojnę Przedpotopowcom w imieniu pierwszego wampira, rozpoczynając Gehennę i powoli wybudując Trzecie Pokolenie, śpiące w pradawnych labiryntach i grobowcach. Przedpotopowcy wzywają teraz swoich potomków na pomoc, wzbudzając w Krwi larum, które młodsze wampiry nazywają Wezwaniem.

### Czwarte i Piąte Pokolenie: Matuzalemowie

Matuzalemowie, niemal tak samo potężni jak Przedpotopowcy, wycofali się z Jyhadu dawno temu – ich siła czyniła ich bowiem ulubionymi narzędziami oraz celami ataków. Wielu Matuzalemów śpi pod starymi ludzkimi miastami, pozostając pod opieką wyznawców lub w całkowitym zapomnieniu. Inni zostali Inconnu, wycofując się całkowicie z wampirzego społeczeństwa i Jyhadu.

## Pokolenia 6-9: Starsi

Wampiry z tych pokoleń, w większości Spokrewnione zanim nastąpiły czasy nowożytne, długo panowały zarówno w Camarilli, jak i Ruchu Anarchistów, kontynuując spory, które były stare już w czasach Renesansu. Wezwanie wyrywa je z ich wież oraz kryjówek i rusza je walczyć w Wojnie Gehenny. Nieliczni Starsi nie słyszą – lub twierdzą, że nie słyszą – Wezwania i umacniają jeszcze bardziej swoją władzę w miastach. Jak na ironię, po wiekach protekcyjnego traktowania, Dziewiąte Pokolenie okazało się należeć do Starszych i również słyszy Wezwanie.

## Pokolenia 10 i 11: Ancillae

Na ogół najstarsi *Ancillae* w końcu przekonują hierarchię, żeby ich przyjęła w swoje szeregi lub rozwścieczają ją wystarczającą mocno, żeby ich zlikwidowała. Biorąc to pod uwagę, oraz uwzględniając boom ludnościowy, większość wampirów z tych pokoleń nie ma więcej niż 250 lat. *Ancillae*, długo wykluczany z grona starszych i funkcjonującym jako pośrednicy pomiędzy dworem a ulicą, udało się w końcu zatopić swoje kły w Świecie Mroku.

*Ancillae* to najstarsze postacie dostępne w tym podręczniku dla graczy.

## Pokolenia 12 i 13: Nowicjusze

12 i 13 Pokolenia kurczyły się przez stulecia jeszcze bardziej niż poprzednie, żeby rozkwitnąć w dzisiejszych czasach. Większość

należących do nich wampirów ma niewielkie doświadczenie, jeśli chodzi o klątwę wampiryzmu, ale większe, jeśli chodzi o zmiany społeczne i technologiczne. Starsi Camarilli winią je za odrodzenie się Buntu Anarchistów.

## Pokolenia 14-16: Wampiry słabej krwi

Wielu Spokrewnionych uczonych patrzy z niepokojem na napływ tych pokoleń, tak odległych od Kaina, że ich klątwa i dary nie przejawiają się prawie wcale. Księga Nod mówi o „Czasach Słabej Krwi”, które mają poprzedzać Gehennę, przebudzenie się Przedpotopowców i koniec świata wampirów.

## Moc Krwi

Moc Krwi jest zróżnicowana nawet w ramach jednego Pokolenia. W miarę jak mijają lata, Krew robi się coraz silniejsza, choć ograniczona przez Pokolenie wampira. Spokrewnienie przez potężnego stwórcę lub odrażający diabolizm to krótsza droga do pozyskania jej mocy. Ale moc ma też swoją cenę – potrzebujesz więcej krwi, aby przetrwać, a klątwa rodu staje się coraz silniejsza.

Moc Krwi rośnie wraz z wiekiem wampira. Na ogół wampir zdobywa 1 poziom Mocy Krwi za każde stulecie aktywności, ale szczególnie intensywne doświadczenia lub kontakt z wyjątkowo mocną Krwią mogą przyspieszyć ten proces. Wampir będący w letargu traci 1 poziom Mocy Krwi co 50 lat.

Moc Krwi nigdy nie może spaść poniżej minimalnego poziomu wyznaczonego dla danego Pokolenia, ani też wzrosnąć powyżej jego maksimum. Wampiry słabej krwi nie mogą zwiększyć swojej Mocy Krwi, chyba że popełnią diabolizm i dołączą w ten sposób do 13 lub niższego Pokolenia.

Moc Krwi niesie ze sobą pewne skutki. Jeśli chodzi o szczegóły, zapoznaj się z tabelą na stronie 216. Poniższe punkty opisują tylko skutki zmiany Mocy Krwi postaci.

## Moc Krwi 0: Cienkokrwiści

Jesteś wampirem słabej krwi, pogardzanym i odrzucanym przez prawdziwych Spokrewnionych.

- Odnosisz obrażenia tak jak śmiertelnicy. Gdy je leczysz (zobacz s. 218), możesz usunąć 1 punkt Powierzchownych Obrażeń za każdy wykonany Sprawdzian Pobudzenia. Siła Klątwy wynosi 0, ponieważ nie należysz do żadnego klanu i nie masz klanowej klątwy.
- Nie możesz utworzyć Więzi Krwi (zobacz s. 233), dokonać Spokrewnienia i być pewnym jego powodzenia ani tworzyć ghuli (zobacz s. 234).
- Możesz wpaść w szal tylko pod wpływem nadprzyrodzonych działań (zobacz s. 219).
- Światło słoneczne zadaje ci tylko 1 punkt Powierzchownych Obrażeń na turę.Więcej szczegółów na temat ograniczeń i zdolności cienkokrwistych znajdziesz na stronie 109.

MOC KRWI	NAPŁYW KRWI	LECZENIE OBRAŻEŃ (ZA SPRAWDZIAN POBUDZENIA)	PREMIA DO MOCY DYSCYPLINY	PRZERZUT W SPRAWDZIANIE POBUDZENIA DLA DYSCYPLINY	SIŁA KLĄTWY	KARA DOTYCZĄCA ŻEROWANIA
0	Brak	I punkt Powierzchownych Obrażeń	Brak	Brak	0	Brak
1	Dodaj 1 kość	I punkt Powierzchownych Obrażeń	Brak	Poziom I	I	Brak
2	Dodaj 1 kość	2 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 1 kość	Poziom I	I	Krew zwierzęca i w workach zaspokaja połowę Głodu
3	Dodaj 2 kości	2 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 1 kość	Poziom I i 2	2	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu
4	Dodaj 2 kości	3 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 2 kości	Poziom I i 2	2	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu Zaspokojenie Głodu niższe o 1 poziom w przypadku ludzkiej krwi
5	Dodaj 3 kości	3 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 2 kości	Poziom 3 i niższe	3	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu  Zaspokojenie Głodu niższe o 1 poziom w przypadku ludzkiej krwi  Trzeba wypić całą krew człowieka zabijając go, aby obniżyć Głód poniżej 2 poziomu
6	Dodaj 3 kości	3 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 3 kości	Poziom 3 i niższe	3	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu  Zaspokojenie Głodu niższe o 2 poziomy w przypadku ludzkiej krwi
7	Dodaj 4 kości	3 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 3 kości	Poziom 4 i niższe	4	 Trzeba wypić całą krew człowieka zabijając go, aby obniżyć Głód poniżej 2 poziomu
8	Dodaj 4 kości	4 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 4 kości	Poziom 4 i niższe	4	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu  Zaspokojenie Głodu niższe o 2 poziomy w przypadku ludzkiej krwi
9	Dodaj 5 kości	4 punkty Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 4 kości	Poziom 5 i niższe	5	 Trzeba wypić całą krew człowieka zabijając go, aby obniżyć Głód poniżej 3 poziomu
10	Dodaj 5 kości	5 punktów Powierzchownych Obrażeń	Dodaj 5 kości	Poziom 5 i niższe	5	Krew zwierzęca i w workach nie zaspokaja Głodu  Zaspokojenie Głodu niższe o 3 poziomy w przypadku ludzkiej krwi  Trzeba wypić całą krew człowieka zabijając go, aby obniżyć Głód poniżej 3 poziomu

## Moc Krwi 1

Jesteś prawdziwym wampirem, chociaż według niektórych Starszych – ledwo. Twoja wampirza Krew może jednak dokonywać niezwykłych rzeczy, kiedy tylko zostanie pobudzona.

- Dodaj 1 kość Atrybutu do puli i wykonaj test Napływu Krwi (zobacz s. 218).
- Gdy leczysz Obrażenia, możesz usunąć 1 punkt Powierzchownych Obrażeń za każdy wykonany Sprawdzian Pobudzenia.
- Rzuć 2 kośćmi i wybierz wyższy wynik w przypadku Sprawdzianu Pobudzenia dla mocy Dyscyplin z poziomu 1 lub niższych.
- Krew zwierzęca lub w workach nie zaspokaja już twojego Głodu.
- Siła Klątwy wynosi 2.

## Moc Krwi 2

Twoja Krew jest nieco silniejsza niż u najslabszych ssaków, jednakże krew, która nie jest świeża zaczyna tracić swoją moc i dawno temu straciła już swój smak.

- Gdy leczysz Obrażenia, możesz usunąć 2 punkty Powierzchownych Obrażeń za każdy wykonany Sprawdzian Pobudzenia.
- Dodaj 1 kość do swoich pul, kiedy używasz mocy Dyscyplin lub bronisz się przed nimi.
- Musisz wypić dwa razy więcej krwi zwierzęcej lub w workach, aby zaspokoić 1 poziom Głodu.

## Moc Krwi 3

Twoja Krew jest na tyle silna, że nawet bardziej konserwatywni Starsi uważają cię za prawdziwego

Kainitę, a nie zwykłą pijawkę. Twoja Krew obdarza cię darami, ale niesie ze sobą klanowe słabości.

- Dodaj 2 kości Atrybutu do puli i wykonaj test Napływu Krwi.
- Rzuć 2 kośćmi i wybierz wyższy wynik w przypadku Sprawdzianu Pobudzenia dla mocy Dyscyplin z poziomu 1 i 2.
- Krew zwierzęca lub w workach nie zaspokaja już twojego Głodu.
- Siła Klątwy wynosi 3.

## Moc Krwi 4

Tak blisko, a tak daleko. Znajdujesz się w niewygodnym położeniu: z jednej strony panujesz nad słabszymi wampirami, z drugiej jesteś słabeuszem dla tych silniejszych. Potrzebujesz jeszcze więcej ludzkiej krwi, żeby zaspokoić Głód i czujesz, że twoje Człowieczeństwo przecieka ci przez zakrwawione palce.

- Gdy leczysz Obrażenia, możesz usunąć 3 punkty Powierzchownych Obrażeń za każdy wykonany Sprawdzian Pobudzenia.
- Dodaj 2 kości do swoich pul, kiedy używasz mocy Dyscyplin lub bronisz się przed nimi.
- Kiedy żerujesz na ludziach, zaspokajasz o 1 poziom Głodu mniej.

## Moc Krwi 5

Będąc prawie Starszym, jesteś o krok od czegoś, co wielu uważałyby za boskość.

- Dodaj 3 kości Atrybutu do puli

i wykonaj test Napływu Krwi.

- Rzuć 2 kośćmi i wybierz wyższy wynik w przypadku Sprawdzianu Pobudzenia dla mocy Dyscyplin z poziomu 3 lub niższych.
- Tylko wtedy, gdy wypijesz w całości krew człowieka, zabijając go przy tym, możesz obniżyć swój Głód poniżej 2 poziomu.
- Siła Klątwy wynosi 3.

## Moc Krwi 6 i wyższa

W miarę jak Wezwanie ogalała świat ze starszych, te poziomy Mocy Krwi stają się coraz rzadsze. Ci, którzy pozostały, otaczają się legendami i mitami, jak również silniejszą strażą. Mając Krew mocniejszą i nieludzką, te wampiry stają się obce, zarówno jeśli chodzi o umysł, jak i ciało. Nie można wybrać postaci z tych poziomów. Znajdują się one w tabelce Mocy Krwi wyłącznie dla celów narracyjnych.

## Dary Krwi

Żywiąc się krwią, wampiry zdobywają nie tylko nieśmiertelność. Krew zapewnia im liczne zdolności, które wymagają jednego lub większej liczby Sprawdzianów Pobudzenia. Wampir musi uważyć, kiedy używa tych darów, inaczej zostanie pochłonięty przez Głód.

Pamiętaj, że porażka w Sprawdzianie Pobudzenia nie oznacza, iż zdolność nie zadziała – w przypadku braku sukcesu Głód postaci wzrasta po prostu o 1 poziom.

## Rumieniec Życia

Ciało wampira jest martwe, jeśli nie nada mu się celowo pozorów życia. Nieżycie objawia się w postaci bladej lub ziemistej cery, zimnego ciała i braku oddechu (z wyjątkiem mowy) oraz pulsu. Kiedy wampir wysiądzie Krew do martwych naczyń krewionośnych i skurczonego serca, może wydawać się żywy, co oznacza między innymi bicie serca, cieplotę ciała i oddychanie. Wampir jest nawet w stanie przejść pobiczne badania lekarskie, chociaż nie udałoby się to w przypadku



bardziej szczegółowych analiz, które wykazałyby na przykład brak flory bakteryjnej.

Wampiry, które nie są słabą krwi muszą używać Rumieńca Życia przy posługiwaniu się ekranami dotykowymi, na przykład w smartfonach, ponieważ nie działają one, jeśli skóra jest całkowicie sucha i nie przewodzi ciepła.

Rumieniec Życia pozwala

wampiowi coś zjeść oraz wypić i przez godzinę wszystkiego nie zwymiotować. Bez niego wampir musi wykonać natychmiastowy test Opanowania + Kondycji (ST 3), żeby wyjść na zewnątrz lub na czas zdążyć do toalety.

W zależności od poziomu Człowieczeństwa, wampiry mogą udawać lub nawet odczuwać przyjemność płynącą z seksu, jeśli ich Rumieniec Życia jest aktywny (zobacz s. 236).

Przy Człowieczeństwie 9 lub 10 poziomu wampiry wyglądają na osoby chore lub narkomanów, ale nie na martwych. Mają puls i oddech, chociaż słabo wyczuwalne. Nie potrzebują więc Rumieńca Życia w celach innych niż kosmetyczne.

Wywołanie Rumieńca Życia wymaga Sprawdzianu Pobudzenia.

## Napływ Krwi

Każdy wampir może spowodować, żeby Krew chwilowo wzmacniła jego Atrybuty, zarówno te Fizyczne, jak i Umysłowe oraz Społeczne. Kiedy postać wywołuje Napływ Krwi, gracz może dodać pewną liczbę kości do puli obejmującej dany Atrybut. Liczba kości, jaką dodaje Napływ Krwi, zależy od Mocy Krwi wampira. Napływu Krwi można użyć tylko raz na rzut.

Wywołanie Napływu Krwi wymaga Sprawdzianu Pobudzenia.

Napływ Krwi dotyczy tylko pojedynczego rzutu kośćmi (kości dodane dzięki Napływowi Krwi można przerzucić przy użyciu Siły Woli). Postacie nie mogą używać Napływu Krwi w przypadku rzutów na Siłę Woli lub

Człowieczeństwo oraz do rzutów, które dotyczą więcej niż jednej sceny, konfliktu pojedynczego rzutu (zobacz s. 298) lub innych przypadków niezaakceptowanych przez Narratora. Do rzutów z Napływem Krwi nie stosują się automatyczne wygrane ani „podział na pół”.

## Leczenie Wampirów

Wampiry, będąc martwe, nie zdrowieją w naturalny sposób, ale ich nieżywe ciała mogą się naprawić, jeśli wampir się o to postara.

### LECZENIE POWIERZCHOWYCH

**OBRAŻEŃ ZDROWIA** W zależności od Mocy Krwi, wampir może wyleczyć za pomocą jednego Sprawdzianu Pobudzenia i lub kilka Powierzchownych Obrażeń Zdrowia. Wampiry mogą wykonać tylko jeden taki Sprawdzian Pobudzenia na turę.

### LECZENIE POWAŻNYCH OBRAŻEŃ

**ZDROWIA** Żeby wyleczyć Poważne Obrażenia Zdrowia, wampir musi poczekać do następnej nocy i wykonać 3 dodatkowe Sprawdziany Pobudzenia poza 1 standardowym za przebudzenie się.

Dzięki temu wampir usuwa 1 Poważne Obrażenie, jak również ciężki uraz lub podobną niesprawność. Wampir może wyleczyć tylko 1 Poważne Obrażenie na noc.

Podobnie jak w przypadku budzenia się, jeśli te Sprawdziany Pobudzenia podniosą Głód powyżej 5 poziomu, wampir zapada w letarg i nie testuje szalu głodu.

## Dyscypliny

Czysta moc Krwi zasila wszystkie (poza najbardziej podstawowymi) moce Dyscyplin, z których liczne wymagają wykonania wielu Sprawdzianów Pobudzenia. W każdej turze wampir może aktywnić jedną moc Dyscypliny, niezależnie od długości jej trwania.

Nie istnieje limit Dyscyplin, jakie można mieć jednocześnie aktywne.

W przypadku wyższych poziomów Mocy Krwi, gracz rzuca z kościemi w każdym Sprawdzianie Pobudzenia, żeby aktywować jakieś moce Dyscyplin i wybiera wyższy wynik. Jak podano w tabeli na stronie 216, im wyższa Moc Krwi, tym wyższy poziom mocy, jaki można w ten sposób aktywować.

W jednej turze wampir może aktywować jedną moc Dyscypliny, wywołać Rumieniec Życia, podnieść pulę Atrybutów przy pomocy Napływu Krwi oraz wyleczyć Powierzchowne Obrażenia. Wymagałoby to jednak przynajmniej 3 Sprawdzianów Pobudzenia, nie licząc przy tym kosztów mocy Dyscypliny.

## Cena Krwi

Pomimo wszystkich darów, jakimi Krew obdarza wampiry, ma ona wysoką cenę. Wampiry znajdują się pod wpływem strasznych kłatw, które kryją się tuż pod ich skórą.

## Budzenie się

Wampir, budząc się co noc z dziennego snu, musi wykonać

Sprawdzian Pobudzenia. Porażka, która podnosi poziom Głodu powyżej 5 poziomu sprawia, że wampir zapada automatycznie w letarg i nie testuje szalu głodu.

W dzień wampirza Krew uspokaja się i stygnie. Przebudzenie się w trakcie dnia wymaga rzutu na Człowieczeństwo o ST zależnym od powagi sytuacji. Pożar lub inna zagrażająca istnieniu wampira sytuacja ma ST 3, ważna wiadomość lub decyzja ST 4, a drobny problem ST 5 lub wyższy.

Wampir przebudzony z dziennego snu może funkcjonować tylko przez jedną scenę. Na koniec tego okresu musi wykonać rzut na Człowieczeństwo o ST 3 – wygrana pozwala mu pozostać aktywnym przez kolejną scenę. Krytyczne zwycięstwo pozwala nie spać tak długo jak potrzeba. Jeśli Spokrewniony funkcjonuje w dzień, maksymalna liczba kości, jaką może mieć w swoich pulach jest równa poziomowi jego Człowieczeństwa.

## Szał

Groźba szalu stale wisi nad istnieniem wampira. Szal jest zwykle wywoływanym przez zewnętrzne okoliczności, przez które Bestia zrywa się z łańcucha. Jako ostateczny wyraz najbardziej pierwotnych popędów Krwi, szal wypuszcza na swobodę bezmyślną i bezlitosną Bestię; drapieżnik wyrywa się na wolność.

Wampir, który znajduje się w szale traci całkowicie zdolność

racjonalnego myślenia i kieruje nim wyłącznie wściekłość, Gód lub strach. Zrobi więc wszystko, żeby usunąć zagrożenie, uciec przed nim lub zaspokoić swój Gód, zwykle w gwałtowny sposób i wyrządzaając wiele przypadkowych zniszczeń. W odróżnieniu od innych popędów Krwi, szal nigdy nie jest subtelny.

Żeby pohamować swój szal, wampir wykonuje test Siły Woli o ST ustalonym przez Narratora w oparciu o siłę bodźca, który go wywołał. Kiedy wampiry pohamowują szal, dodają do puli Siły Woli liczbę kości równą jednej trzeciej ich Człowieczeństwa (zaokrąglając w dół).

Do pohamowania szalu wystarczy normalna wygrana, ale wampir musi poświęcić całą turę na stłumienie popędu. W przypadku krytycznego zwycięstwa pohamowuje on swój szal, nie tracąc przy tym tury.

**JAZDA NA FALI** Wampir może również wybrać „jazdę na fali”, czyli poddać się szalowi bez wykonywania testu. W tym przypadku obowiązują normalne zasady dotyczące szalu, chociaż Narrator zamiast kontrolować działania postaci, powinien pozwolić graczom na samodzielne odgrywanie szalu, na przykład wybranie, na kim najpierw będą żerować.

Jeśli wampir nie jedzie na fali, wówczas postać trafia na czas trwania szalu pod kontrolę Narratora.

**SKUTKI SZAŁU** Wampiry, które znajdują się w szale są odporne na wszelkie kary związane ze Zdrowiem, z wyjątkiem okaleczenia. Mogą używać wyłącznie Dyscyplin fizycznych (takich jak Przypieszenie, Odporność i Potencja), ale przy stawianiu oporu Dyscyplinom umysłowym (na przykład Dominacja i Prezencja) otrzymują 3 dodatkowe kości do puli (jeśli Dyscyplina nie ma puli oporu, dodaje się +2 do ST).

Gracz może wydać punkt Siły Woli, żeby w trakcie szalu przejąć na 1 turę kontrolę nad działaniami swojej postaci, ale nie może używać Siły Woli, żeby wykonać przerzut.

Wampir znajdujący się w szale nie może być doprowadzony do szalu przez inny czynnik i nie może być pod wpływem Kompulsji. Dąży do osiągnięcia swojego celu za wszelką cenę, a jego szal trwa dopóki go nie osiągnie lub nie skończy się wcześniej scena.

**RODZAJE SZAŁU** Różne czynniki wywołują różne rodzaje szalu, które dzielą się z grubsza na trzy kategorie – wściekłość, głód i strach. Każdy rodzaj szalu przejawia się na swój własny sposób, wszystkie poprzez działania maniakalnej Bestii.

**SZAŁ WŚCIEKŁOŚCI** Obelgami, upokorzeniem i agresją można sprowokować szal wściekłości, bestialską przemoc. Wampir znajdujący się w szale wściekłości nie spocznie, dopóki nie rozerwie na strzępy tego, kto ów szal wywołał, czasami razem z postronnymi osobami, przyjaciółmi i wrogami. Po zniszczeniu obiektu swojego szalu wampir może

przeprowadzić test Siły Woli o ST 3 (lub 5, jeśli inni wrogowie nie zostali zniszczeni). Sukces oznacza koniec szalu, a porażka jeszcze większą wściekłość – wampir będzie nadal próbował zabić wszystkich dookoła, dopóki ktoś go nie powstrzyma.

Przykładowe przyczyny szalu wściekłości:

PRZYCZYNA	ST
Zabity przyjaciel	2
Krzywda wyrządzona partnerowi/ce lub Probierzowi	3
Zabity Probierz	4
Fizyczna prowokacja, zaczepki	2
Obelgi ze strony słabszego wampira	2
Publiczne upokorzenie	2

**SZAŁ GŁODU** Pokusa powoduje szal głodu – Bestia zawsze pożąda więcej krwi. Za każdy razem, gdy wampir ponosi porażkę w Sprawdzanie Pobudzenia, a jego Głód znajduje się na 5 poziomie, musi wykonać test szalu głodu.

Narrator może – w zależności od kroniki – mniej lub bardziej konsekwentnie wymagać wykonywania testów szalu głodu, ale zawsze powinny być one brane pod uwagę. W czasie szalu głodu wampir szuka najbliższego źródła ludzkiej krwi (jeśli tym najbliższym źródłem jest Probierz, gracz może liczyć tylko na to, że ma wystarczająco dużo punktów Siły Woli, żeby odzyskać kontrolę nad wampirem i skierować go przeciwko komuś innemu). Szal głodu kończy się, gdy wampir zredukuje Głód do 1 lub niższego poziomu.

Przykładowe przyczyny szalu głodu:

PRZYCZYNA	ST
Widok otwartej rany lub zapach krwi, gdy ma się Głód na 4 lub wyższym poziomie	2
Smak krwi, gdy ma się Głód na 4 lub wyższym poziomie	3
Porażka w Sprawdzanie Pobudzenia gdy ma się Głód na 5 poziomie	4

**SZAŁ STRACHU** Zagrożenie powoduje szal strachu – Bestia chce przetrwać za wszelką cenę. Wampir wpada w szal strachu, nazywany także Rötschreck, kiedy zagrażają mu takie rzeczy jak światło słoneczne lub ogień. Również wyjątkowo poważne obrażenia fizyczne mogą wywołać ów skutek. Wampir ogarnięty szalem strachu ucieka przed zagrożeniem, nie bacząc na nikogo i nic, co znajduje się na jego drodze. Szal strachu kończy się, kiedy wampir nie widzi już zagrożenia lub pod koniec sceny.

Przykładowe przyczyny szalu strachu:

PRZYCZYNA	ST
Ognisko	2
Znalezienie się w płonącym budynku	3
Oparzenia	2
Ślabe światło słoneczne (na przykład wpadające przez szyby okienne)	3
Wystawienie na bezpośrednie działanie światła słonecznego	4

## Zagrożenia dla Krwi

Kule i ostra broń powodują u Spokrewnionych zaledwie zadraśnięcia. Mogą oni zarazić się chorobą od śmiertelnego nosiciela i przenieść ją na trzodę, na której żerują, ale zarazki giną w ich organizmach. Istnieją jednak rzeczy, które stanowią dla wampira

poważne zagrożenie.

## Światło słoneczne

Światło słoneczne spala Krew i ciało wampira na popiół. Wampir wystawiony na bezpośrednie działanie promieni słonecznych odnosi Poważne Obrażenia Zdrowia – ich liczba otrzymywana na turę zależy od Sily Klątwy.

### PRZYKŁAD:

*Karol ma Siłę Klątwy 2. Bezpośrednie światło słoneczne powoduje więc u niego 2 punkty Poważnych Obrażeń na turę.*

Przyćmione światło słoneczne, takie jak padające przez zasłony lub w wyjątkowo pochmurny dzień, albo odzież ochronna, taka jak płaszcz, rękawiczki, maska, kapelusz z szerokim rondem, okulary przeciwsłoneczne, redukuje otrzymywane obrażenia do co drugiej tury lub do jeszcze niższej częstotliwości.

### WAMPIRY SŁABEJ KRWI

#### I ŚWIATŁO SŁONECZNE

Cienkokrwiści otrzymują tylko 1 punkt Powierzchniowych Obrażeń na turę, gdy pozostają w bezpośrednim świetle słonecznym. Mogą używać silnego kremu do opalania i nie ubierać aż tułu rzeczy (wystarczy czapka i długie rękawy) w celu zmniejszenia tych obrażeń do co drugiej tury.

## Ogień

Ogień powoduje Poważne Obrażenia Zdrowia w stopniu zależnym od tego, ile ciała jest wystawione na jego działanie. Ustala to Narrator,

chyba że ogień jest używany w charakterze broni (na przykład pochodnia, pociski zapalające, miotacz ognia). Włożenie ręki w ogień może spowodować 1 punkt Poważnych Obrażeń, a znalezienie się w samym środku pożaru z lub więcej na turę. Chociaż wampiry nie płoną szybciej niż śmiertelnicy, ogień jest dla nich bardzo realnym i wszechobecnym zagrożeniem.

## Ekstremalne zimno

Zimno nie zabija wampirów, ale mogą dostać odmrożeń, a w bardzo niskich temperaturach nawet całkowicie zamarznąć. Zimno jest dla wampirów sporym zagrożeniem, bowiem ich ciało nie jest ciepłe, z wyjątkiem kilku minut po żerowaniu, zatem trudno jest im wyczuć spadek temperatury.

Po godzinie spędzonej w ekstremalnie niskiej temperaturze (poniżej -30°C) wampir musi wykonać test Kondycji + Determinacji (ST 2), żeby móc nadal się poruszać. Test musi być powtarzany co godzinę, za każdym razem jego ST wzrasta o 1. W przypadku porażki wampir przestaje się poruszać i może używać wyłącznie Dyscyplin umysłowych. Po kolejnej godzinie całkiem zamarza i zapada w letarg.

Woda przewodzi ciepło lepiej niż powietrze – wampir znajdujący się w lodowej wodzie powtarza test co pół godziny. Zamarznięty wampir idzie na dno, ponieważ nie ma w płucach powietrza, które utrzymałoby go na powierzchni.

## Dekapitacja

Dekapitacja natychmiast niszczy wampira. Obcięcie wampirowi głowy podczas walki wymaga precyzyjnego trafienia z karą -2 sukcesów do puli (zobacz s. 305) przy użyciu ostrego narzędzia (siekiery, szabli, miecza i innych podobnych), które zadaje 10 lub więcej Obrażeń Zdrowia dowolnego typu (w przypadku Powierzchniowych Obrażeń przed podzieleniem ich na pół).

## Drewniane kołki

Wbicie kołka w serce wampira może mieć miejsce albo podczas snu, albo podczas walki. W tym drugim przypadku łowca musi wykonać precyzyjne trafienie z karą -2 sukcesów do puli i zadać 5 lub więcej obrażeń dowolnego typu (przed ich podzieleniem na pół). Można do tego testu użyć jakiejś broni miotającej, na przykład wyrzutni pocisków, kuszy na zastrzone drewniane kołki lub innej, podobnej konstrukcji. Można to również zrobić z bliska, atakując kolkiem przy użyciu Sily + Broni Bialej. Kołek ma zawsze modyfikator obrażeń +0, niezależnie od tego, jak zostanie użyty.

W sytuacji kiedy czas nie gra roli, a napastnikowi nic nie utrudnia zadania, nie jest wymagany żaden rzut, aby przebić kolkiem obezwładnionego lub śpiącego wampira (według uznania Narratora).

Wbicie kolka w serce paraliżuje wampira, chociaż na początku pozostaje on świadomy. Jeśli wyda punkt Sily Woli, może wykonywać drobne ruchy, na przykład palcem lub otworzyć oczy, ale nic więcej. Może jednak nadal używać Dyscyplin umysłowych, takich



### PRAWDZIWA WIARA

Wielu, a być może i większość śmiertelników wierzy w jakąś wyższą istotę lub rzeczywistość, ale tylko niektórzy posiadają Cechę Prawdziwej Wiary. Prawdziwa Wiara może przejawiać się jako gorliwość i fanatyzm, jako trzeźwe przekonanie, jako bezinteresowna miłość i szlachetność lub pojawiać się wyłącznie w chwilach próby. Nie wydaje się, żeby było jej więcej wśród kleru niż wśród osób świeckich. Stowarzyszenie św. Leopolda próbuje werbować takich ludzi, ale nawet ono ma kłopoty z ich rozpoznawaniem.

Legendy wampirów z Zachodu mówią o Przeklętych uciekających przed krzyżem, ale Prawdziwa Wiara pojawia się u wyznawców wszystkich religii. Pobożny Żyd z gwiazdą Dawida, bogobojny muzułmanin z Koranem lub wierzący hinduista z symbolem Om na koszulce – wszyscy oni mogą odstraszać wampiry swoją Prawdziwą Wiarą. Nawet w rękach biskupa krzyż może nie działać, jeśli ktoś, kto go dzierży nie posiada religijnego zapału.

Cecha Prawdziwej Wiary ma poziomy od I do 5, jak większość Cech. Nie można jej kupić za punkty doświadczenia, chociaż straszne przeżycia mogą ją wzmacnić lub zniszczyć. Kolejne poziomy Prawdziwej Wiary zapewniają coraz większą ochronę

przeciwko Spokrewnionym, tak jak opisano to poniżej. Wiara skrywa swoje tajemnice przed śmiertelnikami i wampirami; tylko Narrator wie, co tak naprawdę dzieje się w grze.

- Postać może spróbować odpędzić wampira przy pomocy jakiegoś świętego symbolu lub modlitwy. Wykonuje test Determinacji + Prawdziwej Wiary przeciwko puli Siły Woli wampira. Jeśli Spokrewniony wygrywa, może bez przeszkode się zbliżyć. Każdy sukces uzyskany przez śmiertelnika zmusza wampira do kroku wstecz i odwrócenia wzroku. Jeśli śmiertelnik dotknie w tej scenie wampira świętym symbolem, spowoduje

również 1 punkt Poważnych Obrażeń za każdy uzyskany w rzucie sukces, ponieważ symbol parzy Spokrewnionego. Krytyczny sukces zmusza wampira do ucieczki i wykonania testu szalu strachu o ST równym poziomowi Prawdziwej Wiary śmiertelnika.

• Śmiertelnik z Prawdziwą Wiarą na poziomie 2 lub wyższym może oprzeć się Dominacją i podobnym wampirzycm mocom kontroli umysłu dzięki swojej Sile Woli (1 punkt chroni na tyle tur, ile Prawdziwej Wiary ma postać).

• Na tym lub wyższym poziomie śmiertelnik może wyczuć obecność wampira. Konkretnie zasady zależą od Narratora i graczy. Afrykańska znachorka lub bułgarski subotnik mogą mieć wyjątkową Spostrzegawczość, podczas gdy gorliwie wierząca gospodyni domowa w drodze do domu z meczetu kieruje się swoją podświadoma Intuicją. Zdolność ta zależy od dramatycznych okoliczności i nie jest „radarem” wykrywającym wampiry – śmiertelnik ma tylko niejasne przeczucie, że coś złego czai się w pobliżu.

• Śmiertelnik nie może zostać zmieniony w ghula i jest całkowicie odporny na działanie psychoaktywnych Dyscypliny, takich jak Dominacja, Prezencja lub Niewidoczność.

• Przy pomocy symbolu lub głośnej modlitwy śmiertelnik zmusza wampira do testu Skruchy. Wampir, nawet jeśli go zda, pograża się w wyrzutach sumienia oraz obrzydzeniu do samego siebie i jest niezdolny do żadnego działania z wyjątkiem samoobrony przez liczbę tur równą liczbie swoich Skaz (minimum 1). Jeśli wampir nie uzyska w teście żadnych sukcesów, na stałe traci 1 kropkę Determinacji, nie traci żadnych Skaz, wpada w szal strachu i ucieka. Wampir, który nie może uciec, odnosi obrażenia takie jak od bezpośredniego światła słonecznego i musi odsunąć się jak najdalej od świętego symbolu.

jak Nadwrażliwość, Prezencja i Dominacja, choć nie może wydawać za ich pośrednictwem polecień, chyba że potrafi porozumiewać się telepatycznie.

Przebity kolkiem wampir zawsze o zachodzie słońca wykonuje Sprawdzian Pobudzenia, żeby się obudzić. Prędzej czy później narastający Głód spowoduje u niego letarg (zobacz s. 219).

## Letarg

Spokrewnieni znajdują się w stanie zawieszenia pomiędzy życiem i śmiercią. Między wampiryckim nie życiem, a Ostateczną Śmiercią istnieje jeszcze pośredni stan hibernacji, czyli letarg. Wampir będący w letargu wydaje się całkowicie martwy i wygląda niczym zasuszone zwłoki. Nie może używać żadnych Dyscyplin ani w jakikolwiek sposób reagować na zwykłe bodźce.

Wampiry przebywają w letargu tak długo, jak dyktuje to ich Człowieczeństwo (zob. tabela Człowieczeństwa na stronie 241). Jeśli wampir zostanie przebity kolkiem, będzie w letargu dłużej – póki ktoś lub coś nie usunie kołka. Usunięcie kołka po upływie okresu czasu wynikającego z normalnego letargu budzi wampira natychmiast lub jeszcze tej samej nocy. Spokrewnieni budzą się z letargu z poziomem Głodu równym 5.

Kiedy kończy się okres letargu, wampiry, które nie są przebite kolkiem, mogą wykonywać test Determinacji + Spostrzegawczości (ST 2) za każdym razem, gdy potencjalna ofiara pojawia się w ich pobliżu. Jeśli test jest udany,

mogą obudzić się na wystarczająco długi czas, aby się pożywić, najprawdopodobniej wpadając przy okazji w szal głodu. Kiedy ich Głód spada do poziomu 4 lub poniżej, oznacza to, że doszły do siebie po letargu.

Wampiry zapadają w letarg z trzech powodów – z Głodu, od obrażeń oraz dobrowolnie.

- Jeśli wampir próbuje się wieczorem obudzić, lecz jego Głód znajduje się na 5 poziomie i nie uda mu się Sprawdzian Pobudzenia, wówczas zapada w letarg.
- Jeśli wampir odniósł wystarczającą liczbę Poważnych Obrażeń, żeby jego wskaźnik Zdrowia całkowicie się zapchnił, wówczas automatycznie zapada w letarg. Następnie próbuje nieświadomie leczyć obrażenia, 1 punkt Zdrowia na noc. Jeśli wyleczy się (odzyska wszystkie obrażenia Zdrowia i zaleczy wszelkie skutki ciosów), może się obudzić. Jeśli nieudany Sprawdzian Pobudzenia związany z leczeniem obrażeń podniesie poziom Głodu powyżej 5, wówczas wpada on w letarg, tak samo jak opisano to powyżej.
- Głód wampira, który dobrowolnie zapadł w letarg, wzrasta każdej kolejnej nocy, dopóki nie zapadnie on w letarg tak samo, jak opisano to powyżej. Dalsze zasady są takie same. Żeby skrócić czas trwania letargu, można nakarmić śpiącego Spokrewnionego wampirzą Krwią o Mocy wyższej niż jego, co zaspokoi 1 poziom Głodu.

## Ostateczna śmierć

Wampiry, choć nie są już śmiertelnikami, może spotkać ostateczna śmierć. Wampir, który umiera w ten sposób nie może zostać przywrócony do nieżycia. Oprócz ognia, światła słonecznego i dekapitacji, wampira zabija również kwas całkowicie rozpuszczający ciało, eksplozje, które rozrywają je na kawałki (eksplozjom towarzyszy również zabójczy ogień) lub ciśnienie na dużej głębokości, które je miażdży. Narrator może również znać jakieś inne wampirze choroby, które powodują ostateczną śmierć.

Wiele wampirów ginie ostateczną śmiercią w trakcie walki z wilkołakami, innymi Spokrewnionymi lub z rąk Inkwizytorów. Nawet wampirze ciało nie wytrzyma długotrwałej traumy – wystarczająca liczba kul może wywołać letarg.

Stowarzyszenie Św. Leopolda zaleca palenie na popiół wampirów znajdujących się w letargu. Inne rodzaje ostatecznej śmierci sprawią, że ciało wampira wygląda jak odpowiednio stare zwłoki. Wampir młodszy niż rok zmienia się w gnijącego trupa, a starsze wampiry w szkielety lub nawet w proch.

Z punktu widzenia mechaniki gry wampir zapada w letarg, kiedy wskaźnik jego Zdrowia jest całkowicie zapelniony Poważnymi Obrażeniami. Wszelkie dodatkowe Poważne Obrażenia pochodzące od ognia lub światła słonecznego, odniesione w tym stanie, kończą się Ostateczną Śmiercią, podobnie jak dekapitacja lub całkowite zniszczenie ciała.



**W**szelką aktywność w twoim nieumarłym ciele napędza „sok”. Wszyscy Spokrewnieni, nawet Anarchiści, jak ten obecny tutaj sikacz Case, potrzebują go, żeby się obudzić i żeby się ruszać. To podstawa, jak jedzenie i spanie za życia. Dzięki Krwi możesz przetrwać noc. Dlatego tak lubimy o niej mówić. Ale to tak naprawdę nie w naszym stylu, zgadza się? Czysty Głód nie wyjaśnia tego całego bagażu, wszystkich tych rzeczy, które robimy, żeby zdobyć dobry sok i uciec. Nie uwzględnia szalonego ryzyka, jakie jesteśmy w stanie podjąć, żeby skosztować akurat tego wyjątkowego chłopaka – okrutnych manipulacji, które stosujemy, żeby go przygotować i przestraszyć lub ucieść. Pamiętasz Latishę, która pracowała na budowie i miała wszystko gdzieś? Tę, którą zamknęliśmy w łazience w Rainbow? Oprócz alkoholu było też to mdląco słodkie ciepło, zgadza się? To dlatego, że była podniecona. Wypileś już litr, kiedy zsunęła mi się maska, więc musiałeś zauważyc, jak zmienił się smak krwi. Gorzka jak popiół z piolunu i drzewa sandałowego. Pasuje o wiele lepiej do tego, czym jesteś, prawda? Daje twoim martwym mięśniom siłę. To był strach. Tak, moja maska zsunęła się celowo.

To nie tylko głód, to uzależnienie – skomplikowana chęć wchłonięcia nieskończonie różnorodnej istoty człowieka. Ludzie trawią aminokwasy i białka, żeby rosnąć. My, Spokrewnieni, trawimy ludzkie emocje, ich historię, traumy i obsesje, żeby przyprawić krew i poczuć się żywymi. Pożeramy to, dzięki czemu jest się człowiekiem i z czasem stajemy się tym, co jemy – skondensowanym cieniem ludzkich strachów i fantazji. Zawsze tak było. Błekitnokrwaci są zafiksowani na konkretnej krwi – śmiertelnych krewnych, podnieconej blondynki, fanatyków fitnessu lub narkomanów. Daje im ona wszystko to, czego chcą i ujawnia niewypowiedzianą prawdę – każda krew jest inna. Reszta z nas lubi różnorodność, szukamy czegoś, co da nam kopa, jakiego chcemy.

# Jesteś tym, co jesz

Ja wolę wściekłych, gwałtownych albo przestraszonych – krew choleryczną. Dlatego przerzągam, kiedy żeruję. To ułatwia spanie w dzień. Moja ofiara wie, co się dzieje i czuje się jak dzikie zwierzę – reakcja walki lub ucieczki to jest to, co lubię najbardziej. Tak jest uczciwiej, no nie? Ale ostatecznie szukam kopa, a nie moralnych uzasadnień. Karmię się czystą siłą, przysięgam, że mógłbym przeskoczyć Hollywood Boulevard, z dachu na dach, gdybym miał teraz w sobie krew Latishy. To nie jest temat do rozmów w towarzystwie, lepiej też, żeby nie wiedzieli o tym wrogowie, ale wiedza o tym, co się lubi i jak to zdobyć, to największy sekret naszego rodzaju. To nie jest w porządku, ale lepiej naucz się uspokajać lub straszyć, odrzucać lub wzbudzać uczucia u swoich ofiar. Zawsze trzeba być gotowym uderzyć, nigdy nie wiadomo, kiedy pojawi się doskonała ofiara. Znikasz z widoku, prawda? Ten gość z laptopem może być zupełnie sam na tym świecie, pisząc ostatni desperacki list do matki na Środkowym Zachodzie, po tym jak spieprzył sobie życie, podejmując złe decyzje. To jest samotność – melancholicka krew. Nikt nie widzi samotnych, społecznie niezaradnych i odrzuconych, a więc i ciebie nie będzie widać, kiedy twoje wnętrze zniknie w jego zimnej, ciemnej plazmie. Idź i się przekonaj. Tylko nie spraw, żeby poczuł z tobą jakiś związek, bo smutny sok się popsuje. Szczęśliwego... hmm, należałoby powiedzieć nieszczęśliwego polowania.

# Krew to Życie

Ludzka krew to paliwo dla wampirzego ciała. Bez świeżego soku Spokrewnieni pozostają w bezruchu, letargu i są bezsilni. Martwe serca biją tylko dzięki skradzionej esencji życia. Oczy działają, jeśli napełnią się Krwią. Wszystkie wampiry wiedzą, że płyny życiowe to coś więcej niż osocze i krewinki. Jakies tajemnicze połączenie z duszą trzody nadaje krwi każdej osoby unikalnego kopa i inne działanie. Być może to tylko hormony i resztki bioelektrycznych prądów mózgowych, ale uczucia ofiar wpływają na organizmy Spokrewnionych.

Gdy wypije się wystarczająco dużo, zaczyna pojawiać się Rezonans krwi ofiary – najpierw jako ostry smak, później zaś jako obrazy, głosy i uczucia, skrzepy traumatycznych przeżyć albo skupiska nadziei. Wyraźne wspomnienia, eteryczna obecność lub wizje wzruszających chwil mogą się pojawić, kiedy utrata krwi zaczyna zagrażać życiu. Zabicie daje najsilniejszego i najdłuższego kopa, więc zawsze czai się pokusa.

Przypływ krwi to nie tylko odlot: to stan, w którym krew zmienia Rezonans wampira. Melancholicka krew może być przydatna, kiedy używa się Niewidoczności, ale ten wyjątkowo służalczy typ ma specjalny rodzaj uległości, który powoduje, że można używać Dominacji bez kontaktu wzrokowego. Spokrewnieni nazywają to Dyskrazją, ssacze skrzepem, a gracze „BN, którego trzeba wypić”.

## Rezonans

Typ krwi przejawia się jako Rezonans. Wampir powinien uważać, na kim żeruje i jak, chyba że chodzi wyłącznie o przetrwanie. Wampiry piją krew. Śmiertelnicy jedzą. Rezonans daje krwi smak, zmieniając picie w ucztowanie. Nie jest to kwestia genetyki, nawet jeśli dana rodzina przejawia skłonności do jakiegoś Rezonansu. Chodzi bardziej o kombinację temperamentu

i stanu umysłu żywiciela w momencie żerowania.

Spokrewnieni używają wielu różnych pojęć, żeby opisać Rezonans, poczynając od japońskiej niedojrzalej astrologii grup krwi, aż po frenologię Myers-Briggs, której uczą amerykańskie szkoły biznesu. Indyjskie wampiry mówią o gunach Ajurwedy, zblazowani fani Gurdżijewa z klanu Toreador zaznaczają swoje posilki na enneagramie, a pewien Szczur Kanalowy z Genewy twierdzi, że wykorzystał oryginalne notatki Junga, aby stworzyć „zunifikowaną teorię Blutfunktion”. Najbardziej powszechna klasyfikacja, używana zarówno przez taumaturgów Tremere, jak i Urodzonych o Zmierzchu ulicznych kucharzy, opiera się jednak na teorii czterech humorów z dawnej medycyny i średniowiecznej alchemii. Tygiel alchemika, powiadają czarnoksiążnicy, symbolizuje ciało wampira. Sole i metale znajdujące się w tyglu to odpowiednik elementów krwi, uszlachetnionych ogniem bieżących emocji. Według tych Tremere, w alchemii chodzi o przestraszenie lub rozjaszenie trzody w odpowiedni sposób i żerowanie we właściwym momencie. Alchemia może być średniowieczną mistyfikacją, ale jak mogą potwierdzić cienkokrwisi, rzeczywiście zapewnia odlot. Ci współcześni alchemicy brzmiają sensownie dla wampirów, których krew rzeczywiście ma magiczne składniki i kształtuje ich osobowość.

**CZTERY HUMORY** Klasyfikacja czterech humorów sięga czasów starożytnego Egiptu i Babilonii, ale na Zachodzie spisał ją Hipokrates około 400 lat p.n.e. Nazwał je chole (jasna żółć), melaina chole (czarna żółć), phlegma (śluz – ślina, limfa, płyny mózgowe i płucne) oraz hema (krew). W zależności od tego, jakie humory dominują u człowieka, ma on charakter choleryczny, melancholicki,

HUMOR	ŻYWIOŁ	FUNKCJA JUNGOWSKA	HORMONY	EMOCJE I STANY
Choleryk	Ogień	Emocje	Adrenalina	Wściekłość, gwałtowność, agresja, uczuciowość, zazdrość
Melancholik	Ziemia	Myślenie	Hormony tarczycy	Smutek, strach, depresja, rozsądek
Flegmatyk	Woda	Intuicja	Hormony przysadki	Lenistwo, apatia, spokój, sentymentalność, kontrola
Sangwinik	Powietrze	Zmysły	Testosteron/ estrogen	Podniecenie, szczęśliwość, uzależnienie, aktywność, entuzjazm, lekkomyślność

flegmatyczny lub sangwiniczny. Współcześni alchemicy zauważają, że analiza krwi pokazuje wszystkie cztery humory, które w niej występują – płytki krwi, czerwone krwinki, białe krwinki i w końcu białe osocze. Pijawki nastawione bardziej krwiożerczo niż naukowo sprowadzają te cztery humory do wściekłego, smutnego, leniwego i napolonego.

**TEMPERAMENT I DYSKRAZJA** Rezonans ma trzy temperamenty – przelotny, intensywny i ostry. Przelotny temperament jest chwilowo powodowany przez bieżący bodziec. Ludzie stabilni emocjonalnie, zrównoważeni, odczuwają na co dzień przelotne stany wszystkich czterech Rezonansów.

Intensywny temperament ma ktoś z mocną skłonnością do takiego lub innego Rezonansu. Może to wynikać z zaburzeń psychicznych, wieku, traumatycznych przeżyć, uzależnień albo po prostu działania mechanizmu nagrody – atrakcyjna osoba, która lubi seks, może łatwo stać się intensywnym sangwinikiem, szukając i dostając co noc to, co ją kręci.

Ostry Rezonans jest tak intensywny, że tworzy we Krwi zapętlającą się reakcję. Spokrewnieni wzięli od Hipokratesa termin Dyskrazja („zła mieszanka”), żeby to opisać. Młodsze pijawki, których nie obchodzi alchemia ani hematologia, mówią o skrzepie.

## Rezonans i Dyscypliny

Czemu pijawka miałaby się przejmować Hipokratesem? Ponieważ Rezonans nadaje krwi coś więcej niż smak – intensywny Rezonans zapewnia jej moc. A Dyskrazja, cóż, daje najlepszego kopa. Rezonanse nie tylko nadają smak krwi i osobowości ofiary, ale łącząc się z wampiryczną Krwią wzmacniają działanie Dyscyplin.

REZONANS	DYSCYPLINY
Choleryk	Przyspieszenie, Potencja
Melancholik	Odporność, Niewidoczność
Flegmatyk	Nadwraźliwość, Dominacja
Sangwinik	Magia Krwi, Prezencja
Krew zwierzęca	Animalizm, Transformacja

## ZWIERZĘCE HUMORY

**Czy zwierzęta posiadają wystarczająco złożone stany emocjonalne, żeby powstawały Rezonanse? Narrator ma tutaj do wyboru dwie opcje. Każdy, kto miał jakieś zwierzę albo pracował w gospodarstwie lub spędził jakiś czas przy zwierzętach, może powiedzieć, że zwierzęta mają emocje albo przynajmniej nastroje. Narrator może powiązać zwierzęce Rezonanse z ich stanem emocjonalnym, chociaż większość zwierząt z zoo będzie melancholicka albo flegmatyczna wskutek życia w niewoli. Jednakże zwierzę, które jest zagrożone (lub zagraża) będzie choleryczne, a w okresie rui sangwiniczne.**

**Inna możliwość to wyraźniejsze odróżnienie zwierzęcej krwi od ludzkiej i określenie rezonansu zwierzęcego zgodnie ze średniowiecznymi typami osobowości. Zwierzęta symbolizują różne cechy – mądra sowa dostarczałaby więc melancholickiej krwi, a królik lub kot sangwinicznej. Wierny pies jest flegmatyczny, dzikie wilki choleryczne. W tym przypadku zwierzę ma zawsze przelotny Rezonans swojego gatunku lub charakteru, który Narrator może dopasować lub wymyślić, ponieważ na przykład Paracelsus nic nie mówi o charakterze szopa pracza.**

**W obu przypadkach zwierzęca krew jest najbardziej intensywna, kiedy zwierzę ma za sobą polowanie lub gody. Zwierzęta nie dostarczają Dyskrazji, z wyjątkiem niektórych, o których mówią proroctwa Gangreli.**

Krew poszczególnych ludzi smakuje i działa inaczej oraz wzmacnia konkretne moce, kiedy wampir ją pije. Po żerowaniu na setkach ofiar zaczynają pojawiać się wzorce. Smutny pomaga ukryć się przed wzrokiem ludzi, podniecony zwiększa atrakcyjność, a wściekły zapewnia ciosom siłę. Wypita krew z czasem odkłada się, łącząc i sublimując dzięki dziwnej alchemii i tworząc nadprzyrodzone efekty darów Kaina.

W taki sposób Spokrewnieni uczą się na ogół Dyscyplin i rozwijają je – żerując na odpowiednich osobach i świadomie wyrabiając sobie nawyki żerowania. Wampiry uzupełniają ten proces, sprawdzając na samych sobie jak *vitae* działa na ich ustrój, jak odżywia organy, czakry i nerwy. To, czym się żywisz, decyduje o tym, co możesz zrobić.

Dotyczy to również wrogów. Sprytne wampiry badają nawyki żywieniowe, odkrywając mocne i słabe strony innych Spokrewnionych. Każdy krwiopijca ma swoje własne nawyki, stałe lub zmieniające się w czasie. Być może wszystkie wampiry, niezależnie od swojego wieku, pokolenia, umiejętności i wiedzy, intuicyjnie szukają takiego rodzaju krwi, który udoskonali ich klątwę oraz dyscypliny.

**EFEKTY TEMPERAMENTU** Przelotny temperament dostarcza tematów dla fabuły i zapewnia klimat polowania, ale nie ma bezpośredniego wpływu na mechanikę, chyba że są to składniki w Alchemii Słabej Krwi. Ale nawet przelotny temperament zapewnia krwi wystarczający posmak, żeby nabycić kropki w powiązanych z nim Dyscyplinach (zobacz Rezonans i doświadczenie na stronie 231).

Picie krwi z intensywnym temperamentem zapewnia pijącemu i dodatkową kość w pulach Dyscyplin odpowiadających danemu Rezonansowi. Ta premia trwa do czasu, gdy następny posiłek wampira rozcieńczy poprzednio pitą krew lub gdy wampir utraci większość Krwi, gdy jego Głód osiągnie 5 poziom.

#### WYKORZYSTANIE DYSKRAZJI

Żywicie z ostrym temperamentem zapewniają taką samą premię do Dyscyplin, co ci z intensywnym Rezonansem. Powodują również Dyskrazję, która dostarcza krwiopijcy bardziej wyrafinowanych lub bardziej potężnych korzyści.

Wymagania dotyczące efektów są różne w przypadku

różnych Dyskrazji, ale wampir musi zabić i pozbawić krwi żywiciela lub zerować na nim w ciągu trzech nocy z rzędu, chyba że zaznaczono inaczej. Niektóre Dyskrazje mogą być wykorzystane raz, zanim krew ofiary je utraci, inne utrzymują się i można je wielokrotnie pozyskiwać.

Efekty Dyskrazji trwają zwykle do momentu następnego żerowania lub gdy Głód postaci osiągnie 5 poziom.

## Polowanie i Humory

Ustalenie, jaki Rezonans ma ofiara komplikuje żerowanie. Większość wampirów obserwuje swoje ofiary z daleka lub zaczyna z nimi rozmowę, żeby się zorientować. W czasie gry gracz powinien sam domyślić się, jaki Rezonans ma krew wybranej przez jego postać ofiary, ale po śledzeniu jej lub rozmowie trwającej przez jedną scenę, Narrator może pozwolić mu na wykonanie testu Determinacji + Intuicji, żeby jednoznacznie to określić.

Smak krwi rozwiewa wszelkie wątpliwości. Narrator może opisać ten smak, jak też i efekty, które zapewnia konkretna krew, co stanowi jasną wskazówkę dotyczącą Rezonansu śmiertelnika. Jeśli śmiertelnik ma Dyskrazję, Narrator może podsunąć jakąś podpowiedź co do jej charakteru. Kiedy postać zaspokaja poziom Głodu, czuje przypływ esencji zawartej we krwi ofiary. Ten przypływ Rezonansu może gwałtownie podławować wampirze moce albo przejawić się jako coś wyjątkowego.

Żeby określić temperament potencjalnej ofiary, którego wcześniej nie ustalił Narrator (lub autor scenariusza), wykonaj rzut k10, żeby wylosować przypadkowy temperament. Jeśli wypadnie 6+, rzuć znowu, żeby wyznaczyć Rezonans. Narrator powinien jak najbardziej dostosować wyniki do otoczenia – kluby nocne przyciągają sangwiników, a nie flegmatyków, kościoły zapewne na odwrót.

#### PRZYPADKOWY TEMPERAMENT PRZYPADKOWY REZONANS

1-5: zrównoważony, niewielki Rezonans	1-3: flegmatyczny
6-8: przelotny	4-6: melancholiczny
9-0: intensywny, potencjalnie ostry, wykonaj rzut i sprawdź poniżej jego natężenie	7-8: choleryczny
1-8: intensywny; 9-0: ostry	9-0: sangwiniczny

## Zmiana Rezonansu

Postacie mogą zmieniać Rezonans ofiary w trakcie odgrywania ról lub dzięki różnym systemom społecznym zapewnianym przez mechanikę gry. Jeśli postać przestraszy, uwiedzie lub nafaszeruje narkotykami swoją ofiarę, Narrator powinien odpowiednio zmienić jej Rezonans. Jeśli wampir uwodzi na przykład przestraszoną ofiarę, otrzymuje ona sangwiniczny (przelotny) temperament, podczas gdy jej melancholyczny Rezonans zostaje chwilowo stłumiony.

Intensyfikacja Rezonansu ofiary odbywa się na podobnej zasadzie: zwiększa się on o jeden poziom (z przelotnego na intensywny lub z intensywnego na ostry) po udanym teście społecznym albo po porządkowej scenie odegranej przez graczy. Kiedy ofiara odczuwa już ostry Rezonans, bezlitosny wampir może zacząć nią manipulować w kierunku Dyskrazji. Romans ze śmiertelnikiem trwający przez miesiące lub lata mógłby doprowadzić do tego, że rozwinię on sangwiniczny skrzep, a trzymanie go w zamknięciu i podtapianie lub pranie mózgu doprowadziły do rozwinięcia się melancholycznej lub cholerycznej Dyskrazji, w zależności od charakteru owego uwięzienia.

Takie znęcanie się nad ofiarami nie jest procesem naukowym i prawdopodobnie powoduje wiele Skaz. Założenia kroniki mogą zabraniać tortur, ale niektórzy Kainici spróbują jakoś usprawiedliwić uwołanie śmiertelnika, tak aby stał się sangwinikiem. Ludzkie wampiry uważają to za coś obrzydliwego i Narrator powinien rozstrzygnąć, do jakiego stopnia wytwarzanie Dyskrazji szkodzi Człowieczeństwu Spokrewnionego.

## Przykładowe Dyskrazje

Oto kilka przykładowych Dyskrazji, jakie Narrator może przyznać konkretnym ludziom lub stadu konkurencyjnego wampira. Postacie mogą chcieć śledzić losy śmiertelników o odpowiednich Dyskrazjach, żeby w razie potrzeby na nich żerować. Narrator powinien dostosowywać Dyskrazje do planów graczy i pragnień ich wrogów.

Niektóre Dyskrazje są długotrwałe. Śmiertelnik przejawia je latami lub nawet przez całe życie. Inne są przemijające, zależne od zewnętrznych okoliczności. Od Narratora zależy czy jakaś Dyskraza może

być wykorzystana tylko raz, czy też pozostaje na dłużej cieczą krwi żywiciela.

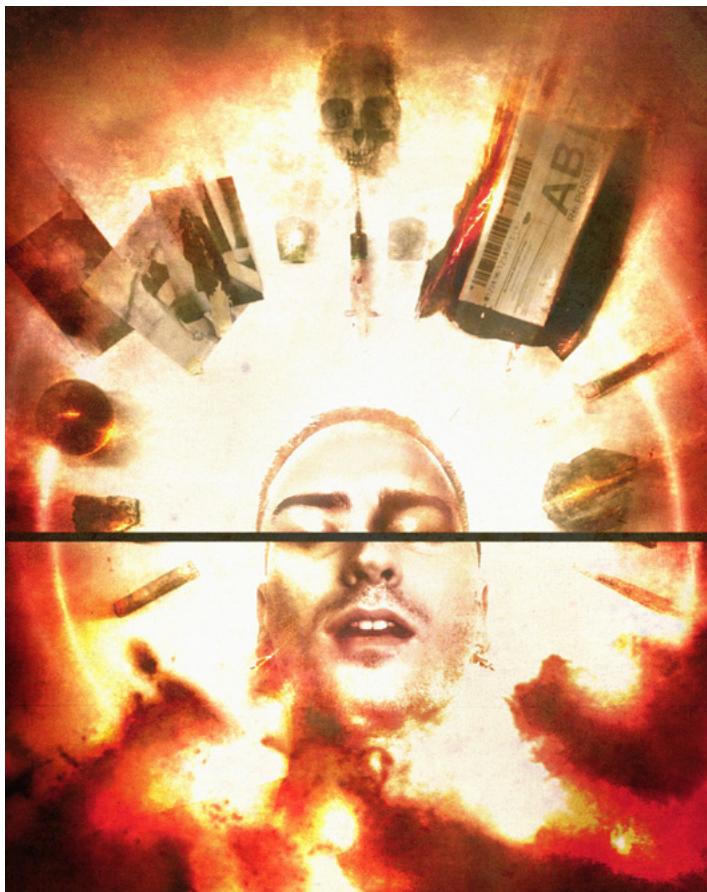
## Dyskrazje choleryczne

**BRUTALNOŚĆ:** Wykonaj ponownie dowolne rzuty dotyczące Umiejętności Zastraszania. Nie możesz przerzucać kości Głodu, na których w pierwszym rzucie wypadły 1.

**CYKL PRZEMOCY:** Twoje następne żerowanie na cholerycznej krwi zaspokaja dodatkowy poziom Głodu, inna krew zaspokaja go o jeden poziom mniej.

**PRYNCYPALIZM:** Wykonaj przerzut podczas konfliktu z wrogiem ideologicznym. Nie możesz przerzucić kości Głodu, na których w pierwszym rzucie wypadły 1.

**ZAZDROŚĆ:** Pijący zadaje +1 obrażenie silniejszym przeciwnikom (albo atrakcyjniejszym, młodszym, bardziej utalentowanym, wyższym, bogatszym, o wyższym statusie społecznym i tak dalej). Premia ta dotyczy zarówno konfliktu społecznego, jak i fizycznego.



**ZEMSTA:** Dodaj 2 kości do jednego rzutu przeciwko typowi osoby, na jakiej chciał się zemścić żywiciel (zdradzający partnerzy, rywale w towarzystwie, halaśliwi sąsiedzi, rząd i tym podobne) lub do wszystkich rzutów przeciwko konkretnej osobie, której nienawidzi żywiciel.

#### **ZNĘCANIE SIĘ NAD SŁABSZYM:**

Pijący zadaje +1 obrażenie słabszym przeciwnikom (albo przeciwnikom, nad którymi żywiciel najbardziej lubi się znęcać). Premia ta dotyczy zarówno konfliktu społecznego, jak i fizycznego.

**NAKRĘCONY:** Otrzymujesz 1 darmowy punkt doświadczenia w celu nabycia Przyspieszenia lub Potencji. W wyniku tego Dyskrazja zanika.

#### *Dyskrazje melancholiczne*

**NOSTALGIA:** Dodaj 1 kość do wszystkich pul, które wiążą się z konkretnym okresem, formą sztuki lub grupą społeczną, co do których żywiciel odczuwa nostalgię; dodaj 3 kości do pul w Memoriam, które eksplorują wątek.

**TOTALNA PORAŻKA:** Poprzez nieustannie przypominanie sobie, żeby nie powtarzać tych samych błędów, pijący może ponownie wykonać testy, które przypominają mu o porażce żywiciela. Nie możesz przerzucić kości Głodu, na których w pierwszym rzucie wypadły 1.

**UTRACONY KREWNY:** Dodatkowy poziom Głodu zostaje zaspokojony podczas żerowania na pozostałych członkach twojej rodziny.

**UTRACONA MIŁOŚĆ:** Dodaj 1 kość do wszystkich pul, w których chodzi o przeciwwstawienie się próbom uwiedzenia, łącznie z Prezencją.

**W ŻAŁOBIE:** Dodaj 1 kość do testów Skruchy

**WSPOMNIENIA:** Otrzymujesz 1 darmowy punkt doświadczenia w celu nabycia Odporności lub Niewidocznosci. W wyniku tego Dyskrazja zanika.

#### *Dyskrazje flegmatyczne*

**POŁYKANIE EMOCJI:** Możesz jeść i trawić pożywienie bez odczuwania mdłości (i zaspokajania Głodu, oczywiście).

**PROKRASTYNACJA:** Odzyskujesz 1 punkt Siły Woli, kiedy zwlekasz z czymś ważnym przez jeden dzień lub dłużej. Efekt ten może być użyty tylko raz na sesję.

**REZYGNACJA:** Twoje następne żerowanie na flegmatycznej krwi zaspokaja dodatkowy poziom Głodu, inna krew zaspokaja o jeden poziom Głodu mniej.

**SAMOTNY WILK:** Dodaj 1 kość do testów, kiedy postać jest w samotności, odejmij 1 kość od testów, kiedy pomaga innym lub bierze udział w pracy zespołowej (zobacz s. 122). Ten efekt trwa tylko przez jedną scenę.

**SPOKÓJ:** Dodaj 2 kości do pul testów pohamowania szalu.

**WYGODNE ODREȚWIENIE:** Nie czujesz bólu, nie otrzymujesz kar ani nie doznajesz innych negatywnych skutków cierpienia, zarówno fizycznego, jak i społecznego.

**REFLEKSJA:** Otrzymujesz 1 darmowy punkt doświadczenia w celu nabycia Nadwrażliwości lub Dominacji. W wyniku tego Dyskrazja zanika.

#### *Dyskrazje sangwiniczne*

**CUŁY WĘCH:** Dodaj 3 kości do wszystkich testów wykrywania innych sangwinicznych żywicieli.

**MANIAKALNY ODLOT:** Pijący dodaje 1 kość do pul wszystkich testów, dopóki nie poniesie porażki. Wówczas odejmuje 2 kości we wszystkich testach.

**PIJANY ŻYCiem:** Pijący może używać Rumieńca Życia bez Sprawdzianu Pobudzenia.



**PRAWDZIWA MIŁOŚĆ:** Zaspokajasz 1 dodatkowy poziom Głodu, żerując na prawdziwej miłości żywiciela. Jeśli pijący ma Nadwrażliwość, może widzieć oczami jego prawdziwej miłości, gdy Pobudza Krew.

**ZARAŹLIWY ENTUZJAZM:** Jeśli jesteś w stanie dotknąć skóry swojego celu, możesz dodać 3 kości do jednego testu mającego na celu przekonanie go do czegoś. Potraktuj tę Dyskrazję jak Dominację w odniesieniu do podstawowych przekonań, tajemnic i tak dalej.

**MIESZANIE:** Otrzymujesz 1 darmowy punkt doświadczenia w celu nabycia Magii Krwi lub Prezencji. W wyniku tego Dyskrazja zanika.

## Rezonans i Doświadczenie

Aby móc wydawać punkty doświadczenia na Dyscypliny, twoja postać musi żywić się krwią z odpowiednim Rezonansem. Ilość krwi i żywicieli jest różna, ale z grubsza odpowiada poziomowi Dyscypliny, który chcesz uzyskać. Narrator może nakłaniać cię do wyszukiwania coraz silniejszych Rezonansów, żeby osiągać coraz wyższe poziomy Dyscyplin. Nauczenie się nowej pozaklanowej Dyscypliny wymaga również spróbowania krwi kogoś, kto ją posiada ■



Camarilla jest wystarczająco potężna, żeby dać ci to, czego pragniesz, ale jest również wystarczająco chciwa, żeby zabrać Ci wszystko to, co masz. Cokolwiek zyskasz służąc jej, zostanie ci później odebrane przez twoich tajemniczych władców.

# STANY POTĘPIENIA



Wampirza krew może wywołać głębokie zmiany u kogoś, kto ją pije, niezależnie od tego czy jest on śmiertelny, czy nieumarły. Czy te zmiany są pozytywne, czy też negatywne, wszystko zależy od tego – jak to mówią leninowscy Anarchiści – kto, kogo pije.

## Więź Krwi

Więź Krwi, której boją się wszyscy, którzy o niej słyszeli, tworzy w szeregach Camarilli najmocniejsze z przywiązań, zarówno pomiędzy samymi Spokrewnionymi, jak i ich śmiertelnymi slugami. Anarchiści na ogół odrzucają Więź Krwi na gruncie filozoficznym (choć czasami, dla dobra Ruchu, robią wyjątki), a niektórzy radykałowie nie przywiązuje do siebie krwią nawet ludzi.

Każda osoba, która pije krew wampira, przywiązuje się coraz mocniej do swojego dawcy, aż w końcu, gdy wypije

ją co najmniej trzy razy, Więź Krwi sprowadza ją do poziomu slugusa, kiedy znajduje się w jego obecności. Wampiry nazywają osobę związaną niewolnikiem, a przywiązującą władcą. Niewolnik całkowicie związany Krwią czuje się lojalny wobec władcy, a czasami jest nim wręcz zauroczony. Stara się zadowolić swojego pana, wystrzegając się, a w końcu panicznie bojąc, jego gniewu. W odróżnieniu od wielu Dyscyplin, nic nie przeszkadza w związaniu wampira z niższego Pokolenia lub takiego, którego Krew jest silniejsza. Wielu Spokrewnionych nie rozumie nawet, że jest związana Krwią, uważając swoją lojalność za autentyczną lub nawet szlachetną. Wzajemna Więź Krwi, czasami nazywana Ślubem Krwi, to nie miłość, lecz obsesja i uzależnienie. Toksyczny i dysfunkcyjny – to łagodne określenia dla związku wymuszonego przez Krew, kiedy trwa on przez kilkaset lat. Camarilla patrzy na Śluby Krwi co najmniej nieprzychylnie.



Tak samo jak w przypadku Spokrewnienia, Krew musi zostać wypita bezpośrednio z żył dawcy, jako że traci ona swoją moc wiążącą w zaledwie kilka sekund, jeśli nie zostanie spożyta. Pijący musi powtórzyć to trzykrotnie, a czas pomiędzy kolejnymi próbami nie może być dłuższy niż rok (przez pierwszy rok swojego nieżycia potomek, który wypił krew swojego stwórcy w trakcie Spokrewnienia, znajduje się w jednej trzeciej drogi ku Związaniu). Władca może mieć tylu wampirzych niewolników, ile ma poziomów Mocy Krwi, a niewolnik może mieć tylko jednego władcę i kiedy jest Związany, robi się odporny na kolejne próby utworzenia z nim Więzi. Kiedy władca Związuje niewolnika ponad swój limit wynikający z Mocy Krwi, wówczas najstarsza Więź Krwi zanika w przeciągu tygodnia.

### Zasady Więzi Krwi

Więź Krwi ma Siłę Więzi równą liczbie przypadków, podczas których niewolnik pił Krew swojego władcę (maksimum 6) i zmniejsza się o 1 wraz z każdym miesiącem, w trakcie którego niewolnik nie pije jego Krwi. Żeby zrobić coś wbrew woli władcę, niewolnik musi wykonać udany test Determinacji + Inteligencji przeciwko Sile Więzi. Sprzeciw w obecności władcę wymaga wykonania testu co turę. Jeśli władcy nie ma w pobliżu, niewolnik może wykonać test raz na scenę.

Zerwanie Więzi wymaga zmniejszenia Sily Więzi do 0, co niewolnik może zrobić, unikając władcę przez dłuższy okres czasu. W tym celu musi wykonywać test sprzeciwu raz na sesję (lub częściej, jeśli Narrator uzna, że coś sprawiło, iż niewolnik przypomniał sobie o władcę). Nieliczni niewolnicy mogą opierać się tak długo, zwłaszcza jeśli władca aktywnie ich poszukuje.

### Ghule

Pijąc wampirzą Krew, śmiertelnik lub zwierzę staje się na jakiś czas czymś więcej i zarazem czymś mniej niż jest zazwyczaj. Pijący, przez zachodnie wampiry szyderczo nazywany ghulem, otrzymuje cząstkę mocy prawdziwego wampira. Wypite *vitae* nie tylko daje mu kopa, ale również zatrzymuje proces starzenia się. Efekty są jednak krótkotrwałe i kiedy mijają, ghul starzeje się gwałtownie, gdy doganiają go przebyte lata. Wampiry używają ghuli w charakterze slug, kiedy lojalność jest ważniejsza niż Maskarada, ponieważ pojedynczy Spokrewniony może zniewolić Więzią Krwi tylu śmiertelników, ilu tylko zdoła. W odróżnieniu od Spokrewnienia i Więzi Krwi, wampirza Krew zachowuje swoje właściwości podtrzymywania istnienia ghuli przez kilka dni, jeśli jest przechowywana w hermetycznym pojemniku, bez dostępu światła słonecznego. Wampiry zwykle dostarczają krew w taki sposób tylko po tym, jak już utworzyły Więź Krwi z ghulem.

Po podaniu *vitae* wampir wykonuje Sprawdzian Pobudzenia i niezależnie od jego wyniku zapewnia śmiertelnikowi lub zwierzęciu następujące korzyści na okres jednego miesiąca:

- Władca przyznaje śmiertelnikowi 1 poziom dowolnej Dyscypliny, którą zna, razem z jedną mocą pierwszego poziomu, którą posiada.
- Proces starzenia zatrzymuje się, a czasem nawet cofa o kilka lat.
- Rany ghula leczą się dwukrotnie szybciej, chyba że są spowodowane przez ogień.

Ghule, które używają mocy powyżej 1 poziomu (dzięki Łykowi elegancji, podobnym mocom, efektom alchemicznym lub z innych powodów) odnoszą 1 Poważne Obrażenie Zdrowia zamiast wykonywać Sprawdzian Pobudzenia.

### Diabolizm

Diabolizm, akt piętnowany przez większość cywilizowanych lub obawiających się kary wampirów, to całkowite wypicie innego Spokrewnionego i pochłonięcie tym samym nie tylko jego Krwi, ale również samej esencji. Religijnie nastawione wampiry mówią, że to pożeranie duszy, a ci, którzy wyczuwają aurę, widzą u sprawcy skazy, które się na niej pojawią.

### Popełnienie diabolizmu

Diabolista musi najpierw obezwładnić swoją ofiarę (dobrowolna ofiara jest w tym

przypadku rzadka, chociaż zdarza się w tym pokręconym dramacie, jakim jest Jyhad). W przeszłości polegano na ciężkich łańcuchach, kolkach, letargu lub wielu pomocnikach trzymających ofiarę. Następnie diabolista musi wypić jej Krew w podobny sposób jak zwykle, z tą różnicą, że lepkość *vitae* sprawia, iż potrzebna jest na to cała scena (zobacz s. 212, jeśli chodzi o wpływ wampirzej Krwi na Głód). Pomocnicy mogą uczestniczyć w żerowaniu, ale tylko pijący może zdobyć moc ofiary, dokonując na niej pełnego diabolizmu.

Po obezwładnieniu ofiary i wypiciu całej jej Krwi, diabolista może przystąpić do ostatecznego bluźnierstwa – aktu prawdziwego diabolizmu, czyli pochłonięcia istoty i mocy ofiary. W tym celu musi wygrać w tytuł testach Sily + Determinacji (o ST 3), ile ofiara ma punktów Mocy Krwi. Atakujący może wykonać jeden taki rzut na turę. Jeśli choćby jeden z rzutów jest nieudany, ożywcza iskra ofiary przepada i prawdziwy diabolizm się nie udaje. Niezależnie od wyniku, ofiarę spotyka Ostateczna Śmierć.

## Skutki diabolizmu

Jeśli udało się dokonać aktu diabolizmu, Spokrewniony musi utrzymać kontrolę nad obcą Krwią, inaczej zostanie przez nią pochłonięty. Ów proces przebiega w następujący sposób:

- Diabolista traci 1 poziom Człowieczeństwa.
- Następnie musi wykonać rzut na Człowieczeństwo + własną Moc Krwi przeciwko

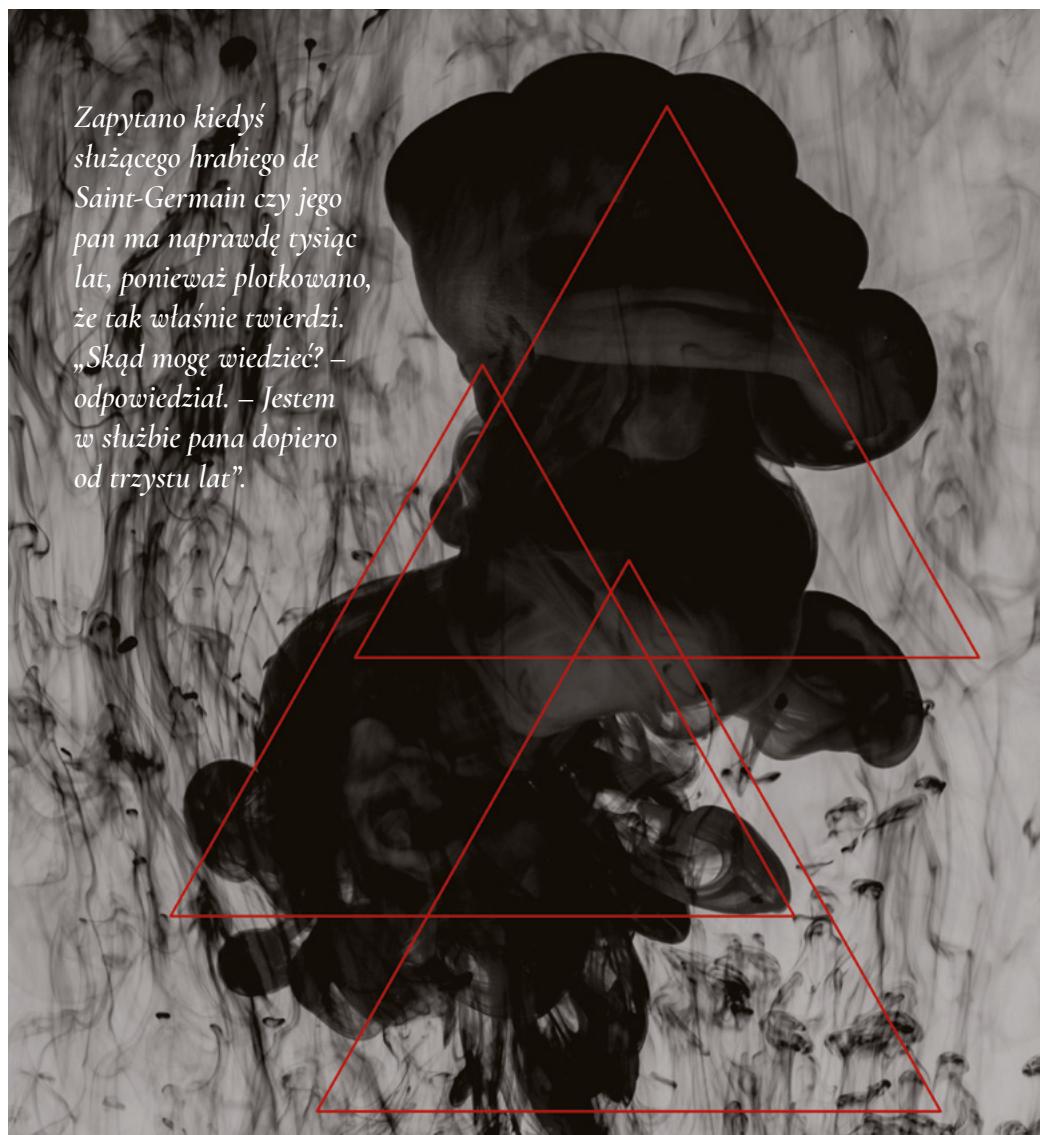
Determinacji + Mocy Krwi ofiary. Nawet jeśli diabolista przegra test o utrzymanie kontroli, każdy sukces uzyskany w rzucie zapewnia mu 5 punktów doświadczenia, które może natychmiast wydać na zwiększenie Mocy Krwi (do maksymalnego poziomu równego poziomowi Mocy Krwi ofiary) lub na Dyscypliny, które znała ofiara.

- Jeśli powyższy test się nie powiodł, diabolista traci dodatkowy poziom Człowieczeństwa za każdy sukces, którego brakowało mu do odniesienia zwycięstwa. Jeśli sprowadzi

to jego Człowieczeństwo do 0, umysł ofiary zastępuje jego własny, a jej Krew i osobowość opanowuje ciało. Diabolista staje się w ten sposób BN kontrolowanym przez Narratora.

- Jeśli ofiara była z niższego Pokolenia, diabolista obniża swoje Pokolenie o jeden poziom.
- W aurze diabolisty pojawiają się czarne pasma. Utrzymują się one przez rok, a jeśli diabolista był z wyższego Pokolenia niż ofiara, utrzymują się przez tyle lat, ile wynosiła różnica pokoleń ■

*Zapytano kiedyś  
słужącego hrabiego de  
Saint-Germain czy jego  
pan ma naprawdę tysiąc  
lat, ponieważ plotkowano,  
że tak właśnie twierdzi.  
„Skąd mogę wiedzieć? –  
odpowiedział. – Jestem  
w służbie pana dopiero  
od trzystu lat”.*



# MIECH STANIĘ SIE NSC!



## ČŁOWIECZEŃSTWO

Człowieczeństwo to stopień związania wampira z jego ludzkim istnieniem, konkretnymi ludźmi, którzy ciągną go ku życiu i światłu oraz ludzkimi problemami w ogóle.

Większość wampirów traci Człowieczeństwo w miarę upływu lat, kiedy Bestia drzemiąca w ich wnętrzu pochłania uczucia, wspomnienia oraz związki ze światem śmiertelników.

Wyjawszy specjalne okoliczności (takie jak modyfikator oparty na typie drapieżnictwa), postać wampira zaczyna z Człowieczeństwem 7 (zwykli Spokrewnieni) lub 8 (dopiero co Spokrewnione żółtodzioby).

### Równia Pochylą

Wampiry to bez wątpienia potwory i nawet Spokrewnieni z najwyższym poziomem Człowieczeństwa to wilki w owczej skórze. W miarę jak topnieje ich Człowieczeństwo, Kainici stają się zdolni do coraz gorszych czynów. Mało tego, aktywnie do nich dążą. Polowanie i zabijanie leży w naturze wampira i przedżej czy później każdy Spokrewniony ocknie się, trzymając ciało żywiciela, którego nie zamierzał zabijać.

Jest więc bardzo ważne, jak wampiry zmieniają się, gdy zanika ich Człowieczeństwo i oddalają się od swoich korzeni. Zachowanie wampirów może stać się tak wynaturzone i obce, że sama myśl o nim będzie wywołać u innych dyskomfort.

#### Człowieczeństwo 10

Niewielu jest ludzi z takim poziomem Człowieczeństwa, a wampirów jeszcze mniej. Zarówno śmiertelnicy, jak i Spokrewnieni z tego poziomu prowadzą świętobliwe, ascetyczne życia, ściśle kierując się etyką i zasadami moralnymi. Najmniejszy egoistyczny czyn lub myśl wystarczą, żeby ich Człowieczeństwo uległo obniżeniu.

Wampiry o Człowieczeństwie 10 przypominają ludzi pod wieloma względami, dlatego:

- Rumieniec Życia jest zbędny, ponieważ wyglądasz na bladego śmiertelnika cieszącego się dobrym zdrowiem.
- Poza wampirycznym leczeniem, leczysz Powierzchowne Obrażenia jak śmiertelnik.
- Możesz smakować, jeść i trawić jedzenie jak śmiertelnik.
- Możesz czuwać w dzień jak śmiertelnik.
- Obrażenia od światła słonecznego są dzielone na połowę.

#### Człowieczeństwo 9

Spokrewnieni z tak wysokim poziomem Człowieczeństwa zachowują się bardziej ludzko niż większość ludzi. Czują się wśród nich naturalnie, mogą myśleć i udawać śmiertelników niczym dobrzy aktorzy. Zabijanie uważają za niemalże tak samo straszne, jak Głód w swojej najgorszej postaci. Wielu żółtodziobów trzyma się zasad bardziej rygorystycznie

niż to robili za życia, reagując w ten sposób na to, że stali się drapieżnikami. Starsi Spokrewnieni drwią z takich zachowań – albo z czystej pogardy, albo żeby zagłuszyć swój własny żal.

Wampiry o Człowieczeństwie 9 przypominają ludzi pod wieloma względami, dlatego:

- Rumieniec Życia jest zbędny, ponieważ wyglądasz na chorego, ale nie martwego śmiertelnika.
- Poza wampirzynym leczeniem, leczysz Powierzchowne Obrażenia jak śmiertelnik.
- Możesz smakować, jeść i trawić surowe mięso oraz wiele płynów.
- Możesz przebudzić się z dziennego snu godzinę przed zachodem słońca i czuwać godzinę po jego wschodzie.

## Człowieczeństwo 8

Ciągle cierpisz z powodu krzywd, które wyrządza innym twój rodzaj i ty sam. Skutecznie zachowujesz pozory bycia człowiekiem, twoje wspomnienia pozostają żywe lub potrafisz pobudzić w sobie instynkty społeczne.

Wampiry o Człowieczeństwie 8 przypominają ludzi pod wieloma względami, dlatego:

- Możesz rzucić z kościami w Sprawdzianie Pobudzenia, żeby użyć Rumieńca Życia i wybrać wyższy wynik.
- Rumieniec Życia pozwala ci na seks, a nawet odczuwanie z niego przyjemności.
- Rumieniec Życia pozwala ci pić i smakować wino.
- Możesz przebudzić się z dziennego snu godzinę przed zachodem słońca

## Człowieczeństwo 7

Większość ludzi ma Człowieczeństwo na zbliżonym poziomie. Takim wampirom udaje się zwykle uchodzić za śmiertelników. Zwykle też przestrzegają zwyczajów społecznych – jasne, popełnianie grzechów jest złe,

ale unikanie płacenia podatków i przekraczanie prędkości już niekoniecznie. Wampir czuje się jakoś związany z innymi istotami, chociaż przejawia pewien egoizm – tak samo jak wszyscy na tym świecie, śmiertelni bądź nieśmiertelni.

Zasady dla wampirów o Człowieczeństwie 7 są podobne, jak dla innych Spokrewnionych:

- Musisz wykonać Sprawdzian Pobudzenia, żeby użyć Rumieńca Życia.
- Nie możesz uprawiać seksu jako takiego, ale możesz go udawać, jeśli wykonasz udany test Zręczności + Charyzmy (ST równa się Opanowaniu lub Sprytowi partnera/ki).
- Jedzenie i picie wywołuje u ciebie wymioty (chyba że korzystasz z Rumieńca Życia). Wykonaj test na Kondycję + Opanowanie (ST 3), żeby zdążyć wyjść na zewnątrz lub do toalety.

## Człowieczeństwo 6

Cóż, ludzie umierają, rzeczy się psują. Nie masz większego problemu z tym, że potrzebujesz krwi, żeby przetrwać i że robisz to, co trzeba, aby ją zdobyć. Nie będziesz specjalnie zabijał ludzi lub niszczył rzeczy, ale nie będziesz też rozpaczał z tego powodu. Spokrewnieni na tym poziomie Człowieczeństwa, nie będąc automatycznie odrażający, nie są też mistrzami w byciu milymi.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej. Coraz trudniej jest ci nosić maskę człowieka:

- Nie możesz uprawiać seksu jako takiego, ale możesz go udawać, jeśli wykonasz udany test Zręczności + Charyzmy przy karze -1 kości do puli (ST równa się Opanowaniu lub Sprytowi partnera/ki).
- Nawet gdy korzystasz z Rumieńca Życia, musisz wykonać test Kondycji + Opanowania (ST 3), żeby nie zwrócić jedzenia i picia przez godzinę po jego spożyciu.

## Człowieczeństwo 5

Jesteś już od jakiegoś czasu wampirem. Większość nowicjuszy i ancillae podpada pod tę kategorię. Masz już za sobą gniew oraz cierpienie i akceptujesz je jako część swojej egzystencji. Nie troszczysz się specjalnie o śmiertelników, z wyjątkiem pupilków, Probierz i im podobnych. Nigdy już nie będziesz śmiertelnikiem, więc po co się nimi przejmować? Postępujesz egoistycznie, kłamstwo to twoje drugie imię. Możesz przejawiać pewne fizyczne osobliwości lub deformacje, na przykład nietypowy kolor oczu.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej:

- Otrzymujesz karę -1 kości w testach dotyczących interakcji z ludźmi. Tę karę stosuje się do większości pul Spolecznych (łącznie z testami interakcji z Probierzami), zwłaszcza Intuicji i Perswazji, ale nie przerażającego Zastraszania, nieludzkiej Przebiegłości (Uwodzenia), ani innych testów dotyczących polowania lub zabijania żywych istot. Ta kara dotyczy również tworzenia dzieł sztuki oraz literatury, na przykład proza Spokrewnionych pogarsza się i w miarę jak się degenerują, robi coraz bardziej kwiecista.
- Nawet z Rumieńcem Życia nie możesz uprawiać seksu jako takiego, ale możesz go udawać, jeśli wykonasz udany test Zręczności + Charyzmy przy karze -2 kości do puli (ST równa się Opanowaniu lub Sprytowi partnera/ki).

## Człowieczeństwo 4

Niektórzy ludzie muszą umrzeć. W końcu zaczynasz akceptować swój nieuchronny upadek moralny i egoizm. Zabijanie jest jak najbardziej w porządku, zapytaj starszych, oni są tu od tak dawna, że widzieli, jak ignoruje się nawet ludobójstwa. Zniszczenie, kradzież, przemoc – to są narzędzia, a nie tabu. Zmiany fizyczne robią się widoczne, kiedy bladość zmienia się w trupi wygląd.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej:

- Otrzymujesz karę -2 kości w testach dotyczących interakcji z ludźmi.

- Nie możesz już utrzymać w żołądku jedzenia i picia, nawet z Rumieńcem Życia.

## Człowieczeństwo 3

Na tym poziomie cynizm i dekadencja to zbyt słabe określenia. Bez litości idziesz po trupach, zatrzymując się tylko po to, żeby pozwolić sobie na nowe okrucieństwa. Wybierasz bezpieczną drogę – zabić świadków i nie ufać nikomu, kogo w jakiś sposób nie kontrolujesz. Wyglądasz na potwora, nawet w korzystnym świetle.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej:

- Otrzymujesz karę -4 kości w testach dotyczących interakcji z ludźmi.
- Nie możesz uprawiać ani udawać seksu, nawet z Rumieńcem Życia.

## Człowieczeństwo 2

Tylko ty się liczysz. Idioci cię prowokują, robactwo próbuje odebrać ci swoją własność lub zwrócić na siebie swoją uwagę, śmiertelne bydło wchodzi ci w drogę i przeszkadza w żerowaniu. Istnieją tylko służby i stado do żerowania – wszyscy muszą zadecydować, do której grupy należą, zanim zrobisz to za nich. Oczywiście dalej masz hobby – nieśmiertelni potrzebują hobby. Wynaturzenia, dekadencie kaprysów, zbrodnie, perwersje, okaleczenia – tyle do roboty, a noc taka krótka. Wszyscy ludzie i większość Spokrewnionych wzdraga się na twój widok.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej:

- Otrzymujesz karę -6 kości w testach dotyczących interakcji z ludźmi (z Rumieńcem Życia -4 kości).

## Człowieczeństwo 1

Jesteś istotą rozumną tylko formalnie, ponieważ balansujesz na granicy otchlani. Poza pożywianiem się i odpoczywaniem niewiele się dla ciebie liczy – nawet twoje własne pragnienia. Możesz coś robić, ale możesz też nic nie robić. Tylko resztki ego ratują cię

przed całkowitą degeneracją. Nie potrzebujesz mowy, sztuk, nie ma dla ciebie niczego więcej poza nieartykułowanym belkotem i plamami zaschniętej krwi.

Zasady dla tego poziomu Człowieczeństwa działają tak, jak z poziomu poprzedniego, chyba że zaznaczono inaczej:

- Otrzymujesz karę -8 kości w testach dotyczących interakcji z ludźmi (z Rumieńcem Życia -5 kości, ale kogo to obchodzi, na pewno nie ciebie).

## Człowieczeństwo 0

Jesteś Bestią. Twoje ostatnie popędy objawiają się w formie ostatecznego Rötschrecku, zwanego Amokiem (zobacz Utrata ostatniej kropli, s. 241). Jesteś marionetką Krwi, zjawą, już na zawsze pod kontrolą Narratora.

# Wskaźnik Człowieczeństwa

Wskaźnik Człowieczeństwa ma 10 pól: ■■■■■ ■■■■■. Należy wypełniać je od lewej do prawej. Tak na przykład wygląda Człowieczeństwo 6:



## Skazy

Człowieczeństwo zmienia się tylko w reakcji na działania o dużym znaczeniu dla historii – Spokrewnienie kogoś, utracony Probierz i tak dalej. Bardziej banalne wynaturzenia i deformacje Człowieczeństwa powodują

Skazy, zaznaczane na wskaźniku Człowieczeństwa postaci. Jeśli ubiera się ich zbyt dużo i nie są one naprawione, mogą na stałe obniżyć jego poziom.

Zaznaczaj Skazy w polach od prawej do lewej, na przykład tak wygląda Człowieczeństwo 6 wampira, który ma 2 Skazy



Jeśli postać narusza jakieś Założenie kroniki, Narrator ocenia wagę tego naruszenia. Oczywiście, ale możliwe do usprawiedliwienia lub nie do końca odrażające naruszenie może spowodować tylko 1 Skazę. Naprawdę bestialski czyn może spowodować 2 lub więcej Skaz.

Jeśli Założenie zostało naruszone, aby trzymać się Przekonań, zmniejsz liczbę otrzymanych Skaz o 1 lub więcej.

### PRZYKŁAD:

*Joanna miażdży głowę osoby, która chciała ujawnić jej prawdziwą naturę jej młodszemu bratu. To morderstwo normalnie spowodowałoby 3 Skazy, ale ponieważ Joanna żywi Przekonanie „muszę trzymać moją rodzinę z daleka od tego wszystkiego”, otrzymuje tylko 2.*

Wszystkie Skazy, które pozostaną po wypełnieniu pustych pól na wskaźniku Człowieczeństwa powodują degenerację i Poważne Obrażenia Siły Woli (zobacz niżej).

## Skrucha

Postać z zaznaczonymi na wskaźniku Człowieczeństwa Skazami wykonuje pod koniec sesji test Skruchy. Liczba

kości jest w tym przypadku równa liczbie pustych pól na wskaźniku. Na przykład postać z Człowieczeństwem 6 i 2 Skazami rzuci 2 kości.

Minimalna liczba kości w teście Skruchy wynosi 1. Nawet jeśli cały wskaźnik jest zapelniony, gracz zawsze rzuca przynajmniej 1 kostką.

Jeśli gracz wyrzuci przynajmniej 1 sukces, oznacza to, że postać odczuła już wystarczająco dużo wstydu oraz żalu, aby zachować bieżące Człowieczeństwo i usuwa wszystkie Skazy.

Jeśli gracz nie wyrzuci żadnych sukcesów, oznacza to, że Bestia wygrała. Postać traci 1 poziom Człowieczeństwa, a następnie usuwa wszystkie Skazy.

## Degeneracja

Jeśli postać ubiera więcej Skaz niż jest pustych pól na wskaźniku Człowieczeństwa, staje się Niesprawna (co oznacza w tym przypadku karę -2 kości do wszystkich pul), ponieważ przygniotło ją poczucie winy. W dodatku odnosi 1 Poważne Obrażenie Sily Woli za każdą Skazę, która nie zmieściła się w polach.

Postać w tym stanie jest niezdolna do dalszych celowych naruszeń Założen kroneki i jeśli jest zmuszona jakieś popełnić, musi wykonać test szalu strachu o ST 4.

Niesprawność utrzymuje się do końca sesji, ponieważ dopiero wtedy testuje się Skruchę. Postać może również pozbyć się Niesprawności, tracąc dobrowolnie poziom Człowieczeństwa i zmazując swoje Skazy, kiedy racjonalizuje swoje działania oraz akceptuje to, czym się stała.



### USZKODZENIE I ZNISZCZENIE

**PROBIERZA** Również inne czyny, oprócz naruszenia Założeń kroniki, zagrażają Człowieczeństwu postaci. Kiedy dochodzi do takich czynów, wampir otrzymuje kolejne Skazy, zgodnie z powagą czynu.

#### PRZYKŁAD:

*Marek po wyrwaniu swojego Probierza ze szponów rywala upewnia się, że nigdy więcej się to nie powtórzy, likwidując swoją słabość. W czasie emocjonalnej sceny, podczas której zmusza swój Probierz do wypicia trucizny, otrzymuje 5 Skaz – 2 za morderstwo i 3 za zniszczenie własnego Probierza.*

#### DZIAŁANIE

Utworzenie Więzi Krwi ze śmiertelnikiem	+1
Spokrewnienie śmiertelnika	+2
Uszkodzenie Probierza	+1
Uszkodzenie Probierza w wyniku twoich własnych działań	+2
Zniszczenie Probierza	+2
Zniszczenie Probierza w wyniku twoich własnych działań	+3

Uszkodzenie Probierza oznacza, że przytrafia mu się coś złego, zwykle spowodowanego przez Spokrewnionych albo nawet pośrednio w wyniku działań samego wampira (Narrator sam ustala czy zwykła choroba lub utrata pracy to „coś złego”). Probierz może być również uszkodzony, jeśli zmienia się w sposób, jakiego nie akceptuje wampir, na przykład wdowa po

nim wychodzi znowu za mąż, ksiądz opuszcza parafię, gracz przenosi się z jednej drużyny do innej. Próbując powstrzymać przed tym działaniem Probierz, wampir może i tak go uszkodzić. Probierz zostaje zniszczony, jeśli zdradza swoje przekonania (zwłaszcza jeśli zdradzi Przekonanie, za które wampir go ceni), ginie, zostaje Spokrewniony lub jeśli przytrafia mu się coś naprawdę katastrofalnego.

Jeśli wampir powoduje szkodę lub zniszczenie swojego Probierza w sposób bezpośredni, rośnie liczba odnoszonych przez niego Skaz. Oczywiście każdy Narrator warty tego miana stworzy tutaj odpowiednią historię, w której gracz będzie musiał wybierać pomiędzy ocaleniem swojego Probierza lub

osiągnięciem jakiegoś wampiryjnego celu.

Z drugiej strony, jeśli twój Probierz umiera w spokoju lub z przyczyn naturalnych, możesz przenieść swoją uwagę na innego człowieka jakoś z nim związanego – dziecko lub rodzeństwo, następcę na stanowisku i tak dalej. Taka zmiana wymaga testu Człowieczeństwa (ST 4) przy spotkaniu lub obserwowaniu tej osoby i najprawdopodobniej stworzenia dalszego ciągu historii. Twoje Przekonanie powiązane ze zniszczonym Probierzem znika, chyba że uda ci się przenieść swoją uwagę na nowy Probierz.

## Kiedy zawodzi Człowieczeństwo

Człowieczeństwo chroni przed Bestią. Kiedy spada, ryzyko szalu staje się bardziej prawdopodobne (zobacz s. 219). Dodaj liczbę kości równą jednej trzeciej Człowieczeństwa wampira (zaokrąglając w dół) do testu Sily Woli, aby pohamować szal. Człowieczeństwo pozwala również wampiram budzić się w ciągu dnia (zobacz s. 219).

Kiedy poziom Człowieczeństwa zmniejsza się, rośnie długość letargu wampira. Zmniejsza się również jego zdolność do interakcji z ludźmi w sytuacjach, które nie są związane z polowaniem.

CZŁOWIECZEŃSTWO	LICZBA KOŚCI DODAWANYCH DO TESTU POHAMOWANIA SZALU	DŁUGOŚĆ LETARGU
9	3	3 dni
8	2	Tydzien
7	2	2 tygodnie
6	2	Miesiąc
5	1	Rok
4	1	10 lat
3	1	50 lat
2	0	100 lat
1	0	500 lat

## Utrata ostatniej kropli

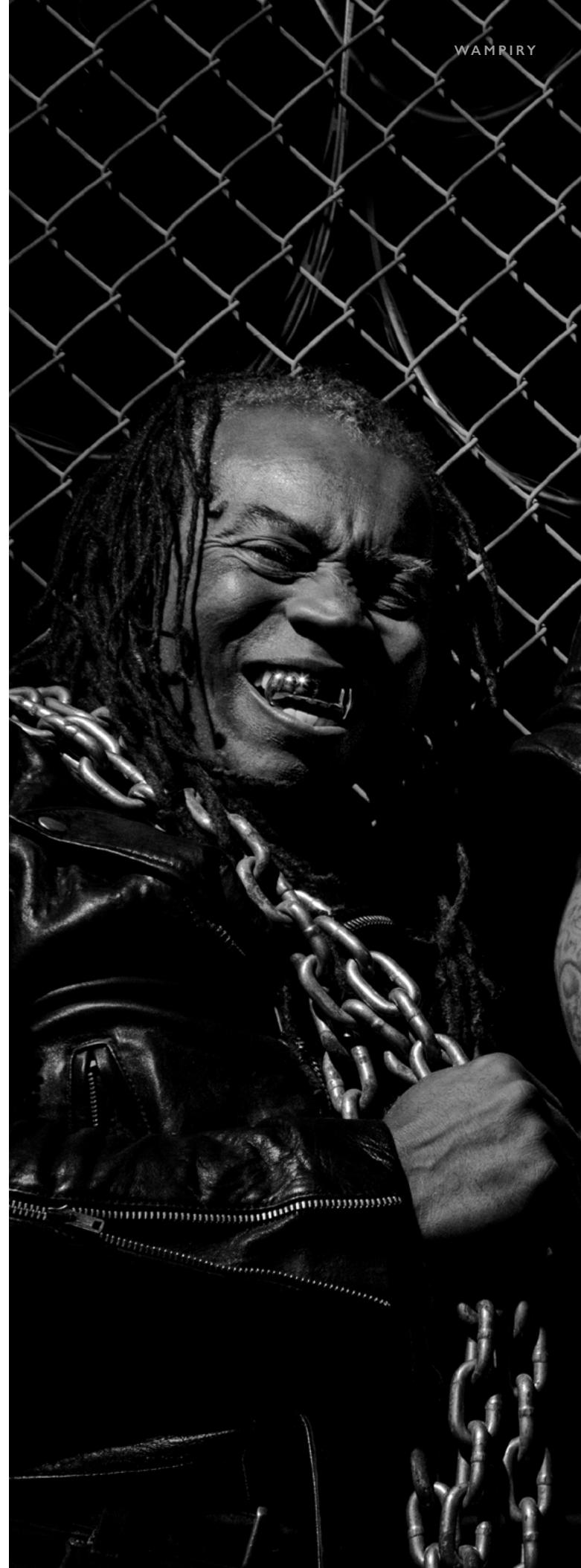
Wampir, który straci ostatni poziom Człowieczeństwa, z 1 na 0, wpada w spektakularny szal. Na czas trwania tej sceny wszystkie jego Fizyczne Atrybuty wzrastają do 5. Jeśli uda mu się ją przetrwać, staje się zjawą poddaną woli Krwi oraz BN.

Zarówno Narrator jak i gracze będą z pewnością mieli pomysły na odpowiednio dramatyczną ostatnią scenę dla takiego Spokrewnionego. Dobrze byłoby nie zmarnować Amoku na przypadkowe niszczenie otoczenia.

## Zwiększanie Człowieczeństwa

Wampiry mogą zwiększyć swoje Człowieczeństwo wyłącznie dzięki bezinteresownemu zaangażowaniu się w ludzkie życie i sprawy. Zwiększanie Człowieczeństwa powinno być ważnym wątkiem fabularnym postaci, obejmującym (przynajmniej) zdobycie nowego Probierza i celowe odwrócenie się od społeczeństwa oraz władzy Spokrewnionych.

Niektóre wyjątkowo ludzkie działania zachodzące w grze (na przykład wspomożenie finansowe i niemordercza ochrona szpitala lub muzeum) mogą umożliwić postaciom nabycie Człowieczeństwa za punkty doświadczenia – koszt to nowy poziom Człowieczeństwa x10. Pozostaje to w gestii Narratora, a niektórzy z nich mogą w ogóle nie pozwalać na kupowanie Człowieczeństwa. Niektóre sztuki i praktyki Golkondy również mogą zwiększać Człowieczeństwo – decyzja o tym i jej ujawnienie należy do Narratora ■





# DYSZYPLINY

*Ale zakładając, że to pojawianie się wampirów jest rzeczywiste, czy należy je przypisać Bogu, aniołom, duszom tych zjaw czy diabłu? W tym ostatnim przypadku, czy powiemy, że diabeł wysubtelnia te ciała i daje im moc przedzierania się przez ziemię, nie naruszając jej, prześlizgiwania się przez szczeliny i szpary w drzwiach, przez dziurkę od klucza, do wydłużania lub skracania się, do obrócenia się w powietrzu lub wodę, do zapadnięcia się pod ziemię (...)*

— AUGUSTIN CALMET,

„TRAITÉ SUR LES APPARITIONS DES ESPRITS ET SUR LES VAMPIRES OU LES REVENANS”  
TŁUM. I. CZYŻ, L. CZYŻ

Gdy śmiertelnik zostaje Spokrewniony, zyskuje dostęp do mocy nazywanych potocznie Dyscyplinami. Wampiry, tworząc je na bazie temperamentów ofiar, rozwijają swój niszczycielski potencjał i stosują go przeciwko swoim wrogom oraz ofiarom. Dyscypliny przypominają Przeklętym o tym, że różnią się od śmiertelników, ponieważ *vitae* płynące w ich żyłach pozwala im kontrolować innych, daje nadludzką siłę fizyczną i umożliwia patrzenie na świat z punktu widzenia drapieżnika. Młodzi Spokrewnieni mogą posiadać tylko nieliczne, symboliczne moce, ale nawet one dają im przewagę nad zwykłą trzodą. Ancillae posiadają moce wystarczająco potężne, żeby zmiażdżyć swoich słabszych rywali, a Starsi, uzbrojeni w tą koszmarną broń, są odporni na wszelkie ataki z wyjątkiem tych najlepiej przygotowanych.

## Zasady Ogólne

**UCZENIE SIĘ DYSZYPLIN** W Wampirze: Maskaradzie Dyscypliny przyjmują wartości od 1 do 5, tak samo jak i Cechy. Postać uzyskuje kropki w jakiejś Dyscyplinie albo podczas procesu jej tworzenia, albo gdy nabywa je później za punkty doświadczenia. Żeby móc wydać na nie zdobyte doświadczenie, musi wpierw żerować na ofiarach o odpowiednim Rezonansie (zobacz s. 227). Aby w trakcie gry nauczyć się całkowicie nowej Dyscypliny, która nie należy do jej klanowych, postać musi również spróbować Krwi kogoś, kto ją posiada.

**WYBÓR MOCY** Za każdym razem, gdy postać zdobywa kropkę w jakiejś Dyscyplinie, wybiera jedną moc z listy ze swojego nowego poziomu Dyscypliny lub z niższego. Postacie wampirów zwykle mają równą liczbę kropek i moczy Dyscyplin.

**PRZYKŁAD:**

Mariola przy tworzeniu postaci wybiera z kropki Odporności. Przy pierwszej kropce może wybrać jakąś moc z pierwszego poziomu i wybiera Wytrzymałość. Przy drugiej kropce może wybrać albo Niewzruszony umysł (druga moc 1 poziomu), albo Twardość z 2 poziomu. Wybiera Niewzruszony umysł. Kiedy później zdobywa swoją 3 kropkę, może wybrać albo Twardość, albo jakąś moc poziomu trzeciego – Ignorowanie Klątwy lub Wzmocnienie wewnętrznej fasady.

Zauważmy, że Mariola nie może wybrać amalgamatowej mocy Wytrzymałe bestie przy wykupywaniu żadnego z poziomów Odporności, ponieważ nie posiada 1 poziomu Animalizmu.

**UŻYWANIE MOCY** Wampir może aktywować Dyscyplinę w dowolnej chwili, chyba że w jej opisie zaznaczono inaczej. Trzeba na to poświęcić trochę czasu lub akcji. Moce nie działają zwykle wstecz. Odpowiadają raczej na działania podejmowane przeciwko używającej ich postaci, lecz ich nie blokują. Wampir może aktywować jedną moc Dyscypliny na turę. Jednocześnie można mieć aktywną dowolną liczbę mocy.

Wampiry dodają do puli używania Dyscyplin lub przeciwstawiania się im liczبę kości równą połowie swojej Mocy Krwi, zaokrąglając w dół (zobacz Moc Krwi, s. 215).

Dodaj premię wynikającą z Mocy Krwi i intensywnego

Temperamentu (s. 228) tylko do tych pul użytkownika, które w sposób bezpośredni korzystają z Dyscyplin, to jest do takich, w których dodaje się kości lub które używają Dyscypliny jako jednej z Cech rzutu. Jeśli rzut wzmacniony jest przez kilka Dyscyplin, na przykład Oczy Bestii (Transformacja 1) lub Odstraszanie (Prezencja 1), dodaj tę premię tylko raz.

Ogólne zasady dotyczące konkretnych Dyscyplin są zawarte w części „Charakterystyka”, która znajduje się przy każdej z nich.

**Moce Amalgamatowe**

Niektóre moce Dyscyplin wymagają znajomości innych Dyscyplin. Postacie muszą posiadać odpowiednią liczbę poziomów w innej Dyscyplinie, żeby móc je wykupić. W celach klasyfikacyjnych owe moce liczą się jako należące do obydwu Dyscyplin.

**Animalizm**

To było jak w horrorze. Zobaczyłem tego typu, który szedł sam i zauważylem, że w tylnej kieszeni ma portfel, więc chciałem go obrobić. Jak zwykle, wiesz o co chodzi. To miała być prosta transakcja – pieniądze albo życie, jak kiedyś mówili. Ale szybko wszystko się popierdoliło. Cicha noc wypełniła się szczekaniem i wyciem, nie wiem, może dwudziestu psów? Ten mały, czarny gość tylko się na mnie gapił. Jego twarz się zmieniała, robiła mniej... albo bardziej... no nie wiem, wyglądał jak rottweiler. Powiedział do mnie „zapamiętaj to, chcesz pogrywać ze Szczurem, lepiej ucz się biegać”. Jakby coś we mnie pęknęło i poczułem, że biegnę.

Nie powiniensem był się oglądać. Nie wiem, ile psów za mną leciało, ale widziało

to wielu ludzi, kiedy wrzeszczałem i wołałem o pomoc. Kiedy psy mnie dopadły i zaczęły gryźć, myślałem, że zeżrą mnie żywcem. Ale najdziwniejsze było to... jakby wiedziały, kiedy przestać. Tylko mnie... okaleczyły. Teraz popatrzy na mnie, nie mam palców u rąk i nog, nie mam nosa ani uszu. Ciągle czuję na sobie wzrok tego skurwielia i śnią mi się po nocach psy.

**Inne określenia:** Dolittlizm, Poskramianie, Bestiae Sermo

Wampiry mają być może więcej wspólnego ze zwierzętami niż z ludźmi. Kierują się niebezpiecznymi instynktami, a pohamowanie ich wiele je kosztuje. Bestia, podobnie jak dziki pies uwieziony na łańcuchu, nigdy nie zostanie poskromiona.

Niektórzy Spokrewnieni znajdują sposoby, żeby zjednoczyć się ze swoimi Bestiami. Są oni mistrzami Animalizmu. Niektórzy stosują tę moc przy wtórze wycia, warczenia i ryku lub komunikowania się ze zwierzętami w ich własnym „języku”, chociaż jest to tylko poza, a nie konieczność.

Dyscyplina Animalizmu jest szeroko stosowana przez wampiry, które nie potrafią, albo nie chcą, żyć pośród śmiertelników. Często jest klasyfikowana jako jeden z praktycznych darów Kainy, pozwala bowiem żywić się nieoczyszczoną krwią lub zjednywać sobie towarzystwo nierożumnych istot. Jest również idealną bronią przeciwko Spokrewnionym trzymającym się swoich wież oraz Inkwizytorom, którzy spodziewają się dwunogich przeciwników. Mrowie krwiożerczych szczurów

zalewające Schronienie jakichś Spokrewnionych, znający Animalizm wampir, który poskramia Bestię Szeryfa w Elizjum lub kruk o paciorekowatych oczach, który szpieguje oddział Stowarzyszenia Św. Leopolda – to wszystko wzmacnia praktykujących Animalizm i osłabia ich wrogów.

## Charakterystyka

Moce Animalizmu mogą być domyślnie stosowane wyłącznie na kręgowcach. Dodatkowo używanie ich na roślinożercach dodaje 1 do Stopnia Trudności w rzutach umiejętności.

■ **Typ:** Dyscyplina Umysłowa

■ **Zagrożenie dla Maskarady:** Niskie lub umiarkowane. Mówienie do zwierząt może wydawać się dziwaczne, ale tylko najbardziej gwałtowne zastosowania tej Dyscypliny wzbudzają większe podejrzenia.

■ **Rezonans Krwi:** Krew zwierząt, najlepiej dzikich

## Poziom 1

### CHOWANIEC

Wiążąc Krwią zwierzę, wampir może zrobić z niego chowańca, nawiązując z nim psychiczną więź i ułatwiając sobie używanie innych mocy Animalizmu. Ta moc, sama w sobie, nie pozwala na obustronną komunikację ze zwierzęciem, ale można przekazywać mu proste polecenia pokroju „zostań” i „chodź”. Zwierzę atakuje w obronie własnej i swojego pana, ale nie da się go przekonać do walki z czymś, z czym normalnie by nie walczyło.

■ **Pule kości:** Charyzma + Rozumienie Zwierząt

■ **Koszt:** Zwierzę musi być karmione Krwią używającą tej mocy wampira przez trzy noce. Za każdym razem wymagany jest u Spokrewnionego Sprawdzian Pobudzenia. Ilość Krwi potrzebna do późniejszego utrzymania zwierzęcia w stanie głupopodobnym jest niewielka. Postacie, które rozpoczynają grę z tą mocą przeszły już ów proces i mogą sobie wybrać chowańca za darmo.

■ **Zasady:** Bez używania Dzikich szeptów (patrz niżej) wydawanie poleceń zwierzęciu wymaga rzutu na Charyzmę + Rozumienie Zwierząt (ST 2), podnieś Stopień Trudności w przypadku bardziej skomplikowanych poleceń. Wampir może mieć tylko jednego chowańca, ale może wziąć sobie następnego, jeśli poprzedni umrze. Spokrewniony może używać za darmo na swoim chowańcu Dzikich szeptów (Animalizm 2) i Duchowej więzi (Animalizm 4).

■ **Czas trwania:** Tylko śmierć wyzwała chowańca spod działania Więzi. Póki regularnie dostaje on wampirzą Krew, nie starzeje się w naturalny sposób.

### WYCZUCIE BESTII

Wampir może wyczuć Bestię u śmiertelników, wampirów i innych nadprzyrodzonych istot, poznając ich naturę, głód oraz wrogość.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Pule kości:** Determinacja + Animalizm przeciwko Opanowaniu + Przebiegłość

■ **Zasady:** Wykonaj rzut na

Determinację + Animalizm przeciwko Opanowaniu + Przebiegłość ofiary. Wygrana pozwala wyczuć jej stopień wrogości (czy dana osoba jest przygotowana do wyrządzania szkód lub zdecydowana je spowodować) oraz ustalić czy drzemie w niej nadprzyrodzona Bestia, to znaczy czy jest wampirem lub wilkołakiem. Krytyczne zwycięstwo daje użytkownikowi dokładne informacje o rodzaju istoty (na przykład wilkołak), jak również jej poziomie Głodu (lub odpowiednika) oraz Rezonansie. Ta moc może być używana zarówno aktywnie, jak i pasywnie, ostrzegając użytkownika przed wrogimi intencjami w jego bezpośrednim otoczeniu.

■ **Czas trwania:** Pasywny

## Poziom 2

### DZIKIE SZEPTY

Wampir może porozumiewać się z bestiami żyjącymi zarówno w gaju, jak i w mieście. Dzikie szepty pozwalają na obustronną komunikację ze zwierzętami. Kot może nie być zainteresowany dyskusją o kolorach w malarstwie Matisse'a, ale z radością pogada o tym, że nie ma na co polować koło budynku z czerwonego piaskowca, który znajduje się po drugiej stronie ulicy. W zależności od umiejętności wampira, może on być nawet w stanie przekonać zwierzę, aby mu służyło. Zwierzęta, podobnie jak ludzie, rzadko kiedy zgadzają się na zrobienie czegoś, co nie leży w ich naturze lub bywa niebezpieczne.





Wampiry mogą również użyć Dzikich szeptów do przyzwania wybranego rodzaju zwierzęcia, ale musi ono występować w okolicy. Wampir może przywoływać orkę w Central Parku, ale jest mało prawdopodobne, żeby mu się to udało. Przywołane zwierzęta słuchają wzywającego, ale uciekną lub go zaatakują, jeśli im w jakiś sposób zagrozi.

**■ Pule kości:** Manipulacja

- + Animalizm, Charyzma
- + Animalizm

**■ Koszt:** Jeden Sprawdzian

Pobudzenia na typ zwierzęcia wybrany dla danej sceny. Pozwala na jedno przyzwanie i nieograniczoną komunikację. Darmowy, kiedy moc używana jest na chowańcu.

**■ Zasady:** Prosta komunikacja

nie wymaga rzutów kośćmi. Przekonanie zwierzęcia do wykonania jakiegoś zadania wymaga rzutu na Manipulację + Animalizm, Stopień Trudności testu zależy od zadania. Przekonanie ptaka, aby obserwował nocą wejście do parku ma ST 3, podczas gdy polecenie zwierzęciu, aby bronilo jakiegoś miejsca za cenę swojego życia to ST 6. Zwierzęta przywołuje się za pomocą rzutu na Charyzmę + Animalizm, Stopień Trudności zależy od tego jak rzadko dane zwierzę występuje w okolicy. Liczba przyzwanych zwierząt zależy od nadwyżki uzyskanej w teście. Krytyczne zwycięstwo przyzwa najwięcej lub wszystkie zwierzęta danego typu z okolicy.

**Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 3

### NIEUMARŁY RÓJ

**■ Amalgamat:** Niewidoczność 2

Ta przerażająca moc, najczęściej spotykana u Nosferatu, pozwala jej użytkownikowi wpływać na roje owadów, takich jak muchy lub karaluchy. Niektóre wampiry przyjmują nawet roje owadów jako chowańce, pozwalając im zamieszkać w swoim własnym zdeformowanym ciele.

**■ Koszt:** Brak dodatkowych kosztów

**■ Zasady:** Ta moc umożliwia wszystkim innym mocom, ograniczonym wcześniej do kręgowców, oddziaływanie na roje owadów, przy czym rój jest traktowany w tym przypadku jako pojedyncza istota. Wampiry mogą związać ze sobą rój jako chowańca, a niektóre z nich udzielają mu nawet schronienia w zakamarkach swojego ciała. Rój ukrywa się w ten sposób, a jednocześnie korzysta z niewielkich ilości Krwi, która utrzymuje go bez końca przy życiu. Ukryty w ten sposób rój da się wykryć wyłącznie za pomocą promieniowania rentgenowskiego. Roje wyrządzają niewielkie szkody w trakcie walki. Mają Zdrowie 5 i pulę 8 kości obrony przed atakami. Odnoszą Powierzchowne Obrażenia w czasie Walki Wręcz. Ogień i środki owadobójcze powodują u nich Obrażenia Poważne. Wampiry mogą używać rojów do szpiegowania, odwracania uwagi (postać zaatakowana przez rój otrzymuje karę -2 kości do wszystkich swoich rzutów) lub do zastraszenia śmiertelników (dodaj

1-3 kości do puli Zastraszenia, w zależności od typu owadów i fobii ofiary). Gracze i Narratorzy mogą z pewnością wymyślić jeszcze bardziej kreatywne sposoby użycia tej mocy.

**■ Czas trwania:** Pasywny

### POSKROMIENIE BESTII

Nawiązując kontakt wzrokowy z istotą, wampir chwilowo uspokaja jej Bestię. Śmiertelnicy stają się wówczas apatyczni i niezdolni do działania, chyba że w celu przeżycia, a bestialskie popędy wampirów uspokajają się na dobre lub na złe.

**■ Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

**■ Pule kości:** Charyzma + Animalizm przeciwko Kondycji + Determinacji

**■ Zasady:** Wykonaj test Charyzmy + Animalizmu przeciwko Kondycji + Determinacji ofiary. Wygrana ze śmiertelnikiem obezwładnia go na czas sceny, wywołując u niego głęboką apatię. Może on działać wyłącznie w celach samozachowawczych i nie robi niczego przeciwko innym. Wygrana z wampirem umieliwia mu wykonanie Napływu Krwi. Kiedy Bestia zostaje poskromiona, wampir nie może też wyrzucić krwawej wygranej. Ta moc działa przeciwko wampirom na czas 1 tury + liczba tur równa nadwyżce sukcesów z pojedyngu. Krytyczne zwycięstwo z wampirem kończy również jego szal.

**■ Czas trwania:** Jedna scena lub liczba scen równa nadwyżce z testu + 1.

### SMAK ZWIERZĘCIA

Wampir może zaspokoić dodatkowe poziomy Głodu, gdy żeruje na zwierzętach. Ponadto może pożreć

swojego chowańca, który zaspokaja w ten sposób jego Głód o wiele lepiej niż zwierzę o podobnej wielkości i dodatkowo zapewnia część swojej najważniejszej Cechy.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Żerowanie na zwierzętach zaspokaja 1 dodatkowy poziom Głodu, a wampir liczy swoją Moc Krwi jak o 2 poziomy niszą w odniesieniu do kar za żerowanie na zwierzętach. Pożarty Chowaniec zaspokaja 4 poziomy Głodu, niezależnie od swoich rozmiarów, nie da się jednak usunąć w ten sposób ostatniego poziomu Głodu. Dodatkowo pożarcie chowańca podnosi Atrybut wampira najbliższej związanego z danym zwierzęciem (do ustalenia przez Narratora) o 2 kropki. W przypadku kota może to być Zręczność lub Opanowanie, w przypadku psa Charyzma lub Determinacja. Narrator może zróżnicować nagrody przyznawane za pożarcie chowańca – wypicie do końca sowej krwi może podnieść o 2 kropki jakiś Atrybut w każdej z pul percepcji lub wyłącznie w pulach dotyczących mądrych decyzji. Premia ta utrzymuje się do czasu następnego żerowania lub do momentu, w którym Głód postaci osiągnie 5 poziom.

■ **Czas trwania:** Pasywny

## Poziom 4

### DUCHOWA WIĘZ

Wampir może przenieść swój umysł do ciała zwierzęcia. Może w ten sposób kontrolować zwierzę i używać jego zmysłów nawet w dzień, o ile uda mu się nie zasnąć. W międzyczasie

ciało wampira pozostaje bezwładne niczym pogranione w letargu.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia. Darmowy w przypadku chowańca.

■ **Pule kości:** Manipulacja + Animalizm

■ **Zasady:** Wykonaj test Manipulacji + Animalizmu o ST 4. W przypadku wygranej postać może przenieść swój umysł do ciała zwierzęcia na czas jednej sceny. Krytyczne zwycięstwo daje możliwość nieograniczonej czasowo kontroli nad ciałem zwierzęcia. Jeżeli stosować tę moc w dzień, wampir nie może zasnąć (zobacz s. 219). Na widok słońca konieczny jest test szalu strachu, chociaż światło nie szkodzi zwierzęciu, którego ciała się używa. Postać nie wie, co dzieje się z jej ciałem, ale jeśli coś mu się stanie, wychodzi z transu i zwierzę odzyskuje nad sobą kontrolę. Śmierć opętanego zwierzęcia również kończy trans, a wampir odnosi 1 punkt Poważnych Obrażeń Sily Woli w wyniku doznanego szoku.

■ **Czas trwania:** Jedna scena lub bez ograniczeń (zobacz wyżej)

## Poziom 5

### WŁADCA ZWIERZĄT

Władza wampira nad bestiami jest wystarczająco silna, żeby kontrolować całe ich stada, tak jakby były one przedłużeniem własnego ciała. Na rozkaz Spokrewnionego zwierzęta poświęcają się dziesiątkami, a nawet setkami, żeby zadowolić swojego pana.

■ **Koszt:** Dwa Sprawdziany Pobudzenia  
■ **Pule kości:** Charyzma + Animalizm

■ **Zasady:** Wybierz rodzaj zwierząt i wykonaj test na Charyzmę + Animalizm o ST zależnym od ich charakteru i wydanego im polecenia. Polecenie stadu kruków, żeby się rozproszyły i szukały kogoś (o ile mają jakiś sposób na identyfikację obiektu) jest względnie proste (ST 3), ale polecenie stadu psów, żeby się poświęciły w samobójczym ataku na innego wampira jest już bardziej skomplikowane (ST 5). Ta moc nie pozwala przywoływać zwierząt, ale zmusza te, które są już na miejscu do posłuszeństwa. Wampir może rozkazać zwierzętom, żeby wróciły do niego po wykonaniu zadania, jeśli są w stanie to zrobić.

■ **Czas trwania:** Jedna scena lub dopóki polecenie nie zostanie wypełnione, w zależności od tego, co nastąpi pierwsze.

### PRZENIESIENIE BESTII

Wampir może przenieść swoją Bestię ogarniętą szalem strachu lub wściekłości w ciało znajdujące się w pobliżu osoby, śmiertelnika lub wampira. Osoba ta natychmiast wpada w furię lub ucieka w popłochu.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Spryt + Animalizm przeciwko Opanowaniu + Determinacji

■ **Zasady:** Zamiast testu Sily Woli przy próbie opanowania szalu strachu lub wściekłości wykonaj rzut na Spryt + Animalizm przeciwko Opanowaniu + Determinacji ofiary. Jeśli użytkownik mocy poniesie porażkę, wpada w szal, tak samo



jak przy porażce w teście Sily Woli. W przypadku wygranej ofiara wpada w szal zamiast użytkownika mocy. Późniejsze bodźce mogą wywołać kolejny szal u użytkownika, ale może on korzystać tej mocy, jeśli tylko jest w stanie wykonywać Sprawdziany Pobudzenia i dostępne są jakieś ofiary. Szalu głodu nie da się w ten sposób przenieść na inne osoby.

■ **Czas trwania:** Czas trwania szalu (zobacz s. 220)

## Dominacja

– Pani Savona, jak miniemam. – Talley sklonił się głęboko przed Ventrue, kiedy weszła ona ze swoją świętą do sali, w której miało odbyć się ich spotkanie.

– Nazywaj mnie „Pani”, „Madame”, „Lady”, jak wolisz, Ogarze. Twoje działania mówią więcej niż maniery. – Fiorenza Savona odprawiła dwóch ochroniarzy gestem dloni, tak jakby strzepływała z rękawa niewidzialne pylki. – Ty i twój klan dobrze się spisaliście. W zeszłym tygodniu byliśmy świadkami spalenia czterech kardynałów Sabatu, dzięki twojej... ofierze. Jesteśmy gotowi do poważnych rozmów z Magistrami o twoim wstąpieniu do organizacji.

Talley uśmiechnął się, chociaż jego uśmiech był jak zawsze falszywy i spojrzał Savonie prosto w oczy.

– Odprawisz natychmiast swoją ochronę. – Słowa wbili się brutalnie w umysł Ventrue niczym miecz.

Savona skrzywiła się i zaszczała na Lasombrę.

– Próbujesz mną manipulować w tak bezpośredni sposób? Nie jestem słabą krwią ani ghulem, żeby mi rozkazywać. Strażnicy!

Cała jej świta sięgnęła po broń.



Spokrewnionemu sprawić, żeby inni zapomnieli o żerowaniu, którego padli ofiarą, zaś w najbardziej niebezpiecznej na kontrolowanie całych tłumów trzody. To Bestia w swojej najbardziej okrutnej i dominującej postaci.

Dominacja pozwala egzekwować Maskaradę, podporządkowywać sobie sługi i zapewnia wampirowi pewność siebie. Używając tej Dyscypliny, Spokrewnieni czują się wszechmocni, chociaż najmądrzejsi z nich rozumieją, że mogą to być również swego rodzaju łańcuchy, w które zakuwa ich Krew.

## Charakterystyka

Większość mocy Dominacji wymaga nawiązania z ofiarą kontaktu wzrokowego. Kiedy się to powiedzie, Dominacja przykuwa wzrok celu, o ile nie pojawią się jakieś czynniki rozpraszające jego uwagę lub dopóki użytkownik nie wyda mu swoich poleceń. Przykucie spojrzenia kogoś, kto aktywnie stara się uniknąć kontaktu wzrokowego, wymaga pojedynku Determinacji + Zastraszania użytkownika przeciwko Sprytowi + Spostrzegawczości ofiary. Oczywiście nie da się przykuć spojrzenia kogoś, kto zaciska powieki lub ma zasłonięte oczy, ale taka osoba może paść łatwą ofiarą innych taktyk.

Używanie Dominacji w trakcie walki lub podczas innych napiętych sytuacji jest ograniczone do ludzi atakujących użytkownika lub wchodzących z nim w bezpośrednie interakcje na inne sposoby, ponieważ uwaga pozostałych jest skupiona wyłącznie na ich własnych problemach.

Użytkownik mocy musi wydawać verbalne polecenia ofierze, chyba że ma do dyspozycji nadprzyrodzone moce, takie jak Telepatia (Nadwrażliwość 5). Ofiara musi słyszeć głos użytkownika i rozumieć jego język.

Polecenia ewidentnie grożą śmiercią lub poważnymi obrażeniami kończącą się automatyczną porażką, jeśli nie posiada się mocy Ostatecznego rozkazu (Dominacja 5). Ofiary wykonują testy przeciwstawienia się poleceniom, które kończą się innymi rodzajami krzywd społecznych lub fizycznych, takimi jak publiczne obnażenie się (zobacz konkretne moce, jeśli chodzi o szczegóły). Wampiry nie mogą używać Dominacji do uzyskiwania informacji, ponieważ ofiara staje się bezmyślną marionetką, kiedy znajduje się pod jej wpływem. Na przykład użycie Przymuszenia i polecenie: „Mów!”, wywołuje potok bezsensownych słów, a na polecenie wyданie pod wpływem hipnozy: „Powiedz, co wiesz o zabójcy.”, ofiara po prostu odpowie: „Co wiesz o zabójcy”. Dominacją nie można kogoś zmusić do wykonania czegoś, czego nie da się zrobić na żądanie, na przykład do zaśnięcia. Ostatecznie to Narrator decyduje, co można osiągnąć dzięki tej Dyscyplinie, ale powinno się rozumieć, że Dominacja to tylko jedna z wielu Dyscyplin, a nie odpowiedź na wszelkie problemy i przeciwności losu.

Dominacja jest esencją wampyrycznych umiejętności i drapieżnictwa. Spokrewnieni muszą więc opierać się przeprowadzanym za jej pomocą atakom. Wampir z niższego (czyli silniejszego)

Pokolenia może oprzeć się próbom Dominacji ze strony Kainity z wyższego Pokolenia, wydając punkt Sily Woli, co w całości niweluje efekty użytej mocy.

W przypadku całkowitej porażki odniesionej w rzucie na jakąś moc Dominacji, wampir nie może dominować nad daną ofiarą aż do końca historii.

Dominacja zagraża Człowieczeństwu, zwłaszcza jeśli wampir przejawia jakieś Zasady dotyczące wolności osobistej lub zakazujące naruszania czyjejś nietykalności. Używanie jej, może więc powodować Skazy (zobacz s. 239).

**■ Typ:** Dyscyplina Umysłowa

**■ Zagrożenie dla Maskarady:**

Niskie. Nie licząc kogoś, kto używa Dominacji, żeby skłonić tłum ludzi do skoku z klifu, jest to jedna z najbardziej subtelnych wampyrycznych moc.

**■ Rezonans Krwi:** Flegmatyczny.

Krew uległych lub dominujących, panów i niewolników, liderów biznesu, despotów, guru sekt oraz ich wyznawców.

## Poziom 1

### PRZYMUSZENIE

Przy kontakcie wzrokowym wampir może wydać ofierze polecenie dotyczące jednej akcji, nie dłuższe niż krótkie zdanie, które musi zostać przez nią wypełnione. Musi być ono możliwe do zrealizowania w przeciągu jednej tury. Narrator decyduje czy interpretować wieloznaczne polecenia w niespodziewany lub niesprzyjający sposób – w innym przypadku ofiara

jest zdezorientowana i Przymuszenie po prostu nie działa.

**■ Koszt:** Darmowy

**■ Pule kości:** Charyzma

+ Dominacja przeciwko Inteligencji + Determinacji

**■ Zasady:** Przeciwko

nieprzygotowanemu śmiertelnikowi test nie jest wymagany. Wydanie polecenia ofierze stawiającej opór, albo takiej, nad którą wampir już wcześniej Dominował w tej samej scenie, ewentualnie innemu wampirowi, wymaga rzutu na Charyzmę + Dominację przeciwko Inteligencji + Determinacji ofiary. Polecenia, które są sprzeczne z charakterem ofiary również wymagają zdania powyższego testu.

**■ Czas trwania:** Nie dłużej

niz jedna scena.

### ZATARCIE WSPOMNIEŃ

Wypowiadając słowo: „Zapomnij!”, użytkownik może spowodować, żeby ofiara usunęła z pamięci bieżący moment i kilka wcześniejszych minut, na przykład szybkie żerowanie lub przypadkowe spotkanie. U ofiary nie pojawiają się żadne nowe wspomnienia i jeśli podda się ją naciskowi, może sobie uświadomić, że brakuje jej informacji o kilku minutach życia.

**■ Koszt:** Brak dodatkowych kosztów

**■ Pule kości:** Charyzma + Dominacja przeciwko Sprytowi + Determinacji

**■ Zasady:** Przeciwko

nieprzygotowanemu śmiertelnikowi test nie jest wymagany. Zatarcie wspomnień w przypadku stawiającej opór ofiary wymaga rzutu na Charyzmę + Dominację przeciwko jej Sprytowi + Determinacji.

**■ Czas trwania:** Bez ograniczeń

## Poziom 2

### MESMERYZM

Wampir może wydawać ofierze skomplikowane polecenia, dopóki utrzymuje z nią kontakt wzrokowy i ma zapewniony względny spokój, żeby móc przekazywać instrukcje. Muszą być one wypełniane natychmiast, w najlepszy możliwy sposób, i nie mogą obejmować żadnych dodatkowych działań („Jeśli zobaczysz Henry'ego, daj mu ten dokument.”), ponieważ ofiara musiałaby wtedy myśleć w racjonalny sposób.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Manipulacja + Dominacja przeciwko Inteligencji + Determinacji
- **Zasady:** Przeciwko nieprzygotowanemu śmiertelnikowi test nie jest wymagany. Wydawanie polecień ofierze stawiającej opór lub innemu wampirowi wymaga rzutu na Manipulację + Dominację przeciwko Inteligencji + Determinacji. Polecenia, które są sprzeczne z charakterem ofiary również wymagają zdania powyższego testu.
- **Czas trwania:** Dopóki polecenie nie zostanie wykonane lub nie skończy się scena, w zależności od tego, co nastąpi pierwsze.

### OBŁĘD

- **Amalgamat:** Niewidoczność 2

Ta subtelna moc nie wymaga niczego ponad rozmowę, ponieważ podstępne wpływy wampira skrywają

się pomiędzy wierszami i w samym tonie jego głosu. Ofiara robi się coraz bardziej pobudzona, w miarę jak drzemiące w niej demony wychodzące na powierzchnię i zagłuszały jej rozum.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia na scenę
- **Pule kości:** Manipulacja + Dominacja przeciwko Opanowaniu + Inteligencji
- **Zasady:** Użytkownik może aktywować tę moc po rozpoczęciu rozmowy z ofiarą. W trakcie sceny wampir może zaatakować nią pojedynczą postać przy pomocy testu Manipulacji + Dominacji przeciwko Opanowaniu + Inteligencji ofiary i zadać jej Powierzchowne Obrażenia Siły Woli. Śmiertelnik, który w wyniku działania tej mocy staje się Niesprawny, przezywa załamanie nerwowe lub atak psychozy, którego charakter zależy od jego osobowości (i być może Rezonansu krwi). Wampir, który staje się Niesprawny w wyniku działania tej mocy musi natychmiast poddać się Kompulsji, wybranej przez jej użytkownika. Jeśli Spokrewniony chce zaatakować w ten sposób kilka ofiar, musi wykonać osobne Sprawdziany Pobudzenia dla każdej z nich.
- **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 3

### PODŚWIADOME INSTRUKCJE

Wampir, używając Mesmeryzmu, może wpoić ofierze sugestię posthipnotyczną, która pozostaje w uśpieniu dopóki nie przebudzi jej odpowiedni bodziec.

Ów bodziec może być czymkolwiek – konkretną datą, osobą („Kiedy spotkasz Rolanda, powiedz mu...”) lub słowem. Podświadome instrukcje nigdy nie wygasają, a ludzie mogą przez lata żyć z poleceniami zagrzebanymi gdzieś głęboko w ich umysłach. Spokrewniony może wpoić pojedynczej ofierze tylko jedną taką sugestię.

- **Koszt:** Brak dodatkowych kosztów
- **Zasady:** Jak w przypadku Mesmeryzmu, chociaż Narrator może chcieć wykonać w sekrecie jakieś testy. Nie ma sposobu, żeby sprawdzić, czy podświadoma sugestia zadziała, dopóki nie zostaną spełnione jej warunki.
- **Czas trwania:** Pasywny

### ZAPOMNIENIE

Wampir może zmieniać całe fragmenty wspomnień ofiary, dopóki jest w stanie przykuć jej uwagę i wzrok. Spokrewniony opisuje słownie nowe wspomnienia, które ofiara akceptuje jako własne. Ta moc nie pozwala użytkownikowi dostać się do prawdziwych wspomnień ofiary i przypomina bardziej malowanie z zawiązanymi oczami po starym obrazie.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Manipulacja + Dominacja przeciwko Inteligencji + Determinacji
- **Zasady:** Użytkownik mocy wykonuje rzut na Manipulację + Dominację przeciwko Inteligencji + Determinacji ofiary. Każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście pozwala użytkownikowi dodawać lub odejmować kolejne wspomnienia. Są one dość mgliste

i nie wytrzymują bliższego badania. Krytyczne zwycięstwo tworzy fałszywe wspomnienia równie wyraźne, co te prawdziwe.

- **Czas trwania:** Bez ograniczeń

## Poziom 4

### RACJONALIZACJA

Dzięki tej mocy ofiary wampira wierzą, że pod wpływem Dominacji robili wszystko ze swojej własnej woli i bronią swoich działań, nawet tych najbardziej absurdalnych. Długotrwałe wystawienie na działanie tej mocy może prowadzić u jej ofiar do ciężkiej psychicznej traumy.

- **Koszt:** Brak dodatkowych kosztów
- **Zasady:** Ofiara, wypytywana o swoje motyw, może wykonać rzut na Spryt + Spostrzegawczość (ST 5). Wygrana w teście sprawia, że zaczyna ona kwestionować swoje własne słowa i być może zdrowie psychiczne.
- **Czas trwania:** Bez ograniczeń

## Poziom 5

### MASOWA MANIPULACJA

Wampir może od teraz manipulować całym tłumem śmiertelników, a w niektórych przypadkach nawet i grupą wampirów. Tej mocy można używać zarówno do wydawania poleceń, jak i manipulowania wspomnieniami.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia oraz koszt wzmacnianej mocy
- **Zasady:** Wampir może w ten sposób wzmacnić którykolwiek ze swoich mocy, żeby móc wpływać

na całą grupę osób, śmiertelnych lub nieumarłych. Wszystkie ofiary muszą widzieć jego oczy. Wykonuje on odpowiedni test przeciwko najsilniejszemu przeciwnikowi należącemu do grupy.

- **Czas trwania:** Według wzmacnionej mocy

### OSTATECZNY ROZKAZ

Wampir, nie powstrzymywany już przez instynkty samozachowawcze swoich ofiar, może wydawać Ostateczny rozkaz, który prowadzi do okaleczenia lub śmierci.

Śmiertnikowi można rozkazać, żeby strzelił sobie w głowę, skoczył z dachu lub wypił truciznę. Wampira, przy pewnym wysiłku, można zmusić do wejścia w płomienie lub wyjścia na światło słoneczne.

- **Koszt:** Potencjalnie wysokie koszty wyrażone w poziomach Człowieczeństwa
- **Zasady:** Ostatecznym rozkazem należy stawić opór (zobacz opis indywidualnych mocy, aby określić pule kości dla konkretnych testów) i nie są one rozstrzygane w automatyczny sposób.
- **Czas trwania:** Pasywny

## Nadwrażliwość

*Ciągle to czuję, wiesz? W mojej głowie. Mówię „to”, chociaż wiem, że to ona. Dostała się do mojej głowy i nie przestaje się śmiać. Dostała się tam i nie chce się zamknąć! Przepraszam. Mogę się uspokoić. Najpierw myślałam, że to Bóg odpowiada na moje modlitwy. Glos mówił, że chce mnie poznać i że jestem taka samotna. Zaczął mówić mi rzeczy o mnie, o których zapomniałam.*

*Znał mnie na wylot. To było chyba przyjemne, że ktoś się mną interesuje.*

*Ale potem głos zaczął wykorzystywać mój mózg przeciwko mnie. Zaczął mówić co zrobię, zanim to zrobiłam. Zaczął mówić, że jeśli nie zrobię tego, co każe, to nigdy się nie uwolnię. Nie chciałam być sama, ale nie podobało mi się, dokąd to zmierzało. Dlatego zrobiłam sobie dziurę w głowie wiertarką.*

*Chodzi mi o to, że nie jestem wariatką. Wiem, co to znaczy i wiem, jak wyglądam, ale nie jestem. To było coś, jakby ktoś przeniósł swój umysł do mojego i rozwalił mnie na kawałki, kiedy byłam najbardziej bezbronna. Ciągle nie wiem, czemu to zrobiła, być może dla taniej rozrywki i kombinacji do sejfu w mojej pracy, ale zostały mi wspomnienia po tym wtargnięciu i jestem przekonana, że jedynym sposobem, aby to zakończyć jest zabić kobietę, która jest za to odpowiedzialna. Dlatego zostałam zwerbowana przez rząd. Wszystko co mam to słowa „szpital psychiatryczny”, ale nie spoczne, dopóki jej śmiech nie ustanie.*

**Inne określenia:** Podglądarka, Przepowiadanie przyszłości, Anima Visus

Dyscyplina Nadwrażliwości, jeden z największych darów i jedno z najgorszych przekleństw, jakim dysponują wampiry, pozwala Spokrewnionym odróżniać prawdę od kłamstw, zaglądać w umysły oraz postrzegać rzeczywistość na zupełnie innym poziomie. Ta Dyscyplina, która wydaje się być ostateczną mocą przewidywania i wieszczenia, zapewnia być może zbyt wiele wiedzy. Można za jej pomocą dostrzec ostrze zabójczy zanim uderzy lub dostać się do umysłu przeciwnika,





żeby go przeciągnąć na swoją stronę. Można również wyczuć wszystkie zmiany emocji, tych dobrych i złych, widzieć rzeczy, których nie chciałoby się widzieć oraz przeszłość, której nie chciałoby się zgłębiać. Używający Nadwrażliwości są podatni na paranoję, ale ta Dyscyplina jest uzależniająca. Kiedy wiesz, że prawda leży w zasięgu twojej ręki, przy każdej sposobności dążysz do jej odkrycia.

Spokrewnieni używają Nadwrażliwości na wiele różnych sposobów. Niektóre wampiry szpiegują dla swoich dworów i frakcji. Inne działają na własną rękę, szantażując śmiertelników tajemnicami zdobytymi dzięki rozmowom, wyczuciu zmian emocji i telepatii. Nadwrażliwość pozwala użytkownikowi mocy stać się detektywem domeny, zbadać scenę Ostatecznej Śmierci wampira w celu znalezienia duchowych śladów lub przesłuchać świadków z nadnaturalną dokładnością.

## Charakterystyka

Narrator może chcieć wykonywać testy Nadwrażliwości za postacie graczy, żeby po nieudanych rzutach bardziej przekonująco udzielać nieprawdziwych lub niekompletnych odpowiedzi.

- **Typ:** Dyscyplina Umysłowa
- **Zagrożenie dla Maskarady:** Niskie. Efektów Nadwrażliwości nigdy nie widać na zewnątrz. Powoduje ona skutki, które można wyjaśnić, nawet jeśli wyłącznie za pomocą szczęśliwego trafu.
- **Rezonans Krwi:** Flegmatyczny. Artysci (zwłaszcza fotografowie) i wizjonerzy, niektórzy

schizofrenicy, osoby korzystające z substancji psychoaktywnych, detektywi.

## Poziom 1

### WYCZUCIE NIEWIDOCZNEGO

Zmysły wampira zostają dostrojone do innych wymiarów, pozwalając mu w ten sposób na wyczucie czegoś niewidzialnej obecności. Może to być ktokolwiek, na przykład inny wampir używający Niewidoczności, ktoś używający Nadwrażliwości do szpiegowania postaci lub duch znajdujący się na środku pokoju. Ta moc pozwala również znaleźć nieaktywne zaklęcia i rytuały Magii Krwi, jeśli tak uzna Narrator.

- **Koszt:** Brak dodatkowych kosztów
- **Pule kości:** Spryt + Nadwrażliwość lub Determinacja + Nadwrażliwość
- **Zasady:** Kiedy w okolicy kryje się coś nadprzyrodzonego, Narrator potajemnie wykonuje test Sprytu + Nadwrażliwość o ST, jaki sam ustali. W przypadku jakieś istoty, która próbuje się ukryć, Narrator może poprosić o rzut w ciemno („Magdo, rzuć 7 kośćmi”) w pojedynku przeciwko puli istoty (na przykład wykrycie wampira używającego Niewidoczności będzie polegało na teście Sprytu + Nadwrażliwości przeciwko Sprytowi + Niewidoczności). Jeśli wampir aktywnie szuka ukrywającej się nadprzyrodzonej istoty, w analogiczny sposób wykonuje się test Determinacji + Nadwrażliwości.
- **Czas trwania:** Pasywny

### WYOSTRZONE ZMYSŁY

Zmysły wampira ulegają wyostrzeniu do nadnaturalnego poziomu. Może on widzieć w całkowitej ciemności, słyszeć ultradźwięki i wyczuć chowającą się ofiarę.

- **Koszt:** Darmowy (ale patrz poniżej)
- **Pule kości:** Spryt + Determinacja
- **Zasady:** Użytkownik mocy dodaje swój poziom Nadwrażliwości do wszystkich testów percepji. Kiedy zostanie wystawiony na działanie skrajnych bodźców zmysłowych (głośnych dźwięków, ostrego światła lub zapachu), a ta moc jest aktywna, musi wykonać udany test Sprytu + Determinacji (ST 3 lub wyższy), żeby stłumić nadmiar wrażeń. Jeśli test się nie powiedzie, przeładowanie bodźcami spowoduje, że poniesie on karę -3 kości do wszystkich testów percepji aż do końca sceny.
- **Czas trwania:** Dopóki moc nie zostanie zdezaktywowana. Jeśli pozostaje ona aktywna przez dłuższy okres czasu (dłużej niż przez jedną scenę), zwłaszcza w otoczeniu, w którym występuje duże natężenie bodźców, konieczne może być wydawanie punktów Siły Woli (do ustalenia przez Narratora).

## Poziom 2

### PRZECZUCIE

Wampir miewa przebłyski intuicji, które przybierają formę zjeżonych włosów na karku, nagłych przeczuc lub nawet wyraźnych wizji. Wizje te, nie będąc nigdy całkowicie dokładnymi, pozwalają mu na uniknięcie zagrożeń lub dostrzeżenie czegoś, co wcześniej przeoczył.

- **Koszt:** Darmowy lub jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Determinacja + Nadwrażliwość
- **Zasady:** Kiedy Narrator uzna to za stosowne, owa moc dostarcza postaci wskazówek, które są w jakiś sposób pomocne – pozwala znaleźć ślady lub ratuje przed zagrożeniem. Niezależnie od tego czy będzie to nagła wizja, w której postać widzi siebie samą wpadającą w pułapkę lub na przeszkodę ukrytą za zakrętem w czasie pościgu, czy też wizja szkieletu znajdującego się pod podlogą w biurze Księcia, Narrator może dzięki temu przyspieszyć akcję albo skierować ją na odpowiednie tory. Sugerowany limit to jedno Przeczucie na scenę, nawet jeśli ta moc posiada więcej niż jedna postać. Użytkownik może również wywołać przczucie, koncentrując się na swoim celu i wykonując Sprawdzian Pobudzenia, a następnie test Determinacji + Nadwrażliwości. Liczba sukcesów decyduje o tym, ile informacji uda mu się w ten sposób uzyskać.
- **Czas trwania:** Pasywny

## Poziom 3

### DZIELENIE ZMYSŁÓW

Wampir może sięgnąć swoim umysłem i przyssać się do zmysłów innego wampira lub śmiertelnika – widzieć, słyszeć i czuć to samo, co on. Użytkownik mocy zachowuje swoją percepcję i jest świadomy otoczenia, chociaż trzeba początkowo przywyknąć do nowej perspektywy zapewnianej przez tę

moc. Spokrewniony decyduje, do jakich zmysłów chce się podłączyć, jednego lub większej ich liczby. Kiedy używa się tej mocy na nieznanej osobie, trzeba ją mieć w zasięgu wzroku, ale może być ona używana również na większy dystans, jeśli jej ofiara ma w sobie choć odrobinę Krwi użytkownika.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Determinacja + Nadwrażliwość
- **Zasady:** Wykonaj rzut na Determinację + Nadwrażliwość o ST 3. Stopień Trudności może wzrosnąć w zależności od rozproszenia uwagi, dystansu i innych czynników, takich jak ilość Krwi użytkownika, który ma w sobie ofiara. Ofiara nie jest zwykle świadoma owego psychicznego wtargnięcia, ale Wyczucie niewidocznego może pozwolić jej na zauważenie pasażera na gapi. Żeby się go pozbyć, ofiara musi pokonać intruza w trosce Sprytu + Determinacji przeciwko Sprytowi + Determinacji. Użytkownik mocy, który został w ten sposób wyrzucony nie może dokonać następnej próby Dzielenia zmysłów aż do następnej nocy.
- **Czas trwania:** Jedna scena

### ODCZYTYWANIE DUSZY

Koncentrując się na jakiejś osobie, wampir może wyczuć jej stan psychiczny, który objawia się w postaci zmiennej aury kolorów. Aury te nie dostarczają zbyt wielu precyzyjnych informacji, ale dają wskazówki co do wielu rzeczy, na przykład stanu emocjonalnego, Rezonansu i cech nadprzyrodzonych.

Szukając jakieś konkretnej cechy, Spokrewniony może pobicieśnie przebadać tłum, żeby ją wykryć. Takie pobicieśnie badanie nie dostarcza jednak dalszych informacji.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Inteligencja + Nadwrażliwość przeciwko Opanowaniu + Przebiegłości
- **Zasady:** Wykonaj test Inteligencji + Nadwrażliwości przeciwko Opanowaniu + Przebiegłości ofiary. W przypadku wygranej Narrator odpowiada zgodnie z prawdą na zadane mu pytania (ich liczba jest równa nadwyżce sukcesów z rzutu) o aurę i psychikę istoty, między innymi o:
  - jej stan emocjonalny,
  - Rezonans Krwi,
  - to czy ofiara jest wampirem, wilkolakiem, ghulem lub jakąś inną nadprzyrodzoną istotą,
  - to czy ofiara znajduje się pod wpływem Magii Krwi lub innej magii,
  - to czy ofiara popełniła diabolizm w przeciągu ostatniego roku.

Krytyczne zwycięstwo pozwala odkryć coś niespodziewanego (Narrator decyduje o naturze owego odkrycia).

Badając tłum, wykonaj rzut o ST określonym przez jego wielkość oraz czynniki rozpraszające uwagę, jak również typ szukanej cechy (znalezienia wampira w pokoju może mieć ST 3, natomiast znalezienie najbardziej nerwowej osoby na wielkiej imprezie ST 6 lub wyższy).

- **Czas trwania:** Jedna tura lub okres czasu wyznaczony przez Narratora.



## Poziom 4

### ASTRALNY DOTYK

Dotykając przedmiotu neożywionego lub gruntu znajdującego się w jakimś miejscu, wampir może wyczuć emocjonalne ślady pozostawione przez tych, którzy mieli w rękach ów przedmiot albo odwiedzili dane miejsce. Użytkownik może dowiedzieć się nie tylko czegoś o tych osobach, ale również o tym, co się stało i w jakich okolicznościach. Informacje te, chociaż rzadko szczegółowe, dostarczają wskazówek, których nie da się zdobyć za pomocą standardowych procedur kryminalistycznych i dedukcji.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Inteligencja + Nadwrażliwość
- **Zasady:** Wykonaj test Inteligencji + Nadwrażliwości o ST zależnym od szukanych informacji. Zdobycie informacji o stanie emocjonalnym osoby, która korzystała z broni użytej kilka dni wcześniej do dokonania morderstwa ma ST 3, ale wyczucie otoczenia, w którym 300 lat temu napisano list dochodzi do ST 6 lub wyższego. Każdy sukces nadwyżki pozwala użytkownikowi wyczuć jedną dodatkową osobę, która dotałyka przedmiotu oraz kolejnej okoliczności, licząc wstecz od tych najnowszych.
- **Czas trwania:** Jedna tura

## Poziom 5

### JASNOWIDZENIE

Zamykając oczy i wpadając w lekki trans, wampir staje się panem swojego otoczenia. W kilka minut może zebrać informacje z obszaru wielkości mniej więcej dzielnicy (większego

na otwartej lub słabo zaludnionej przestrzeni), co normalnie zajęłoby mu wiele godzin, a być może nawet i dni śledztwa. Spokrewniony postrzegający w ten sposób swoje otoczenie może również zdobyć informacje o wszystkich niezwykłych zdarzeniach, które miały miejsce w okolicy.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Inteligencja + Nadwrażliwość
- **Zasady:** Wykonaj test Inteligencji + Nadwrażliwości o ST zależnym od zabezpieczeń i poziomu aktywności na danym obszarze. Używanie Jasnowidztwa we własnej posiadłości miałyby ST 3, a w nieznanych slumsach dużego miasta ST 7 lub wyższy. Użytkownik dodaje poziom swojego podstawowego Schronienia jako dodatkowe kości do puli, kiedy na jego obszarze korzysta z Jasnowidztwa. Narrator odpowiada na pytania wampira dotyczące wydarzeń, które miały miejsce na danym terenie: jakich ludzi widział i słyszał, o czym się mówi i tak dalej. Gracz może zadać jedno pytanie za każdy sukces nadwyżki, a odpowiedzi na temat celowo ukrywanych informacji mogą kosztować go więcej niż 1 sukces. Krytyczne zwycięstwo ujawnia coś ważnego, niezależnie od zadanego pytania, zakładając, że istnieje w ogóle coś, co można ujawnić. Wampir może również monitorować aktualne wydarzenia, ale wymaga to pozostawania na danym terenie tak długo, jak długo działają efekty mocy.
- **Czas trwania:** Kilka minut w przypadku zbierania

informacji, nawet cała noc w przypadku obserwacji.

### OPĘTANIE

- **Amalgamat:** Dominacja 3

Dzięki tej mocy wampir może pozbawić śmiertelnika własnej woli, przejąć kontrolę nad jego ciałem i używać go niczym własnego. Umysł ofiary pozostaje dla Spokrewnionego niedostępny, ale może on zrobić wszystko i pójść wszędzie, gdzie mógłby pójść ofiara, dopóki moc jest aktywna. Używając jej, Kainita może nawet doświadczyć promieni słonecznych, jedzenia i seksu, których tak długo był pozbawiony. Ofiara płaci później cenę za wszystkie nadużycia, jakich dokonał wampir, gdy używał jej ciała.

- **Koszt:** Dwa Sprawdziany Pobudzenia
- **Pule kości:** Determinacja + Nadwrażliwość przeciwko Determinacji + Inteligencji
- **Zasady:** Ta moc może być używana wyłącznie na śmiertnikach. Jeśli śmiertelnik jest ghulem, musi znajdować się pod wpływem Więzi Krwi z użytkownikiem. Zanim dojdzie do opętania, wampir musi również nawiązać kontakt wzrokowy z ofiarą (zobacz Dominacja, s. 248). Następnie przystępuje on do pojedyngu Determinacji + Nadwrażliwości przeciwko Determinacji + Inteligencji. Jeśli Spokrewniony poniesie całkowitą porażkę, ofiara staje się odporna na wszelkie kolejne próby Opętania aż do końca historii. Kiedy wampir opęta swoją ofiarę, jego własne ciało wpada w trans podobny do letargu i jest on całkowicie nieświadomy tego, co się z nim

dzieje, z wyjątkiem Poważnych Obrażeń, które wyrywają go z transu i kończą działanie mocy. Wampir, który opętał śmiertelnika może używać w jego ciele Nadwrażliwości, Prezencji i Dominacji. Jeśli użytkownik chce przedłużyć czas trwania Opętania z nocy na dzień, musi wykonać test czuwania (zobacz s. 219) Porażka kończy działanie mocy. Jakiekolwiek poważne obrażenia doznane przez ofiarę również mogą je zakończyć – użytkownik musi wygrać w teście Determinacji + Nadwrażliwości (ST 2 + odniesione obrażenia), żeby zachować kontrolę nad ciałem. Jeśli podczas Opętania ofiara zginie, duchowa trauma sprawi, że użytkownik odniesie 3 Poważne Obrażenia Sily Woli. Moc ta nie daje użytkownikowi zdolności czytania w myślach, korzystania z umiejętności lub naśladowania zachowania ofiary. Wszystkie używane umiejętności mają poziomy posiadane przez wampira. Użytkownik musi wykonać rzut na Manipulację + Wystepy Publiczne przeciwko Sprytowi + Intuicji ofiary, żeby naśladować jej zachowanie, język i tak dalej. Opętanie jest jeszcze bardziej inwazyjne wobec ofiary niż Więź Krwi. Narrator powinien rozważyć przyznawanie Skaz za wykorzystywanie tej mocy.

**Czas trwania:** Dopóki moc nie zostanie zakończona, dobrowolnie bądź nie.

#### TELEPATIA

Dzięki najwyższeru poziomowi Nadwrażliwości wampir może czytać w myślach, jak również

dokonywać projekcji własnych myśli do umysłów innych istot. Czytanie w myślach śmiertelnika jest względnie proste, ale w przypadku nieumarlego wymaga znacznie więcej wysiłku.

**Koszt:** jeden Sprawdzian

Pobudzenia (+ jeden punkt Sily Woli przeciwko stawiającym opór wampirom)

**Pule kości:** Determinacja + Nadwrażliwość przeciwko Sprytowi + Przebiegłość

**Zasady:** Użytkownik nie musi wykonywać żadnego testu, żeby dokonać projekcji swoich myśli do umysłów nieumarłych lub śmiertelników, chociaż muszą się oni znajdować w zasięgu jego wzroku. Żeby czytać w myślach śmiertelnika, który znajduje się w zasięgu wzroku, wykonaj test Determinacji + Nadwrażliwości przeciwko jego Sprytowi + Przebiegłość, patrząc mu przy tym prosto w oczy (chyba że śmiertelnik wyrazi na to zgodę, wówczas test nie jest w ogóle potrzebny). Wygrana oznacza, że użytkownik może postrzegać powierzchowne myśli ofiary w postaci strumienia obrazów, a wyższa nadwyżka sukcesów oznacza, iż może zagłębić się w ukryte głębiej myśli lub wspomnienia. Krytyczne zwycięstwo zapewnia spójny obraz bieżących myśli i zamiarów ofiary. Żeby czytać w myślach wampira, który nie wyrazi na to zgody, trzeba przed rzutem wydać 1 punkt Siły Woli.

**Czas trwania:** Około jednej minuty za jeden Sprawdzian Pobudzenia. W przypadku istot wyrażających na to zgodę – cała scena.

## Niewidoczność

Ok, zacznę od początku. Jestem tylko kurierem i kiedy dostałem info o tym zleceniu, które przeszło przez trzy firmy, żeby do mnie trafić – ktoś evidentnie próbował zaciąć za sobą ślady – oraz premię za milczenie, powiedziałem sobie „pierdolę, czemu nie”. Tak trafilem z przesyłką do tamtej posiadłości. Nie, nie wiedziałem, co jest w paczce, ale patrząc na sprzęt, który tam był, domyślam się, że coś związanego z komputerami.

Więc ten gość, który otworzył mi drzwi, wyglądał na kamerdynera.

Sprawiał normalne wrażenie, tylko był trochę blady i jakby z komiksu. Dalem mu paczkę i powiedziałem, żeby podpisał, a on zmierzył mnie wzrokiem od góry do dołu. Powiedział, żebym wszedł, aby odebrać premię. Już dostałem jedną, ale kurde, co to za druga premia? Więc wszedłem. Kamerdyner gdzieś poszedł i przyszedł ktoś inny. Tym razem była to pokojówka. Zapytała czy chcę drinka. Powiedziałem, że nie. Chcę tylko dostać zapłatę i iść.

Pokojówka poszła i wróciła kamerdyner. Poczułem się dziwnie. Dał mi kopertę z pieniędzmi i zapytał czy chcę zobaczyć sprzęt, jaki tu mają. Nigdy nie byłem fannem nowinek technologicznych, ale uznałem, że popatrzę. Kiedy mnie oprowadzał po domu, widziałem wszędzie serwery, komputery, kable. Latwo tam o pożar. Wyciągnąłem rękę, żeby jeden odsunąć, bo myślałem, że zaczepię torbą. Wtedy to się stało.

Kamerdyner odwrócił się i wrzasnął na mnie, żeby niczego nie dotykać. Jego twarz nagle się zmieniła. Jego ciało też. Pokrył się cały luskami i śluzem. A potem przemienił się w pokójwkę. A następnie znów stał się kamerdynerem. A potem kimś innym. A potem ukrył się wśród tych cieni, jakie nagle zauważylem wszędzie dookoła. Spieprzyłem stamtąd.

*Gość nazywał się „Maropis”, ale, co dziwne, sprawdzilem posiadłość tydzień później i była完全に opuszczona oraz zakurzona, jakby nikt tam nie mieszkał od kilkudziesięciu lat.*

**Inne określenia:** Kamuflaż, Tryb niewykrywalności, Zasłanianie, *Occulto*

Zdolność ukrycia się, poruszania, pozostając przy tym niewidocznym oraz stosowanie kamuflażu są kluczowe dla każdego łowcy. Wampirzyム adeptom Niewidoczności Dyscyplina ta umożliwia podejście do ofiary, wyglądanie nieszkodliwie i ucieczkę, kiedy zrobi się gorąco.

Eksperci od Niewidoczności mogą używać tej Dyscypliny, żeby znikać w cieniu podczas szpiegowania, zmieniać swój wygląd, kiedy ktoś ich śledzi lub nawet rozszerzyć jej działanie na grupę wampirów, które próbują się ukryć.

## Charakterystyka

Moce Niewidoczności działają dzięki mesmeryzmowi o niewielkim nasileniu. Oczy obserwatora widzą wampira, ale jego umysł go nie rejestruje. Świadkowie nieświadomie schodzą mu z drogi i jeśli ich o to zapytać, są w stanie dokonywać racjonalizacji swoich działań. Niewidoczność wpływa na wszystkie pięć zmysłów, chyba że zaznaczono inaczej.

Ta Dyscyplina miewa swoje ograniczenia – iluzja się kończy, jeśli obserwator nie jest w stanie zignorować jej użytkownika lub ten zmusi go do tego. Wampir blokujący

drzwi nie jest w stanie utrzymać Niewidoczności, jeśli ktoś przez nie przechodzi. Również użycie przemocy zagraża efektom tej Dyscypliny, podobnie jak mówienie podniesionym głosem, nieudane próby kradzieży kieszonkowej i broń uniesiona do zadania ciosu. Można jednak szeptać i utrzymać przy tym Niewidoczność.

Dyscyplina ta nie zapewnia żadnej ochrony przeciwko elektronicznemu monitoringowi. Jego operator może mieć problem, żeby wycelować obiektyw w odpowiednim kierunku, ale automatyczne kamery i innego rodzaju detektory mogą wyłapać obecność wampira.

Wampir posiadający Wyczucie niewidocznego (Nadwraźliwość 1) może wykryć postacie używające Niewidoczności, testując Spryt lub Determinację + Nadwraźliwość przeciwko ich Sprytowi + Niewidoczności. Niewidocznego wampira, który zwraca na siebie uwagę otoczenia, mogą wykryć wszyscy. Tego typu przypadkowe wykrycie rozstrzyga się w pojedynku Sprytu + Spostrzegawczości (lub Determinacji + Spostrzegawczości w przypadku aktywnych poszukiwań) przeciwko Sprytowi + Kryciu się. Dotyczy to również ataków z zaskoczeniem przeprowadzanych przy pomocy Niewidoczności – ofiara zawsze ma szansę wyczuć zagrożenie na moment przed nastąpieniem ataku.

**■ Typ:** Dyscyplina Umysłowa

**■ Zagrożenie dla Maskarady:** Niskie. W Niewidoczności chodzi właściwie o to, żeby uniknąć wykrycia.

**■ Rezonans Krwi:** Melancholiczny. Ignorowani i niezauważani, bezdomni, zapomniani oraz pogräżeni w depresji, szpiedzy, kieszonkowcy, świetni ludzy, pracownicy techniczni i obsługa sceny oraz wszyscy inni ludzie, którzy lubią pozostawać w cieniu.

## Poziom 1

### CISZA ŚMIERCI

Owa moc, popularna wśród Banu Haqim, neguje wszelkie dźwięki, które wydaje wampir. Efekt ten oddziałuje wyłącznie na ludzi znajdujących się w zasięgu jego słuchu, a nie na mikrofony lub inne urządzenia elektroniczne, podobnie jak w przypadku innych mocy Niewidoczności. W odróżnieniu jednak od ogólnej Niewidoczności, ta moc ma silniejszy efekt, choć oddziałuje wyłącznie na zmysł słuchu. Wampir musiałby zrobić naprawdę dużo hałasu, żeby przerwać tę nadnaturalną ciszę.

**■ Koszt:** Darmowy

**■ Zasady:** Użytkownik mocy tłumi odgłos swoich kroków, szelestów ubrania, pomniejszych kolizji z przedmiotami i wszystkie inne wydawane przez siebie dźwięki. Wampir staje się w ten sposób niewykrywalny, jeśli obserwator może go wyłącznie usłyszeć i na przykład znajduje się na innym piętrze budynku. Ta moc nie wycisza dźwięków czynionych poza przestrzenią osobistą użytkownika (na przykład odgłosów upuszczanych lub rzucanych przedmiotów i trzaskania drzwiami).

Pomijając to, Spokrewnionego można odkryć wyłącznie za pomocą Wyczuciu Niewidocznego (Nadwrażliwość 1).

- **Czas trwania:** Jedna scena

#### ZASŁONA CIENIA

Wampir, pozostając w bezruchu, wtapia się w swoje otoczenie. Dopóki dysponuje jakąś osłoną, nie wydaje dźwięków i nie porusza się, można go wykryć wyłącznie za pomocą elektronicznych lub nadprzyrodzonych środków.

- **Koszt:** Darmowy
- **Zasady:** Należy stosować się do ogólnych zasad Niewidoczności. Efekt trwa dopóki użytkownik nie poruszy się lub nie zostanie wykryty za pomocą innych środków.
- **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 2

#### NIEWIDOCZNE PRZEJŚCIE

Dzięki tej mocy wampir może poruszać się niezauważony i pozostaje praktycznie niewidoczny, jeśli przestrzega ograniczeń związanych z działaniem Niewidoczności.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Ta moc działa automatycznie, dopóki jej użytkownik nie wydziela intensywnych zapachów i nie wydaje z siebie dźwięków głośniejszych od szeptu. Obserwator może wykonać test wykrycia tylko wtedy, gdy wampir zwróci na siebie jego uwagę. Spokrewnionego można wykryć również za pomocą Wyczuciu niewidocznego

(Nadwrażliwość 1) oraz zgodnie z ogólnymi ograniczeniami płynącymi z Niewidoczności. Należy pamiętać, że użytkownik nie może użyć tej mocy, żeby zniknąć, jeśli jest obserwowany – taka próba kończy się natychmiastowym niepowodzeniem.

- **Czas trwania:** Jedna scena lub do momentu odkrycia.

## Poziom 3

#### DUCH W MASZYNE

Wampir potrafi rozszerzyć moc Niewidoczności na urządzenia elektroniczne, co pozwala mu pozostawać niewidocznym lub zakamuflowanym, kiedy na żywo pojawia się na ekranie. Jeśli obserwator ogląda później uchwycony obraz, na przykład na zdjęciu lub nagraniu wideo, efekty mocy są znacznie słabsze: obraz wydaje się rozmyty, co utrudnia identyfikację wampira. W obecności Spokrewnionego zautomatyzowany elektroniczny monitoring przejawia tendencję do usterek, co zmniejsza szansę, że zostanie on wykryty.

- **Koszt:** Brak dodatkowych kosztów
- **Zasady:** Użycie tej mocy nie wymaga przeprowadzenia żadnego testu, gdy wampir jest obserwowany na żywo za pomocą urządzeń elektronicznych. Jeśli chodzi o ogólne zasady Niewidoczności, obserwatorów należy traktować tak, jakby byli w danym miejscu obecni fizycznie. Ponadto otrzymują oni +3 do ST testów dotyczących zidentyfikowania użytkownika mocy na nagraniach wideo,

zdjęciach lub podobnych nośnikach, które zarejestrowały jego obecność, gdy moc Niewidoczności pozostawała aktywna. Wampir otrzymuje również 3 dodatkowe kości do swoich pul, gdy próbuje uniknąć zautomatyzowanych systemów monitoringu.

- **Czas trwania:** Taki sam, jak w używanej mocy.

#### MASKA TYSIĄCA TWARZY

Wampir nie znika z widoku, ale zamiast tego może wyglądać jak nieokreślona obca osoba, ktoś, kogo można się spodziewać w danym miejscu. W odróżnieniu od innych mocy Niewidoczności, ta pozwala Spokrewnionemu wchodzić w interakcje i komunikować się z napotkanymi osobami. Nie wzbudza on ich podejrzeń, dopóki jego obecność jest prawdopodobna (to oznacza, że nie oszuka osób, które nie spodziewają się nikogo lub są wrogo nastawione wobec obcych). Moc nie zapewnia również żadnej fałszywej tożsamości ani innych sposobów na oszukanie kontroli.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Nie jest wymagany żaden test. Każdy, kto patrzy na wampira widzi przeciętną osobę tej samej płci, podobnej wagi i budowy, co on. Jego ubranie jest takie, aby mógł wtopić się w otoczenie – na terenie biura użytkownik mocy może wydawać się nocnym stróżem, a w fabryce nosić kombinezon. Z tą mocą może sobie poradzić Wyczucie Niewidocznego (Nadwrażliwość 1), tak jak zwykle.
- **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 4

### UKRYCIE

■ **Amalgamat:** Nadwrażliwość 3

Ta moc pozwala wampirowi zamaskować nieożywiony przedmiot, taki jak drzwi, samochód lub niewielki budynek. Podobnie jak w przypadku innych mocy Niewidoczności, przedmiot nie staje się niewidzialny, tylko jest po prostu niezauważany przez ludzi znajdujących się pod wpływem efektu hipnotycznego. Jeśli nikt na niego nie wpadnie lub go nie wskaże, ludzie zachowują się tak, jakby go tam nie było, obchodząc dookoła większe rzeczy, jeśli zaistnieje taka potrzeba.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Inteligencja + Niewidoczność

■ **Zasady:** Użytkownik mocy dotyka przedmiotu i wykonuje test Inteligencji + Niewidoczności o ST od 2 (ukrycie pierścionka w szufladzie pełnej innych przedmiotów) do 6 (ukrycie samotnego domu na otwartej przestrzeni), w zależności od rozmiarów i położenia przedmiotu. Każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście pozwala zamaskować przedmiot na jedną noc dłużej. Moc ta ukrywa wszystko i wszystkich znajdujących się wewnętrz obiektu (na przykład ludzi siedzących w samochodzie lub w szopie) dopóki obserwator pozostaje na zewnątrz. Nie działa ona na rzeczy większe niż dwukondygnacyjny budynek lub poruszające się

za pomocą własnego źródła zasilania (na przykład jadący samochód). Ktoś, kto posiada Wyczucie niewidocznego (lub jakiś jego odpowiednik) może zauważyć obiekt, gdy wygra pojedynek Sprytu + Nadwrażliwości przeciwko Inteligencji + Niewidoczności użytkownika mocy.

■ **Czas trwania:** Jedna noc + jedna dodatkowa noc za każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście.

### ZNIKANIE

■ **Wymóg:** Zaslona cienia

Wampir może aktywować Zaslonę cienia i Niewidzialne przejście, nawet jeśli jest obserwowany. W takiej sytuacji po prostu nagle znika z oczu – nawet wspomnienie o jego obecności zdaje się być mgliste i niewyraźne.

■ **Koszt:** Jak za wspomaganą moc

■ **Pule kości:** Spryt + Niewidoczność przeciwko Sprytowi + Spostrzegawczości

■ **Zasady:** Jeśli znikasz z oczu śmiertnika, wykonaj pojedynek Sprytu + Niewidoczności przeciwko jego Sprytowi + Spostrzegawczości. W przypadku zwycięstwa obserwator wątpi czy wampir w ogóle tu był, a wspomnienia o całym wydarzeniu są niewyraźne. W przypadku krytycznego zwycięstwa wampir znika nawet ze wspomnień patrzącego. Ta moc nie ma wpływu na pamięć wampirów, ale zwycięstwo użytkownika sprawia, że znika, tak jakby aktywował moc, nie będąc obserwowanym. Znikanie może zostać użyte tylko raz na scenę.

■ **Czas trwania:** Jak w przypadku wspomaganych mocy

## Poziom 5

### PRZEBRANIE OSZUSTA

■ **Wymóg:** Maska tysiąca twarzy Po pewnych przygotowaniach wampir może sprawić, że będzie wyglądał niczym konkretna osoba o dowolnym wzroście i płci. Spokrewniony musi uważnie przyjrzeć się swojemu celowi, inaczej oszustwo się nie uda, jeśli spotka on na swojej drodze kogoś, kto dobrze zna ofiarę.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Spryt + Niewidoczność, Manipulacja + Występy Publiczne

■ **Zasady:** Użytkownik mocy musi przez pięć minut przyglądać się twarzy osoby, którą chce skopiować z różnych stron i pod różnymi kątami. Kolejne dziesięć minut należy poświęcić na obserwowanie manieryzmów oraz słuchanie brzmienia głosu. Wampir może skopiować wyłącznie ludzki, a nie zwierzęcy wygląd. Narrator wykonuje następnie w tajemnicy test Sprytu + Niewidoczności (ST 4). Porażka oznacza, że stworzona kopia nie jest przekonującą i przyglądającą się jej z bliska, można zauważyć, iż czegoś jej brakuje. Zwycięstwo oznacza stworzenie przekonującej iluzji, ale użytkownik musi wykonać test Manipulacji + Występów Publicznych, żeby móc udawać głos i zachowania ofiary.

Krytyczne zwycięstwo oznacza stworzenie doskonałej iluzji i nie są potrzebne żadne kolejne rzuty. Wyczucie Niewidocznego (Nadwrażliwość 1) pozwala przejrzeć iluzję, zgodnie z ogólnymi zasadami Niewidoczności.

■ **Czas trwania:** Jedna scena

### UKRYCIE ZGROMADZONYCH

Za pomocą Niewidoczności wampir może ukryć swoich towarzyszy.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian

Pobudzenia jako dodatek do kosztu rozszerzanej mocy.

■ **Zasady:** Wampir może rozszerzyć swoją moc Niewidoczności na liczbę chętnych osób równą jego Sprytowi + jedną dodatkową osobę za każdy kolejny Sprawdzian Pobudzenia. Wobec grupy można zastosować dowolną moc Niewidoczności, o ile użytkownik ją posiada. Owa moc liczy się tak, jakby każdy członek grupy sam ją na sobie aktywował i jeśli wymagane jest wykonanie jakiegoś testu, wszyscy korzystają z poziomu Niewidoczności użytkownika. Członkowie grupy widzą się wzajemnie, gdy moc pozostaje aktywna. Jeśli ktoś inny niż użytkownik zostanie odkryty, czy to z własnej winy czy dzięki spostrzegawczości jakiegoś patrzącego, reszta grupy nadal pozostaje ukryta. Jeśli użytkownik mocy zostanie odkryty, to samo dzieje się z resztą grupy.

**Czas trwania:** Jak rozszerzona moc

## Odporność

Ogluszający terkot, niczym trzaskanie kilku par szklanych drzwi, burzy spokojną atmosferę, kiedy grad kul przelatuje przez biuro, trafiając dyrektorów firmy. Niektórzy siedzący przy stole osuwają się martwi na mahoniowy blat, inni skrczęają się z bólu, leżąc na podłodze. Strzelec ucieka, porzucając broń i wyskakując przez wyjście ewakuacyjne.

*Chór krzyków i jęków rannych dochodzi z sali konferencyjnej, kiedy Mayumi Shibusaki podnosi się z podlogi, wycierając dlonie o swój kostium, pełen dziur po kulach. Kilka kawałków metalu spada z głuchym stukotem na podłogę, osypując się z ubrania, na którym pozostały, kiedy jej ciało okazało się odporne na kule. Mayumi spogląda w dół na rannych członków zarządu i pije kilka łyków krwi z ich ran, rozmyślając jednocześnie o dwóch rzeczach: krokoliek stoi za atakiem, nie wiedział, jak odporne na kule jest jej ciało i kimkolwiek jest, zapłaci za jej nowy kostium.*

**Inne określenia:** Betonowanie, Kamienne ciało, Resistentia

Odporność, wielce ceniona przez nieśmiertelnych, zapewnia zdolność opierania się fizycznym i umysłowym atakom. Niewiele wampirów jest w stanie przetrwać ponad sto lat, nie mając w sobie choćby odrobiny Odporności, zwłaszcza, że funkcjonują w świecie, w którym przemoc jest wszechobecna i nawet Spokrewnieni nie są przed nią bezpieczni. Obecnie więcej wampirów używa Odporności, aby oprzeć się przemocy, płomieniom i nadprzyrodzonym atakom, niż światłu słonecznemu.

Wampiry posiadające Odporność to opoka społeczeństwa Spokrewnionych, niewzruszona w obliczu ciosów i zakleć. Tylko nieliczne wampiry mogą czuć się równie pewne swojej nieśmiertelności, co starsi Błękitnej Krwi i Dzikusy.

### Charakterystyka

■ **Typ:** Dyscyplina Fizyczna

■ **Zagrożenie dla Maskarady:**

Średnie. Świadkowie bez

wątpienia zwrócą uwagę, jeśli ktoś zostanie straszliwie pobity lub trafiony kulami i podniesie się później bez żadnych widocznych obrażeń ciała. Ulubione wyjaśnienia w takiej sytuacji to niewłaściwe zapamiętanie wydarzeń ze względu na silne emocje („strzali tak naprawdę spudlowaly”), efekty specjalne („to prank kręcony na YouTube”) lub zwyczajowe „musiał być na PCP”.

■ **Rezonans Krwi:** Melancholyczny.

Ludzie, którzy przetrwali wojnę, traumy lub nieszczęścia, biegacze długodystansowi, wspinacze, żołnierze, ludzie o dużej odporności immunologicznej.

## Poziom 1

### NIEWZRUSZONY UMYSŁ

Wampir zdobywa mistyczną zdolność opierania się wszelkim próbom kontroli wywołanej poprzez zwykłe uroki, przymuszanie do czegoś i fortele. U niektórych ta moc przejawia się jako spokój podobny do zen, u innych jako nadprzyrodzony upór.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Użytkownik mocy dodaje swój poziom Odporności jako dodatkowe kości do wszystkich testów wykonywanych przeciwko zmuszaniu, zastraszaniu i uwodzeniu lub przeciwko innym próbom wpływu na umysł wbrew jego woli. Ta moc przeciwdziała również nadprzyrodzonym zdolnościami, takim jak Dominacja i Prezencja.

■ **Czas trwania:** Pasywny

**WYTRZYMAŁOŚĆ**

Wampir obdarzony nadprzyrodzoną wytrzymałością może wzmacnić swoją fizyczną odporność.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Użytkownik dodaje poziom Odporności do poziomu swojego wskaźnika Zdrowia.

■ **Czas trwania:** Pasywny

**Poziom 2****TWARDOŚĆ**

Wszystkie wampiry obdarzone tą mocą mogą ignorować obrażenia, które byłyby bardzo kłopotliwe lub nawet obezwładniające dla innych Spokrewnionych. Twardość sama w sobie nie chroni przed klątwami ani innymi Poważnymi Obrażeniami, ale ochrona, jaką zapewnia, kumuluje się wraz doświadczeniem w Odporności.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Odejmij poziom Odporności broniącego się od wszystkich zadanych mu Powierzchownych Obrażeń. Następuje to przed podzieleniem obrażeń na pół i nie może ich obniżyć poniżej 1.

■ **Czas trwania:** Jedna scena

**WYTRZYMAŁE BESTIE**

■ **Amalgamat:** Animalizm 1

Wampir dzieli się niewielką częścią swojej nienaturalnej wytrzymałości ze zwierzętami, na które wpływa. Roje owadów i wielkie bestie stają się odporne na niewielkie urazy w niemalże takim samym stopniu jak on.

■ **Koszt:** Darmowy (w przypadku chowańców) lub jeden Sprawdzian Pobudzenia (w przypadku innych zwierząt).

■ **Pule kości:** Kondycja

+ Animalizm (w przypadku istot niebędących chowańcami).

■ **Zasady:** Wampir może wybrać rozciagnięcie niektórych ze swoich mocy Odporności na zwierzęta, które znajdują się pod wpływem jego Animalizmu. Zwierzę otrzymuje w ten sposób tyle dodatkowych poziomów Zdrowia, ile wampir ma poziomów Odporności. Używanie tej mocy na swoim chowańcu jest darmowe i automatyczne. W przypadku innych zwierząt użytkownik mocy musi wykonać Sprawdzian Pobudzenia i test Kondycji + Animalizmu (ST 3). Wampir może w ten sposób wzmacnić jedno zwierzę za każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście. Kiedy efekty mocy dobiegną końca, należy usunąć najpierw niezaznaczone poziomy Zdrowia, co może zakończyć się śmiercią zwierzęcia.

■ **Czas trwania:** Jedna scena

**Poziom 3****IGNOROWANIE KLĄTWY**

Dzięki użyciu tej mocy, wampir może tymczasowo stać się odporny na ogień oraz światło słoneczne, jak również inne poważne obrażenia, które mogłyby zakończyć się jego Ostateczną Śmiercią.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Spryt

+ Sztuka Przetrwania (aby odruchowo aktywować moc).

■ **Zasady:** Użytkownik mocy może zmienić tyle otrzymanych Poważnych Obrażeń na Obrażenia Powierzchowne, ile ma poziomów Odporności. Nie może ich jednak wyleczyć aż do końca sceny. Moc ta działa przez całą scenę, a nie na jedną ranę lub pojedynczy atak.

**PRZYKŁAD:**

Slawek ma Odporność 3. W Walce Wręcz może zmienić 2 Poważne Obrażenia na Powierzchowne, a następnie zmienić jeszcze 1 Poważne Obrażenie w następnej turze, zanim zakończy się działanie mocy.

Użytkownik mocy może odnowić jej działanie, gdy dobiegnie ono końca, wykonując w tym celu kolejny Sprawdzian Pobudzenia. Kiedy zaś znajdzie się w nagłym niebezpieczeństwie, może aktywować tę moc odruchowo, testując po odniesieniu Poważnych Obrażeń swój Spryt + Sztukę Przetrwania (ST 3). Jeśli test będzie nieudany, moc nie zostaje aktywowana. Jeśli zaś test zakończy się sukcesem, wampir musi wykonać Sprawdzian Pobudzenia, żeby zapłacić koszt mocy.

■ **Czas trwania:** Jedna scena lub dopóki moc nie przestanie działać, w zależności od tego, co nastąpi pierwsze.

**WZMOCNIENIE****WEWNĘTRZNEJ FASADY**

Ta moc, zamiast wzmacniać wampira w sposób fizyczny, chroni jego myśli i emocje przed nadprzyrodzonymi wpływami. Umysł wampira wydaje się kompletnie pusty, aura jest zaś „neutralna” (z braku lepszego określenia).

**■ Koszt:** Darmowy

**■ Zasady:** Moc zwiększa o połowę poziomów Odporności (zaokrąglając w góre) ST Odczytywania duszy (Nadwrażliwość 3), Telepatii (Nadwrażliwość 5) i podobnych im mocy użytych przeciwko użytkownikowi. Jeśli zasady pozwalają wampirowi na przecistawianie się owym mocom, Wzmocnienie wewnętrznej fasady dodaje zamiast tego jego wszystkie poziomy Odporności do puli obrony.

**■ Czas trwania:** Jedna scena**Poziom 4****ŁYK WYTRZYMAŁOŚCI**

Krew wampira nasyca się mocą Odporności, zapewniając jej częśc kademu, kto jej skosztuje. Jest to „odpornościowy” odpowiednik Łyku elegancji (zobacz s. 270).

**■ Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

**■ Zasady:** Wypicie Krwi o wartości Sprawdzianu Pobudzenia bezpośrednio od użytkownika zapewnia pijącemu tymczasową Odporność równą połowie poziomów Odporności dawcy

(zaokrąglając w dół). Pijący uzyskuje również te same nieamalgamatowe moce, które na tych poziomach posiada użytkownik.

**■ Czas trwania:** Jedna noc dla śmiertelników, a dla wampirów do następnego żerowania lub do osiągnięcia 5 poziomu Głodu.

**Poziom 5**

**CIAŁO Z MARMURU** Moc Krwi sprawia, że skóra wampира utwardza się i polyskuje niczym marmur. Jest nadal sprężysta, ale powstrzymuje niemalże każdy zadany cios i natychmiast się odtwarza. Wampira używającego tej mocy praktycznie nie da się zniszczyć, wyjawszy może szczęśliwy traf lub ograniczenie mu swobody ruchów.

**■ Koszt:** Dwa Sprawdziany Pobudzenia

**■ Zasady:** Gdy ta moc pozostaje aktywna, jej użytkownik całkowicie ignoruje w danej turze pierwsze źródło fizycznych obrażeń, łącznie z ogniem, ale już nie światłem słonecznym. Jeśli występuje problem z ustaleniem, które źródło obrażeń jest pierwsze, decyduje o tym Narrator w oparciu o fabułę lub Spokrewniony ignoruje to źródło, które zadaje mu najbardziej dotkliwe obrażenia. Ta moc nie działa w przypadku krytycznego zwycięstwa uzyskanego w teście ataku.

**■ Czas trwania:** Jedna scena

**SIŁA Z BÓLU**

Dzięki tej mocy urazy i rany zwiększą potęgę wampira, który robi się coraz silniejszy i szybszy wraz z każdym kolejnym otrzymanym ciosem. Wyłącznie całkowite zniszczenie ciała może powstrzymać kogoś, kto używa tej mocy Odporności.

**■ Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

**■ Zasady:** Po aktywacji tej mocy wampir nie ponosi już żadnych kar do puli swoich kości, które wynikają z otrzymanych obrażeń Zdrowia, takich jak fizyczna Niesprawność. Ponadto może podnieść dowolny z Atrybutów Fizycznych o 1 poziom (nie ma to wpływu na wartość współczynników pochodnych) za każe Poważne lub Powierzchowne Obrażenie, które jest zaznaczone na jego wskaźniku Zdrowia. Wartość Atrybutów użytkownika mocy nie może w ten sposób przekroczyć poziomu równego jego Napływowi Krwi +6.

**■ Czas trwania:** Jedna scena

**PRZYKŁAD:**

Darin ma Moc Krwi 3, co daje mu Napływ Krwi 2. Korzystając z Siły przez ból, nie może podnieść swoich Atrybutów Fizycznych powyżej 8 poziomu.

## Potencja

– Nie jestem jakimś bandytą. – Theo stał na zniszczonej scenie w berlińskim teatrze, razem z Heszą Ruhadze z Ministerium i Rudim z Klanu Gangrel. Trzy filary Ruchu Anarchistów, chociaż widownia składała się z jakichś trzydziestu Pariasów i wampirów słabej krwi. – Wy też nie jesteście, dobrzy ludzie. Nikt z was nie jest durniem, jak twierdzi Camarilla! Byliście śmiertelnikami i już nimi nie jesteście, ale jesteście tak samo wampirami, jak te skurwysy z Wieży z Kości Słoniowej!

Nieliczne okrzyki poparcia rozbrzmiały w starym teatrze, kiedy Hesha powoli klaskał w dłonie. Theo ciągnął dalej, podchodząc do podtrzymującej sufit kolumny u brzegu sceny.

– Nie damy sobie więcej wciskać kitu! Nie będziemy niższą klasą! Nie damy się rzucić na pożarcie Inkwizycji! – Theo Bell uderzył w betonowy filar i jego pięść wyszła z jego drugiej strony. Z rykiem wyrwał rękę i uniósł ją do góry.

Głosy poparcia zmieniły się w wiwaty. Hesha uniósł brew. To był teatralny gest, ale utwierdzał go w przekonaniu, że lepiej nie stawać na drodze pięści Theo Bella.

**Inne określenia:** Pakowanie, Potega Krwi, Percutio

Wśród Brujah krąży powiedzenie: „tylko raz nie docenia się naszej siły”. Potencja to podsycana przez *vitae* potęga, która wykracza poza inne zdolności wampirów. Jest ona poteżniejsza niż jakiekolwiek środki dopingujące i bardziej nienaturalna niż napompowane mięśnie kulturysty. Potencja to Bestia wyrywająca się na wolność dzięki pięściom, nogom i czystej

sile fizycznej Spokrewnionego. Ta Dyscyplina jest używana nie tylko do wykonywania ciosów, chociaż świetnie się przy nich sprawdza. To zdolność zmuszenia ciała do dokonania rzeczy niemożliwych dla śmiertelników.

Potencja jest bardziej dysharmoniczna niż inne Dyscypliny – wyglądający na starca Nosferatu uderza mocniej niż śmiertelny bokser wagi ciężkiej, a Brujah Spokrewniony jako dziecko może urwać komuś głowę jednym ciosem.

### Charakterystyka

■ **Typ:** Dyscyplina Fizyczna

■ **Zagrożenie dla Maskarady:**

Średnie lub duże. Pomniejsze przypadki użycia tej Dyscypliny można tłumaczyć „histeryczną siłą”, ale kiedy chodnik pęka, a ściany zaczynają się chwiać, potencjalne wyjaśnienia tracą całą swoją wiarygodność.

■ **Rezonans Krwi:** Choleryczny.

Silni i zdrowi, sportowcy, młodzi ludzie, bywalczy siłowni, zapaśnicy, budowlańcy, drwale oraz tragarze.

### Poziom 1

#### DALEKI SKOK

Posiadając niesamowitą siłę nie tylko w rękach, ale i w nogach, wampir może skakać o wiele wyżej i dalej niż jakikolwiek śmiertelnik.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Użytkownik mocy może skakać wzwyż tyle metrów, ile poziomów ma jego Potencja,

a w dal aż pięć razy tyle. Nie potrzebuje również rozbiegu, aby wykonywać te skoki.

■ **Czas trwania:** Pasywny

#### ŚMIERCIENOŚNE CIAŁO

Użytkownik tej mocy jest w stanie spowodować u śmiertelników straszne obrażenia, rozrywać ich skórę i łamać kości golymi rękami.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Ataki użytkownika mocy wykonywane golymi rękami są w stanie spowodować u śmiertelników Poważne Obrażenia Zdrowia. Przebijają się one również przez 1 poziom pancerza za każdy poziom Potencji użytkownika.

■ **Czas trwania:** Pasywny

### Poziom 2

#### WALECZNOŚĆ

Wampiry, które dysponują Potencją uzyskującą o wiele większą siłę dzięki swojej Krwi niż te, które jej nie posiadają.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Kiedy użytkownik aktywuje tę moc, dodaje poziomy Potencji do obrażeń, które zadaje bez używania broni, jak również do wszystkich innych działań związanych z Siłą. Wampir dodaje również połowę swoich poziomów Potencji (zaokrąglając w góre) do obrażeń zadawanych przy użyciu broni białej.

■ **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 3

### BRUTALNY POCALUNEK

Ta moc, nazywana również „dzikim pocalunkiem”, pozwala wampirowi używać niesamowitej siły fizycznej podczas żerowania na ofierze. Spokrewniony w zaledwie kilka sekund wypija mnóstwo krwi i okalecza swoją ofiarę. To skuteczny, chociaż niechlujny sposób żerowania, często stosowany w trakcie bitwy, kiedy łatwo jest ukryć rozeszarpane szczątki ofiary.

#### ■ Koszt:

Darmowy

**Zasady:** Wampir może w przeciągu kilku sekund wypić całą krew ofiary, zwykle w czasie jednej tury. Każdy zaspokojony poziom Głodu zadaje ofierze Poważne Obrażenie Zdrowia, ponieważ jej żyły i organy gwałtownie pękają. Użycie Brutalnego pocalunku na wampirze powoduje tylko Powierzchowne Obrażenia w jego martwych i niefunkcjonujących narządach wewnętrznych.

W trakcie walki Brutalny pocalunek następuje zaraz po udanym ataku Walki Wręcz wykonanym za pomocą kłów. Ofiara najpierw ponosi obrażenia od ugryzienia, po których następują kolejne automatycznie wygrane akcje żerowania, aż do wysokości poziomu Potencji użytkownika. Przeciwko wampirom liczba akcji żerowania jest pomniejszona o połowę (zaokrąglając w dół). Pancerz nie chroni przed Brutalnym pocalunkiem, ponieważ zadaje on głównie obrażenia wewnętrzne, jednak zapewnia ochronę przed samym ugryzieniem. Narrator może uznać, że tak brutalny atak powoduje Skazy (zobacz s. 239).

#### ■ Czas trwania:

Jedno żerowanie

### ISKRA GNIEWU

#### ■ Amalgamat:

Prezencja 3

Łącząc ze sobą Potencję i Prezencję, wampir może wzbudzić wściekłość lub nawet szal u obserwatorów równie łatwo, co przerażenie. Użytkownik musi uważać, żeby gniew podburzonego tłumu nie obrócił się przeciwko niemu, zamiast jakiemuś celowi lub samemu tłumowi.

#### ■ Koszt:

Jeden Sprawdzian Pobudzenia

#### ■ Pule kości:

Manipulacja + Potencja

#### ■ Zasady:

Aktywując tę moc, użytkownik może dodać poziomy Potencji do każdej próby podburzenia osoby lub grupy osób do dokonania aktów przemocy. Ponadto wampir może aktywować moc i wykonać test Manipulacja + Potencja przeciwko Opanowaniu + Inteligencji innego Spokrewnionego. Jeśli odniesie w nim zwycięstwo, wrogi wampir musi wykonać test szalu wściekłości o ST 3.

#### ■ Czas trwania:

Jedna scena

### NIESAMOWITY CHWYT

Skupiając swoją nienaturalną siłę w palcach rąk i nóg, wampir może wbić je w niemalże każdą powierzchnię oraz uchwycić się jej, co umożliwia mu wspinanie się lub nawet zwisanie ze ścian albo sufitu. Przyglądając się, można zauważać wyraźne uszkodzenia danej powierzchni, ponieważ nie jest to żadna przyczepność w stylu superbohaterów, a wyłącznie brutalna siła.

#### ■ Koszt:

Jeden Sprawdzian Pobudzenia

#### ■ Zasady:

Wampir używający tej mocy automatycznie odnosi sukces

w każdym teście Umiejętności dotyczącym wspinania się po niemetalowej powierzchni. Za zgodą Narratora użytkownik mocy może również wspinać się po powierzchni wykonanej z miedzi lub brązu. Cienkie i kruche szkło (choćż zazwyczaj nie szklane ściany nowoczesnych biurowców) może pęknąć pod takim naciskiem. W ten sam sposób wampir może zwisać ze ścian lub sufitu przez jedną scenę, chociaż stopami może uchwycić się jakieś powierzchni tylko wtedy, kiedy jest boso. Wspinanie się lub zwisanie pozostawia wyraźne ślady, które może wykryć każda osoba po wykonaniu testu Inteligencji + Śledztwa o ST 2. Wykrywanie śladow Niesamowitego chwytu na szkle nie wymaga żadnego testu.

#### ■ Czas trwania:

Jedna scena

## Poziom 4

### ŁYK MOCY

Krew wampira nasycza się Potencją, co zapewnia część jej mocy każdemu, kto się napije. Jest to odpowiednik Łyku elegancji (zobacz s. 270).

#### ■ Koszt:

Jeden Sprawdzian Pobudzenia

#### ■ Zasady:

Wypicie Krwi o wartości Sprawdzianu Pobudzenia bezpośrednio od użytkownika zapewnia pijącemu tymczasową Potencję równą połowie poziomów Potencji dawcy (zaokrąglając w dół). Pijący uzyskuje również te same nieamalgamato moce, które na tych poziomach posiada użytkownik.

■ **Czas trwania:** Jedna noc dla śmiertelników, a dla wampirów do następnego żerowania lub do osiągnięcia 5 poziomu Głodu.

## Poziom 5

### FALA UDERZENIOWA

Wampir, którego siła jest niczym moc żywiołu, może uderzeniem pięścią lub stopą w ziemię wywołać falę uderzeniową i przewrócić swoich wrogów. To jedna z najbardziej spektakularnych mocy Potencji, która musi być ostrożnie stosowana, inaczej Spokrewniony może zawalić sobie na głowę budynek.

■ **Koszt:** Dwa Sprawdziany Pobudzenia

■ **Zasady:** Żeby wywołać falę uderzeniową, nie jest wymagany żaden test (trudno nie trafić w ziemię). Każda istota znajdująca się w promieniu 5 metrów od wampira musi wykonać test Zręczności + Wysportowania (ST 3), którego wyniki są podane niżej. Każda osoba przygotowana na Falę uderzeniową (na przykład towarzysze), może podnieść uzyskany rezultat o jeden poziom do góry.

□ **Krytyczne zwycięstwo:**  
Brak skutków.

□ **Zwycięstwo:** Utrata równowagi, przerwanie wykonywanego działania.

□ **Porażka:** Upadek, przerwanie wykonywanego działania. Aby podnieść się z ziemi, należy poświecić na to całą turę.

Ta moc powoduje znaczne szkody uboczne. Jeśli zostanie

użyta na zewnątrz budynków, pęka grunt. Jeśli wewnątrz, meble lamią się, a lustra rozbijają na tysiące kawałków. Jeśli zostanie użyta na wyższych kondygnacjach budynków, podłoga może się zawalić i osoby znajdujące się w zasięgu działania mocy spadną piętro niżej. Fala uderzeniowa może zostać użyta tylko raz na scenę.

■ **Czas trwania:** Jedno zastosowanie

### PIĘŚĆ KAINA

Wampir może gołymi rękami zadawać śmiertelne obrażenia zarówno ludziom, jak i Spokrewnionym. Może rozerwać kogoś na strzępy, przebić na wylot jego ciało, urwać mu głowę lub wyrwać z piersi serce.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Przez jedną scenę użytkownik mocy może podczas Walki Wręcz powodować Poważne Obrażenia Zdrowia u śmiertelników i nadprzyrodzonych istot, dosłownie rozrywając ich ciała na strzępy, jeśli używa do tego celu wyłącznie swoich kończyn.

■ **Czas trwania:** Jedna scena

od tego, jakby byli na dobrych prochach.

Udało mi się zobaczyć dziurę, która kopali i wielki czarny sarkofag, chyba z obsydianu, ale skąd wzięła się obsydianowa trumna w tej części świata? Chciałem przedostać się bliżej, ale wtedy zatrzymała mnie ta kobiera, która wydawała się kierować całymi wykopalskami. Była... chyba „piękna” to odpowiednie słowo do opisania jej postawy, pewności siebie i barwy głosu... Spytala mnie, czemu nie pracuję, a ja zacząłem się jąkać. Byłem jak zaczarowany – czy tak to się mówi? Nie mogłem odwrócić od niej wzroku.

Wtedy zmrużyła oczy i powiedziała, że nie powinno mnie tutaj być. Wydawała się niezadowolona. Zalamałem się. To zabrzmi śmiesznie, ale w jakiś sposób zakochałem się w niej zaledwie w minutę. Upadłem na kolana, ale rozkazałą mi, żeby odszedł i jakby wszystko nagle zmieniło się dla mnie w koszmar z dzieciństwa. Była... jakby jej miłość zmieniła się w nienawiść.

Mogłem tylko stamtąd uciec, nie oglądając się za siebie. Wiem, gdzie są te wykopalska, ciągle trwają, ale za bardzo się boję, żeby tam wrócić. Co ona mi zrobiła?

**Inne określenia:** Gwiazdorstwo, Zauroczenie, Sublimitas.

Większość wampirów to zwinne i śmiertelnie stworzenia. Spokrewnieni, kojarzeni z przemocą i pięknem, ucieleśniają przeciwnieństwa, które różnią się od siebie niczym koszmar i marzenie – w zależności od tego, kto patrzy i czego chce Spokrewniony. Prezencja to Dyscyplina, która jest wyrazem owej dwubiegowej egzystencji. Używana do przyzywania ofiar

## Prezencja

Kiedy zakradłem się późno w nocy, znalazłem tam pełno ludzi z kilofami, łopatami, pędzlami oraz innymi archeologicznymi przyborami. Wszyscy wydawali się mnie nie zauważać, przynajmniej na początku. Byli zajęci swoją pracą. To było dziwne, biorąc pod uwagę fakt, jak było późno. Wszyscy wydawali się szczęśliwi. Szczęśliwi nawet

lub ich odpędzania, pozwala na kontrolowanie tłumu, manipulowanie emocjami i wymuszanie oddania. Największy koszmar śmiertelnika może pojawić się tuż przed jego oczami i będzie wyglądał niczym najbardziej promienna istota na ziemi.

Wiele wampirów używa Prezencji do łatwego zdobywania żywicieli. Inni posługują się nią do polowania nocą jako przerażające istoty, które sprawiają, że słabi śmiertelnicy uciekają w popłochu, niepewni tego, co właśnie zobaczyli. Prezencja, która przydaje się zarówno do obrony, jak i wabienia ofiar, ułatwia wampirom nieżycie za cenę zapomnienia o tym, które emocje spośród tych, jakimi są obdarzane są prawdziwe, a które zaledwie wymuszone.

## Charakterystyka

Prezencja wpływa na emocje kogoś, na kim została użyta, a nie na jego umysł. Chociaż jest to użyteczne, ponieważ ofiary pozostają świadome (w odróżnieniu od Dominacji), nie znajdują się jednak pod bezpośrednią kontrolą wampira i z tego powodu ich zachowania pozostają nieprzewidywalne. Aby móc wywierzeć na kimś wpływ za pomocą Prezencji, musi on być fizycznie obecny i pozostawać przynajmniej w zasięgu głosu. Dyscyplina ta nie może być transmitowana drogą elektroniczną, chyba że użytkownik posiada Magnetyzm gwiazdy (Prezencja 5). Wykrycie stosowania Prezencji jest bardzo trudne, chyba że ktoś posiada dostęp do Wyczucia niewidocznego (Nadwrażliwość 1), choć nawet wtedy musi aktywnie poszukiwać jej efektów.

Efekty Prezencji nie kumulują się ze sobą. Zatem ktoś, kto używa

Zachwytu i Zauroczenia na tej samej ofierze, dodaje tylko raz swój poziom Prezencji do wszystkich Społecznych testów Perswazji.

W trakcie walki można skorzystać wyłącznie z Przerażającego spojrzenia i Majestatu. Urok bywa raczej nieprzydatny, jeśli ktoś jest zdecydowany wyrządzić ci krzywdę.

- **Typ:** Dyscyplina Umysłowa
- **Zagrożenie dla Maskarady:**

Niskie lub średnie. Prezencja jest subtelna mocą i ludzie rzadko kiedy zdają sobie sprawę z faktu, że znajdują się pod jej wpływem. Podobnie jak w przypadku większości Dyscyplin, jej wyższe poziomy mogą dezorientować świadków, zwłaszcza kiedy ich efekty przeminią.

- **Rezonans Krwi:** Sangwiniczny. Piękni i pożądliwi, osoby kompletne zaurocone przez wampira, modelki, aktorzy, mówcy publiczni i prywatni (od polityków po dealerów samochodów), gwiazdy z YouTube i influencerki z Instagrama.

## Poziom 1

### ODSTRASZANIE

Wampir, zamiast przyciągać ludzi, używa Prezencji do ich odstraszania. W trakcie korzystania z tej mocy Spokrewiony wydaje się groźny i roztacza dookoła aurę zagrożenia wystarczająco silną, żeby większość śmiertelników wolała nie zwracać na siebie jego uwagi. Nawet wampiry dwa razy się zastanowią, zanim przeciwko niemu wystąpią.

- **Koszt:** Darmowy
- **Zasady:** Użytkownik mocy

dodaje swój poziom Prezencji do wszystkich testów Zastraszania. Aby go zaatakować, należy wykonać test Determinacji + Opanowania, ST z. Wampiry nie mogą jednocześnie korzystać z Zachwytu i Odstraszania.

- **Czas trwania:** Jedna scena lub do czasu intencjonalnego zakończenia działania mocy.

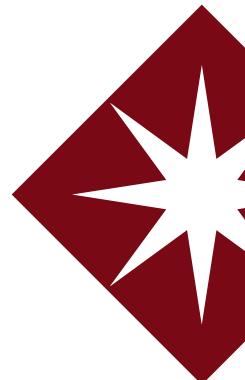
### ZACHWYTY

Wampir zwraca na siebie uwagę wszystkich dookoła. Słuchacze nagle zaczynają zgadzać się z mówcą w punktach, w których mieli dotychczas odmienne poglądy. Ta moc nie powoduje głębokiego zauroczenia, ale jest wystarczająco silna, żeby zmienić nastawienie większości śmiertelników.

- **Koszt:** Darmowy
- **Pule kości:** Manipulacja + Prezencja przeciwko Opanowaniu + Inteligencji.

■ **Zasady:** Użytkownik mocy dodaje swój poziom Prezencji do każdego testu Umiejętności dotyczącego Perswazji lub Występów Publicznych oraz do innych rzutów związanych z Charyzmatą (według uznania Narratora). Każdy, kto zauważa, że znajduje się pod wpływem tej mocy, może stawić jej opór w pojedynku Opanowania + Inteligencji przeciwko Manipulacji + Prezencji użytkownika. W przypadku zwycięstwa ofiara może oprzeć się efektem mocy na czas jednej sceny, a krytyczne zwycięstwo wydłuża ów stan do całej nocy. Kiedy efekt mocy minie, ofiary wracają do swoich wcześniejszych opinii.

- **Czas trwania:** Jedna scena lub do czasu intencjonalnego zakończenia działania mocy.





## Poziom 2

### DŁUGI POCAŁUNEK

Zwykły wampiry czny Pocalunek wywołuje u śmiertelników stan zbliżony do ekstazy, ale ta moc wykracza daleko ponad to. Ofiary, na których wampir żeruje, uzależniają się od Pocalunku, mają na jego punkcie obsesję, a nawet szukają Spokrewnionego, żeby na nich ponownie żerował. Często robią się przy tym anemiczne, skłonne do samookaleczeń lub nawet umierają, ale wampiry uważają tę moc za użyteczną przy tworzeniu stada i wzmacnianiu swoich ulubionych popleczników. Uzależnienie od siebie innych wampirów jest również możliwe, z tym zastrzeżeniem, że Spokrewnieni obsesyjnie domagają się, aby na nich żerowało, co sprawia, że sam użytkownik mocy szybko ulega Więzi Krwi.

■ **Koszt:** Darmowy  
■ **Zasady:** Przy każdym żerowaniu wampir może wybrać czy chce korzystać z tej mocy. Ofiara zyskuje premię równą połowie poziomów Prezencji użytkownika (zaokrąglając w góre) do jednej, wybranej przez niego kategorii pul kości (Fizycznej, Społecznej lub Umysłowej). Premia ta obowiązuje przez liczbę nocy równą poziomowi Prezencji wampira i odnawia się, jeśli Dlugi pocalunek zostanie w tym czasie użyty ponownie. W momencie, w którym działanie premii ustaje, pojawia się syndrom odstawienia i wszystkie akcje niepoświęcone na zdobycie krwi otrzymują karę równą początkowej premii, wliczając w to

próby oparcia się czemukolwiek, o co użytkownik mocy poprosi uzależnionego. Ofiara tej mocy może wykonać co tydzień test Sily Woli (o ST równym poziomowi Prezencji użytkownika), żeby oprzeć się jej efektem. Wygrana przez trzy kolejne tygodnie kończy działanie Długiego pocalunku, podobnie jak pojedynczy krytyczny sukces.

■ **Czas trwania:** Dopóki ktoś nie stawi skutecznego oporu.

powyższe efekty.

- **Zwycięstwo:** Śmiertelnicy uciekają w popłochu. Na czas jednej tury wampiry nie są zdolne do innych działań niż samoobrona, chyba że wydadzą punkty Sily Woli w liczbie równej nadwyżce sukcesów z wygranego testu użytkownika (co najmniej 1 punkt).
- **Porażka:** na czas jednej tury śmiertelnicy nie są zdolni do innych działań niż samoobrona i wycofują się. Wampiry nie odczuwają żadnych efektów.

■ **Czas trwania:** Jedna tura

## Poziom 3

### PRZERAŻAJĄCE SPOJRZENIE

Spokrewniony ujawnia przez chwilę swoją wampirzą naturę i wzbudza tym u ofiary prawdziwe przerażenie. Śmiertelnicy zostają zastraszeni, uciekają lub zastygają w bezruchu, podczas gdy inne wampiry albo się poddają, albo uciekają w szale Rötschrecku.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia  
■ **Pule kości:** Charyzma + Prezencja przeciwko Determinacji + Opanowaniu

■ **Zasady:** Użytkownik mocy szczerzy kły, a jego twarz wykrzywia drapieżny grymas. Następnie wykonuje test Charyzmy + Prezencji przeciwko Determinacji + Opanowaniu ofiary.

■ **Krytyczne zwycięstwo:** Śmiertelnicy zastygają w bezruchu lub zwijają się w pozycji embrionalnej. Wampiry muszą wykonać test szalu strachu (ST 3). Jeśli zakończy się on sukcesem, nadal odczuwają

### ZAUROCZENIE

Wampir skupia swoją nadprzyrodzoną moc kuszenia na pojedynczej osobie, wywołując u niej stan głębokiego zauroczenia lub fascynacji, który jest podobny do zakochania się po uszy albo spotkania swojego idola. Osoba dotknięta tą mocą robi co tylko może, żeby pozostać w łaskach wampira. Nie posunie się jednak do zrobienia sobie lub swoim bliskim krzywdy.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Charyzma + Prezencja przeciwko Opanowaniu + Sprytowi
- **Zasady:** Wampir musi przyciągnąć uwagę ofiary i wygrać z nią pojedynek Charyzmy + Prezencji przeciwko Opanowaniu + Sprytowi. Efekty mocy utrzymują się przez około godzinę +1 dodatkową za każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście. Wampir może odnawiać ów efekt bez żadnych ograniczeń, ale porażka kończy go i czyni ofiarę odporną na działanie tej mocy aż do świtu. Po uzyskaniu

zwycięstwa Spokrewniony dodaje do każdego testu Społecznego wykonywanego przeciwko zauroczonej ofierze liczbę kości równą swojemu poziomowi Prezencji. Polecenia wymagające zrobienia krzywdy sobie lub swoim bliskim albo takie, które są wbrew Założeniom ofiary nie odnoszą żadnych skutków i wymagają przeprowadzenia natychmiastowego pojedynku, tak jak opisano to powyżej. W przypadku przegranej, moc Zauroczenia dobiera końca.

- **Czas trwania:** Godzina +1 dodatkowa za każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście.

## Poziom 4

### NIEODPARTY GŁOS

- **Amalgamat:** Dominacja 1

Prezencja wampira łączy się z jego Dominacją. Spokrewniony musi zaledwie postarać się o to, żeby jego głos był słyszalny, aby mógł stosować moce Dominacji.

- **Koszt:** Brak dodatkowych kosztów
- **Zasady:** Głos użytkownika może sam w sobie zdominować ofiarę. Nie dotyczy to głosu transmitowanego drogą elektroniczną przez telefon, TV lub wideofon.
- **Czas trwania:** Pasywny

### PRZYZWANIE

Wampir może przywać do siebie każda istotę, śmiertelną lub nieumarłą, na której wcześniej używała mocy Zachwytu, Zauroczenia

lub Majestatu albo taką, która choć raz spróbowała jego Krwi. Obiekt wie, kto go przyzywa i skąd. Przyzwanie działa przez jedną noc. Po tym czasie jego efekty mijają, ale użytkownik mocy może powtarzać je każdej kolejnej nocy, jeśli jest to konieczne, aby dotrzeć do ofiary lub jeśli stawia mu ona opór. Każdy przyzwany czuje, że coś go ciągnie do przywołującego i próbuje do niego dotrzeć, chociaż nie narazi się przy tym na fizyczne lub finansowe niebezpieczeństwo. Nie sprzedaje domu, żeby kupić bilet i nie przegapi bardo ważnego spotkania, ale może nie pójść do pracy lub z czegoś się nie wywiązać.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Manipulacja + Prezencja przeciwko Opanowaniu + Inteligencji
- **Zasady:** Użytkownik mocy musi skoncentrować się przez pięć minut i pomyśleć o wzywanej osobie, a następnie wykonać test Manipulacji + Prezencji przeciwko Opanowaniu + Inteligencji ofiary. W przypadku zwycięstwa przybywa ona najszybciej jak to tylko możliwe, bez narażania się przy tym na niebezpieczeństwo.
- **Czas trwania:** Jedna noc

## Poziom 5

### MAJESTAT

Na tym maksymalnym poziomie Dyscypliny oblicze wampira osiąga nadprzyrodzony wygląd. Każdy, kto na niego patrzy staje się niezdolny do wystąpienia przeciwko niemu, niezależnie od tego czy wydaje mu się on piękny, przerażający lub obdarzony prawdziwym autorytetem.

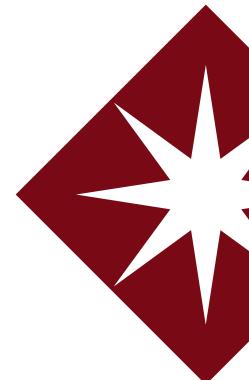
Doświadczyć działania Majestatu to jak znaleźć się w obecności tego, co boskie – lub diabelskie.

- **Koszt:** Dwa Sprawdziany Pobudzenia
- **Pule kości:** Charyzma + Prezencja przeciwko Opanowaniu + Determinacji
- **Zasady:** W obecności użytkownika mocy istoty są niczym wmurowane w ziemię lub odwracają swój wzrok w przerażeniu albo uległości. Każdy, kto chciałby wystąpić przeciwko wampirowi (z wyjątkiem samoobrony) musi wygrać z nim w pojedynku Opanowania + Determinacji przeciwko Charyzmie + Prezencji. Zwycięstwo zapewnia turę swobodnego działania + 1 kolejną za każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście. Krytyczne zwycięstwo pozwala skutecznie opierać się Majestatowi przez całą scenę.
- **Czas trwania:** Jedna scena

### MAGNETYZM GWIAZDY

Moce Prezencji wampira działają teraz na ludzi także przez elektroniczne transmisje przeprowadzane na żywo. Nagrania lub pozostawione wiadomości nie mają tego efektu.

- **Koszt:** Jeden dodatkowy Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Zachwyt, Odstraszanie i Zauroczenie mogą być przekazywane drogą elektroniczną na żywo. Jeśli wampir używa Zauroczenia, musi wypowiedzieć wyraźnie imię ofiary, jako że ta moc działa tylko na jedną osobę. Wszyscy inni, którzy oglądają tę samą transmisję, postrzegają wampira jako czarującego, ale nie w nadprzyrodzony sposób.
- **Czas trwania:** Jak używana moc



# Przyspieszenie

Raport nr 600 – Nienaturalna szybkość

*W 37\* przypadkach zaobserwowaliśmy nienaturalną szybkość zimnokrwistych. Gatunek ten potrafi poruszać się szybko i zwinnie, pojawiając się przed kimś, przeskakując za jego plecy i gryząc od tyłu w mniej niż 2 sekundy. Ponadto nieliczni zimnokrwisi pokazali, że potrafią dłużej poruszać się z taką prędkością, pokonując dystans do drugiego końca ulicy w 10 sekund, chociaż powinno im to zajść co najmniej 60.*

*Nie jest znany żaden sposób obrony przed atakiem przeprowadzonym z taką prędkością, co stanowi jedno z największych zagrożeń w procesie likwidacji gatunku. Zakłada się, że zimnokrwisi potrzebują krwi, żeby inkiejonować w taki sposób, ale nie wiemy ile, ani na jak długo krew pozwala im na te działania.*

*Obecny protokół nakazuje nagrywać tego typu zimnokrwistych z dystansu. Jeśli agent zostanie osaczony przez któregoś z nich, wydajemy zgodę na zdetonowanie mikroladunku, który ma przy sobie, ponieważ nawet ten szybki typ zimnokrwistego nie wykazuje odporności na ogień i odlamki. Spowolnienie lub zniszczenie jednej z tych istot jest warte życia pojedynczego agenta.*

\*w czasie sporządzania raportu.

**Inne określenia:** Błyskawica, Przemykanie, *Velocitas*

Zdolność zadawania szybkich ciosów, odpierania ich oraz ucieczki przed pościgiem sprawia, że Spokrewnieni są niezwykle skutecznymi drapieżnikami. Przyspieszenie

pozwala wampirom na poruszanie się szybciej niż jakakolwiek zwykła istota, chociaż daje coś więcej niż tylko nadprzyrodzoną szybkość, ponieważ używające go wampiry zdają się myśleć niemalże tak samo szybko, jak działają. Podczas gdy niektórzy Spokrewnieni używają Przyspieszenia do zadawania błyskawicznych ciosów swoim wrogom, inni korzystają z niego po prostu do przemieszczania się z punktu A do punktu B szybciej niż jakakolwiek piesza istota.

## Charakterystyka

- **Typ:** Dyscyplina Fizyczna
- **Zagrożenie dla Maskarady:** Średnie lub wysokie. Większość moczy Przyspieszenia jest w oczywisty sposób nieludzka, chociaż bardzo trudno je zarejestrować na filmie lub zdjęciu.
- **Rezonans Krwi:** Choleryczny. Strach i przerażenie. Biegacze, sportowcy, osoby uzależnione od amfetaminy i alkaloidów, gracze w strzelanki.

## Poziom 1

### BŁYSKAWICZNY REFLEKS

Ciała wampirów podlegają prawom natury, ale posiadając tę moc, mogą one błyskawicznie postrzegać i reagować na wszystko to, co dzieje się dookoła nich. Widzą nawet nadlatujące pociski – potrafią unikać strzał, a nawet kul, nawet jeśli nie mogą się schować za osłoną.

- **Koszt:** Darmowy
- **Zasady:** Użytkownik mocy nie otrzymuje kar do puli obrony, jeśli nie dysponuje osłoną przed atakami przeprowadzanymi za pomocą Strzelania. Może również za darmo podejmować pomniejsze

działania (zobacz s. 300), które są warte do 2 kości na turę, na przykład odblokowanie i przeladowywanie broni.

- **Czas trwania:** Pasywny

### KOCIA ZWINNOŚĆ

Wampir porusza się zwinnie i ma poczucie równowagi niczym światowej klasy akrobata lub jeszcze lepsze. Może z łatwością chodzić lub nawet biegać po gzymach i przewodach oraz utrzymać równowagę na najcięższych podporach.

- **Koszt:** Darmowy
- **Zasady:** Użytkownik mocy automatycznie zalicza każdy test Zręczności lub Wysportowania, który jest wykonywany w celu zachowania równowagi. Ta moc nie pozwala balansować na podłożu, które nie utrzyma ciężaru wampira.
- **Czas trwania:** Pasywny

## Poziom 2

### CHYŻOŚĆ

Zwiększające się mistrzostwo w Przyspieszeniu pozwala wampirowi poruszać się i reagować z oszałamiającą prędkością.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Dodaj poziom Przyspieszenia do puli kości użytkownika mocy w testach Zręczności, które nie dotyczą walki. Raz na turę wampir może to również zrobić, gdy bronie się za pomocą rzutu na Zręczność + Wysportowanie.
- **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 3

### MGNIENIE OKA

Wampir błyskawicznie doskakuje do przeciwnika i w okamgnieniu atakuje go lub ucieka. Dla nieprzygotowanego obserwatora Spokrewniony wydaje się niemalże teleportować, a podmuch powietrza jest jedyną oznaką, że kiedykolwiek tu był.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Zręczność  
+ Wysportowanie lub inne  
(w razie potrzeby).

■ **Zasady:** Użytkownik mocy porusza się do celu w linii prostej, pokonując dystans do 50 metrów, i ma w danej turze jeszcze wystarczająco dużo czasu na podjęcie działania takiego jak atak. Jeśli teren jest w jakikolwiek sposób niebezpieczny, postać musi wykonać test Zręczności + Wysportowania, żeby się nie potknąć i nie zatrzymać w połowie drogi. Narrator może zarządzić inne pojedynek, zwłaszcza jeśli wampir ściga się z przeciwnikiem, próbując dotrzeć przed nim do jakiegoś przedmiotu lub wykonać jakąś akcję. Wampiry używające tej mocy, aby skrócić dystans dzielący je od przeciwnika, zachowują się tak, jakby były już z nim związane walką, kiedy rozpoczyna się ich tura.

### PRZYKŁAD:

Sylwia ma Mgnienie oka i stawia czola agentowi FBI, który znajduje się po drugiej stronie niebezpiecznej polaci terenu oraz ma wyciągniętego Glocka 17. Sylwia chce dostać się do niego, zanim ten wystrzeli. Rzuca więc

### CO TO ZNACZY SZYBKO?

**W Wampirze: Maskaradzie gracze nie muszą przedstawiać swoich postaci na planszy. Nie podajemy precyzyjnych wartości Przypieszenia w metrach na sekundę, zresztą tury walki trwają przez różny okres czasu. To Narrator ustala, ile pięter może pokonać w jednej turze wampir z Przypieszeniem, opierając się na wyniku pojedynku z przeciwnikiem lub wymogach fabuły, a nie na kropkach albo mnożnikach.**

**Niektórzy gracze chcą jednak w jakimś stopniu oprzeć swoją grę na konkretach. Usain Bolt, najszybszy człowiek, którego wyniki zmierzono, biega z prędkością prawie 45 km/h. Jeśli założyć, że kropka Zręczności odpowiada bieganiu z prędkością 9 km/h, otrzymujemy szybką odpowiedź na odwieczne pytanie: czy mój wampir dogoni ten samochód? Nie dogoni. Oczywiście w waszej grze kropka Zręczności może oznaczać cokolwiek, ale zwykle oznacza „trocę więcej niż ktoś, kto ma jedną kropkę Zręczności mniej”.**

na Zręczność + Wysportowanie przeciwko Zręczności + Strzelaniu G-mana. W przypadku wygranej może przeprowadzić atak za pomocą Walki Wręcz lub Broni Białej, zanim agent zdąży wystrzelić. Jeśli test wygra agent, może wystrzelić pierwszy, a wampirzyca wykona swój atak Walką Wręcz lub Bronią Białą jako druga w turze.

■ **Czas trwania:** Jedna tura

### PRZEBIEGNIĘCIE

Wampir może biegać (także po płynnych substancjach) lub wspinac się z zawrotną prędkością. Przebiegnięcie nie zapewnia jednak nadprzyrodzonej owedziej przyczepności, więc bieganie po ścianach stanowi problem. Nie można również za jego pomocą chodzić po wodzie, chociaż wampir może po nie kawałek przebiec, o ile wcześniej weźmie rozbieg.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Zręczność  
+ Wysportowanie

■ **Zasady:** Wykonaj test Zręczności + Wysportowania o ST od 3 (pochyla powierzchnia z tarciem) do 6 (śliska pionowa powierzchnia, woda) w zależności od rodzaju powierzchni i kąta jej nachylenia. Każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście pozwala wampirowi dotrzeć wyżej lub dalej; nadwyżka o pozwala dostać się do bliskiego celu, nadwyżka 1 trochę dalszego i tak dalej. Narrator powinien wcześniej poinformować gracza czy cel nie znajduje się zbyt daleko, aby w ogóle próbować Przebiegnięcia. Zasadniczo wszystko powyżej 60 m wody (lub 30 pięter budynku) wykracza poza zasięg tej mocy.

■ **Czas trwania:** Jedna tura

## Poziom 4

### ŁYK ELEGANCI

Krew wampira jest nasycona mocą Przyspieszenia, zapewniając jej cząstkę każdemu, kto ją wypije. Jest to pierwszy krok ku Więzni Krwi, ale związani nią niewolnicy lub słudzy nie muszą się tym przejmować, a niezwiązani sprzymierzeńcy mogą zdecydować się na ten jeden, jedyny lyczek, aby chwilowo otrzymać potrzebną im moc.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Wypicie Krwi o wartości Sprawdzianu Pobudzenia bezpośrednio od użytkownika zapewnia pijącemu tymczasowe Przyspieszenie równe połowie poziomów Przyspieszenia dawcy (zaokrąglając w dół). Pijący uzyskuje również te same nieamalgamatowe moce, które na tych poziomach posiada użytkownik.

■ **Czas trwania:** Jedna noc dla śmiertelników, a dla wampirów do następnego żerowania lub do osiągnięcia 5 poziomu Głodu.

### NIEOMYLNA CELNOŚĆ

■ **Amalgamat:** Nadwrażliwość 2

Świat zwalnia swój bieg, a wampir może celować, rzucić lub strzelać z dowolnej broni w przeciwnika, tak jakby pozostawał onnieruchomy.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Nieomylniej celności używa się przed przeprowadzeniem ataku dystansowego. Przeciwnik nie może wykonać testu uniku lub obrony, a atak ma ST 1. Wampir posiadający Przyspieszenie 5 może zniwelować działanie tej mocy, wykonując własny



rozsądne i nie powinno zabierać więcej niż kilka sekund czasu rzeczywistego. Narrator decyduje, które Umiejętności muszą zostać w razie potrzeby przetestowane, żeby przy użyciu tej mocy wykonać konkretne działania.

■ **Czas trwania:** Mniej więcej jedna akcja; do ustalenia przez Narratora.

**UDERZENIE BŁYSKAWICY** Wampir, poruszając się szybciej niż może to zarejestrować ludzkie oko, może uderzać pięścią lub bronią białą z taką prędkością, że przeciwnik nie jest w stanie się obronić lub uchylić.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Uderzenia błyskawicy używa się przed przeprowadzeniem ataku za pomocą Walki Wręcz lub Broni Białej. Przeciwnik nie może wykonać testu uniku lub obrony, a atak ma ST 1. Wampir posiadający Przyspieszenie 5 może zniwelować działanie tej mocy, wykonując własny Sprawdzian Pobudzenia i równie szybko się przed nią broniąc.

■ **Czas trwania:** Pojedynczy atak

## Poziom 5

### UŁAMEK SEKUNDY

Prędkość ruchów wampira zaczyna dorównywać szybkości jego nadprzyrodzonej percepcji, co pozwala mu błyskawicznie reagować na wydarzenia. Niedoszła ofiara zjawia się za plecami napastnika, a przysługi są wyświadczane zanim prosiący skończy o nich mówić.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Gracz może, w rozsądnych granicach, wyprzedzać opowieść Narratora. Postać może wejść przez drzwi zanim się zamkną, udaremniczyć pułapkę zanim w nią wpadnie, umknąć przed wybuchem i tak dalej. Podjęte działanie musi być

## Transformacja

*Rudi brodził w płytkiej wodzie, oglądając się przez ramię, aby sprawdzić, czy po tym jak zszedł z suchego gruntu i przestał zostawiać ślady nadal był tropiony. Nie widział myśliwych, ale wyraźnie słyszał ich wycie. Zaklął. Spotkania z wilkołakami nigdy nie były bezpiecznym przedsięwzięciem, ale ta jego reakcja, wymachiwanie pazurami i groźby, że wydrapie oczy tej młodej samicy...*

*Powinien był się lepiej kontrolować, przecież nie był Brujah.*

*Gangrel nie był ekspertem w wyczuwaniu niewidocznych rzeczy, ale wiedział, że warataha jest już blisko. Ciągle był kilometry od Kopenhagi i zdawał sobie sprawę z tego, że nie uda mu się tej nocy dotrzeć tam pieszo. Zatrzymał się na chwilę, badając nocne powietrze i wodę, w której brodził. Mógł zostać na powierzchni i ściągać się ze słońcem lub zasnąć pośród błota i mułu. Potrzebował krwi, ale najpierw musiał przetrwać tę noc.*

*Wilkołaki zawyły, kiedy zbliżyły się do niego, ale zobaczyły tylko, jak tchórzliwy Gangrel wtapia się w ziemię, szyderczo im przy tym salutując. Wściekła samica zamachnęła się na śmierdzącą wodę i dopóty uderzała wściekle w dno sadzawki, dopóki inne lupiny jej nie odciągnęły.*

**Inne określenia:** Przemiana, Zmiennokształtność, Mutatio

Wilkołaki nienawidzą wampirów używających tej Dyscypliny. Uważają, że jest ona szyderstwem z ich własnej natury, a nieumarli nie powinni stawać się wilkami lub nietoperzami albo mieć pazurów i wilczych kłów. Transformacja jest jednak równie stara co sami Spokrewnieni. Moc zmiany formy, przekształcenia się w jeszcze groźniejszego drapieżnika, jest tak samo naturalna dla wampirów, co i lupinów.

Adepti Transformacji stosują ją, ponieważ jest przydatna. Pozwala im przemieniać się w bestie, kończyny wyposażać w broń lub stać się oparem mgły i uniknąć schwytania, ewentualnie prześliznąć się przez dziurkę od klucza albo szparę w oknie.

## Charakterystyka

Transformacja, zmieniając ciało wampira, wpływa również na jego ubranie, polkniete przez niego przedmioty i inne drobiazgi (poniżej kilku gramów), które ma przy sobie. Nie obejmuje jednak większych niesionych przedmiotów, na przykład plecaków, worków lub toreb. Z tego powodu użytkownicy Transformacji często podróżują z małą liczbą ekwipunku.

■ **Typ:** Dyscyplina Fizyczna

■ **Zagrożenie dla Maskarady:**

Wysokie. Jest to jedna z Dyscyplin o najbardziej widocznych efektach. Niemalże wszystkie moce Transformacji mogą naruszać Maskaradę.

■ **Rezonans Krwi:** Krew zwierzęca, zwłaszcza tych samym zwierząt, w które wampir się przekształca. Krew wilkołaków, zmienność kształtnych oraz innych nadprzyrodzonych mieszanek człowieka i bestii.

## Poziom 1

### OCZY BESTII

Wampir może nadać swoim oczom nadprzyrodzony czerwony blask. Dzięki temu widzi nawet w całkowitej ciemności.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Aby aktywować Oczy Bestii, nie jest wymagany żaden test. Kiedy moc pozostaje aktywna, użytkownik pomija wszystkie kary do percepcji wzrokowej, które są spowodowane przez ciemność, łącznie z tymi nadprzyrodzonymi. Nieludzki wygląd oczu dodaje

również +2 kości do testów Zastraszenia śmiertelników.

■ **Czas trwania:** Jak długo się zechce

### WAGA PIÓRKA

Wampir może zredukować swoją wagę i stać się praktycznie pozbawiony ciężaru. Dzięki temu nie uruchamia czujników nacisku, jak również unika obrażeń od upadków i kolizji lub gdy ktoś nim rzuci. Ta moc nie może być używana do wykonywania dalekich skoków, ponieważ razem z wagą zmniejsza się siła wampira.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Pule kości:** Spryt  
+ Sztuka Przetrwania

■ **Zasady:** Jeśli użytkownik mocy ma czas się przygotować, nie jest wymagany żaden test. Jeśli moc jest stosowana w reakcji na coś, na przykład kiedy wampir spada, jej aktywacja wymaga rzutu na Spryt + Sztukę Przetrwania, ST 3. Dopóki Waga piórka pozostaje aktywna, wampir jest odporny na skutki związane z upadkami, zderzeniami lub byciem rzucanym. Jeśli Narrator uzna to za stosowne, użytkownik mocy nie aktywuje urządzeń, które wykrywają nacisk.

■ **Czas trwania:** Jak długo się zechce

## Poziom 2

### PIERWOTNA BROŃ

Wampir może powiększyć swoje naturalne bronde do menstrualnych rozmiarów. Zwykle chodzi tu o przekształcenie paznokci w pazury, choć można również przemienić kły w istne sztylety, niczym u gigantycznego węża.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Aby aktywować Pierwotną broń, nie jest wymagany żaden test. Kiedy moc pozostaje aktywna, naturalna broń wampira staje się lekkim, tnąco-klującym oręzem, którego używa się za pomocą Walki Wręcz z dodatkowym modyfikatorem +2 do obrażeń. Ataki przy użyciu kłów nadal zadają tylko 2 punkty Poważnych Obrażeń, niezależnie od liczby wyrzuconych sukcesów, ale nie podlegają dłużej karze za precyzyjne trafienie. Powierzchownych Obrażeń spowodowanych przez Pierwotną broń nie dzieli się na pół
- **Czas trwania:** Jedna scena

## Poziom 3

### WNIKANIE W ZIEMIĘ

Wampir zapada się pod ziemię i staje się z nią jednością. Wyłania się z niej ponownie następnej nocy, chyba że zapadnie wcześniej w letarg.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Aby aktywować Wnikanie w ziemię, nie jest wymagany żaden test, choć wampir musi znajdować się na naturalnym podłożu – skałach, ziemi, trawie i im podobnych. Ta moc nie działa na betonie, asfalcie lub innych sztucznych nawierzchniach. Zapadnięcie się pod ziemię zabiera jedną turę, a Spokrewniony pozostawia po sobie przedmioty, które niósł. Będąc zespolonym z ziemią, wampir pozostaje świadomy swojego otoczenia, chyba że śpi w dzień. Kiedy śni, można zakłócić jego sen (tak samo jak wszystkim innym Spokrewnionym,

(zobacz s. 219), na przykład rozkopując ziemię lub wydając głośne dźwięki.

- **Czas trwania:** Jeden dzień lub dłużej, ewentualnie do momentu, kiedy ktoś zakłóci sen.

### ZMIANA KSZTAŁTU

Wampir może przyjąć postać zwierzęcia o podobnych rozmiarach, co on sam. W ten sposób może zmienić się tylko w jeden rodzaj zwierzęcia (najczęściej jest to wilk, czasami wielki kot lub gigantyczny wąż), który jest zwykle kojarzony z jego klanem lub w taki, na którym najczęściej żeruje. Zwierzę, nawet jeśli jest wielkie, dla postronnego obserwatora nie wygląda na istotę nadnaturalną.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Aby aktywować Zmianę kształtu, nie jest wymagany żaden test. Transformacja zabiera jedną turę, w trakcie której użytkownik mocy nie może podejmować żadnych innych działań. Wampir nabywa Atrybuty Fizyczne, zmysły i naturalne Umiejętności zwierzęcia (zobacz s. 377), jak również jego ograniczenia dotyczące komunikowania się, posługiwania przedmiotami (większość zwierząt może nosić jedną rzecz w pysku) i tak dalej. Spokrewniony może używać innych Dyscyplin, jeśli Narrator uzna, że jest to możliwe (ogólnie rzeczą ujmując, można używać Animalizmu, Nadwrażliwości, Odporności, Potencji, Przyspieszenia i Transformacji; wiele mocy Dominacji, Niewidoczności i Prezencji sprawia problemy, a Magia Krwi jest już całkowicie

niemożliwa do zastosowania).

- **Czas trwania:** Jedna scena, chyba że wampir wcześniej zakończy działanie tej mocy.

## Poziom 4

### METAMORFOZA

- **Wymóg:** Zmiana kształtu
- Ta moc również pozwala wampiriowi przekształcić się w zwierzę, lecz zmienia jego rozmiar. Używając Metamorfozy, Spokrewnieni najczęściej przemieniają się w nietoperze, szczury, wyjątkowo duże owady lub węże (zobacz s. 377).

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Zasady:** Takie same, jak w przypadku Zmiany kształtu.
- **Czas trwania:** Jedna scena, chyba że wampir wcześniej zakończy działanie tej mocy.

## Poziom 5

### FORMA MGŁY

Wampir nabywa legendarną moc przemiany w mgłę – widzialną, lecz niemożliwą do zranienia czymkolwiek innym niż ogniem, światłem słonecznym lub za pomocą nadprzyrodzonych metod. Można w ten sposób prześlizgnąć się przez rury, szczeliny i szpary. Silny wiatr stanowi dla Spokrewnionego pewne utrudnienie, ale żadna naturalna siła nie jest w stanie rozpedzić mgły.

- **Koszt:** 1-3 Sprawdziany Pobudzenia
- **Zasady:** Aby aktywować Formę mgły, nie jest wymagany żaden test. Transformacja zabiera trzy tury, chociaż można ją

przyspieszyć, wykonując dodatkowe Sprawdziany Pobudzenia na zasadzie jeden do jednego. Będąc pod postacią mgły, wampir porusza się z prędkością idącego człowieka i odbiera swoje otoczenie w nadprzyrodzony sposób, który działa na zasadzie doznań zmysłowych. Spokrewniony nie może nawiązać z nikim kontaktu wzrokowego i mówić. Może używać tylko takich Dyscyplin, które nie wymagają fizycznej formy lub obecności (według uznania Narratora). Wampir może zostać zraniony wyłącznie przez światło słoneczne, ogień i niematerialne nadprzyrodzone ataki (takie jak niektóre Rytuały).

■ **Czas trwania:** Jedna scena, chyba że wampir wcześniej zakończy działanie tej mocy.

#### **SWOBODNE SERCE**

Jeśli wampir opanował tę moc Transformacji, jego wnętrzności stają się plastyczne i niemalże płynne. Serce, siedziba *vitae* i nieżycia wampira, odłącza się od arterii i porusza swobodnie, chociaż powoli, po całej klatce piersiowej. Dzięki temu jest niezwykle trudno przebić je kolkiem, ponieważ każdej nocy zmienia ono swoje położenie. Spokrewniony może w ten sposób wyzwolić się nawet spod działania paraliżu.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Zasady:** Swobodne serce zwiększa o 3 ST testów przebicia wampira kolkiem w sytuacjach niezwiązanych z walką. W trakcie ataków bronią białą wyłącznie krytyczne zwycięstwo pozwala trafić kolkiem prosto w serce. Nawet w przypadku

otrzymania takiego trafienia użytkownik mocy może wykonać co godzinę Sprawdzian Pobudzenia i test Sily + Determinacji (ST 5). Zwycięstwo w teście oznacza, że wampir wyzwolił się spod działania paraliżu, ponieważ kolej został wypchnięty z jego ciała. Nie można tego dokonać, kiedy Głód osiągnie 5 poziom.

■ **Czas trwania:** Pasywny

## Magia Krwi

*Carna zawsze uważała ten rytual za nieprzyjemny, ale zabawa z Krwią to brudny interes. Poszukała siły w swoim *vitae* i przy pomocy żyły wylupiła oko nieprzytomnej ofierze. Westchnęła całkiem po ludzku, a potem włożyła je sobie do ust.*

*Trzymając oko w ustach, wyciągnęła dłoń i jej pomocnik włożył w nią cieżki noż. Bez wahania złapala koniec języka ofiary i cięła go nożem. Włożyła odcięty język do ust i połknęła obydwie rzeczy. W międzyczasie pozostali Tremere opatrywali krwawiące rany ofiary.*

*Carna odwróciła się, żeby spojrzeć na tracki tekst zapisany na ścianie. Mężczyzna oparł się jej mentalnej presji, nie chciał go przetłumaczyć i nigdy nie złamalby się na torturach. To naprawdę smutne, że musiała pozbawić go oka i języka, żeby przetłumaczyć starożytny język, który znał tylko on.*

**Inne określenia:** "A Kind of Magic", Taumaturgia, *Quietus*

Tremere twierdzą, że Magia Krwi, Taumaturgia, jak sami ją nazywają, to ich wynalazek. Tymczasem Banu Haqim twierdzą, że mieli prawo do *Quietus* na długo przed tym, jak

Tremere stali się wampirami. Inne klany wysuwają podobne roszczenia. Pochodzenie Magii Krwi nie jest oczywiste, ale jej przerażająca natura już tak. Tylko nieliczni Spokrewnieni ufają użytkownikom mocy, która może przekształcać *vitae* w ich żyłach i zmieniać Krew w truciznę.

W odróżnieniu od innych Dyscyplin, o których można powiedzieć, że rozwijają się w sposób organiczny dzięki wybieraniu przez wampira właściwych ofiar, praktykujący Magię Krwi potrzebują nauczycieli. Tremere polegali kiedyś na swojej klanowej hierarchii. Piramidy, żeby organizować naukę nowicjuszy, podczas gdy Banu Haqim uznają relację pomiędzy stwórcą i potomkiem za najlepszą formę nauki. Obecnie wiele Dzieci Haqima przebywa w Europie lub Ameryce, daleko od swoich stwórców, a nowicjusze Tremere po upadku Piramid gorączkowo przeszukują zatęchłe tomiszcza i palimpsesty w poszukiwaniu prawdziwej wiedzy. Najwyżsi mistrzowie tej Dyscypliny wymyślają własne Rytuały, choć wielu z nich ukrywa je przed innymi, napawając się tajemniczością swoich mocy. Magia Krwi polega na podporządkowaniu sobie własnej Krwi. Każda jej formuła przypomina wampirowi, jak bardzo różni się on ludzi, ponieważ żaden śmiertelnik nie może używać magii w taki sposób.

## Charakterystyka

Magia Krwi to specjalna Dyscyplina, która zarówno obdarza mocami, podobnie jak i inne Dyscypliny, jak również zapewnia możliwość





przeprowadzania rytuałów aż do poziomu Dyscypliny użytkownika. Ghule Magów Krwi oraz słabokrwiści pijący krew sangwiniczną zyskują tymczasowy dostęp do mocy tej Dyscypliny, ale nie jej rytuałów. Jej zwykle moc wydają się względnie słabe, ale ich różnorodność rekompensuje to z nawiązką, zakładając oczywiście, że użytkownik będzie w stanie się ich nauczyć. Przy tworzeniu postaci gracz może wybrać jeden rytuał poziomu 1, o ile ma chociaż jeden poziom Magii Krwi. Postacie mogą uczyć się nowych rytuałów, wydając na nie punkty doświadczenia (poziom rytuału x 3). Nauczenie się nowych rytuałów podczas gry wymaga zarówno doświadczenia, jak i czasu. Należy się spodziewać, że może to zabrać liczbę tygodni równą poziomu rytuału podniesionemu do kwadratu.

■ **Typ:** Magia

■ **Zagrożenie dla Maskarady:** Niskie lub wysokie. Moc i rytuały wyglądają różnie, tak samo jak ich efekty.

■ **Rezonans Krwi:** Sangwiniczny. Magia Krwi, chociaż nie jest zawarta w samej Krwi, reaguje gwałtownie na krew śmiertelnych okultystów, czarowników i guru sekt, jak również hemofilów i bibliofilów.

## Poziom 1

### KOROZYJNE VITAE

Poprzez zmianę właściwości części swojej Krwi, Spokrewniony może sprawić, że stanie się ona mocno korozyjna dla materiałów nieożywionych, redukując je do postaci szlamu, jeśli tylko dać im

wystarczająco dużo czasu i zużyć na ten cel wystarczająco dużo Krwi.

■ **Koszt:** Jeden lub więcej Sprawdzianów Pobudzenia

■ **Zasady:** Nie jest wymagany żaden dodatkowy test. Użytkownik mocy koncentruje się przez jedną turę i wyciska Krew przez otwartą, zwykle samodzielnie sobie zadaną ranę. Następnie rozbrzyzuje ją na danym przedmiocie, żeby go skorodować i rozłożyć na czynnikie pierwsze. Każdy Sprawdzian Pobudzenia pozwala na skorodowanie około 35 cm materiału we wszystkich kierunkach zgodnych z rozbrzygiem Krwi, co zabiera około 5 minut (dłużej w przypadku miękkich metali, takich jak miedź lub żeliwo). Twardsze metale, pokroju stopów i stali, zostają tylko uszkodzone – czy Krew zadziała na nie silniej, zależy to od decyzji Narratora (ta moc może skorodować metal kajdanek, jeśli ma się wystarczająco dużo czasu i zapas vitae).

■ **Czas trwania:** –

### SMAK KRWI

Po spróbowaniu czyjejś krwi wampir jest w stanie zidentyfikować pewne podstawowe cechy jej właściciela.

■ **Koszt:** Darmowy

■ **Pule kości:** Determinacja + Magia Krwi

■ **Zasady:** Użytkownik mocy bierze na język odrobinę krwi i wykonuje test Determinacji + Magii Krwi o ST 3. Jeśli odniesie w nim zwycięstwo, może określić Rezonans i intensywność krwi, o ile jest ona ludzka. Może także stwierdzić czy krew należy do śmiertelnika, ghula, wampira lub innych nadprzyrodzonych

istot (niekoniecznie jest w stanie ustalić, co to za nadprzyrodzona istota, jeśli nie jest ona ghulem lub Spokrewnionym). Można w ten sposób również określić Moc Krwi wampira (a zatem i prawdopodobny zakres jego Pokoleń). Krytyczne zwycięstwo ujawnia dodatkowo czy ofiara kiedykolwiek popełniła diabolizm oraz jej Pokolenie (z dokładnością do jednego). Pozwala też – jeśli Spokrewniony posiada wiedzę o nadprzyrodzonych istotach – ustalić, jaka to istota.

■ **Czas trwania:** –

## Poziom 2

### STŁUMIENIE VITAE

Spokrewniony może pozbawić Krew innego wampira jej zdolności do podtrzymywania nieżycia i spotęgować w ten sposób uczucie Głodu.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Inteligencja + Magia Krwi przeciwko Kondycji + Opanowaniu

■ **Zasady:** Użytkownik mocy wykonuje pojedynek Inteligencji + Magii Krwi przeciwko Kondycji + Opanowaniu wampira, którego widzi, koncentrując na nim przez jedną turę swoją uwagę i wykonując odpowiednie gesty. Zwycięstwo zwiększa poziom Głodu ofiary o 1, a krytyczne zwycięstwo o 2. Ofiara może rozpoznać, kto na nią oddziałuje, jeśli widzi użytkownika mocy i wykona test Inteligencji + Okultyzmu przeciwko jego Sprytowi + Przebiegłości.

■ **Czas trwania:** –

## Poziom 3

### DOTYK SKORPIONA

Wampir może przekształcić część swojej Krwi w paralizującą truciznę, która działa zarówno na śmiertelników, jak i na wampiry. Może następnie użyć owego ichoru, smarując ostrze broni lub plując nim w kierunku ofiary. Trująca Krew obezwładnia śmiertelników, natomiast wampirom przeszkadza, choć niekoniecznie je zatrzymuje. Odpowiednie oddychanie i biologiczne sprzężenie zwrotne (ang. biofeedback) praktykowane podczas ćwiczeń przez niektóre tajne stowarzyszenia to najlepsza, poza Odpornością, obrona przeciwko Dotykowi skorpiona.

■ **Koszt:** Jeden lub więcej Sprawdzianów Pobudzenia

■ **Pule kości:** Siła + Magia Krwi przeciwko Kondycji + Okultyzmowi lub Odporności

■ **Zasady:** Użytkownik mocy koncentruje się przez jedną turę i wyciska Krew przez otwartą ranę, zwykle zadaną sobie samodziennie. Uzyskanie porcji trucizny o wartości Sprawdzianu Pobudzenia zabiera jedną turę i zapewnia wystarczająco dużo Krwi, żeby pokryć nią jedno ostrze broni lub wykonać jedno splunięcie. Wypluwanie trucizny wymaga testu ataku wykonanego Zręcznością + Wysportowaniem (który można odeprzeć tak, jak każdy inny atak dystansowy), chociaż wampiry mogą otruć ofiarę także przy pomocy Pocałunku. Jeszcze bardziej wyrafinowane wampiry przekształcają Krew w ten sposób, żeby otruć ewentualnych



diabolistów – wypicie zatrutej Krwi również gwarantuje działanie trucizny. Nie licząc jednak tego przypadku, zatruta Krew jest trucizną kontaktową, która rozpuszcza się w płynach i jest zbyt żrąca, żeby ją podawać strzykawką. Użytkownik nie może zatrwać nią napojów ani wprowadzać jej do ciała ofiary za pomocą ugryzienia

(wskutek różnicy ciśnień). Strzały i kule przenoszą zbyt mało Krwi, żeby można było stosować ją na broni miotającej, a jej efekty nie trwają wystarczająco długo, żeby można było nią wypełnić kule. Użytkownik mocy wykonuje test pojedynek Siła + Magia Krwi przeciwko Kondycji + Okultyzmowi ofiary (wampiry posiadające Odporność mogą stawać opór przy pomocy Kondycji + Odporności). Jeśli użytkownik odniesie zwycięstwo, trucizna powoduje u śmiertelników Poważne Obrażenia równe nadwyżce sukcesów w teście, natomiast u wampirów Powierzchowne Obrażenia (bez dzielenia na pół). Śmiertelnik, który odniesie w ten sposób chociaż jedno obrażenie, traci przytomność.

■ **Czas trwania:** Trucizna zachowuje swoją moc przez jedną scenę.

### MOCNA KREW

Wampir może skoncentrować swoją Krew, zwiększając tymczasowo jej Moc.

■ **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Determinacja + Magia Krwi

■ **Zasady:** Użytkownik mocy wykonuje rzut na Determinację + Magię Krwi o ST 2 + jego poziom Mocy Krwi. Zwycięstwo zwiększa Moc Krwi o 1 na czas sceny, a krytyczne zwycięstwo o 2. Wampir może używać Mocnej Krwi, żeby chwilowo wykroczyć poza limit Mocy Krwi przypisany do jego Pokolenia.

■ **Czas trwania:** Jedna scena lub jedna noc



## Poziom 4

### KRADZIEŻ VITAE

Wampir w nadprzyrodzony sposób otwiera główną tętnicę śmiertelnika, a krew tryska z niej wprost do jego otwartych ust. Dodatkowy efekt tej mocy polega na tym, że śmiertelnik zostaje ujarzmiony niczym w przypadku Pocałunku, a rana sama się zasklepią, niezależnie od tego czy ofiara przeżyje, czy umrze. Ta moc jest spektakularna i stanowi potencjalne naruszenie Maskarady, choć po zakończeniu żerowania nie pozostawia po sobie żadnych śladów.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia
- **Pule kości:** Spryt + Magia Krwi przeciwko Sprytowi + Okultyzmowi
- **Zasady:** Użytkownik mocy przywołuje gestem śmiertelnika znajdującego się w zasięgu wzroku i wykonuje test Sprytu + Magii Krwi przeciwko Sprytowi + Okultyzmowi ofiary. Zwycięstwo otwiera tętnicę i wampir może rozpocząć żerować (ofiara mająca na sobie strój ochronny krwawi do wewnątrz tego stroju). Podczas żerowania użytkownik mocy nie może robić niczego innego, ale dzięki jej magicznej sile odbywa się ono z podwójną szybkością (potrójną w przypadku krytycznego zwycięstwa).
- **Czas trwania:** Jedno żerowanie

## Poziom 5

### PIESZCZOTA BAALA

Wampir może zmienić swoją Krew w wyjątkowo jadowitą truciznę, śmiertelną zarówno dla ludzi, jak i dla wampirów.

- **Koszt:** Jeden lub więcej Sprawdzianów Pobudzenia
- **Pule kości:** Siła + Magia Krwi przeciwko Kondycji + Okultyzmowi lub Odporności
- **Zasady:** Ta moc działa według tych samych reguł, co Dotyk skorpiona (zobacz s. 275), lecz powoduje znacznie większe obrażenia. Użytkownik mocy wykonuje test Siły + Magii Krwi przeciwko Kondycji + Okultyzmowi (wampiry posiadające Odporność mogą stawić nią opór i dodać jej poziomy do Okultyzmu). Jeśli użytkownik zwycięży, trucizna powoduje Poważne Obrażenia Zdrowia równe nadwyżce sukcesów testu zarówno u śmiertelników, jak i wampirów. Śmiertelnik, który odniesie w ten sposób chociaż 1 obrażenie, natychmiast umiera. Jeśli wampir doznaje Poważnych Obrażeń od tej trucizny, użytkownik mocy powtarza z nim pojedynek. W przypadku odniesienia ponownego zwycięstwa ofiara zapada w letarg następnym razem, gdy kładzie się spać.
- **Czas trwania:** Trucizna zachowuje moc przez jedną scenę

### KOCIOŁ KRWI

Ta makabryczna moc pozwala wampirowi zagotować krew ofiary w jej własnych żyłach, co powoduje u niej rozległe obrażenia wewnętrzne i przeraźliwy ból. Był może istniają bardziej skuteczne metody zabijania, ale niewiele z nich jest aż tak okrutnych.

- **Koszt:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia i otrzymanie jednej lub większej liczby Skaz.

- **Pule kości:** Determinacja + Magia Krwi przeciwko Opanowaniu + Okultyzmowi lub Odporności
- **Zasady:** Użytkownik mocy opłaca jej koszt, dotyka ofiary (Zręczność + Wysportowanie w trakcie walki lub w podobnych do niej sytuacjach) i wykonuje pojedynek Determinacji + Magii Krwi przeciwko Opanowaniu + Okultyzmowi ofiary (wampiry posiadające Odporność mogą stawić opór za pomocą Opanowania + Odporności). W przypadku zwycięstwa każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście zadaje 1 Poważne Obrażenie Zdrowia. Śmiertelnicy, którzy otrzymają w ten sposób chociaż 1 obrażenie, natychmiast umierają, krzycząc przy tym i wijąc się w agonii. Wampiry dodają również 1 poziom Głodu za każde odniesione obrażenie, aż do osiągnięcia 5 poziomu.
- **Czas trwania:** Jedna tura

## Rytuały

Odprowadzenie rytuału wymaga wykonania Sprawdzianu Pobudzenia, pięciu minut czasu za każdy jego poziom oraz udanego testu na Inteligencję + Magię Krwi (ST równy poziomowi Rytuału +1), chyba że w opisie zaznaczono inaczej. Rytuały wymagają zwykle dodatkowych elementów – chociaż w przypadku niektórych wystarczy odpowiednia koncentracja uwagi rytualisty – i często polegają na mieszaniu Krwi ze składnikami wybranymi według zasad magii sympathycznej lub alchemii.

Osoba odprawiająca rytuał może go wykonać tylko na siebie, chyba że w jego opisie zaznaczono inaczej.

## Rytuały ochronne

Tremere niezwykle często stosują rytuały ochronne, wykorzystując w nich swoje tradycyjne, hermetyczne symbole. Banu Haqim stosują zaś symbole gematryczne lub abdżad w miejsce tych okultystycznych. Zasady pozostają jednak takie same w obydwu przypadkach. „Ochrona” to symbole lub wypisane słowa, które mają odstraszać konkretny rodzaj nadprzyrodzonej istoty, nazywanej „intruzem”. Przy dotknięciu przez nią powodują coś podobnego do porażenia prądem zarówno ciała, jak i umysłu, wywołując zarówno obrażenia fizyczne, jak i nagły przypływ obłędnego strachu. Ochrona nie działa w przypadku wymuszonego kontaktu, na przykład chroniony rytuałem miecz nie wywoła żadnych skutków, jeśli uderzy się nim intruza, ale zadziała, kiedy spróbuje on go podnieść z ziemi.

Rytuały te działają tylko w zasięgu około metra od nakreślonego symbolu i nie można nimi na przykład objąć całego samochodu, choć jego kierownicę już tak. Rytualista rozlewa swoją Krew na przedmiot, który ma być chroniony, kreśląc palcem stosowne znaki. Kiedy *vitae* zostanie starta, Ochrona staje się niewidzialna. Działa ona dopóki chroniony przedmiot nie zostanie zniszczony lub uszkodzony fizycznie, przy czym intruza nie jest w stanie tego zrobić.

Test Rytuału wykonuje się w momencie dotknięcia przez

intruza przedmiotu, co wywołuje u niego określone efekty. Rękawice lub inną odzież ochronną nie zabezpieczają przed działaniem rytuału. Jeśli rytualista odniesie zwycięstwo w Teście Rytuału, intruz odnosi 1 Poważne Obrażenie Zdrowia, a w przypadku krytycznego zwycięstwa aż 3. Osoba odprawiająca rytuał nie musi wykonywać Testu Rytuału za każdym razem, kiedy intruz dotyka chronionego przedmiotu, a tylko za pierwszym razem. Każdy, kto chce ponownie dotknąć przedmiotu musi wydać punkt Siły Woli, a następnie wygrać w teście Kondycji + Determinacji (ST 4 lub 7 w przypadku krytycznego zwycięstwa odniesionego w Teście Rytuału).

Przy pomocy Wyczucia niewidocznego (Nadwraźliwość 1) można wykryć Ochronę po zdanym teście Inteligencji + Nadwraźliwości przeciwko Inteligencji + Magii Krwi osoby odprawiającej rytuał.

### KRĘGI OCHRONNE

Krąg ochronny kreśli się na ziemi lub na innym podłożu. Wymaga trzy razy tyle składników, co zwykła Ochrona tego samego rodzaju. Znajomość danej Ochrony nie zapewnia znajomości odpowiedniego kręgu ochronnego i vice versa. Intruzi próbujący przekroczyć krąg ochronny odczuwają jego skutki. Krąg można jednak opuścić, chyba że osoba odprawiająca rytuał nakreśli go wokół intruza.

Zasady kregów różnią się od zwykłej ochrony pod kilkoma względami – nakreślenie kręgu i pentagramu o promieniu do 3 m wymaga ilości Krwi równej trzem Sprawdzianom Pobudzenia. Jeśli

rytualista chce, żeby krąg działał przez rok i jeden dzień, odprawianie rytuału zabiera całą noc, a w międzyczasie należy wykonać udany Test Rytuału (+2 do ST), inaczej przestanie on działać o świcie.

Kiedy intruz próbuje przekroczyć krąg, wykonaj pojedynek Inteligencji + Magii Krwi przeciwko jego Sile Woli (jeśli Narrator lub gracz zapisali wynik pierwotnego Testu Rytuału użytego do stworzenia ochronnego kręgu, można użyć tamtego wyniku). Jeśli intruz zwycięży, może wejść. Jeśli zwycięży rytualista, intruz otrzymuje 3 Powierzchowne Obrażenia Zdrowia (3 Poważne w przypadku krytycznego zwycięstwa) i nie może wejść. Intruz musi wydać punkt Siły Woli, żeby ponowić próbę. Jeśli to intruz zwycięży w pojedynku, może wejść i wyjść z kręgu, lecz aby wejść do niego ponownie, musi powtórzyć swój rzut (początkowy wynik osoby odprawiającej rytuał pozostaje ten sam).

## Poziom 1

### KRWAWNICKI

Rezultatem tego rytuału jest magiczny Krwawy Kamień, do którego rytualista zawsze zna drogę i odległość. Ten zapomniany dotychczas rytuał robi się coraz bardziej popularny, ponieważ Camarilla odchodzi od używania nowoczesnej technologii.

**Składniki:** Kawalek rudy żelaza lub mały magnes oraz litr krwi pochodzącej z dowolnego źródła przelany do srebrnej misy.

**Proces:** Rytualista miesza własną *vitae* z krwią znajdującą się w misie i recytuje nad nią przez godzinę





zaklęcia, powtarzając je przez dwie kolejne noce. Żelazo (lub magnes) wchłania krew przez trzy noce, a kiedy proces zakończy się powodzeniem, płyn staje się przezroczysty.

**Zasady:** Wykonaj Test Rytuału pod koniec trzeciej nocy. W przypadku zwycięstwa rytualista dostraja swój umysł do Krwawego Kamienia – może wyczuć kierunek i odległość, w jakiej się od niego znajduje. Efekty trwają przez tydzień lub do czasu, gdy Krwawy Kamień zostanie zniszczony. Wampir może wyczuwać liczbę stworzonych przez siebie Kamieni równą wartości Determinacji.

#### KRWAWY ŚLAD

Ten rytuał rozszerza działanie Smaku krwi i pozwala Spokrewnionemu poznać więcej szczegółów o swojej ofierze, zakładając, że jest ona wampirem.

**Składniki:** Srebrny puchar wypełniony Krwią ofiary (o wartości Jednego Sprawdzianu Pobudzenia).

**Proces:** Przez mniej więcej godzinę rytualista miesza swoją Krew z *vitae* ofiary i powtarza nad pucharem stosowną inkantację.

**Zasady:** Zwycięstwo w Teście Rytuału pozwala użytkownikowi poznać Pokolenie i imię ofiary, jak również jej Stwórcy. Krytyczne zwycięstwo ujawnia również wszystkie Więzły Krwi, w których ofiara uczestniczy – zarówno jako ich władca, jak i niewolnik.

#### OCHRONA PRZED GHULAMI

Ostrożni Tremere stworzyli ten rytuał, żeby chronić się przed ghulami

rywali. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

**Składniki:** Krew osoby odprawiającej rytuał.

#### OWADZIA PRZYCZEPNOŚĆ

Wampir nabiera zdolność przyczepiania się do ścian niczym groteskowy owad lub pajęk.

**Składniki:** Żywy pajęk.

**Proces:** Osoba odprawiająca rytuał napędza fiolkę własną Krwią i wrzuca do niej pajęka, miażdżąc go i mieszając jego szczątki z *vitae*, a następnie wypija tak powstałą miksturę (nie zaspokaja ona Głodu). Wampir może odprawić ten rytuał tylko na sobie, a w przypadku innych osób wypicie mikstury nie wywołuje żadnych efektów.

**Zasady:** Udane przeprowadzenie rytuału zapewnia na czas jednej tury zdolność chodzenia po ścianach i suficie, a krytyczne zwycięstwo wydłuża ten czas do jednej nocy. Wampir musi przyczepić się do ścian obiema rękami oraz nogami i porusza się mnie mniej więcej o połowę wolniej niż zwykle.

#### ŚWIEŻA POBUDKA

Ten wykonywany przed zmrokiem rytuał pozwala obudzić się w przypadku niebezpieczeństwstwa równie czujnym, co w nocy.

**Składniki:** Spalone kości i pióra koguta.

**Proces:** Osoba odprawiająca rytuał miesza popioły z własną Krwią i rysuje nią krąg wokół miejsca, w którym śpi.

**Zasady:** Nie wykonuje się Testu Rytuału dopóki wampir nie znajduje się w niebezpieczeństwie. Jeśli coś zagraża mu w ciągu dnia, wykonaj rzut. W przypadku zwycięstwa Spokrewniony budzi się ze snu i na czas trwania sceny pomija kary za aktywność w dzień. W przypadku krytycznego zwycięstwa efekty rytuału utrzymują się aż do następnego wschodu słońca.

## Poziom 2

#### KOMUNIKACJA ZE STWÓRCĄ

Rytualista wykorzystuje więź Stwórcy z Potokiem, żeby nawiązać dystansowe telepatyczne połączenie pomiędzy ich umysłami. Podobnie jak niektóre inne rytuały, Komunikacja ze stwórcą staje się coraz bardziej popularna w czasach podsluchów i elektronicznej inwigilacji.

**Składniki:** Przedmiot należący do stwórcy oraz srebrna misa z czystą wodą.

**Proces:** Przedmiot zanurza się w wodzie i pozwala właścicielce Krwi do niej kapać, koncentrując się przy tym przez pół godziny na najbliższym wspomnieniu o Stwórcy.

**Zasady:** Wykonaj Test Rytuału, kiedy od jego rozpoczęcia minie 15 minut. Zwycięstwo pozwala po upływie kolejnych 15 minut na dziesięciominutową obustronną telepatyczną komunikację. Krytyczne zwycięstwo umożliwia zaś natychmiastową komunikację. Każde większe zakłócenie po którejkolwiek ze stron zrywa połączenie umysłów.

### KRĄG CHRONIĄCY PRZED GHULAMI

Podczas tego rytuału tworzy się na ziemi lub innej powierzchni krąg ochronny, który powstrzymuje ghule. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

- **Składniki:** Osoba odprawiająca rytuał kreśli krąg ochronny za pomocą ludzkiej kości zamoczonej w swojej własnej Krwi.

### OCHRONA PRZED DUCHAMI

Ten Rytuał chroni przedmiot przed bezcielesnymi bytami, takimi jak upiory i duchy. Każda próba, która podejmą, aby poruszyć lub przejść przez przedmiot, uruchamia jego efekt ochronny. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

- **Składniki:** Garść soli (w innych wersjach rytuału garść ceglanego pylu) pomieszanej z Krwią.

### OCZY BABEL

Polykając czyjś język i oko, rytualista uzyskuje zdolność mówienia i czytania w każdym języku, który zna ofiara.

- **Składniki:** Oko i język ofiary.
- **Proces:** Uzyskując oko i język od ofiary, wampir polyka je (co najprawdopodobniej powoduje u niego Skazę).

■ **Zasady:** Sprawdzian Pobudzenia wymagany przy tym rytuale pozwala na nadprzyrodzone rozpuszczenie składników, kiedy zostaną połkniete. Kiedy to się stanie, wykonaj Test Rytuału. Zwycięstwo zapewnia przez tydzień zdolność mówienia i czytania w dowolnym języku znanym ofierze z tym samym poziomem biegłości. Krytyczne zwycięstwo wydłuża ten czas do miesiąca.

### OŚWIETLENIE ŚLADU OFIARY

Ten rytuał zapewnia odprawiającemu go wiedzę o tym, gdzie wcześniej przebywała określona osoba. Jest to widoczne pod postacią lekko podświetlonego śladu, który dostrzega wyłącznie Spokrewniony.

- **Składniki:** Biała satynowa wstążka.
- **Proces:** Osoba wykonująca rytuał moczy wstążkę w swojej Krwi i podpala ją.

■ **Zasady:** Jeśli Test Rytuału jest udany, wstążka spala się gwałtownie pomimo tego, że jest cała mokra. Kiedy splonie, efekty rytuału zaczynają działać. Rytualista może podążać śladem ofiary nawet tam, gdzie nie pozostawiła ona żadnych fizycznych śladów (na przykład po zatloczonej miejskiej ulicy). Aby podążać śladem swojego celu, wampir wykonuje test Inteligencji + Sztuki Przetrwania o ST 6 minus nadwyżka sukcesów pochodzących z Testu Rytuału. Musi on również znać twarz swojej ofiary. Dzięki temu jest w stanie postrzegać pozostawione przez nią w przeciągu ostatnich 24 godzin ślady. Pozostają one widoczne przez całą noc, a krytyczne zwycięstwo wydłuża ten czas do dwóch nocy.

### PRAWDA KRWI

Podczas tego Rytuału, znanego do niedawna tylko wezyrom Banu Haqim, powstaje mistyczna mikstura, dzięki której można odróżnić prawdę od kłamstw. Ma ona wystarczająco dużą moc, żeby czasami odkryć fakty, o istnieniu których mówiący nie zdawał sobie sprawy.

- **Składniki:** Pół litra krwi ofiary.
- **Proces:** Rytualista miesza swoją własną *vitae* z krwią ofiary w naczyniu wystarczająco głębokim,

żeby móc zanurzyć w nim palec.

- **Zasady:** Zamiast wykonywać zwykły Test Rytuału, rytualista zanurza swój palec w miksturze i wykonuje test Determinacji + Magii Krwi przeciwko Opanowaniu + Okultyzmowi dla każdego stwierdzenia wypowiedzianego przez ofiarę. Pierwszy nieudany pojedynek kończy działanie rytuału. Zwycięstwo sygnalizuje, że stwierdzenie jest prawdziwe, zgodnie z wiedzą ofiary. W przypadku krytycznego zwycięstwa ofiara musi rozwinać swoją odpowiedź, dostarczając większej liczby szczegółów, łącznie z tymi, które widziała tylko przelotnie lub chwilowo o nich zapomniała (Narrator powinien poinformować rytualistę, czy w ogóle istnieją jakieś dalsze informacje). Podczas całego tego procesu mikstura kipi i syczy, zmieniając się pod koniec sceny w proch. Ten rytuał nie unieważnia Zatarcia wspomnień, Zapomnienia ani innych mocy, które kasują pamięć. Rytualista może się domyślić, czemu wspomnienia są niewyraźne lub ich brakuje, jednak nie jest w stanie ich odtworzyć.

## Poziom 3

### CHODZĄCY W OGNIU

Ten bolesny rytuał czyni wampira, który go odprawia (a nawet jego towarzyszy) odpornym na ogień.

- **Składniki:** Czubek palca osoby odprawiającej rytuał.
- **Proces:** Wampir obcinia sobie czubek palca i spała go razem ze swoją Krwią w złotym kielichu lub misie.





■ **Zasady:** Wykonaj test Kondycji + Determinacji o ST 3, żeby obciąć sobie czubek palca. W przypadku udanego Testu Rytualu, *vitae* i czubek palca spalają się w niebieskawym płomieniu, co oznacza zakończenie przygotowań. Przez pierwszą noc obrażenia od ognia, które otrzyma rytualista zostają zredukowane o połowę. Rytuał może być wykonany również na innych wampirach, ale składniki w postaci czubków palców muszą pochodzić od rytualisty. Obcięcie czubka palca nie powoduje obrażeń i odrasta on podczas dziennego snu.

#### ESENCJA POWIETRZA

Rytualista tworzy eliksir, który po wypiciu zapewnia mu ograniczoną zdolność latania. Camarilla potępia używanie tego rytuału ze względu na poważne zagrożenie dla Maskarady. Z tego też względu zrobil się on ostatnio mniej popularny.

■ **Składniki:** Liście i owoce wilczej jagody.  
 ■ **Proces:** Osoba odprawiająca rytuał moczy wilczą jagodę w swojej Krwi i warzy nad plomieniem miksturę, jednocześnie wypowiadając słowa mocy.  
 ■ **Zasady:** Wykonaj Test Rytualu podczas przygotowywania mikstury (krytyczne zwycięstwo zapewnia dwie porcje eliksiru). Rytualista wie czy mu się udało, więc nigdy nie będzie miał przykraj niespodzianki. Ta mikstura o czarnej barwie zachowuje swoją moc przez jedną noc i zaczyna działać zaraz po wypiciu. Przez jedną scenę umożliwia rytualistie (i tylko jemu) unoszenie się nad ziemią lub latanie z prędkością biegu. Wampir może mieć ze sobą obciążenie

równe wadze człowieka, lecz jego szybkość spada wtedy do prędkości chodu. Uniesienie stawiającej opór ofiary lub ściągnięcie lewitującego rytualisty na ziemię wymaga pojedynku Sily + Magii Krwi przeciwko Sile + Wysportowaniu.

#### KRĄG CHRONIĄCY PRZED DUCHAMI

Podczas odprawiania tego rytuału tworzy się na ziemi lub innej powierzchni krąg ochronny, który powstrzymuje duchy. Jest on bardzo często spotykany w księgach czarów i innych źródłach, chociaż jest trudniejszy do wykonania niż niektóre kregi ochronne. Ludzki okultysta mógłby ewentualnie wykonać ten rytuał za pomocą testu Inteligencji + Okultyzmu (ST 6), chociaż nie bez użycia *vitae* lub jakieś innej nadprzyrodzonej mocy lub składników. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

■ **Składniki:** Osoba odprawiająca rytuał kreśli krąg ochronny za pomocą noża zanurzonego we Krwi i soli.

#### OCHRONA PRZED LUPINAMI

Ten rytuał chroni jakiś przedmiot przed wilkołakami. Każda próba dotknięcia go przez wilkołaka wywołuje efekt rytuału. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

■ **Składniki:** Garść srebrnego pyłu zmieszanego z Krwią.

#### ODBICIE DREWNIANEJ ZGUBY

Po odprawieniu tego rytuału wampir jest chroniony przed wbiciem mu kolka w serce. Pierwsza taka próba kończy się roztrzaskaniem go

o skórę Spokrewnionego.

■ **Składniki:** Drewniane drzazgi i wióry.  
 ■ **Proces:** Wampir miesza wióry ze swoją Krwią i rysuje wokół siebie krąg. Następnie musi w nim medytować przez godzinę, pod koniec wkładając sobie drzazgę pod język.

■ **Zasady:** Test Rytualu należy wykonać dopiero po udanym ataku kolkiem. Zwycięstwo oznacza, że kolek roztrzaskuje się, gdy uderza o skórę wampira (krytyczne zwycięstwo oślepia atakującego drzazgami). Efekt ten działa wyłącznie na próby wbicia Spokrewnionemu kolka w serce (na przykład grożenie kolkiem go nie wywoła). Ochrona trwa do końca nocy lub dopóki nie usunie się drzazgi spod języka, w zależności od tego, co nastąpi pierwsze.

#### WEZWANIE DAGONA

Ta przerażająca technika używana przez zabójców z Banu Haqim polega na tym, że Spokrewniony rozrywa na odległość naczynia krwionośne ofiary, po tym jak wcześniej zaledwie przelotnie jej dotknął. Śmierceni umierają w krwawy sposób i nawet wampiry muszą obawiać się mocy tego rytuału.

■ **Składniki:** Inkrustowany złotem rytualny sztylet.

■ **Proces:** Aby odprawić ten rytuał, Krew wampira musiała mieć wcześniej jakikolwiek kontakt z ofiarą (poprzez jej wypicie, dotknięcie nią otwartej rany lub chociażby skóry – wystarczy pojedyncza kropla rozsmarowana na rękę). Po nie krócej niż godzinie i nie dłużej niż tygodniu, wykonuje się rytuał, nacinając własną skórę

rytualnym sztytem. Kiedy Krew kapie na ziemię, efekty rytualu zaczynają działać.

**■ Zasady:** Wykonaj rzut na Determinację + Magię Krwi przeciwko Kondycji + Determinacji ofiary. Każdy sukces nadwyżki uzyskany w teście zadaje jej 1 Obrażenie Zdrowia, ponieważ zaczynają pękać naczynia krwionośne, a płuca wypełniają się krwią. Obrażenia te są Poważne dla śmiertelników, ale tylko Powierzchowne dla wampirów. Ów proces można powtórzyć maksymalnie dwa razy i za każdym razem należy wykonać kolejny Sprawdzian Pobudzenia.

## Poziom 4

### BEZCIELESNE PRZEJŚCIE

Rytualista przyjmuje bezciosną niczym duch formę i może swobodnie przenikać przez przedmioty oraz jest całkowicie niewrażliwy na obrażenia fizyczne. Nie może przy tym oddziaływać na świat materialny za wyjątkiem zmysłu wzroku i mowy.

**■ Składniki:** Lustro

**■ Proces:** Rytualista rozlewa swoją Krew na lustro, wypowiadając przy tym słowa zaklęcia, a następnie je rozbija.

**■ Zasady:** Wykonaj Test Rytualu. Jeśli zakończy się on zwycięstwem, rytualista przyjmuje bezciosną postać, którą utrzymuje się dopóki posiada przy sobie fragment rozbitego lustra. W tym stanie jest on odporny na wszystko z wyjątkiem ognia, światła słonecznego oraz magicznych broni i rytuałów mogących

ranić duchy. Można go przy tym zobaczyć i usłyszeć, ale nie jest w stanie wchodzić w fizyczne interakcje z niczym oraz z nikim. Dopóki jest bezciosny, nie może Pobudzić Krwi. Nie ma też żadnego dostępu do duchowej rzeczywistości, ponieważ rytuał nie czyni go ani upiorem, ani



duchem. Może jednak przechodzić przez ściany i inne przedmioty, ale tylko w linii prostej i nie może skracać wewnętrz ciał stałych. Ten Rytuał trwa przez jedną scenę lub do upuszczenia odłamka lustra. Powrót do materialnej formy, kiedy jest się wewnątrz ciała stałego może zakończyć się zniszczeniem, uwieńczeniem lub zaledwie drobną niedogodnością (na przykład popielniczka utkwi w dłoni rytualisty), a o konkretnym rezultacie decyduje Narrator.

### KRĄG CHRONIĄCY PRZED LUPINAMI

Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

**■ Składniki:** Rytualista kreśli ochronny krąg za pomocą srebrnego noża zanurzonego w tojadzie i Krwi.

### OCHRONA PRZED KAINITAMI

Ten rytuał chroni jakiś przedmiot przed wszystkimi wampirami z wyjątkiem osoby, która go odprawiła. Każda próba dotknięcia przedmiotu przez Spokrewnionego uaktywnia Ochronę, jednakże wampir badający przedmiot za pomocą Nadwrażliwości może odczytać tożsamość osoby odprawiającej rytuał, jeśli wygra z nią w pojedynku Inteligencji + Nadwrażliwości przeciwko Inteligencji + Magii Krwi. Podczas odprawiania rytuału korzysta się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

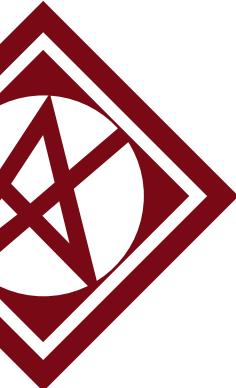
**■ Składniki:** Gorący popiół pochodzący z tłaczącego się ognia. Osobie odprawiającej rytuał grozi szal strachu i jeśli mu ulegnie, nie może wykonać tego rytuału tej samej nocy.

### OCHRONA ŚWIĘTEGO SCHRONIENIA

Rytualista może ochronić swoje schronienie przed światłem słonecznym za pomocą mistycznego mroku, który otacza cały teren.

**■ Składniki:** Tylko Krew wampira odprawiającego rytuał.

**■ Proces:** Rytualista kreśli symbole i glify w miejscu, które ma być chronione. Musi przy tym poświęcić szczególną uwagę oknom i drzwiom – można chronić w ten sposób nawet otwarte wejście, o ile chronione miejsce znajduje



się wewnątrz budynku (według uznania Narratora rytuał może zapewniać również ochronę w nieoczywistych miejscach, takich jak ruiny).

**Zasady:** Odprowadzenie rytuału zajmuje godzinę lub dłuższą, w zależności od stanu lub charakteru chronionego miejsca. Nie może być ono większe niż okrąg o promieniu 6 m. Rytuał automatycznie zawodzi, kiedy już po jego zakończeniu wyjdzie się poza ów obszar. Rytualista wykonuje Test Rytuału, kiedy wschodzi słońce. W przypadku zwycięstwa, w danym miejscu zapada mrok, który nie pozwala dostrzec, co dzieje się na zewnątrz, ale chroni wampiry znajdujące się w środku przed obrażeniami spowodowanymi przez światło słoneczne. W przypadku krytycznego zwycięstwa osoby znajdujące się wewnątrz mogą niewyraźnie widzieć to, co znajduje się na zewnątrz. Rytuał trwa przez cały dzień, chyba że rytualista zakończy jego działanie wcześniej, wychodząc poza chroniony obszar.

#### OCZY NOCNEGO DRAPIEŻCY

Dzięki temu rytualowi, związanemu z pierwotnymi mocami Animalizmu, rytualista może posiadać kruka lub drapieżnego ptaka, którego lotem będzie kierował, a ślepami widział. W tym rytuale nie można używać ptaków, które nie są mięsożerne. Niektórzy Tremere całymi latami uczyli kruków lub wrony mówić, zanim ich użyli, ale obecnie, po upadku Piramidy, znacznie mniej Czarowników ma na to czas.

**Składniki:** Ślepia ptaka wylupione pod koniec rytuału.

**Proces:** Rytualista karmi ptaka swoją Krwią i wchodzi w trans.

**Zasady:** W przypadku udanego Testu Rytuału można kontrolować lot ptaka i postrzegać świat jego ślepami. W przypadku krytycznego zwycięstwa kontrolowany ptak może wykonywać proste działania, takie jak podnoszenie przedmiotów, posługiwanie się kluczami i im podobne. Rytualista może za pośrednictwem ptaka używać większości swoich niefizycznych Dyscyplin – nawet Dominacji, jeśli posiada Telepatię (zobacz s. 255) lub jakąś inną metodę pozawerbalnej komunikacji z innymi istotami. Nie istnieją żadne ograniczenia, jeśli chodzi o zasięg lotu ptaka, chociaż jeśli rytualista nie wylupi mu pod koniec nocy ślepi, sam oślepnie na trzy następne noce.

Sprawdzianom Pobudzenia, osmalając go przy tym w plomieniu spalanego dębowego drewna i odczytując wyryte nad nim klątwy. Odprowadzenie rytuału zajmuje pięć godzin.

**Zasady:** Kołek dodaje premię 3 kości do wszystkich prób przebicia serc wampirów, niezależnie od tego czy jest on wbijany młotkiem podczas ich snu, czy też używany w charakterze broni białej lub pocisku wystrzelonego z kuszy. Jeśli rzut na atak zakończy się zwycięstwem z nadwyżką 5 lub większej liczby sukcesów, wampir rozsypuje się w proch w zaledwie jedną turę, tak jakby splonął w niewidzialnym plomieniu. Jeśli kołek trafia, ale nadwyżka jest niewystarczająca (poniżej 5 sukcesów), żeby przebić serce ofiary, lamie się w jej ciele, a jego czubek zaczyna powoli torować sobie drogę ku sercu. W zależności od tego, gdzie czubek trafiał, może to zajść kilka godzin lub kilka nocy, ale zawsze kończy się Ostateczną Śmiercią, o ile wcześniej nie usunie się go przy pomocy medycznych lub mistycznych procedur. Żeby usunąć go chirurgicznie, ktoś inny niż ofiara musi wygrać test Zręczności + Medycyny (ST 6) podczas zabiegu trwającego do czterech godzin. Jeśli ktoś nie ma odpowiedniej wiedzy medycznej, drzazgę można usunąć poprzez odcięcie kończyny, o ile oczywiście nie dotarła ona jeszcze do tułowia.

#### KRĄG CHRONIĄCY PRZED KAINITAMI

Podczas odprowadzania rytuału korzysta

#### Poziom 5

##### DRZEWCE OPÓŹNIONEGO ROZPADU

Niewiele jest broni, których Spokrewnieni boją się tak bardzo, jak przerażającego kolka, który powstaje podczas tego rytuału. Drzewiec opóźnionego rozpadu, uważany za źródło mitu o kolkach jako ostatecznej broni przeciwko Spokrewnionym, aktywnie poszukuje serca ofiary i gdy do niego dotrze, powoduje jej Ostateczną Śmierć. Jeśli trzeba, zmierza do swojego celu w postaci najmniejszej nawet drzazgi, torując sobie przy tym powoli drogę przez ciało wampira.

**Składniki:** Jarzębinowy kołek pokryty runami opatrzonymi w klątwy.

**Proces:** Rytualista zanurza kołek w ilości swojej Krwi równej dwóm

się ze standardowych zasad Ochrony (zobacz s. 277).

■ **Składniki:** Rytualista kreśli krąg ochronny za pomocą jarzębinowej róźdżki zamoczonej w mieszaninie popiołu pochodzącego z tłaczącego się plomienia oraz własnej Krwi.

#### SERCE Z KAMIENIA

Odprowadzenie tego rytuału zamienia nieumarłe serce wampira w kamień. Czym go to odpornym na wbicie kolka i staje się on – wskutek działania magii同情的 – bezlitosną maszyną pozabawioną emocji oraz społecznych zahamowań w jeszcze większym stopniu niż typowy Spokrewniony.

■ **Składniki:** Kamienna płytka i świeca woskowa nasyciona Krwią rytualisty.

■ **Proces:** Rytualista kładzie się na kamiennej płycie ze świecą na piersi i pozwala jej w przeciągu nocy całkowicie się wypalić. Kiedy plomień dociera do jego klatki piersiowej, otrzymuje on Poważne Obrażenie Zdrowia i musi wykonać test szalu strachu o ST 3. Jeśli rzut na powstrzymanie strachu się nie powiedzie, rytual kończy się niepowodzeniem. Jeśli rytualista nie wpadnie w szal strachu, wykonuje Test Rytuału. W przypadku zwycięstwa rytual zostaje ukończony, a krytyczne zwycięstwo leczy również obrażenie od plomienia świecy. Efekt rytuału nie ma żadnych ograniczeń czasowych, a jeśli chce się odwrócić ów proces, trzeba go ponownie przeprowadzić.

■ **Zasady:** Wampir znajdujący się pod wpływem rytuału ma dosłownie serce z kamienia. Kolki nie są w stanie się w nie wbić i lamią się przy każdej próbie. Wykazuje on również niewrażliwość emocjonalną

i odejmuje 3 kości od wszystkich testów Skruchy i aktywnych (to znaczy nieobronnych) rzutów Społecznych, z wyjątkiem Zastraszania i Dominacji. Rytualista nie może używać Prezencji, ale otrzymuje 3 dodatkowe kości do pul oporu przeciwko tej Dyscyplinie.

#### UCIECZKA DO

#### PRAWDZIWEGO SANKTUARIUM

Po przygotowaniu w trakcie wyczerpującego rytuału dwóch mistycznych kręgów, wampir może w sposób natychmiastowy przenieść się z jednego z nich do drugiego. Podróż ta odbywa się tylko w jedną stronę, dlatego należy określić, który z dwóch kręgów jest tym przenoszącym, a który docelowym.

■ **Składniki:** Dwa wypalone kręgi liczące sobie około metra średnicy każdy.

■ **Proces:** Rytualista wypala kręgi na jakimś podłożu za pomocą otwartego ognia, a następnie je poświęca. Poświęcenie każdego z kręgów wymaga odprawienia przez trzy kolejne noce dwugodzinnych zakleć i dwóch Sprawdzianów Pobudzenia każdej nocy. Właściwe odprawienie rytuału wymaga więc od rytualisty ilości Krwi równej dwunastu Sprawdzianom Pobudzenia (po sześć na każdy krąg).

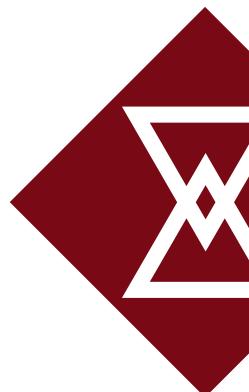
■ **Zasady:** Kiedy kręgi są gotowe, wystarczy, że rytualista wkroczy w ten, który jest oznaczony jako przenoszący i skoncentruje się przez jedną turę, wykonując przy tym Test Rytuału (wykonuje się go za każdym razem, kiedy chce się podróżować, ale można to zrobić tylko raz na scenę). W przypadku

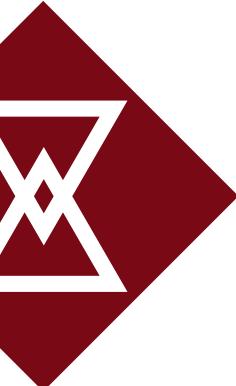
zwycięstwa wampir znika i natychmiast pojawia się w kręgu oznaczonym jako docelowy. Nie istnieje żadne ograniczenie odległości pomiędzy obydwoema kręgami, ale muszą one znajdować się na ziemi lub podłodze budynku, a nie na przykład na podłodze samochodu. Spokrewiony może zabrać ze sobą jedną osobę, przedmiot lub przedmioty o wadze mniej więcej człowieka. Uszkodzenie któregoś z kręgów sprawia, że rytuał jest nieudany. W danym momencie można mieć tylko jedną aktywną parę kręgów.

## Alchemia Słabej Krwi

*Wiedziałem, że Pedro zajmuje się czymś dziwnym, ale nie wiedziałem czym. Wszyscy szukaliśmy dla niego najdziwniejszych rzeczy – benzyny ołowiowej, aromatu jabłkowego do e-papierosów, odpadków zubożonego uranu, dietetycznej Jolt Coli i bromku etydymu, cokolwiek to jest. Znosiłyśmy mu to, a on to wkładał do plastikowych pojemników, butelek albo woreczków i opisywał. Aha, od czasu do czasu jeszcze środki uspokajające dla koni, ketaminę, PCP, grzybki i to straszne ruskie gówno, po którym ciało gnije, ale to może pomyśleć.*

*Ale, jak mówiłem, kasa była niezła, mogliśmy sobie robić co chcemy, wystarczyło, że nie zadawaliśmy pytań. Tak było dopóki jednej nocy nie zrobilem dostawy do jego laboratorium. Nie dzwonił, ale załatwilem całą beczkę przeterminowanej kapusty kiszzonej z importu i pomyślałem, że Pedro to kupi. Zobaczyłem go bez koszuli, przy piecu*





*rozgrzanym do białości, ogień odbijał się od tych wszystkich pojemników i pudelków leżących na półkach. Była tam jakąś dziewczyna, z której żyły wybiegala do sloika rurka, napelniając go krvią. Pedro opisywał sloik, więc mnie nie widział. Ale chyba usłyszał, jak beczka uderza o podłogę i jestem pewien, że poczuł won kapusty.*

*Właśnie do mnie dzwonił, żeby się spytać czy mój diler odpadów medycznych ma coś dobrego, ale nie chcę tam wracać. Nigdy więcej.*

**Inne określenia:** Gorzelnia, Kombinowanie, Pichcenie, Sztuka

Krew cienkokrwistych, czyli wampirów należących do najmłodszych Pokoleń, praktycznie nie ma żadnej mocy. Jednakże niektóre z nich nauczyły się ją wykorzystywać w charakterze katalizatora, który budzi uśpiowaną moc we wszystkim innym: od ludzkiej traumy, aż po benzynę. Alchemia słabej krwi, zrodzona w równym stopniu pośród narkomanów, co odkryta dzięki instynktowi lub średniowiecznym tekstem, może być czymś, co wyróżnia pijawkę nowego tysiąclecia. Alchemicy, mieszając ludzką krew o silnym Rezonansie, a czasem i inne substancje ze swoją własną Krvią, są w stanie naśladować rozmaite moce innych Dyscyplin, a także tworzyć oryginalne efekty. Krążą pogłoski o eliksirach, które pozwalają chodzić w świetle dnia, komunikować się z Przedpotopowcami lub osiągnąć Golkondę. Ale jak na razie, uliczni alchemicy robią co mogą, żeby zniknąć z widoku Dworu – wielu starszych uważa Alchemię za ukryty diabolizm.

Alchemia Słabej Krwi pozwala naśladować niektóre z mocy Magii Krwi (te, które wpływają na Krew Alchemika), ale nie jej rytuały. Narrator może ustalić, że inne moce są niedostępne dla Alchemii, jeśli obawia się, iż równowaga rozgrywki zostanie zaburzona lub fabuła zrobi się przez to zbyt nieprawdopodobna. Oczywiście później może wycofać się z tej deklaracji i zezwolić na wyjątkowe receptury, które powstały w Szwajcarii lub leżały zagrzebane gdzieś w kairskiej bibliotece. Alchemia jest młodą Dyscypliną i wampiry słabej krwi raczej nie wypróbowały jeszcze jej wszystkich możliwych kombinacji.

## Charakterystyka

Wszystkie formuły wymagają *vitaе* Alchemika oraz ludzkiej krwi o odpowiednim Rezonansie (zobacz s. 226). Ludzka krew może być przechowywana w dowolnym pojemniku, a jej wymagana ilość zależy od nasilenia Rezonansu dawcy oraz kaprysów Narratora.

Według tych zasad, „poziom mocy” zawsze odnosi się do poziomu formuły alchemicznej, a nie do naśladowanej przez nią mocy.

Wszystkie formuły niosą ze sobą jakiś koszt destylacji, a następnie koszt aktywacji. Pierwszy z kosztów odzwierciedla fakt, że wszystkie formuły mają w swoim składzie *vitaе* Alchemika, co przekłada się na pojedynczy Sprawdzian Pobudzenia. Koszt aktywacji formuły jest zas takiego sam, jak przy normalnym używaniu mocy – jest on darmowy

lub pociąga za sobą konieczność wykonania dodatkowych Sprawdzianów Pobudzenia.

Po aktywacji danej mikstury, Alchemik wykonuje Test Destylacji, żeby określić, jak bardzo jest ona skuteczna. Każda wersja Alchemii ma swoją własną pulę kości dla Testu Destylacji. Im więcej sukcesów, tym skuteczniejsza mikstura:

SUKCESY	SKUTECZNOŚĆ	MIKSTURY
2	Moc jest słaba, kapryśna lub działa z opóźnieniem	
4	Moc działa zgodnie z zamierzonym efektem	
6	Wzmocniony efekt mocy	

Niektóre moce wymagają swoich własnych testów, żeby odnieść jakiś skutek lub zmierzyć w ten sposób ich siłę. Alchemik wykonuje te rzuty w razie potrzeby, podstawiając swój poziom Alchemii Słabej Krwi pod poziom danej Dyscypliny.

Nauczenie się nowej formuły wymaga czasu, niezależnie od tego czy Alchemik spędza go na kwerendach bibliotecznych, na medytacji, polowaniu w celu próbowania smaków, czy też na eksperimentach w laboratorium. Gracze powinni spisać sobie, jakie formuły zna ich postać oraz specyficzne składniki, których one wymagają. Postać otrzymuje darmową formułę za każdy poziom Alchemii Słabej Krwi i może nabyć dodatkowe formuły dzięki punktom doświadczenia oraz eksperimentowaniu.

■ **Zagrożenie dla Maskarady:** Różne, podobnie jak moce, które Alchemia naśladuje oraz stosowane metody.

■ **Rezonans Krwi:** Wymagany w określonych formułach i w związkach z tym różny.

**SKŁAD**

Podane dla każdej z formuł listy składników to wyłącznie sugestie. Każdy Alchemik tworzy swoje własne formuły, często spisując je w kodeksach, podobnie jak czynili to średniowieczni alchemicy. Jednym niezmiennym składnikiem formuł jest Krew samego Alchemika, chociaż większość z nich wymaga również ludzkiej krwi o konkretnym Rezonansie. Zimna lub zakrzepła krew może zadziałać, jeśli posiada się jej wystarczająco dużą ilość. Składniki nie muszą być materiałnymi rzeczami – specyficzne doświadczenia lub emocje utrwalona we krwi mogą być równie mocne, co rzadkie substancje chemiczne.

Narrator powinien zwiększać lub zmniejszać liczbę kości w puli, w zależności od jakości składników (i być może ich oryginalności, jeśli gracze wymyślią jakąś wyjątkowo dziwną lub paskudną rzeczą do użycia). Zasadniczo::

- Dodaj 1 kostkę za bardzo rzadki lub drogi składnik (wymagający jakieś historii swojego pochodzenia lub poziomu Zasobów wyższego niż poziom formuły). Odejmij 1 kostkę za tanie substytuty składników kupione w hipermarketie (wiele formuł ma w swoim składzie łatwo dostępne chemikalia lub żywność, tę karę należy więc stosować wyłącznie wtedy, gdy postacie podmieniają takie rzeczy za lepsze składniki z listy).
- Dodaj 1 kostkę za każdy mocny lub magiczny składnik, taki jak róg jednorożca, czerwona rtec, ludzka krew z Dyskrazją, krew wilkołaka lub *vitae* z Mocą Krwi 2 poziomy wyższą niż poziom formuły.

Odejmij 1 kostkę za medyczną krew w workach, świece ze sklepu z materiałami New Age lub inną pseudo-magię.

- Dodaj 1 kostkę za kreatywność gracza w kwestii doboru składników, zwłaszcza jeśli ich zdobycie wpędzi jego postać w kłopoty lub jakoś inaczej rozwinię opowiadana historię.

**METODY DESTYLACJI** Alchemik wybiera swoją metodę, kiedy zdobywa pierwszy poziom Alchemii Ślabej Krwi. Jest ona wykorzystywana przez niego sposobem destylacji. Nauczenie się innej metody oznacza zaczynanie wszystkiego od początku i zasadniczo traktowanie jej jako odrębnej Dyscypliny. W tym przypadku formuły z jednej metody nie stosują się do innej znanej metody i trzeba nauczyć się tej samej formuły od nowa.

**ATHANOR CORPORIS**

Alchemik używa swojego ciała w charakterze atanora, czyli pieca alchemicznego. Może być to wyuczone, może być skutkiem wypicia eliksiru podczas inicjacji albo wynikać z intuicyjnego rozumienia, w jaki sposób Rezonanse wzajemnie na siebie oddziałują. Składniki to zwykle różnego rodzaju Rezonanse, co wymaga od Alchemika pobierania krwi od wielu ofiar w celu znalezienia ich odpowiedniego połączenia.

Alchemik pije krew o różnym Rezonansie i proces alchemiczny zachodzi w jego żyłach po wykonaniu Testu Destylacji Kondycji + Alchemii oraz Sprawdzianu Pobudzenia.

W danym momencie tylko jedna moc może być aktywna, a nowa musi zostać przedestylowana przed jej aktywacją. Zwykle zabiera to trzy tury koncentracji, podczas których Alchemik nie może się zajmować niczym innym.

**CALCINATIO**

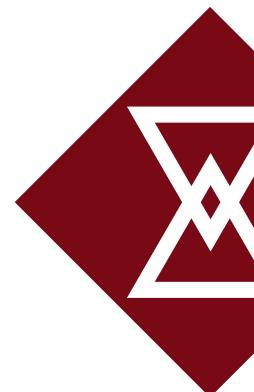
Alchemik wykorzystuje ludzkie ciało w charakterze atanora, dostosowując jego stan biochemiczny przy pomocy emocjonalnej presji i odpowiednich inkantacji (niektórzy adepci Calcinatio używają zamiast tego narkotyków lub leków). Następnie Alchemik karmi wybranego przez siebie człowieka swoją Krwią, płaci koszt destylacji i wykonuje Test Destylacji Manipulacji + Alchemią.

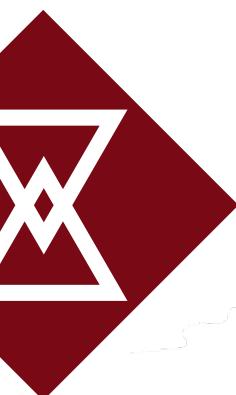
Destylacja odbywa się w całym ciele człowieka. Następnie Alchemik pije jego krew, żeby korzystać z mocy (zaspokojony Głód to poziom mocy -1).

Alchemik może destylować tylko jedną moc z pojedynczej ofiary, ale zachowuje ona w sobie jej formułę tak długo, jak długo trwa u niej odpowiedni stan emocjonalny. Czas potrzebny do aktywowania mocy wynosi tyle, ile zabiera wypicie odpowiedniej ilości krwi (zobacz s. 212).

**FIXATIO**

Alchemik, który z powodów fizycznych lub społecznych nie jest w stanie korzystać z powyższych metod, używa jako atanora zwykłego pieca, pieca hutniczego, kuchenki lub piecyka na butle gazowe i tak dalej. Ta metoda najbardziej przypomina „klasyczną” alchemię – Alchemik wlewając swoją krew do atanora razem





z innymi składnikami, płaci koszt destylacji i destyluje w piecu przy pomocy testu Inteligencji + Alchemii.

Powstale formuły są trwałe, co oznacza, że Alchemik może nosić je ze sobą i uraczyć się nimi, żeby aktywować ich moc (wykonaj Test Destylacji przy ich konsumpcji, a nie przy produkcji). Bez dostępu do laboratorium Alchemik nie może wytworzyć ich więcej, co najwyżej naprędce przygotować jakąś słabą formułę (najwyżej poziomu 3) w szybkowarze lub jakimś innym doraźnym sposobem. Korzystanie z takich urządzeń zmniejsza pulę Testu Destylacji o 2 kości.

Alchemik może nosić ze sobą liczbę trwałych formuł (dowolnego poziomu) równą poziomowi swojego Sprytu lub Zręczności – fiolki muszą być zabezpieczone i dobrze ukryte (Narrator może zdecydować, że dana fiolka ma wielkość strzykawki, puszki napoju lub termosu). Alchemik może przechowywać liczbę trwałych formuł (dowolnego poziomu) równą podwójnej sumie swoich poziomów Alchemii i Schronienia – prawdopodobnie lodówka będzie tu czymś niezbędnym. „Trwała” formuła niekoniecznie oznacza, że można ją przechowywać w temperaturze pokojowej.

Alchemik może aktywować jedną moc na turę.

## Poziom 1

### DALEKI ZASIĘG

Ta formuła pozwala Alchemikowi na poruszanie przedmiotów lub ludzi mocą swojego umysłu, bez konieczności ich dotykania. Tylko

nieliczni są w stanie znaleźć w sobie tak dużo mentalnej siły, aby móc wyrządzić za pomocą tej mocy jakąkolwiek krzywdę, ale sprytny adept może odkryć liczne sposoby, żeby sprawić przeciwnikowi kłopoty lub samemu ich uniknąć.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, choleryczna ludzka krew, stopione nylonowe włókna, magnes ze starej lodówki, leki nootropowe zamówione przez Internet

■ **Koszt aktywacji:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Determinacja + Alchemia przeciwko Sile + Wysportowaniu

■ **Zasady:** Alchemik może podnieść, przesunąć lub popchnąć przedmiot albo osobę ważącą do 100 kg, które widzi i które znajdują się nie dalej niż 10 m od niego. Przedmioty poruszają się płynnie, ale nie na tyle szybko, żeby wyrządzić komuś krzywdę, mogą też rozbić się, jeśli są wystarczająco kruche. Wyjątek stanowią noże i inne małe metalowe przedmioty, które Alchemik może „chwycić” za pomocą testu Determinacji + Alchemii z karą -2 kości, która wynika z faktu, że ruch ten musi być dość precyzyjny. Nóż używany w ten sposób wyrządza tylko 1 dodatkowe obrażenie Zdrowia. Próba poruszenia kogoś stawiającego aktywny opór wymaga testu Determinacji + Alchemii przeciwko jego Sile + Wysportowaniu. W przypadku zwycięstwa Alchemik może przyciągnąć do siebie ofiarę, lub rzucić nią, o 1 metr za każdy sukces nadwyżki uzyskany

w pojedynku i wyrządzić jej w ten sposób analogiczną liczbę Powierzchownych Obrażeń Zdrowia. Ofiara ląduje twarzą do ziemi. Utrzymywanie kogoś w powietrzu wymaga testu Determinacji + Alchemii o ST 3. Precyzyjne ruchy (na przykład wyciągnięcie zawleczki granatu) wymagają testu Sprytu + Alchemii o odpowiednim ST, który jest wyznaczony przez Narratora.

■ **Czas trwania:** Jedna tura, chyba że efekt jest podtrzymywany (zobacz wyżej).

### MGŁA

Ta formuła tworzy kłęb mgły, który podąża w ślad za Alchemikiem i utrudnia rozpoznanie lub trafienie go za pomocą broni miotającej.

■ **Składniki:** Oprócz Krwi Alchemika i flegmatycznej ludzkiej krwi, suchy lód oraz dym papierosowy lub spaliny samochodowe

■ **Koszt aktywacji:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Zasady:** Po aktywacji mocy kłęb mgły spowija osobę Alchemika. Każdy, kto próbuje go rozpoznać lub trafić za pomocą broni miotającej otrzymuje karę -2 kości do puli. Wampir może rozciągnąć działanie kłębu mgły na maksymalnie pięć innych postaci, wykonując w tym celu dodatkowy Sprawdzian Pobudzenia.

■ **Czas trwania:** Jedna scena lub do celowego zakończenia działania mocy.

## Poziom 2

Na 2 poziomie Alchemii Ślabej Krwi można tworzyć formuły naśladujące moce 1 poziomu innych Dyscyplin.

Na nauczenie się każdej z tych formuł potrzebny jest tydzień.

### SPOWICIE

Ta formuła tworzy mgłę, która spowija ofiarę, oślepiając ją, a w przypadku śmiertelników dodatkowo podduszając.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, melancholicka lub flegmatyczna ludzka krew, chloran potasu, smog lub halon

■ **Koszt aktywacji:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia

■ **Pule kości:** Spryt + Alchemia przeciwko Kondycji + Sztuce Przetrwania

■ **Zasady:** Alchemik aktywuje formułę i wybiera ofiarę, która znajduje się w zasięgu jego wzroku. Zostaje ona otoczona przez klębiącą się mgłę, która ogranicza widoczność, co oznacza karę -3 kości do wszystkich pul związanych ze wzrokiem oraz ataków wykonywanych na odległość. Dodatkowo Alchemik może sprawić, że mgła zacznie podduszać śmiertelnika. W tym celu należy przeprowadzić pojedynek Sprytu + Alchemii przeciwko Kondycji + Sztuce Przetrwania. W przypadku zwycięstwa Alchemika kaszląca i krztusząca się ofiara jest niezdolna do podjęcia jakiegokolwiek działania. Krytyczne zwycięstwo sprawia, że ofiara traci przytomność. Alchemik może używać Spowicia tylko przeciwko jednej osobie na raz.

## Poziom 3

Na 3 poziomie Alchemii Ślabej Krwi można tworzyć formuły naśladujące moce 2 poziomu innych Dyscyplin.

Destylacja każdej z tych formuł zabiera co najmniej całą noc, a ich nauczenie się miesiąc.

### DESEPARACJA

Ta formuła to eliksir homeopatyczny. Dodany do krwi przeznaczonej dla celów medycznych (takiej, od której oddzielono osocze) odświeża ją i pozwala żywić się nią wampirom, które nie posiadają Zalety Żelazna gardziel.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, sangwiniczna i melancholicka ludzka krew (tylko kilka mililitrów), szpinak z szarą pleśnią, gorąca czarna kawa, oktan sodu.

■ **Zasady:** Jeśli Alchemik nie używa Fixatio, wytacza krew dawcy (Calcinatio) lub własną (Athanor Corporis), żeby zdobyć w ten sposób eliksir deseparacji. Za każdy osiągnięty sukces w Teście Destylacji otrzymuje się ilość eliksiru, która wystarcza, żeby zmienić jeden worek krwi (zaspokajający 1 poziom Głodu) z podzielonej na pełnowartościową. Każdy wampir może taką krwią zaspokoić swój Głód.

■ **Athanor Corporis:** Aby zdobyć ów eliksir, Alchemik może wytaczać swoją własną krew raz na noc, aż do następnego żerowania lub dopóki jego Głód nie osiągnie 5 poziomu. Nie musi przy tym ponownie opłacać kosztu destylacji.

■ **Calcinatio:** Jeśli dawca przetrwa pierwsze wytaczanie krwi, Alchemik może po tygodniu powtórzyć ów proces, aby zdobyć

więcej eliksiru. Za każdym razem dawca otrzymuje 3 Poważne Obrażenia Zdrowia.

### BLUŽNIERCKE HIEROS GAMOS

Dla Alchemika odrodzenie i odnowa nie są ograniczone do świętego związku pomiędzy dwiema przeciwnościami. Dzięki mocy swojego zmiennej *vitae*, Alchemik może przekształcać ludzkie ciało, tak aby jego forma odpowiadała psychicznemu obrazowi samego siebie lub zamiarom świadomości, która się w nim znajduje.

Z pomocą rzadkich odczynników Alchemik może nawet podważyć jedną z najbardziej fundamentalnych zasad klątwy wampiryzmu i zmienić stan, do którego powraca wampir podczas dziennego snu. Formuła ta może zostać przyjęta przez innych ludzi i wampiry po rytualnym oczyszczeniu oraz głębokiej medytacji nad pożądaną formą.

Wiedza Alchemika jest dzięki temu cenną rzeczą nawet dla tych Spokrewnionych, którzy gardzą wampirami słabej krwi. Jest wielce prawdopodobne, że cienkokrwisi, którzy ją posiadają będą raczej zmuszeni do pracy lub porywani, niż odpowiednio wynagradzani.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, melancholicka lub flegmatyczna ludzka krew, enteogeniczne substancje.

■ **Koszt aktywacji:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia lub jedno Poważne Obrażenie Zdrowia w przypadku śmiertelników.

■ **Pule kości:** Kondycja + Determinacja.

■ **Zasady:** Ktoś, kto przyjmuje formułę zmieszana z ilością Krwi

Alchemika równą wartości jednego Sprawdzianu Głodu, natychmiast zapada w katatoniczny, rozgorączkowany sen, który trwa aż do następnej nocy. W tym śnie osoba zagłębia się w medytacje dotyczące obecnej formy własnego ciała i tej przez nią pożądanej. Efekty Bluźnierzego Hieros Gamos są ograniczone kształtem ludzkiego ciała, które odrzuca zmiany zbyt fantastyczne, dziwne i niemieszczące się w granicach anatomii. Osoba przyjmująca formułę wykonuje rzut na Kondycję + Determinację o ST 8 minus sukcesy nadwyżki z Testu Destylacji. Jeśli jest to wampir, dodaje do ST swoją Moc Klątwy. W przypadku zwycięstwa przemiana jest udana i ciało przyjmuje pożądaną formę.

Krytyczne zwycięstwo może dodać Zalety i odjąć Wady z kategorii Wyglądu, chociaż trzeba za nie zapłacić punktami doświadczenia, tak jak za inne Atuty (zobacz s. 180). Krwawa wygrana lub bestialską porażką mogą spowodować, że wskutek ingerencji Bestii w proces pojawi się nowa Wada, na przykład Odpychający wygląd, Oczywisty drapieżnik, Stygmaty lub nawet Organożerca. Jeśli chodzi o Nosferatu, nawet krew Urodzonych o Zmierzchu nie może ich uchronić przed klątwą, ponieważ działa ona niezależnie od ich psychicznego obrazu samego siebie.

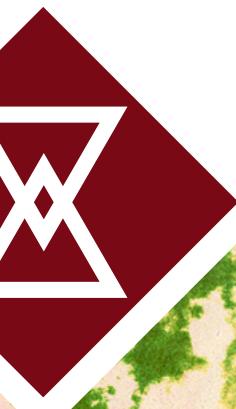
■ **Czas trwania:** Trwały dopóki nie powtórzy się całego procesu.

## Poziom 4

Na 4 poziomie Alchemii Słabej Krwi można tworzyć formuły naśladujące moc 3 poziomu innych Dyscyplin.

Na tym poziomie wszystkie formuły wymagają również kropli *vitae* wampira z odpowiedniego klanu lub posiadającego naśladowaną Dyscyplinę. Na przykład żeby naśladować Zmiennokształtność, Alchemik potrzebuje *vitae* Spokrewnionego, który posiada Transformację lub kogoś należącego do klanu Gangrel. Gangrele nie muszą posiadać tej Dyscypliny na 3 poziomie ani w ogóle Transformacji, ponieważ ta moc i tak drzemie w ich Krwi.

Pozyskanie kropli *vitae* nie powoduje żadnych obrażeń Zdrowia u dawcy i nie tworzy



z nim Więzi Krwi. Alchemicy otrzymują jednak Krew głównie dzięki poważnej Przysłudze lub dlatego, że dawca chce naklonić koterię Alchemika do wykonania dla niego jakiejś naprawdę niebezpiecznej misji.

Destylacja każdej z tych formuł zabiera trzy noce, a ich nauczenie się co najmniej trzy miesiące.

#### POWIETRZNY PĘD

Ta formula pozwala Alchemikowi unosić się nad ziemią. Może on lecieć w dowolnym kierunku, także w górę i w dół, chociaż możliwości niesienia czegoś ze sobą pozostają ograniczone.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, ludzka krew choleryczna i sangwiniczna, szampan, krew



ptasia, hel, skopolamina lub wywar z wilczej jagody.

■ **Koszt aktywacji:** Jeden Sprawdzian Pobudzenia.  
■ **Pule kości:** Siła + Alchemia przeciwko Sile + Wysportowaniu (w przypadku oporu).

■ **Zasady:** Mikstura umożliwia Alchemikowi (i tylko jemu) latawanie z prędkością biegu lub unoszenie się nad ziemią. Latająca osoba może unieść ciężar człowieka, chociaż jej prędkość spada wówczas do prędkości chodu. Uniesienie stawiającej opór ofiary lub ściągnięcie lewitującego Alchemika na ziemię wymaga pojedynek Sily + Alchemii przeciwko Sile + Wysportowaniu.  
■ **Czas trwania:** Jedna scena.

#### Poziom 5

Na 5 poziomie Alchemii Ślabej Krwi można tworzyć formuły naśladujące moce 4 poziomu innych Dyscyplin.

Destylacja każdej z tych formuł zabiera miesiąc, a ich nauczenie się co najmniej trzy lata.

#### PRZEBUDZENIE ŚPIĄCEGO

Rezultatem tej formuły jest eliksir, który pod dodaniu go do ludzkiej krwi może obudzić wampira z letargu.

■ **Składniki:** Krew Alchemika, choleryczna lub sangwiniczna ludzka krew, adrenalina, węglan amonu, róg jelenia, kofeina lub benzedryna, melatonina

■ **Zasady:** Alchemik wytacza krew dawcy (Calcinatio) lub

własną (Athanor Corporis), żeby uzyskać eliksir, jeśli nie używa do tego celu Fixatio. Elixir może obudzić wampira o wartości Mocy Krwi równej liczbie sukcesów nadwyżki z Testu Destylacji.

#### PRZYKŁAD:

Helena uzyskuje 5 sukcesów w Teście Destylacji Przebudzenia śpiącego – eliksir może przebudzić z letargu wampira o Mocy Krwi 3 lub niższej ( $5 - 2 = 3$ ).

■ **Athanor Corporis:** Aby zdobyć ów eliksir, Alchemik może wytaczać swoją własną krew raz na noc, aż do następnego żerowania lub dopóki jego Głód nie osiągnie 5 poziomu. Nie musi przy tym ponownie opłacać kosztu destylacji.

■ **Calcinatio:** Jeśli dawca przetrwa pierwsze wytaczanie krwi, Alchemik może po tygodniu powtórzyć ów proces, aby zdobyć więcej eliksiru. Nie musi przy tym ponownie opłacać kosztu destylacji, ale dawca otrzymuje za każdym razem 5 Poważnych Obrażeń Zdrowia. Alchemik może również bezpośrednio nakarmić śpiącego wampira krwią dawcy ■





*Dalej są jeszcze Obrzędy, wszyściutkie bardzo ważne,  
ale niektóre są bardziej rozkoszne od innych.*

– ARTHUR MACHEN „BIAŁY LUD”  
TŁUM. T. S. GAŁĄZKA

Postacie wampirów, niezależnie od tego czy są odgrywane przez graczy, czy przez Narratora, mogą działać w tak samo różnorodny sposób, co śmiertelni, angażując się w skomplikowane intragi i nietypowe czyny. Narrator musi zasadać im strukturę, rozstrzygać o ich sukcesach lub porażkach oraz reakcjach reszty świata na nie.

*Wampir: Maskarada* opiera się na odgrywaniu ról i interakcjach postaci, ale nawet sceny dramatyczne często zawierają rzuty kośćmi, w zależności od przyjętego stylu gry. System Narracyjny jest celowo ogólny i nastawiony na dostarczenie struktury dla akcji bez jej ograniczania.

Bardziej skomplikowane zasady przedstawione



w tym rozdziale dają szczegółowe wskazówki dotyczące typowych i nietypowych działań, w jakie mogą angażować się postacie graczy. Narrator powinien – i niewątpliwie będzie musiał – stworzyć nową mechanikę dla nieprzewidzianych sytuacji. Poniższe zasady na pewno nie są wyczerpujące, ale stanowią solidny fundament dla podstawowych wydarzeń, które mogą pojawić się w grze.

Jeśli ktoś wymyśli własny system rozstrzygnięć, to jak najbardziej należy go używać. Można też w ogóle zrezygnować z takowego na rzecz spontanicznych scen i elementów historii, po prostu odgrywając role i pozwalając, żeby logika akcji kierowała rozwojem wydarzeń kroniki.

# Sceny i Tryby

Każda grupa ma swój własny styl dla konkretnej kroniki *Wampira*. Jedna może skupić się na realistycznej akcji, która rozgrywa się na ulicy, inna na emocjach i polityce, a jeszcze inna na niesamowitych spiskach przeplatanych ponurą makabram rodem z giallo. Grupy mogą zmieniać tryb gry ze sceny na scenę, żeby dopasować kronikę do swojego stylu. Podobnie można zmieniać rodzaje scen, z których jest zbudowana.

Sceny można odgrywać w dowolnym trybie. Dla niektórych grup podstawą będzie tryb swobodny, dla innych kościami lub jakiś inny, który opisaliśmy poniżej. Można odegrać kluczową scenę w swobodny sposób. Typ sceny zależy od tego, ile uwagi jej się poświęca, a nie od liczby rzutów. Nawet pojedyncza walka z rzutami kościami może być najlepszym lub najbardziej dramatycznym sposobem rozstrzygnięcia, które w innym przypadku zmieniłoby się na przykład w ogólną, masową bitwę lub miesiąc ustalania kierunku (albo autorstwa!) dla kroniki.

## Typy Scen

Typ sceny zależy od tego, ile uwagi (i zwykle, ile czasu) chce się jej poświęcić. Jeśli chodzi o czas przedstawiony na sesji, to scena dowolnego typu może trwać minuty lub nawet i miesiące. Decyzja jak zwykle należy do

grupy. W większości przypadków Narrator wpływa na tę decyzję, kierując się swoim wyczuciem tempa i stylu gry, ale niektórzy Narratorzy i niektóre grupy wolą tworzyć swoje kroniki w bardziej kooperacyjny sposób.

### Kluczowa

Gracze i Narrator odgrywają sceny kluczowe z wielką uwagą, od ich naturalnego rozpoczęcia aż do równie naturalnego zakończenia. Zwykle trwają one dłużej niż sceny innego typu. Uczestniczyć w takiej scenie mogą wszyscy gracze albo też może ona być poświęcona jednej postaci oraz jej Probierzom lub dwóm Spokrewnionym. Tak czy inaczej, grupa powinna czuć, że scena kluczowa dodaje jakąś dramatyczną treść do kroniki i że warto jej w razie potrzeby poświęcić trochę więcej czasu.

### Ogólna

W przypadku scen ogólnych gracze i Narrator odgrywają tylko najważniejsze momenty. Ich wynik może być ustalony za pomocą pojedynczego rzutu kościami lub w pojedynczym, zwięzłym dialogu. Taka scena często zaczyna się in medias res i kończy, kiedy tylko jej wynik stanie się jasny. Chociaż może mieć ona wpływ na kronikę lub postać, to gracze i Narrator nie poświęcają jej zbyt wiele uwagi. Grupa może nie mieć ochoty zagłębiać



się w sceny uwodzenia albo seryjnych morderstw ani planować szczegółowo walki lub przyjęcia w Elizjum. W trakcie scen ogólnych wybiera się kilka znaczących momentów lub jedną decydującą walkę i przechodzi dalej.

## Przerywnik

Takiej sceny się nie odgrywa – Narrator opisuje, co się dzieje i historia toczy się dalej. Może też w ogóle nie być sceny: „Czekasz w holu hotelu Księcia przez cztery godziny, zanim zostajesz wezwany”. Czasami Narrator może poprosić gracza, żeby opisał krótki przerywnik: „Dzięki znajomościom w policji dostajesz się do więzienia. Jak zabijasz więźnia?”. Przerywniki zwykle są szybkie, składają się z jednego lub kilku zdan dialogu lub narracji. Toczą się (o ile w ogóle się toczą) pomiędzy bohaterami niezależnymi lub pomiędzy ludźmi, ewentualnie mają tak oczywisty rezultat, że nie ma sensu ich opisywać, a tym bardziej odgrywać.

## Tryby Gry

Nie jesteście więźniami gry, skazanymi na odgrywanie wszystkich drobnych interakcji pomiędzy postaciami ze względu na jakiś trybunał reguł. Możecie urozmaicić sobie rozgrywkę, zmieniając tryb gry ze sceny na scenę. Ogólnie rzecz ujmując, gracze, którzy ufają instynktowi swojego Narratora zgadzają się na większą ilość swobodnej gry w różnych trybach. Osoby, które bardziej niż dramatyzm preferują kontrolę nad akcją, wolą raczej grę z kośćmi.

Korzystanie z rozwiązań mechanicznych, takich jak wydawanie punktów Siły Woli na przerzuty albo używanie Napływu Krwi, żeby zwiększyć pulę kości, oznacza, że w sesji będzie więcej rzutów. Jeśli chcecie ograniczyć używanie kości, musicie także ograniczyć związane z tym używanie zasad (zobacz Dostosowywanie regeneracji na stronie 158).

## Swobodny

Podczas odgrywania swobodnej sceny nie używa się kości. Narrator rozstrzyga wszystkie konflikty w oparciu o liczbę kropek zaangażowanych stron lub zgodnie z wymogami fabuły. Mimo to, jeśli chce się zachować wiszącą nad postaciami groźbę Głodu, można ogłosić Sprawdzian Pobudzenia za każdym razem, kiedy postacie używają Dyscyplin lub pobudzają swoją Krew w jakiś inny sposób. W pozostałych przypadkach można po prostu stwierdzić, że poziom Głodu wzrasta, kiedy jakiś człowiek wchodzi w drogę wampirovi lub gdy używa on do czegoś swojej Krwi. Swobodna gra pasuje zwłaszcza do scen rozgrywanych pomiędzy wampirami i ludźmi, postaciami graczy, dwoma zaprzyjaźnionymi (albo przynajmniej uprzemysłonymi) wampirami lub wampirem i jego niewolnikami krwi oraz slugami.

## Swobodny wyreżyserowany

Gracze wykonują stosowny test (lub testy – każdy gracz po jednym) na początku takiej sceny, korzystając przy tym z Cech i zasady gry, które mogą przynieść najlepsze rozstrzygnięcie (Narrator nie powinien pozwalać na przerzuty i Napływ Krwi w przypadku takiego pojedynczego testu). Następnie odgrywana jest swobodna scena, która zmierza w kierunku ustalonego na jej początku rozstrzygnięcia. Kiedy na przykład w teście wyszło, że Sprawdzian Pobudzenia się nie powiodł albo poziom Głodu wzrósł w inny sposób, gracze odgrywają scenę coraz większego Głodu i związanych z nim konsekwencji. Wyreżyserowane sceny nadają się do dramatycznych zwrotów akcji, scen retrospeckyjnych lub z Memoriam, a także scen politycznych lub sądowych oraz prowadzących do rozstrzygającego starcia.

## Swobodny przerywany

W tym trybie swobodna rozgrywka jest przerywana w decydujących momentach przez rzuty kościami. Kiedy swobodna gra doprowadzi do poważnego konfliktu, gracze wykonują pojedynczy rzut kościami, żeby ustalić jego wynik, a następnie kontynuują odgrywanie sceny. Narrator podsumowuje potknięcia i gafy, obrażenia

# Głód

Każdy wampir musi równoważyć zagrożenie wpadnięcia w szal ze swobodą działania, Maskaradą i chęcią żerowania. W *Wampirze* używanie mechaniki rzutów kośćmi, kości Głodu oraz Sprawdzianów Pobudzenia dostarcza owego poczucia napięcia i ryzyka. Jeśli gra ma dużo swobodnych scen – czystych, wyreżyserowanych lub przerywanych – element Głodu może zejść na drugi plan, ponieważ rzuty kościami (które go napędzają) pojawiają się znacznie rzadziej.

Każda grupa i każdy Narrator mogą wymyślać własne rozwiązania, które w danym momencie lub w danej kronice wszystkim pasują. Oto kilka przykładów, które można ze sobą łączyć lub modyfikować, aby uzyskać zamierzony poziom korzystania z Głodu. Bez względu na to, którego z systemów się używa, Narrator powinien jakoś zaznaczać poziom Głodu postaci – robiąc notatki, rozdając graczom czerwone żetony lub czerwone kostki, kiedy Głód ich postaci wzrasta (jak widać, nawet kości w grze bez rzutów mogą okazać się pomocne) albo zaznaczać go gdzieś na skraju Mapy Relacji. W niektórych grupach inni gracze również mogą wręczać żetony Głodu, jeśli opowiadana historia to zasadnia.

**POCZĄTKOWY POZIOM GŁODU**  
 We wszelkich swobodnych scenach można przygotować grunt dla fabuły i nielicznych rzutów poprzez ustalenie początkowego poziomu Głodu postaci. W tym celu rzuć kostką i podziel wynik przez dwa. Wykonaj ponowny rzut, jeśli uzyskałeś Głód 5 poziomu. Postacie używają wyniku rzutu jako podstawy do odgrywania swoich postaci.



## RAZ GŁODNY, RAZ SYTY

Jako że Sprawdzian Pobudzenia wiąże się z 50% prawdopodobieństwem poniesienia porażki, Narrator podnosi poziom Głodu postaci o 1 co drugi raz, kiedy w grze z kościami wykonywany byłby Sprawdzian Pobudzenia.

## CZAS NA OBIAD

Narrator podnosi poziom Głodu postaci o 1 w odpowiednich odstępach czasu – albo czasu realnego, albo tego upływającego w grze – na przykład co 45 minut albo godzinę gry lub co dwie godziny upływające w fabule.

## SŁOWO-KLUCZ

Narrator ustala przed sesją słowo-klucz (na przykład „wampir”, „krew” albo jakieś inne, które jest dość często używane). Za każdym razem, gdy gracz używa tego słowa, oznacza to wzrost poziomu Głodu jego postaci i Narrator zaznacza to na kartce przy jej imieniu (powinien robić to po kryjomu, nie ujawniając graczom, jakie to słowo i zmieniając je, jeśli się go domyśla). Kiedy poziom Głodu postaci zrobi się w trakcie gry istotny (zwykle kiedy osiągnie on 3 lub 4 poziom), Narrator mówi graczowi, że jego postać robi się głodna. Kiedy Głód powinien stać się decydujący dla fabuły (Głód poziomu 5), Narrator informuje gracza, że jego postać nie może już wytrzymać swojego Głodu. Po tym jak postać się pożywi, Narrator skreśla odpowiednią liczbę jej poziomów Głodu.



oraz inne taktyczne kwestie, żeby gra posuwała się naprzód. Często też zgadza się na sugestie graczy, jeśli dodają one dramatyzmu lub czynią grę jeszcze ciekawszą i wymaga od nich tylko tylu rzutów, ile jest koniecznych, żeby zachować balans Głodu. Wydawanie punktów Siły Woli na ponowne rzuty osłabia swobodną przerywaną grę, ponieważ neguje dramatyzm akcji. Ten tryb nadaje się do wszystkich rodzajów scen, a zwłaszcza do scen społecznych lub pełnych napięcia, takich, które potencjalnie prowadzą do zmiany układu sił lub centrum zainteresowania, ewentualnie do dłuższych scen pobocznych, takich jak polowanie lub Memoriam, a nawet do wielu scen kluczowych.

### Gra z kośćmi

Gracze odgrywają sceny szczegółowo, nawet tura po turze, jeśli ma to taktyczne znaczenie, używając kości do ustalania wyniku. Scena z rzutami kości zabiera więcej czasu niż inne tryby gry. Gracze często spodziewają się, że scena kluczowa przejdzie płynnie w tryb rzutów kości, ponieważ ma on ogromny potencjał skupiania uwagi. Sceny walki to typowe sceny z rzutami kości. W scenach tych chodzi nie tylko o fizyczną walkę, ale także o ostre konflikty społeczne, takie jak spor z Harpią na Dworze ■

zdarzeń zachodzi jednocześnie, można wykonać więcej niż jeden test, żeby móc dokończyć dane zadanie. Twoja postać może próbować otworzyć zamek, kiedy inne postacie w tym samym czasie ukrywają się przed ochroniarzami w muzeum, ładują towary do ciężarówki w trakcie wymiany ognia lub przejmują jakąś instytucję w swobodnym trybie gry.

## Rodzaje Testów Rozszerzonych

### STANDARDOWY ROZSZEZONY

**TEST:** W tym przypadku Narrator przyznaje zadaniu bardzo wysoki Stopień Trudności (10+) i pozwala gracjom na gromadzenie sukcesów w kilku rzutach kości, dopóki nie osiągną lub nie przekroczą wyznaczonego ST.

---

### PRZYKŁAD:

*Przejęcie kontroli nad handlem ludźmi w Nowym Jorku wymaga w sumie 20 sukcesów uzyskanych w testach głównie Kradzieży i Cwaniactwa. Gracze muszą jednocześnie gromadzić sukcesy i bronić się przed wszystkimi, którzy próbują dokonać tego samego.*

---

## Testy Rozszerzone

W sytuacjach, gdy trudno jest dopasować czas do zadania, na przykład kiedy kilka dramatycznych

**SERIA TESTÓW:** Narrator może również nadać zwykły ST kilku etapom zadania, które wymagają uzyskania określonej liczby zwycięskich rzutów kości, żeby powiodło się ono w całości. W przypadku serii testów zadanie składa się z pewnej liczby elementów – pokonanie

każdego alarmu i zamka w skarbcu, zabarykadowanie każdego wejścia do schronienia, odkrycie wszystkich czterech tomów grimuarów Tremere.

**PRZYKŁAD:**

*Zdobycie reliktu z muzeum wymaga 3 zwycięstw, po jednym z każdego etapu zadania – pokonanie alarmu na dachu (Inteligencja + Kradzież), włamanie się przez świetlik (Zręczność + Kradzież), wydobycie figurki z pola laserowego (Opanowanie + Kradzież).*

**TRUDNE TESTY ROZSzerZONE:**

Lączą one w sobie standardowe testy rozszerzone i serię testów. Liczą się w nich wyłącznie nadwyżki sukcesów z rzutów, które zalicza się do pokonania wysokiego Stopnia Trudności. Trudne testy rozszerzone sprawdzają się najlepiej w testach wykonywanych raz lub dwa razy na sesję, które mają w zamierzeniu prowadzić stopniowo do realizacji drugoplanowego lub długoterminowego celu. Pasują do celów, w których napotyka się słaby opór albo nie napotyka się go w ogóle.

**PRZYKŁAD:**

*Tabitha powoli zdobywa przychylność miejscowych Tremere, żeby nauczyć się większej liczby rytuałów. Na każdej sesji wykonuje rzut na Inteligencję + Okultyzm, którego celem jest wywarcie wrażenia za pomocą swojej wiedzy na Czarowniku. Musi ona zgromadzić taką nadwyżkę sukcesów, żeby osiągnąć ostatecznie ST 20.*

**TEST KASKADOWY:** Jest to odmiana serii testów. Gracz dodaje nadwyżkę sukcesów z testu jako dodatkowe kości w kolejnym zadaniu. Dotyczy to sytuacji, w których sukces prowadzi do kolejnych sukcesów, ale jedna porażka kończy test. Może to być długoterminowy szantaż lub przekupstwo, próba uwiedzenia zaplanowana na całą noc albo włamanie do skomplikowanego systemu informatycznego z kilkoma poziomami szyfrowania i hasel.

**PRZYKŁAD:**

*Vic potrzebuje czterech rzutów (jednego na każdą sesję), żeby przekupić lokalnego księdza. Wypada mu 6 sukcesów w teście Charyzmy + Przebiegły o ST 4, dodaje więc 2 kości do swojego kolejnego testu, którym jest Manipulacja + Perswazja o ST 5.*

Jeśli postacie mogą bezpośrednio ingerować w swoje działania, Narrator może ustalić, że wykonują swoje rzuty i zwycięzca odejmuje sukcesy przeciwnika od tych, które sam osiągnął, a to, co mu zostało, dodaje do swojej sumy sukcesów. Przegrany nie dodaje żadnych sukcesów do swojej sumy.

Ta wersja rozszerzonego pojedynku, podobnie jak trudny test rozszerzony, może być bardzo czasochłonna.

## Przypadki Specjalne a Testy Rozszerzone

Niektoře specjalne wyniki i zasady testów rozszerzonych działają domyślnie nieco inaczej niż w przypadku testów prostych. Narrator może dobierać te wyjątkowe przypadki w taki sposób, żeby pasowały do akcji lub narracji.

**PRACA ZESPOŁOWA:** Stosuje się ją do większości testów rozszerzonych, ale nawet jeśli ich nie dotyczy, może ci pozwolić na pominięcie lub próbę naprawy całkowitej porażki, nie psując przy tym całego testu.

**CAŁKOWITA PORAŻKA:** Wymazuje wszystkie zebrane dotychczas sukcesy i zwycięstwa, a postać gracza musi zacząć wszystko od początku. W niektórych przypadkach Narrator może zarządzić, że jest to niemożliwe ■

## Rozszerzone pojedynek

Żeby pokierować pojedykiem dwóch postaci – bohatera gracza i BN albo dwóch bohaterów graczy – ścigających się, która pierwsza wykona rozszerzoną akcję, Narrator może skorzystać z zasady rozszerzonego pojedynku.

W jego najprostszej postaci każdy bohater zbiera z kolejnych rzutów sukcesy i porównuje ich liczbę ze ST, a Narrator przyznaje zwycięstwo temu, który pierwszy go osiągnie. Jeśli obydwu bohaterów osiągnie zwycięstwo w tym samym momencie, przypada ono tej postaci, która zgromadziła większą liczbę sukcesów.

# Konflikty Zaawansowane

Wampiry, jako drapieżniki, często ścierają się ze sobą, czasami walczą też ze swoimi ofiarami oraz z tymi, którzy chcieliby im uniemożliwić żerowanie.

Niekiedy te starcia przybierają dość krvawy charakter. Czasami są zaś wyłącznie werbalne lub emocjonalne, zwłaszcza wtedy, gdy Spokrewnieni odpowiadają przed Księciem. Czasem konflikt toczy się potajemnie, a wampiry używają ludzkich instytucji jako broni lub tarczy. Niniejszy podrozdział stanowi rozwinięcie zasad podstawowych konfliktów (zobacz s. 123-130). Narrator może korzystać z dowolnych elementów konfliktów zaawansowanych jako dodatków do zasad podstawowych i nie musi wcale używać ich wszystkich..

## Trzy, Dwa, Koniec

Jak zakłada klasyczny model trzech aktów, jeśli akcja trwa zbyt długo, zaczyna być nudna. Konflikt odgrywany w grze również wydaje się bardziej treściwy, a jego wyniki bardziej znaczące, jeśli trwa przez około trzy wymiany ciosów (wspominaliśmy już o tym wcześniej, zobacz Trzy tury i koniec, s. 130). Należy dążyć do zakończenia scen konfliktu po trzech wymianach, zwłaszcza gdy korzysta się z bardziej szczegółowych reguł konfliktów zaawansowanych.

### Skończyliśmy już?

Po trzech turach konfliktu Narrator i gracze powinni zadać sobie pytanie czy dotarli do jego rozwiązania – innymi słowy, czy kolejne wymiany mogą coś jeszcze w nim znacząco zmienić. Narrator może przyspieszyć zakończenie konfliktu, jeśli jedyne, co w nim pozostało to kolejne rzuty. Musi jednak przy tym uważać, żeby nie zniszczyć graczom dramatyzmu sceny.

#### PRZYKŁAD:

*Koteria graczy przekrzykuje się z inną koterią na naradzie Anarchistów, robiąc co tylko się da, żeby zaimponować obserwatorom oraz starszym Spokrewnionym i królować na najniższym szczeblu hierarchii społecznej. Po trzech turach popisywania się i mocnych słów żadna z grup się nie wycofuje, ale Narrator rozumie, że wywarły już one na tłumie odpowiednie wrażenie i kończy konflikt, ogłaszaając jego rezultat.*

#### PRZYKŁAD:

*Koteria graczy tropi swoją zdobycz po ulicach miasta. W końcu ucieka ona do biura, w którym pracownicy siedzą do późna. Gracze przerywają akcję, żeby stworzyć wielki plan, jak wedrzeć się do budynku. Wydają się przy tym nie spieszyć, ale Narrator wie, iż nie jest to trudne i że ich zdobycz będzie już*

*daleko, kiedy w końcu wejdą do środka. Postanawia przejść na szerszy plan i skrócić resztę sceny.*

### Kompromis

Jeśli wynik jest wciąż niepewny, Narrator może zaproponować kompromis. Jest to rezultat wynegocjowany pomiędzy graczami i Narratorem, ale niekoniecznie musi być on odzwierciedlony w narracji pod postacią negocjacji. Jedna ze stron (zwykle ta, która znajduje się w gorszym położeniu) idzie na ustępstwa, ale nie ponosi pełnych konsekwencji wynikających z porażki. Jeśli to postacie graczy znajdują się w gorszym położeniu, Narrator powinien je automatycznie wynagrodzić za ustępstwa (także w narracji). Jeśli dodanie poziomu do Zaplecza koterii (lub postaci) wydaje się zbyt daleko posunięte, można na przykład pozwolić bohaterom na odzyskanie punktu Sily Woli.

#### PRZYKŁAD:

*Po zaciekłym ataku łowcy wampirów koteria znajduje się na skraju zniszczenia. Ponieważ jest to początek kroniki, Narrator proponuje kompromis zamiast końca koterii. Postaciom graczy uda się uciec, jeśli jedna z nich zostanie z tyłu i będzie osłaniała odwrót. Zamiast czterech nowych postaci, koteria potrzebuje już tylko jednej.*

**PRZYKŁAD:**

W trakcie kilku ostatnich konfliktów gracze angażowali się w walkę psychologiczną, próbując przechytrzyć w Internecie swoich przeciwników. Ponieważ uważają oni, że akcja w Sieci jest mało interesująca, proponują kompromis, polegający na tym, że nie uda im się zniszczyć informatycznej infrastruktury przeciwnika, ale w zamian za to odkryją tożsamość jednego ze swoich wrogów. Następne spotkanie z przeciwnikiem będzie o wiele bardziej... osobiste.

**Jeden rzut**

Jeśli żaden z powyższych scenariuszy nie ma zastosowania, można podnieść stawkę i rozstrzygnąć starcie za pomocą konfliktu jednego rzutu (zobacz s. 301), w którym wszystkie konsekwencje zostaną zwielokrotnione. Można ustalić ST w oparciu o to, jak przebiegały ostatnie trzy rundy. Konflikty jeden na jeden mają wyraźnego zwycięzcę w każdej rundzie, czasami jest tak samo z walkami, które mają większą liczbę uczestników.

- Jeśli większa część walki poszła po myśli postaci graczy lub jeśli wygrali oni trzy ostatnie rundy, ustal ST na 3.
- Jeśli obie strony poniosły podobne straty lub jeśli postacie graczy wygraly dwie z trzech rund, ustal ST na 4.

- Jeśli postaciom graczy szło ciężko lub wygraly tylko jedną rundę z trzech, ustal ST na 5.
- Jeśli postacie graczy ledwo co przetrwały lub przegrali wszystkie trzy rundy, ustal ST na 6.

**Wyjście ze sceny**

Zauważmy, że konflikt nie musi przynieść pełnego rozstrzygnięcia. Może być on kontynuowany podczas nowej sceny.

**Dodatkowe Opcje Konfliktu**

Konflikt niekoniecznie musi polegać na atakowaniu przeciwnika w sposób bezpośredni.



W istocie jego celem nie jest zazwyczaj wyeliminowanie wszystkich wrogów, ponieważ nie ma żadnego powodu, żeby gracze musieli bezpośrednio walczyć z przeciwnikami, jeśli mogą osiągnąć swoje cele za pomocą innych metod. W przypadku angażowania się w dowolny konflikt, można rozważyć następujące opcje.

**Postępy**

Postępy to bezpośrednie działania, którymi dąży się do osiągnięcia celu konfliktu, na przykład podlizywanie się starszemu, kiedy rywalizuje się o miejsce w Radzie, zniszczenie dowodów zanim zostanie się schwytanym, zdobycie wpływów na dzielnicy, włamanie do systemu informatycznego,

żerowanie na studentach itd. Zauważmy jednak, że postępy nie stosują się do wszystkich rodzajów konfliktów. Dobrym przykładem jest tutaj walka, w trakcie której nie ma innych celów niż wyrządzenie szkody przeciwnikowi lub ucieczka. W zależności od konfliktu, może być wymagany wcześniejszy Manewr (zobacz niżej), żeby móc uczynić jakkolwiek postępy.

Postępy są zwykle rozszerzonymi testami (zobacz s. 295), a gracz stara się zgromadzić w nich jak najwięcej sukcesów lub sukcesów nadwyżki.

#### **PRZYKŁAD:**

*W scenie z Memoriem (zobacz s. 315) gracz kontrolujący postać Balzaca stara się osiągnąć rozstrzygnięcie polegającego na tym, że Balzac w 1889 roku wygrał rywalizację z Antoine o to, kto w jedną noc upoluje większą liczbę studentów. Podczas gdy Balzac robi postępy, reszta grupy (osadzona w rolach jego towarzyszy) próbuje jakiegoś bardziej bezpośredniego podejścia.*

## **Manewry**

Ta opcja polega na zajęciu dogodnej pozycji po to, żeby w ogóle móc podjąć inne działania albo po to, żeby zdobyć przewagę, na przykład oskrzydlić wroga, upewnić się, że jest się sam na sam z obiektem swoich pragnień, zdobyć dostęp do ważnych osób, znaleźć osłonę przed kulami i tak dalej.

W zależności od sytuacji, udany manewr powinien skutkować jedną z następujących rzeczy:

- Dodatkową kośćią lub kośćmi przyznanymi do następnej akcji. Zwykle wystarczy premia w wysokości 1-3 kości, być może uzależniona od liczby krytycznych sukcesów lub nadwyżki z testu.

**Przykład:** finta w walce bronią białą, przeanalizowanie słabości przeciwnika zanim się go obrazi lub znalezienie doskonałych narzędzi do polowania.

- Zdobycie lepszej pozycji. Umożliwia atak, który nie napotyka oporu ze strony przeciwnika dzięki zmyleniu go, szybkości lub atakowi z ukrycia (zobacz Ataki z zaskoczenia s. 303), chociaż zdobycie przewagi może być trudne lub wymagać zgromadzenia odpowiedniej liczby sukcesów w teście rozszerzonym.

**Przykład:** zajście kogoś z boku podczas wymiany ognia, wycofanie się, żeby dokonać ataku z zaskoczenia lub zdobycie czyegoś zaufania, żeby je później wykorzystać.

- W niektórych przypadkach manewr jest wymagany, żeby w ogóle przeprowadzić atak lub móc zmierzać w kierunku osiągnięcia swojego celu. Postać może to zrobić dopiero po tym, jak manewr zakończył się sukcesem.

**Przykład:** Znalezienie celu w trakcie konfliktu na skale miasta, doprowadzenie do

*znalezienia się sam na sam z ofiarą podczas uwodzenia lub intragi, zajęcie dogodnej pozycji, żeby przejąć firmę.*

#### **PRZYKŁAD:**

*Balzac poluje, ponieważ chce wygrać pojedynek z Antoine, natomiast reszta grupy stara się utrudnić działania jego adwersarzowi. Narrator decyduje, że aby móc zaatakować Antoine, gracze muszą najpierw go znaleźć przy pomocy manewru Manipulacji + Cwaniactwa przeciwko jego Sprytowi + Spostrzegawczości.*

## **Blok**

Blok to aktywny opór wobec działań innej postaci. Może to być zajście drogi napastnikowi, przeszkadzanie komuś, kto stara się zdobyć poparcie, ostrzeliwanie kogoś, żeby nie mógł posuwać się do przodu i tak dalej. Wynik testu bloku przeciwstawia się po prostu działaniu, które się blokuje.

#### **PRZYKŁAD:**

*Balzac, który próbuje zdobyć swoją drugą ofiarę, nie może sobie poradzić z dyrektorką, która tura za turą niweczy wszystkie jego działania. Dyrektorka stawia opór Zręczności + Kryciu się Balzaca (które nigdy nie były jego mocną stroną) za pomocą swojego Sprytu + Spostrzegawczości (w których jako dyrektorka bryluje).*

• Czasami da się nawet zablokować czyjś blok. Jeśli taki jest cel bloku, test powinien najpierw dotyczyć najwcześniejszego z serii bloków i jeśli jest udany, późniejszy blok po prostu nie następuje.

**PRZYKŁAD:**

*Jedna z osób, odgrywająca w Memoriach rolę pomocniczy Balzaca, interweniuje i blokuje dyrektorkę. Najpierw testuje swoją Charyzmę + Perswazję przeciwko Determinacji + Intuicji dyrektorki. W przypadku zwycięstwa dyrektorka jest „zajęta czymś innym”, kiedy Balzac stara się do niej dostać.*

**Frontalny atak**

Czasami napastnik chce dokonać frontalnego ataku, narażając się na większe niebezpieczeństwo w celu uzyskania korzystniejszych efektów. W takiej sytuacji dodaje się atakującemu premię +1 do obrażeń, ale nie może on się bronić przed jakimkolwiek atakami. W przypadku broni miotającej kończą mu się również pociski. Nie da się w ten sposób atakować z zaskoczenia. Jeśli atak się nie

uda, każdy, kto przeciwnie stanie napastnikowi w następnej turze otrzymuje dodatkową kość do swojej puli.

**PRZYKŁAD:**

*Nahum wykonuje frontalny atak przy użyciu pazurów i chce odnieść szybkie zwycięstwo. Stawia mu opór Clara, uzbrojona w broń białą. Gracz Nahuma wykonuje rzut na Siłę + Walkę Wręcz przeciwko Zręczności + Broni Białej Clary. Nawet jeśli Nahum uzyska więcej sukcesów niż ona, to i tak odniesie obrażenia, ponieważ nie może się bronić. Clara odniesie obrażenia tylko wtedy, jeśli Nahum z nią wygra, łącznie z 1 dodatkowym obrażeniem za frontalny atak.*

**Pełna obrona**

Postać, która koncentruje się wyłącznie na obronie i niczym innym (może z wyjątkiem drobnych działań, zobacz poniżej) otrzymuje w danej turze dodatkową kość do wszystkich pul obrony. Jeśli postać ma dostęp do jakieś solidnej osłony i może się za nią całkowicie ukryć, to ta przewaga może ją uczynić całkowicie odporną na ataki z dystansu, o ile ktoś nie zajdzie jej z boku (zobacz Manewry, s. 299).

**Drobne działania**

Niektóre działania mogą nie zakłócać wymiany ciosów, ale nie są znów na tyle nieistotne, żeby odbywały się w sposób automatyczny. Nie powinny być to czynności wymagające osobnego

rzutu albo takie, którym można jakoś stawić opór. Drobne działania odejmują kości od głównego działania postaci i Narrator może nałożyć ograniczenia, ile jest ich dopuszczalnych w jednej wymianie. Odbezpieczanie broni, poruszenie się dalej niż o kilka kroków, załatwianie jakiejś sprawy i zajmowanie się swoim schronieniem – oto przykłady drobnych działań (w zależności od skali konfliktu).

Gracz, który chce wykonywać w swojej turze wyłącznie drobne działania, może to zrobić. Narrator decyduje wtedy, ile może ich wykonać.

**PRZYKŁAD:**

*W dalszej części akcji pomocnica Balzaca z dzielnicy studenckiej chce się przyłączyć do reszty watahy polującej na Antoine'a. Narrator decyduje, że biorąc pod uwagę czas, kosztuje ją to -2 kości, ale nie całą akcję.*

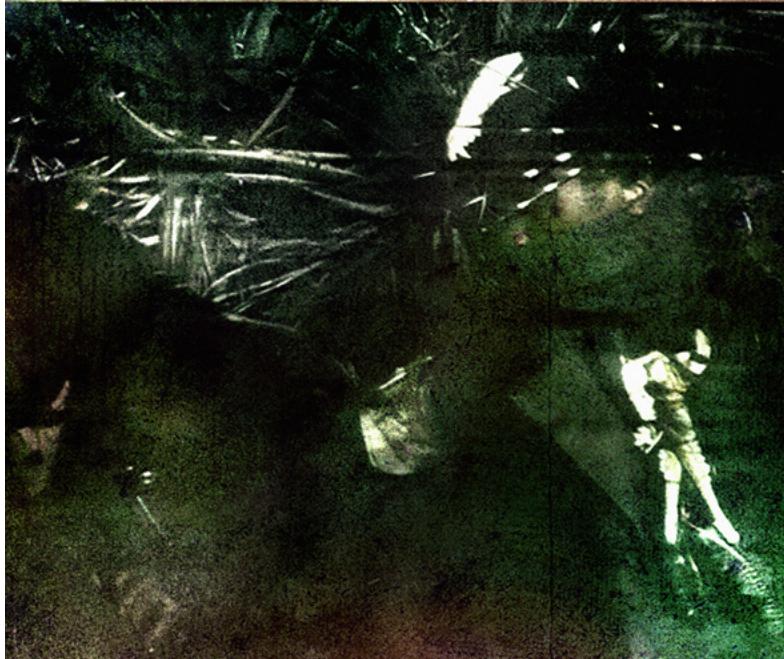
**Ruch podczas Konfliktu**

Ruch w Wampirze jest często uogólniany, ale może być niekiedy istotnym elementem dramatycznej akcji. Być może nadprzyrodzona istota próbuje zbliżyć się, żeby przejść do ataku, ktoś zachodzi postać od tyłu, żeby zadać jej cios w plecy albo konflikt przenosi się w różne miejsca na terenie miasta.

Ogólnie rzecz ujmując, należy traktować wszystkie ruchy poza

tymi bezpośrednimi jako drobne działania (zobacz powyżej), ale jeśli ktoś stawia im znaczący opór, mogą być one również traktowane jako Manewry (zobacz s. 299).

Narrator, jeśli to konieczne, może stworzyć prostą mapę konfliktu. W niektórych przypadkach nawet Mapa Relacji może posłużyć jako świetna mapa konfliktu!



## Konflikt Jednego Rzutu

Konflikt niekoniecznie musi znaleźć swoje rozwiązanie w serii starć „z bliska”, jak ma to miejsce w przypadku zasad podstawowych. Może to również nastąpić „z oddali”, zwłaszcza jeśli konflikt ma mniejszy potencjał

dramatyczny lub bierze w nim udział mniejsza liczba graczy (albo na odwroć, jeśli osób jest zbyt wiele, żeby rozgrywanie pełnego konfliktu w ogóle miało sens).

W takiej sytuacji należy po prostu ustalić ST przeciwników w oparciu o ich siłę. Każdy gracz biorący udział w konflikcie wykonuje następnie rzut pulą konfliktu, bez powtarzonych rzutów za pomocą Siły Woli lub Napływów Krwi, o ustalonym ST (przeciwnicy nie wykonują żadnych rzutów). Im więcej graczy osiągnie w swoim rzucie zwycięstwo, tym lepsze będą rezultaty. Jeśli gracze (większość) wygrywają w tym rzucie, przeciwnicy mogą się załamać, zostać ranni, uciec, poddać się lub zrobić coś innego, co ma w danej sytuacji sens.

### PRZYKŁADOWY ST

- Przeciwnicy są znacznie słabsi lub cel jest łatwy do osiągnięcia – ST 2.
- Obie strony są równie silne lub cel stanowi poważniejsze wyzwanie – ST 4.
- Przeciwnicy są znacznie silniejsi lub cel jest bardzo trudny do osiągnięcia – ST 6.

ST należy dostosować o 1 z korzyścią dla tej strony, która ma przewagę, jeśli chodzi o położenie, przygotowanie lub element zaskoczenia.

Postacie graczy odnoszą obrażenia równe różnicy pomiędzy liczbą osiągniętych sukcesów, a podwojonym Stopniem Trudności. Obrażenia te nie mogą być zmniejszone przez

pancerz lub za pomocą nadprzyrodzonych mocy, takich jak Odporność. Charakter obrażeń zależy od przeciwników i broni, jakiej używają, na przykład agenci Drugiej Inkwizycji często zadają Poważne Obrażenia Zdrowia. W tym przypadku nie należy również dzielić na pół Powierzchownych Obrażeń.

**Opcjonalnie:** Zamiast przyznawać obrażenia, można pozwolić graczom na ich ograniczenie za pomocą dodatkowych Skaz (bohaterowie osiągają swój cel za pomocą bardziej bezwzględnych metod).

#### PRZYKŁAD:

Rebecca nie pozostaje dłużna swoim przeciwnikom w debacie przed Radą Anarchistów, zatem Narrator ustala ST na 4. Rebecca atakuje jeszcze raz obrońców wolności przy pomocy argumentów politycznych i ataków osobistych, wykonując rzut na Charyzmę + Wyštěpy Publiczne. Wypada jej 5 sukcesów, więcej niż trzeba, żeby osiągnąć dany ST i Rada podejmuje decyzję na jej korzyść. Rebecca odnosi jednak przy tym 3 Poważne Obrażenia Sily Woli – podwojony ST (4) to 8 minus jej 5 sukcesów. Narrator wyjaśnia, że Rebecca aby wygrać, musiała ujawnić więcej niżby chciała o swojej roli w miejskiej polityce.

## Zaawansowany Konflikt: Walka fizyczna

Poniższa mechanika dodaje klimatu walce fizycznej i obejmuje jej przypadki graniczne.

### Kto działa pierwszy?

Podstawowe zasady dotyczące kwestii, kto działa pierwszy (zobacz s. 125) powinny satysfakcjonować większość grup, natomiast poniższe alternatywne reguły to opcja dla bardziej tradycyjonalistycznych graczy, którzy chcieliby wyraźnego uporządkowania działań. Należy pamiętać, że wyraźnie spowalnia to walkę.

Każda postać ma swój wskaźnik Inicjatywy równy sumie jej Opanowania + Spostrzegawczości. W niektórych konfliktach, na przykład formalnym



pojedynku, można za Opanowanie podstawić Zręczność (lub Determinację), ale w większości przypadków to zachowanie zimnej krwi podczas walki jest najważniejszą sprawą.

Uczestnik konfliktu z najwyższym wskaźnikiem Inicjatywy podejmuje działanie jako pierwszy, po nim działają zaś kolejne osoby w malejącym porządku Inicjatywy. Nie wykonuje się testów Inicjatywy. Wskaźnik Inicjatywy pozostaje bez zmian w czasie walki, nawet jeśli walczące strony zmieniają używane umiejętności bojowe.

W przypadku równego poziomu wskaźnika najpierw działają postacie graczy, a po nich postacie odgrywane przez Narratora. W razie potrzeby można wykorzystać również następujące zasady – wampiry działają przed śmiertelnikami, a następnie wszyscy działają zgodnie z wartością swojego Opanowania. Jeśli ciągle jest remis, należy rzucić kostką.

Na początku tury wszyscy uczestnicy konfliktu ogłaszają i wykonują swoje działania w odpowiedniej

kolejności Inicjatywy. Mogą również spasować i trafić w ten sposób na koniec kolejki (pozostają tam do końca konfliktu). Każda kolejna osoba, która spasuje trafia na koniec kolejki.

**PRZYKŁAD:**

Villeneuve działa jako pierwszy, ale postanawia spasować. Kolejna osoba, Trish, również pasuje i trafia na koniec kolejki przed Villeneuve.

**Ataki z zaskoczenia**

Zaskoczenie powinno z reguły wymagać zdania jakiegoś testu, na przykład Zręczności + Krycia się przeciwko najwyższemu poziomowi Sprytu + Spostrzegawczości (pamiętaj, że można Podzielić na pół w przypadku większych grup przeciwników, żeby przyspieszyć grę). Dotyczy to również ataków z nadprzyrodzonego ukrycia, takiego jak Niewidoczność.

Pierwszy skuteczny atak z zaskoczenia powinien mieć zwykle ustalony ST 1, dzięki czemu bywa miażdżący.

**PRZYKŁAD:**

Papushka podkradła się niepostrzeżenie do ofiary i wbija jej kołek w plecy. Gracz wykonuje test Siły + Broni Białej i zamienia na obrażenia każdy sukces poza pierwszym.

**Walka kontaktowa**

Te zasady obejmują walkę wręcz przy pomocy pięści i pazurów oraz ataki bronią ręczną, z wyłączeniem broni miotającej i innej broni dystansowej.

Napastnik testuje zwykle Siłę + Walkę Wręcz w przypadku ataków bez broni, Zręczność + Broń Białą w przypadku jednoręcznej broni białej oraz Siłę + Broń Białą w przypadku oburęcznej broni białej.

Broniący się wykonuje te same testy albo rzuca na Zręczność + Wysportowanie, jeśli unika.

W przypadku, gdy obie strony wzajemnie się atakują, wykonują rzuty jednocześnie i obrażenia

zadaje ta, która uzyska większą liczbę sukcesów.

**Opcjonalnie:** Strona, której broń ma większy zasięg dodaje do swojej puli w pierwszej turze walki dodatkową kość.

**ZAPASY:** Walczący mogą próbować zapasów, zwarcia lub przytrzymania przeciwnika, wykonując w tym celu test Sily + Walki Wręcz. Strona, która odniesie więcej sukcesów nie zadaje obrażeń, zamiast tego udaje się jej przytrzymać przeciwnika i nie pozwala mu się poruszać oraz atakować innych, chociaż może on nadal walczyć z zapaśniukiem. W następnej rundzie zapaśnik może walczyć ze swoim przeciwnikiem w pojedynku Siły + Walki Wręcz. Jeśli odniesie zwycięstwo, ma do wyboru następujące opcje:

- Może zadać przeciwnikowi obrażenia równe nadwyżce sukcesów z testu, tak jak w przypadku normalnego ataku;
- Jeśli jest wampirem, może ugryźć przeciwnika i zadać mu 2 Poważne Obrażenia Zdrowia (zobacz Ataki przy użyciu klów, s. 213);
- Może przytrzymać przeciwnika w miejscu.
- Jeśli to przeciwnik zwycięży, udaje mu się wymknąć i od następnej tury może normalnie działać.

Jeśli w wyniku zapasów nasz przeciwnik jest unieruchomiony, atak na niego za pomocą klów nie dostaje modyfikatora -1

**Walka dystansowa**

Ta mechanika obejmuje walkę przy użyciu różnych rodzajów broni miotającej, poczynając od pistoletów, poprzez kusze, a na karabinach maszynowych montowanych na samochodach kończąc.

W standardowej strzelaninie walczące strony wykonują test Opanowania + Strzelania, ale strzał snajperski może zamiast Opanowania wymagać Determinacji, a westernowy pojedynek „w samą północ” Zręczności + Strzelania, przynajmniej przy pierwszym strzałe.

W przypadku oddawania strzału do celu znajdującego się poza zasięgiem danej broni, otrzymuje się karę -2 kości.

**Opcjonalnie:** Można przyznać dodatkową kość stronie dysponującej większą siłą ognia (opierając się na sile rażenia broni) lub tej, która jest gotowa zużyć większą ilość amunicji.

---

**PRZYKŁAD:**

Jason używa pistoletu maszynowego i walczy z Draganem, który ma zwykły pistolet, więc otrzymuje dodatkową kość. Gretchen i Lynne walczą przy użyciu pistoletów, ale Gretchen jest gotowa opróżnić cały magazynek, więc otrzymuje dodatkową kość.

Narrator może w trakcie walki zmienić wymagany test. Jeśli postacie urządzą zasadzkę na ciężarówkę, pierwszy strzał może wymagać testu Determinacji + Strzelania. Ochroniarz z ciężarówki reaguje i rzuca na Spryt + Strzelanie, a napastnicy odpowiadają mu ogniem i wykonują rzuty na Opanowanie + Strzelanie.

**BROŃ MIOTANA:** Postać rzucająca czymś w kierunku celu wykonuje test Zręczności + Wysportowania. Niekiedy bronią miotaną bywają dość nietypowe przedmioty, na przykład części samochodowe lub nawet całe samochody w przypadku wampirów, a koktajle Molotowa w przypadku łowców.

**OBRONA PRZED ATAKAMI Z DYSTANSU:** Zwykle stosuje się test Zręczności + Wysportowania, co oznacza, że postać porusza się, utrudniając trafienie i aktywnie poszukując osłony. Strzelanina między dwiema postaciami może również zostać rozstrzygnięta jako konflikt ze stawianym oporem. W obu przypadkach należy zmodyfikować pulę kości w zależności od tego czy jest dostępna jakaś osłona:

OSŁONA	MODYFIKATOR PULI
Brak osłony	-2
Proste ukrycie przed kulami karabinowymi (krzaki, małe drzewo)	-1
Solidna osłona (blok silnika, ściana budynku)	+/- 0
Umocnienia (worki z piaskiem, bunkier)	+1
Stanowisko w pojazdzie opancerzonym	+2



Nieruchomy cel nie posiada puli obrony i zamiast tego bronii się ze ST 1.

**BROŃ MIOTANA W WALCE WRĘCZ:** Korzystając w walce wręcz z broni miotanej, rzuca się na Siłę + Strzelanie przeciwko Walce Wręcz lub Broni Białej. Przeciwnik nie otrzymuje kary za brak osłony, natomiast walczący bronią miotaną otrzymuje karę -2 kości, jeśli chce trafić kogoś znajdującego się poza zwarciem oraz karę -2 kości, jeśli ma broń większą niż pistolet.

#### WYMIANA MAGAZYNKA I KONTROLOWANIE IŁOŚCI AMUNICJI:

W Wampirze generalnie nie kontroluje się dla ręcznej broni palnej ilości amunicji, ale biorąc pod uwagę fakt, że test ataku zwykle dotyczy więcej niż jednego strzału, rozsądne jest wymaganie wymiany magazynka po pojedynczym ataku rewolwerem lub inną małą bronią ręczną, po dwóch atakach większością pistoletów oraz karabinów samopowtarzalnych i po trzech atakach w przypadku magazynków o pojemności większej niż 30 pocisków.

W przypadku większości broni wymiana magazynka to drobne działanie za -2 kości (zobacz wyżej), zakładając, że dysponuje się szybkoładowarką.

**PRECYZYJNE TRAFIENIA:** Walczący może chcieć trafić w konkretne miejsce, na przykład w opony samochodu, puchar trzymany przez starszego, żeby wytrącić mu go z ręki lub w nogę uciekającego informatora. Precyzyjne trafienia obejmują również próby dekapitacji albo trafienia kolkiem w serce wampira (zobacz s. 221).

Aby wykonać precyzyjne trafienie, napastnik deklaruje swoje działanie i swój cel, zanim wykona rzut ataku. Po wykonaniu testu odejmuje od uzyskanego wyniku określona liczbę sukcesów – trafienie w konkretne miejsce jest trudniejsze i sprawia, że „bezpieczne” trafienie w środek celu jest mniej prawdopodobne. Modyfikator ten to najczęściej -2 sukcesy, chociaż Narrator może go podnieść lub obniżyć w zależności od celu. Trafienie w opone samochodu może pociągać za sobą karę -1 sukcesu, podczas gdy przestrzelenie przewodu paliwowego startującego samolotu to już -4.

Dokładny efekt precyzyjnego trafienia zależy od Narratora, ale nie powinny to być zwiększone szkody lub obrażenia, ponieważ za to odpowiada rzut na zwykły atak.

W precyzyjnych trafieniach chodzi o inne rodzaje szkód lub obrażeń, na przykład obezwładnienie zamiast zabicia kosztem skuteczności ataku.

**CIĘŻKIE URAZY:** Tabela ciężkich urazów pozwala graczom, którzy lubią rozgrywać bardziej krvawą walkę, dodać kolejne skutki skrajnych obrażeń Zdrowia. Kiedy jest się Niesprawnym, po odniesieniu obrażeń należy rzucić k10, dodać do wyniku liczbę zaznaczonych na wskaźniku Zdrowia Poważnych Obrażeń i odczytać wynik w tabeli. Może to spowodować kolejne kary nalożone na pule kości (a nawet natychmiastową śmierć), które zaznacza się niezależnie od innych obrażeń wskaźnika Zdrowia.

LICZBA POW. OBRAZEŃ + WYNIK RZUTU	CIĘŻKI URAZ
1-6	<b>Ogłoszenie:</b> Musisz wydać 1 punkt Siły Woli lub tracisz turę
7-8	<b>Ciężki uraz głowy:</b> Wykonujesz Fizyczne rzuty z karą -1 kości, a Umysłowe z karą -2
9-10	<b>Złamanie:</b> Wykonujesz rzuty z karą -3 kości, jeśli używasz złamanej kończyny lub <b>Osłepienie:</b> Wykonujesz rzuty z karą -3 kości, jeśli musisz polegać na wzroku (łącznie z walką). Narrator decyduje, który uraz ma w danej sytuacji większy sens
11	<b>Ciężka rana:</b> Wykonujesz wszystkie rzuty z karą -2 kości, dodaj +1 do wszystkich obrażeń, które otrzymujesz
12	<b>Okaleczenie:</b> Te same skutki co przy Złamaniu, ale kończyna jest odcięta lub zbyt zmasakrowana, żeby można jej było używać
13+	<b>Śmierć</b> (u śmiertelników) lub natychmiastowe zapadnięcie w letarg (u wampirów).

#### PRZYKŁAD:

Wampir Eric ma Kondycję 3, a wskaźnik Zdrowia 6. Odniósł 4 powierzchowne obrażenia od kul podczas walki z ochroniarzami. Kiedy próbuje uciec, jeden z ochroniarzy

trafia go ponownie i zadaje 6 obrażeń.

Ponieważ rany postrzałowe powodują u wampirów Obrażenia Powierzchowne, wynik dzieli się na pół (3) i w ten sposób zapelniają się z ostatnie pola wskaźnika Zdrowia Eric'a, co powoduje u niego Niesprawność. Trzecie obrażenie zmienia też 1 Obrażenie Powierzchowne w Poważne.

Ponieważ Eric zostaje ranny (otrzymując trzecie obrażenie), kiedy jest Niesprawny, musi wykonać rzut w tabeli ciężkich urazów. Gracz wyrzuca 5 i dodaje 1 za Poważne Obrażenie, zatem wynik wynosi 6. Eric zostaje ogłuszony. Gracz wydaje więc punkt Siły Woli, aby mógł on kontynuować swoją ucieczkę.

### Krytyczne zwycięstwa w walce

W celu przyspieszenia rozgrywki można przyjąć, że jeśli gracz uzyska krytyczne zwycięstwo w walce z anonimowym śmiertelnikiem, zostaje on unieszkodliwiony bez konieczności liczenia obrażeń. Krwawa wygrana kończy się zazwyczaj jego śmiercią.

### Przykładowe wskaźniki bronii

Żeby obliczyć sumę zadanych obrażeń, dodaj wskaźnik obrażeń broni do nadwyżki sukcesów z testu ataku.

#### PRZYKŁAD:

Adam rzuca kamienną rzeźbą z fontanny w Paulinę i uzyskuje 2 sukcesy. Narrator uznaje, że rzeźba ma wskaźnik obrażeń +3 – jest ona dość ciężka – i w rezultacie Paulina odnosi 5 Powierzchownych Obrażeń Zdrowia (dzielonych jak zwykle na pół).

BROŃ	WSKAŹNIK OBRAZEŃ
<b>Broń improwizowana</b> , kołek*	+0
<b>Lekka broń obuchowa</b> (kasetet)	+1
<b>Ciężka broń obuchowa</b> (pałka, łyżka do opon, kij bejsbolowy)	+2
<b>Lekka broń klująca</b> (bełt z kuszy, nóż sprężynowy)	
<b>Lekka broń strzelecka</b> (pistolet kal. 5,56 mm)	
<b>Ciężka broń biała</b> ( miecz, topór)	+3
<b>Średnia broń strzelecka</b> (karabin kal. 7,62 mm, pistolet 9 mm, strzelba)	
<b>Ciężka broń strzelecka</b> (strzelba kaliber 12 – z bliska, rewolwer .357 Magnum)	+4
<b>Najcięższa broń biała</b> (dwuręczny miecz, stalowa belka)	

\* Jeśli napastnikowi uzbójcomu w drewniany kołek uda się precyzyjne trafienie w serce wampira i zada mu 5+ obrażeń, Spokrewniony zostaje sparaliżowany.

### PANCERZ

Każdy punkt pancerza zamienia 1 Poważne Obrażenie od broni klującej lub tnącej (na test) w Obrażenie Powierzchowne, które jest następnie dzielone na pół, tak jak zwykle. Ta ochrona jest zasadniczo przydatna raczej dla śmiertników i wampirów słabej krwi, ponieważ dla normalnych Spokrewnionych powyższe rodzaje obrażeń i tak są Powierzchowne.

TYP PANCERZA	PUNKTY PANCERZA
Wzmocniona odzież/ gruba skóra	2 (0 w przypadku kul)
Nylon balistyczny	2
Kamizelka z kevlarem	4
Wojskowy/taktyczny pancerz SWAT (kara -1 kość do testów Zręczności)	6

## Zaawansowany Konflikt: Walka społeczna

Walka czy też konflikt społeczny może toczyć się w dowolnym miejscu i przyjąć dowolną formę; od mierzenia się wzrokiem na ulicy, aż po wymianę uprzejmości na księżyczym dworze. Biorąc pod uwagę rozmaitość potencjalnych konfliktów, zasady te są nieco bardziej ogólne niż w przypadku walki fizycznej.

W walce społecznej bardzo dobrze sprawdza się zasada trzy tury i koniec oraz konflikt jednego rzutu.

Wymyślenie naprędce nowej strategii retorycznej nie jest tak proste, jak zapamiętanie sceny walki z filmu akcji lub horroru, więc kreatywność graczy wydaje się szybciej wyczerpywać.

Tak jak w przypadku konfliktu jednego rzutu, istotne jest to, żeby z góry ustalić stawkę – co dzieje się ze zwycięzcą, a co z przegranym.

Walka społeczna wymaga obecności przeciwnika, kogoś, kto podejmuje aktywne działania, aby przeszkodzić ci w osiągnięciu celu i próbuje cię pokonać na tym samym polu, na którym go atakujesz. W przypadku akcji społecznych pozabawionych takiego przeciwnika – przekonywania obojętnych słuchaczy, uwodzenia ofiary, przekonania wojskowego patrolu, żeby puścił cię wolno i tak dalej – należy stosować zwykłe rozstrzygnięcia.

### Pula konfliktu społecznego

W zależności od typu, miejsca i świadków konfliktu (jeśli jacyś w ogóle są) gracze i Narrator tworzą pule kości odzwierciedlające metody, które mają zostać użyte w rozstrzygającym momencie. Oto kilka przykładów:

- Mierzenie się wzrokiem z konkurencyjnym gangiem – Determinacja + Zastraszanie.
  - Ty iwój rywal staracie się przekonać Księcia, że to ta druga strona kłamie – Manipulacja + Perswazja.
  - Ty iwój rywal staracie się poprawić swoją pozycję społeczną w Elizjum – Opanowanie + Etykieta.
  - Bitwa na rap (XXI wiek) lub pojedynek poetów (XVII wiek) – Spryt + Występy Publiczne.
  - Chcesz wygrać konkurs architektoniczny, żeby przekonać miasto do zbudowania nowej przystani z wykorzystaniem magicznej geometrii – Inteligencja + Rzemiosło (Architektura).
  - Zblazowany podrywacz i doświadczona awanturnica starają się doprowadzić wzajemnie do poddania Więzi Krwi – Charyzma + Przebiegłość.
  - Rozgrywka żywych szachów z krwawymi lalkami w charakterze figur, która symbolizuje jakieś nieczyste manipulacje – Inteligencja + Wykształcenie (Szachy).
- Pule konfliktów społecznych mogą być różne u różnych ich uczestników, nawet w tym samym konflikcie:
- W trakcie mierzenia się wzrokiem z członkami

wrogiego gangu, powoli miażdżysz kosz na śmieci – Siła + Zastraszanie.

- Przekonujesz Księcia, że twój wróg kłamie za pomocą odpowiednich dowodów, a nie samej gadki – Inteligencja + Perswazja.
- Wzmacniasz swoją pozycję za pomocą plotek i osłabiania rywali, a nie otwartej konfrontacji – Manipulacja + Etykieta.
- Bierzesz udział w bitwie na rap, żeby się pokazać, a nie rymować – Charyzma + Występy Publiczne.
- Przekonujesz radę miejską, że twój projekt przystani jest lepszy niż inne – Manipulacja + Polityka.
- Grasz na próżności i podświadomych pragnieniach swojego rywala – Charyzma + Intuicja albo nawet Manipulacja + Intuicja, jeśli są w to zamieszanie osoby trzecie.
- Grasz w szachy nie po to, aby wygrać, ale żeby przekonać obserwujących partię Ventru, że masz w sobie wystarczająco dużo bezwzględności, żeby dali ci awans – Manipulacja + Wykształcenie (Szachy).

Te pule mogą być inne w różnych sytuacjach i przy różnych podejmowanych działańach, tak samo jak w przypadku innych rodzajów konfliktów.

### Zabójcze uśmiechy

Rozstrzygaj konflikty społeczne za pomocą tej samej mechaniki, co w przypadku walki fizycznej.

W konfliktach społecznych kolejność działań rzadko ma znaczenie. Jeśli jednak je ma, użyj Spryty + Etykiety, żeby uporządkować Inicjatywę, chociaż na przykład w intrydze, w której plan odpowiedniego rozpoczęcia odgrywa dużą rolę, można zamiast Spryty użyć Manipulacji.

Strony konfliktu wykonują swoje rzuty i podliczają uzyskane w nich sukcesy. Strona z większą liczbą sukcesów odejmuje od swojego wyniku sukcesy strony przeciwczej i zadaje obrażenia Sily Woli równe uzyskanej różnicy.

Strona konfliktu społecznego zawsze może ustąpić zanim wykona się jakiekolwiek rzuty – często lepiej jest się wycofać niż osmieszyć i załamać, jeśli porażka wydaje się niemalże pewna.

Obrażenia Sily Woli są bardziej dotkliwe, jeśli świadkami twojej słabości są osoby trzecie. Dodaj stosowny modyfikator obrażeń w zależności od tego, kim są świadkowie (sama ich obecność nie wystarczy, muszą być oni jeszcze zainteresowani rozstrzygnięciem).

ŚWIADKOWIE	DODATKOWE OBRAŻENIA SIŁY WOLI
Tylko przeciwnicy	+0
Twoja koteria	+1
Spokrewnieni, których zdanie sobie cenisz, na przykład mentor, partner/ka	+2
Primogen, Harpie lub inni Spokrewnieni o wysokiej pozycji społecznej; inni rywale poza aktualnym przeciwnikiem	+3
Książę, Baron lub inna ważna osobistość	+4

### Czas w konfliktach społecznych

W odróżnieniu od konfliktu fizycznego, który dzieje się zazwyczaj w obrębie jednej sceny, walka społeczna może być dłuższa. Rywale piszący petycje do Księcia, artystyczny pojedynek pomiędzy dwójką Toreadorów lub pojedynek Malkavianów próbujących wywołać u siebie nawzajem ataki szaleństwa mogą trwać przez kilka dni, tygodni lub nawet przez stulecia.

W długotrwałym konflikcie straty poniesione w Sile Woli niekoniecznie muszą odzwierciedlać nagły szok. Może to być wynik długotrwałego szarpania sobie nerwów, które podczas danego fragmentu gry przekroczyło pewien bezpieczny poziom.

W przypadku długotrwałych konfliktów społecznych proste liczenie sukcesów z trzech rund (albo wygrana w dwóch z trzech rund) może być wystarczającą miarą dla fabuły i odgrywania ról. Narrator i gracze nie muszą w ogóle śledzić obrażeń, mogą po prostu grać według wyników rzutów.

### Wygrana w konflikcie społecznym

Walka społeczna kończy się, gdy jedna ze stron da za wygraną, zwykle wtedy, kiedy staje się Niesprawna. Czasami przeciwnik walczy jednak aż do całkowitego załamania emocjonalnego, kiedy to jego wskaźnik Siły Woli zapełnia się w całości Poważnymi Obrażeniami. Zwycięska strona zdobywa to, co ustalonono jako stawkę.

Narrator może nałożyć na przegranego dodatkową karę, która działa podczas kontaktów ze zwycięzcą, przynajmniej do czasu, aż wspomnienia walki nie zatrą się w pamięci ■

# Zasady Krwi

Przedstawiona powyżej mechanika wraz z podstawowymi zasadami Systemu Narracyjnego (zobacz s. 115-131) stanowi wystarczającą strukturę dla dowolnej kroniki *Wampira*. Opierając się na niej, Narratorzy mogą improwizować do woli, jednak niektórzy z nich w przypadku pewnych kronik mogą chcieć zagłębić się nieco bardziej w szczegóły i poczuć ów komfort, który zapewnia solidny szkielet zasad.

Stąd też poniższa, dodatkowa i bardziej szczegółowa mechanika, która ma kształtować specyficzne dla wampirów aktywności.

## Polowanie

Spokrewnieni są łowcami z natury i z upodobania. Polowanie i picie krwi to centralny temat legend, książek i filmów traktujących o wampirach. Ale podobnie jak w przypadku wszystkich innych działań, gracze i Narratorzy mogą chcieć skupić się na polowaniu lub potraktować je pobieżnie – a następnej nocy być może postąpić na odwrót.

Narratorzy i gracze powinni w miarę możliwości planować i opisywać polowanie w kreatywny sposób. Opisy powinny być krwawe i zwięzłe (chyba że polowanie to główne działanie w opowiadanej historii), zawsze jednak powinny być przede wszystkim wciągające i dramatyczne.

Istnieją zasadniczo dwa sposoby przedstawiania scen polowania – „cios po ciosie”, kiedy chce się, aby szczegółowe, krwawe sceny wysuwały się na pierwszy plan, a także „w oddaleniu”, kiedy preferuje się szybsze sceny, które w minimalnym stopniu zwalniają tempo gry.

Najszybszy i najprostszy sposób odgrywania polowania polega na wykonaniu pojedynczego rzutu pulą kości opartą na typie drapieżnictwa postaci lub jej innym wiarygodnym elemencie. Jeżeli postacią jest na przykład Gangrel, polowanie może być przerażającym pościgiem przez park (Wytrzymałość + Wysportowanie), podczas gdy Nosferatu woli

czyhać w ciemnej uliczce na ofiarę niczym pajęk, żerując na przypadkowych osobach znajdujących się pod wpływem alkoholu lub narkotyków (Determinacja + Krycie się). Jakkolwiek ów rzut jest ustalany, gracz wykonuje prosty test o ST typowym dla danego terenu.

Zwycięstwo w teście oznacza, że wampir znalazł ofiarę i pożywił się – zabił, zranił lub po prostu wypił jej krew. Jego Głód zostaje obniżony o odpowiednią liczbę poziomów (zobacz tabelkę na stronie 212) i nie występują żadne bezpośrednie negatywne konsekwencje. Zabicie człowieka, a nawet żerowanie w niektórych miejscach, może zawsze zemścić się na wampirze, zwłaszcza jeśli lokalna Maskarada jest słaba lub w mieście pojawiła się Druga Inkwizycja.

Nie trzeba dokładnie liczyć czasu żerowania, chyba że jest on kluczowym elementem dla danej historii. W tych niewielu przypadkach, kiedy ma on znaczenie, Narrator może założyć, że żerowanie trwa godzinę lub ustalić czas w taki sposób, żeby pasował do narracji lub zwiększał napięcie.

Jeśli postać wybiera wygraną jakimś kosztem, poziom Głodu wampira ulega zmniejszeniu, ale coś idzie nie tak, na przykład żywiciel umiera nagle lub krwawo, z miejsca zdarzenia ucieka wiarygodny świadek albo okazuje się, że wampir kłusował na terytorium innej koterii (co często się zdarza w miastach, gdzie tereny łowieckie są rozdzielane zarówno przez rady Anarchistów, jak i Książąt Camarilli). Komplikacje powinny być takie, żeby mogła się z nimi zmierzyć (lub mieć nadzieję, że ich uniknie) cała koteria, kiedy łowca powróci do grupy, a nie takie, które naprawiąby on samemu w momencie poniesienia porażki.

W niektórych kronikach albo w niektórych momentach Narrator może po prostu pozwolić wampirom mającym stałe Stado lub kontrolę nad obfitym terenem łowieckim na żerowanie bez konieczności wykonywania testu, jeśli jest to uzasadnione fabularnie. W końcu odnalezienie ofiary jest niekoniecznie najtrudniejszą rzeczą – możenią być zachowanie Człowieczeństwa lub Maskarady, kiedy Bestia jest zbyt wygłodniała.

## Pule drapieżnictwa

Wiele wampirów próbuje zmienić swoje metody żerowania, kiedy tylko nadarzy się ku temu okazja, ale instynkt narzuca im pewne schematy postępowania. Kombinacja Atrybutu i Umiejętności używana przy polowaniu zależy od podejścia wampira, które z kolei jest zgodne z jego typem drapieżnictwa (zobacz s. 175).

Gracze mogą zaproponować w tym miejscu jakieś zmiany, a Narrator może się na nie zgodzić lub wprowadzić jakąś komplikację, która jest spowodowana tym, że drapieżnik zajmuje się myśleniem zamiast polowaniem. Dyscypliny i Zalety również mogą wpływać na owe pule, nawet w większym stopniu niż w przypadku opcji przedstawionych poniżej.

**FARMER:** Opanowanie + Rozumienie Zwierząt. Farmer żeruje na zwierzętach. Znajduje i łapie swoją zdobycz, aby się nasiąć.

**GWIADZA SCENY:** Manipulacja + Perswazja. Gwiazda sceny żeruje na jakiejś elitarnej lub zwykłej subkulturze, w której ma wysoką pozycję. Robi scenę, przyszykuje lub izoluje ofiarę, na której ma żerować, a następnie manipuluje lub nakłania ją do milczenia.

**KANIBAL:** Manipulacja + Przebiegłość. Kanibal potajemnie żeruje na swojej śmiertelnej rodzinie lub znajomych. Zbliża się do ofiar, żeruje na nich i ukrywa to, żeby móc żerować na nich ponownie.

**KOCUR:** Siła + Walka Wręcz. Kocur zdobywa krew przy pomocy siły, gróźb, tropienia i atakowania ofiar. Jeśli żeruje na przestępach, niczym jakiś mroczny rycerz ulicy, używa przy szukaniu ofiar Sprytu + Cwaniactwa.

**KONSENSUALISTA:** Manipulacja + Perswazja. Konsensualista zdobywa krew za zgodą swoich ofiar, na przykład pod pozorem pracy w służbie zdrowia lub wspólnego fetysza. Oswaja swoje ofiary, żeruje na nich i namawia je, żeby go karmili.

**MODLISZKA:** Żeruje na innych wampirach. Jeśli popełni błąd, ginie albo jeszcze tej samej nocy, albo jako ofiara krwawych łowów. Narrator nie powinien sprowadzać czegoś takiego do serii rzutów kośćmi.

**OZYRYS:** Manipulacja + Przebiegłość lub Zastraszanie + Sława. Ozrys żeruje na swoich fanach, sekcie lub innego rodzaju zwolennikach. Słynie ze swoich Występów Publicznych, Nauki, Rzemiosła, Wykształcenia, Polityki lub innej Umiejętności. Pokazuje się, wybiera ofiarę i nakłania ją

pochlebstwami lub zastrasza, żeby na niej żerować.

**PIASKUN:** Zręczność + Krycie się. Piaskun żeruje na śpiących ofiarach. Typuje hotel lub dom, włamuje się do środka, żeruje po cichu i ucieka.

**SYRENA:** Charyzma + Przebiegłość. Syrena żeruje pod pozorem seksu. Wybiera ofiarę, oczarowuje ją i zabiera gdzieś, gdzie może na niej żerować.

**TORBACZ:** Inteligencja + Cwaniactwo. Torbacz zamiast polować, zdobywa krew w workach lub żeruje na martwych oraz umierających. Znajduje zdobycz, zdobywa dostęp i kupuje krew lub przekupuje kogoś, żeby ją dostać.

## Teren łowiecki

Stopień Trudności rzutu na polowanie zależy od liczby potencjalnych ofiar znajdujących się na danym obszarze oraz od jego poziomu bezpieczeństwa i spójności społecznej. Bloki, w których wszyscy żyją w ścisiku i rozproszone domy, w których każdy pilnuje własnego nosa to według tej miary podobny

TEREN ŁOWIECKI	ST
Slumsy, Skid Row, bloki komunalne, peryferie miasta, Lunapark	2
Dzielnica hipsterów lub artystów albo zrujnowana lub gentryfikowana dzielnica robotnicza	3
Normalna dzielnica robotnicza, biznesowe centrum miasta, zabytkowa dzielnica, lotnisko, kasyno	4
Dzielnica fabryczna, magazyny, dzielnica portowa, park, przedmieścia zamieszkane przez klasę średnią	5
Bogata dzielnica	6



teren łowiecki. Na lotnisku jest zaś pełno podróżnych, których zniknięcia nikt nie zauważa przez wiele godzin lub dni, ale jest też pełno służb i kamer.

Dany teren łowiecki może mieć odpowiednie modyfikatory zależne od wybranego miejsca (zobacz Miasta, s. 337) lub jakieś cechy (dobrej lub złej) Chasse jego domeny (zobacz s. 195).

Liczniejsza niż zwykle obecność policji zwiększa ST o 1, dodatkowe środki bezpieczeństwa (jakie są stosowane chociażby w przypadku ochrony polityków lub przy alarmie bombowym) zwiększą ST o 2 dla niektórych rodzajów polowania. Festiwal, parada, demonstracja, zamieszki lub inne duże ludzkie zgromadzenia zmniejszą ST o 2. Minimalny ST polowania zawsze wynosi 1.

W niektórych dzielnicach wampiry mogą być zmuszone polować w grupach, a przynajmniej w parach – ktoś musi pomagać przy uwodzeniu, atakowaniu większej zdobyczy lub stać na straży podczas żerowania. Jeśli plan wydaje się możliwy do realizacji, Narrator może zezwolić na pracę zespołową (zobacz s. 122).

Narratorzy mogą podnieść ST polowania dla wyjątkowo nieludzkich wampirów (Nosferatu, niektórzy Gangrele, wampiry z Człowieczeństwem poniżej 4), ponieważ takim potworom ciężko wtopić się w tłum.

## Polowanie jako skok

Gracze mogą uznać, że mają ochotę żerować na francuskim

### ZANIECZYSZCZONA KREW

**Wampiry, jako istoty nieumarłe, nie muszą się raczej obawiać konwencjonalnych trucizn. Mimo to truczyny lub substancje odurzające, które znajdują się w krwi ofiar, mają na nie wpływ. Niektóre „ćpające” wampiry wyszukują ofiary znajdujące się pod wpływem substancji odurzających, żeby również odczuwać ich efekty. Narkotyki mogą także zmieniać Rezonans krwi ofiary (zobacz s. 226).**

**Na ogół większość środków odurzających ma mniejszy wpływ na wampiry niż na ludzi. Poniższych wartości należy używać jako podstawy dla efektów odurzenia u śmiertelników i górnej wartości efektów dla imprezujących wampirów. W większości przypadków efekty te trwają przez jedną lub dwie sceny, w zależności od rodzaju środka i jego przyjętej ilości.**

- **Alkohol:** Obniż pule Zręczności i Inteligencji o 1 kość.
- **Kokaina/amfetamina:** Wydajesz dwa punkty Siły Woli na przerzuty w przypadku krwawej wygranej lub bestialskiej porażki. ST przy opieraniu się lub kontrolowaniu szału wzrasta o 1.
- **Halucynogeny:** Pule Sprytu, Determinacji i Manipulacji wampira, niezdolnego do skoncentrowania się na dłuższą chwilę, zostają zmniejszone o 2 kości.
- **Heroina/morfina/oxy/opiaty:** Odejmij 2 kości od wszystkich pul Fizycznych. ST przy opieraniu się lub kontrolowaniu szału zmniejsza się o 1.
- **Marihuana:** Poczucie czasu wampira ulega nieznaczonym zmianom, co powoduje zmniejszenie jego puli Sprytu o 1 kość. ST opierania się szałowi zmniejsza się o 1.
- **Truczyna:** Odejmujesz 1 kość od wszystkich pul i odnosisz 1-3 Powierzchownych Obrażeń Zdrowia na scenę (w przypadku wyjątkowo szybko działającej i śmiertelnej trucizny – na turę). Tylko nieliczne trucizny mają jakikolwiek realny wpływ na nieumarłych. Powierzchowne Obrażenia mają zastosowanie wtedy, gdy zanieczyszczona Krew aktywuje, a następnie paraliżuje martwe nerwy wampira. Truczyna znika z ciała wampira, kiedy zużywa on zanieczyszczoną Krew, rozrzedza ją, gdy jego Głód osiągnie 5 poziom lub podczas następnego żerowania.

ministrze obrony, Rihannie lub krwawej lalce Księcia, której krew zapewnia wizje przyszłości. Taki scenariusz to polowanie jako skok i powinno być ono starannie zaplanowane oraz odegrane, jak we wszystkich filmach o napadach. W skoku bierze udział cała koteria. Nawet jeśli teoretycznie pojedynczy wampir mógłby dobrać się do tak smakowitej szyi, potrzeba więcej niż jednego, żeby wszystko przygotować, stać na czatach, dokonać dywersji i zaplanować ucieczkę.

Narrator może wprowadzić dowolne środki bezpieczeństwa lub inne komplikacje i przeszkody stojące na drodze wampirom. Możliwe jest wszystko, na przykład Książę zakazuje im polowania ze względu na konieczność zachowania Maskarady albo Druga Inkwizycja krzyżuje im szyki i zastawia pułapkę, podstawiając swoich ludzi w charakterze ofiar. Oczywiście postacie graczy mogą również wygrać. W takiej sytuacji przekonują się na własnej skórze, że zwycięstwo również może powodować pewne problemy – rząd francuski zaczyna bardziej wspierać Drugą Inkwizycję, Rihanna zaczyna zagrażać Maskaradzie i nagrywa płytę „Camarilla Amor”, Książę robi się jeszcze bardziej paranoiczny oraz autorytarny. Albo, co gorsza, wyczyni koterii pozostając niewykryte, ale pewien ambitny ancilla je rozpracował i teraz domaga się zapłaty za utrzymanie ich w tajemnicy.

## Bliskość wśród Potępionych

Wcześniej czy później wszyscy Spokrewnieni tracą możliwość pozwalania sobie na pewne fizyczne przyjemności. Dla niektórych na tym sprawia się kończy, podczas gdy inni zdają sobie sprawę, że działanie Krwi pozwala im na przeżycia, które są o wiele ciekawsze niż zwykły seks. Bliskość pociąga jednak za sobą pewne zagrożenia, ponieważ wampiry, które zatracą się w namiętności mają skłonność do picia Krwi wprost ze źródła, a tym samym narażają się na Więź Krwi. Spokrewnieni, którzy są pozbawieni skrupułów wykorzystują to dla własnej korzyści, używając swoich mocy uwodzenia, aby doprowadzić swoich kochanków do punktu, w którym nie będą mogli oprzeć się żadzy. Ostrożne wampiry używają różnych metod i sposobów obrony, żeby nie przekroczyć tej granicy, odmawiając sobie prawdziwej przyjemności płynącej z Pocalunku. Mogą w tym celu nadgryźć żyłą i pozwolić Krwi pływać przez chwilę poza ciałem, mając nadzieję, że wystarczy to, żeby straciła ona swoją zdolność do tworzenia Więzi. Inne pozwalają sobie tylko na zlizywanie niewielkich kropel (bez polkowania!) i tak dalej.

Zakładając, że obie strony robią co tylko mogą, żeby się zabezpieczyć, niedopuszczenie, aby zbliżyć się do granicy Więzi Krwi wymaga zdania prostego testu Opanowania + Intuicji o ST odpowiadającym

poziomowi zabezpieczeń (2 dla porządkowych zabezpieczeń, 5 dla braku jakichkolwiek zabezpieczeń). Nie trzeba chyba wspominać, że dla wielu wampirów przyjemność jest odwrotnie proporcjonalna do stosowanych zabezpieczeń.

Zmanipulowanie kogoś, żeby przekroczył granicę odbywa się w pojedynku Charyzmy lub Manipulacji + Występów Publicznych przeciwko Opanowaniu + Intuicji. Jeśli druga strona ma pozostać nieświadoma ozych starań, pula kości zostaje zmniejszona o 2.

Udawanie bezpośredniego wypicia krwi to test Opanowania + Przebiegłości przeciwko Opanowaniu + Intuicji.

Wiele wampirów uważa, że takiej intymności brakuje w przypadku Spokrewnionych, którzy są już Związani z kimś innym i unika ich jak ognia. Jeśli jedna strona jest Związana z drugą, jest to dla niej znacznie bardziej przyjemne i wielu Spokrewnionych unika bliskości ze Związanymi z tego właśnie powodu, chyba że oferuje im ją jako przyjemność. Jeśli obie strony są wzajemnie ze sobą Związane, nie jest to mile widziane wśród innych i bywa czasami źródłem ogromnej zazdrości. Kiedy zaangażowanych jest w to więcej osób, komplikacje tylko się mnożą.

## Warianty Kompulsji

Narratorzy i gracze mogą urozmaicać zasady Kompulsji, żeby zwiększyć ich rolę w grze

albo dostosować je do charakteru postaci. Oto niektóre możliwe warianty. Grupy korzystające z tych zasad muszą zgodzić się na utratę kontroli nad postacią i zajęcie się mniej ciekawymi aspektami wampirzego nieżycia. Zasady te mogą uczynić grę ciekawszą, ale początkujący powinni najpierw zaznajomić się ze standardowymi Kompulsjami i się z nimi obyć (lub je znienawidzić).

#### **SIŁA KOMPULSJI**

Doświadczone grupy mogą zwiększyć siłę Kompulsji postaci, jeśli na kościach Głodu wypadnie więcej niż jedna 1. W przypadku dwóch 1 Kompulsja powinna rozwinąć się w osobną scenę, a w przypadku co najmniej trzech 1 może wywołać u wampira trwale zmiany.

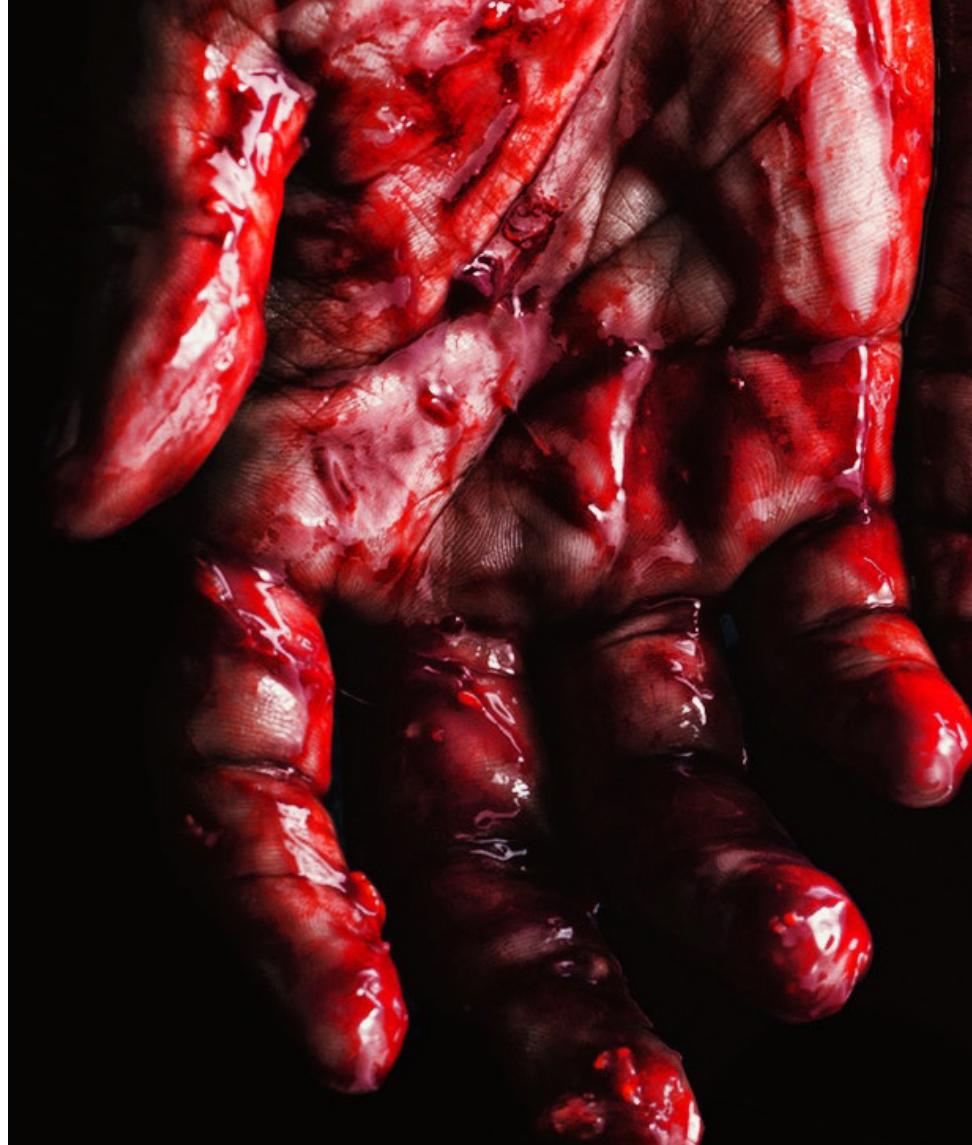
#### **DŁUGOTRWAŁE KOMPULSJE**

Długotrwałe Kompulsje nadają się do sytuacji, gdy test obejmuje dłuższy okres czasu i z tego powodu muszą różnić się od tych „szybkich”. Należy opisać efekty ich działania w narracji (lub zadać graczowi zasadnicze pytania w stylu: „Czy ogarnia cię Szał?”), zmienić Kompulsje w kluczową scenę, która będzie trwała wystarczająco długo, aby szczegółowo ją odegrać lub wymyślić, jakie skutki może mieć owa Kompulsja pod względem mechaniki i fabuły gry.

---

#### **PRZYKŁAD:**

Marco odczuwa Kompulsję, kiedy wykonuje rzut dla dłuższego




---

działania, które ma na celu przejęcie w ciągu kilku tygodni zasobów politycznego rywala. Wybuchy jego niepohamowanej złości w trakcie kampanii politycznej rozwścieczają nawet sojuszników, zmniejszając na ten czas jego Wpływ o 1 poziom.

---

#### **PROPOZYCJE NARRATORA**

Narrator, oprócz zwykłych podpowiedzi, może również w odpowiednim momencie sugerować postaci Kompulsję. Jeśli gracz odrzuca tę sugestię, jego postać musi wydać na to punkt Siły Woli. Jeśli ją przyjmuje, jego postać odzyskuje punkt Siły Woli.

---

#### **PRZYKŁAD:**

Keisha zostaje postrzelona w miejscowości spelunie przez swój przyszły posiłek. Narrator wysuwa sugestię: „Taka bezczelność nie może mu chyba ujść plazem?”. Keisha musi wybrać czy wyda punkt Siły Woli, żeby oprzeć się tej Kompulsji, czy też zadziała w zgodzie z nią i zdobędzie punkt Siły Woli.

---

#### **UKRYTE KOMPULSJE**

Ten rodzaj Kompulsji umożliwia bardziej dojrzałym i doświadczonym grupom eksplorowanie mrocznych motywów Wampira. Każdy gracz



wymyśla słabości i mroczne impulsy charakterystyczne dla swojej postaci, łącznie z własną wersją klanowej Kompulsji, dostosowując ją z pomocą Narratora do tych już istniejących. Następnie rozgrywka przebiega w normalny sposób, a Narrator rozdaje notki sugerujące odpowiednie Kompulsje (wybrane lub pochodzące z ukrytego rzutu) w odpowiednich momentach akcji i po nieudanych rzutach, kiedy postacie mają wysoki poziom Głodu.

Najlepiej byłoby, gdyby gracze nie ujawniali, które z ich działań są wynikiem Kompulsji, a które nie, przedstawiając innym niezmącony obraz temperamentu,

apetytu i okrucieństwa swojego wampira. Wydaje się to banalne, ale może uczynić grę o wiele bardziej mroczną.

## Memoriam

Wampiry są nieśmiertelne, a niektóre z nich są naprawdę bardzo stare. Nawet Spokrewnieni słabej krwi mogą mieć wspomnienia z kilkudziesięciu lat. Przez ten czas Spokrewniony z pewnością brał udział w wydarzeniach równie niebezpiecznych i dramatycznych jak te, o których opowiada się w trakcie sesji. W Memoriam gracze wracają do tych historii, wspominając tajemnice,

odkrywając motywy i prezentując swoją niesamowitą zdolność przewidywania, która objawia się na przykład tym, że dawno temu zostawili właśnie tutaj te wszystkie sztabki złota.

## Cele

Postać, która odgrywa Memoriam ma nie tylko nostalgiczne powody, żeby to robić. Nie ma oczywiście niczego złego w przygodzie, w której cała koteria składa się z punków z lat 80. XX wieku albo kowbojów z lat 80. wieku XIX, ale najlepiej, żeby Memoriam był jakoś związany z aktualnie rozgrywaną kroniką. Któryś z graczy wyjaśnia, co robił, czego się dowiedział lub co rozpoczął w przeszłości, i dlaczego może to być jakoś związane z toczącymi się obecnie wydarzeniami. Innymi słowy, ustala on dla siebie jakiś cel pochodzący z przeszłości, który już osiągnął.

Zasady określają te cele w kategoriach kropek:

- Odpowiedź na drobne pytanie, 1 kropka  
Zaplecza do wydania, 2 dodatkowe kości do jednego testu Umiejętności w teraźniejszości
- Odpowiedź na istotne pytanie, 2 kropki  
Zaplecza do wydania, 4 dodatkowe kości do jednego testu Umiejętności w teraźniejszości
- ● Odpowiedź na fundamentalne pytanie, 3 kropki  
Zaplecza do wydania, poważna przysługa

**ODPOWIEDZI:** Mogą to być odpowiedzi na pytania począwszy od „Gdzie był tunel wejściowy, kiedy budowano ten bank?”, aż po „Kto zabił byłego Księcia Miami w czasie Wielkiego Huraganu z 1926 roku?”. Drobna odpowiedź pomaga postaci w jednej scenie, istotna pomaga jej w jednej historii, fundamentalna rzuca zaś nowe światło na całą kronikę i najprawdopodobniej stanowi dla postaci znaczącą pomoc – prawdopodobnie sprawi również, że postać znajdzie się w niebezpieczeństwie, ale takie jest już nieżycie wampira.

**DODATKOWE KOŚCI:** Symbolizują one jakieś atuty, które uzyskuje postać dzięki wspomnianiu przeszłości. Gracz może wykorzystać je w teraźniejszości jak tylko chce, w obecnej historii lub w następnych, pod warunkiem, że rzut ma jakiś związek z doświadczeniami płynącymi z Memoriam: „Przyjaźniliśmy się w 1978 roku, co się stało?” lub „Teraz pamiętam, Billy the Kid nauczył mnie rzucać lasso”.

**KROPKI DO WYDANIA:** Te kropki Zapleca dodaje się do rzutów lub postać odnosi z nich podczas jednej historii jakąś inną korzyść. Może mieć ona miejsce w obecnej historii lub można ją zachować na później. Wydane kropki przepadają – gracz wykorzystał atuty, wydał kapitał albo w jakiś inny sposób wrócił do poprzedniego stanu posiadania.

Narrator może zezwolić na dowolną liczbę celów

w Memoriam, poczynając od odzyskiwania Siły Woli, poprzez uczenie się formuły eliksusu, a na załatwieniu sobie dostępu do kluczowego archiwum Nosferatu kończąc. Trzeba tylko ustalić wartość w kropkach w odniesieniu do powyższych zasad lub oprzeć ją na innych atutach, które są mierzalne w kropkach.

### Rozpoczęcie Memoriam

Wampir, który pamiętałby wszystkie szczegóły ze swojej przeszłości szybko by oszalał, ponieważ jego teraźniejszość ugębiałaby się pod ciężarem ton minionych wydarzeń. Szczegóły z poprzednich dekad i stuleci zacierają się, z wyjątkiem pamięci o niektórych konfliktach i przyjemnych zdarzeniach. Wampiry muszą napełnić Krwią swoje martwe od dawna naczynia w mózgu i uaktywnić uśpione połączenia nerwowe, żeby przywołać wspomnienia, dlatego rozpoczęcie Memoriam wymaga Sprawdzianu Głodu.

Postać może rozpocząć Memoriam tylko raz w trakcie historii, a Narrator może ograniczyć ich liczbę na sesję, zwykle do jednego. Jest oczywiste, że postać nie może uczestniczyć w Memoriam sprzed swojego urodzenia. Kilka postaci może rozpoczęć Memoriam w tym samym momencie pod warunkiem, że były one obecne w wybranym miejscu i czasie.

Gracz ma jakieś wyobrażenie o tym, gdzie i kiedy jego postać została Spokrewniona, a być może i o tym, co robiła od tamtej pory.

Wybiera więc miejsce i czas, który postać ma wspominać i jeśli jest to biała plama, co do której gracz niczego wcześniej nie ustalił, tym lepiej. Zrób notatkę na ten temat, która może przydać się w przyszłości („Sierpień 1918: picie krwi ofiar grypy w Bostonie oraz unikanie poboru”) i do dzieła!

Jeśli postać rozpoczyna Memoriam w odpowiednich okolicznościach, otrzymuje dodatkowe kości do wykorzystania w konfliktach, które pamięta i odgrywa w swoich wspomnieniach. Może użyć tych kości jedna po drugiej albo wszystkich naraz, jak woli. Jeśli rozpoczyna Memoriam:

- W miejscu, w którym rozgrywały się minione wydarzenia – otrzymuje 2 kości
- Tuż po wypiciu krwi śmiertelnika, który był na miejscu (takiego, który przeżył lub jego potomka) – otrzymuje 1 kość za każdy poziom Głodu zaspokojony podczas tego żerowania
- Po wypiciu *vitae* nieśmiertelnego BN, który był obecny na miejscu – otrzymuje 1 kość za mały łyk lub liczbę kości równą Mocy Krwi dawcy +1 w przypadku większej ilości wypitej Krwi.
- Trzymając wyjątkowy przedmiot, który ma zostać użyty w scenie z Memoriam (na przykład broń, z której zastrzeliliła szeryfa Pata Garreta) – otrzymuje 3 kości do wykorzystania tylko w tych testach, w których pojawia się ów przedmiot

#### **MEMORIAM I STATYSTYKI:**

Postać z Memoriam powinna mieć niższy poziom Cech, ponieważ dysponuje mniejszym doświadczeniem, ale obliczanie tej różnicy byłoby zbyt czasochłonne dla większości grup. Zamiast tego można przyjąć, że wszystkie jej Atrybuty i Umiejętności pozostają na tym samym poziomie, i odjąć 1 poziom od jednej z Dyscyplin za każde 50 lat, o które postać się cofa w czasie, chyba że zachodzą jakieś szczególne okoliczności (na przykład wampir, który spędził 500 lat w letargu i niedawno się przebudził nie powinien ponosić kary za czas spędzony we śnie).

Atuty i Wady zależą od decyzji Narratora, który powinien starać się, żeby dawna wersja postaci pasowała do fabuły. Jeśli powinna mieć ona dostęp do Schronienia, z którego została wyrzucona w 1945 roku, powinna go mieć również w Memoriam. Jeśli powinna mieć mniejsze Zasoby, ponieważ zrobiła majątek dopiero na handlu diamentami po upadku ZSRR, należy jej zmniejszyć Zasoby. Historia powinna być nie tylko ciekawa, ale i spójna, jeśli jest to możliwe.

Wampiry grają w Memoriam z tym samym poziomem Głodu, z którym je rozpoczęły, chyba że Narrator postanowi inaczej.

**Prowadzenie Memoriam**  
Narrator powinien postawić przed graczami przynajmniej jedno zadanie za każdą kropkę celu, o ile nie zaszkodzi to fabule.

Gracze, których postaci nie ma



w Memoriam, odgrywają role BN, reagując na działania pozostałych postaci graczy. Może to stanowić zabawny kontrast z ich normalnymi postaciami – zatwardziały purytanin z głównej kroniki staje się nagle lowelensem z paryskiego półświatka lat 80. XIX wieku. Można sobie wyobrazić, że jest to niczym obsadzenie stałych aktorów z serialu telewizyjnego w rolach innych postaci podczas retrospeckcyjnych odcinków.

Narrator powinien się postarać, żeby jasno wyłożyć cel i zadania Memoriam, aby scena była zwarta i toczyła się

płynnie. To również on decyduje, kiedy i w jaki sposób Memoriam kończy się albo sukcesem, albo nieodwracalną porażką.

#### **PRZECIWNOŚCI:**

Narrator powinien ustalić odpowiedni poziom przeciwności, dostosowany do poziomu celu Memoriam i stanowiący wystarczające wyzwanie dla graczy – z grubsza jedną przeciwność na poziom celu. Mogą to być proste testy lub konflikty jednego rzutu. Jeśli ma się zamiar odegrać cały konflikt tura po turze, powinien on stanowić całość Memoriam.

## Po Memoriam

Jeśli Memoriam było udane, postacie odnoszą korzyść, do jakiej dążyły przy jego rozpoczętym. Porażka odniesiona w którymś z zadań sprawia, że całe Memoriam jest nieudane i stanowi nauczkę, jak kiepsko postać poradziła sobie niegdyś z problemem, którego rozwiązania obecnie poszukuje.

Wszelkie obrażenia Siły Woli zostają zachowane do teraźniejszości. Obrażenia Zdrowia przenosi się na Siłę Woli w postaci traumy pourazowej, ciążącej obecnie na psychice postaci. Przyjmuje się, że ciężkie urazy odniesione w Memoriam zostały w międzyczasie wyleczone.

Jeśli postać podczas Memoriam zapada w letarg, zakłada się, że jakoś się z niego do czasów obecnych wybudziła (użyj dłużności letargu w zależności od poziomu Człowieczeństwa w trakcie Memoriam i wyłącz ten okres z kolejnych Memoriam). Jeśli postać ginie w Memoriam – cóż, to w jaki sposób powróciła i komu zawdzięcza tę mroczną przysługę to wspaniałym temat dla dalszej gry... Być może poprzez kolejne zagłębienie się w Memoriam...

Narratorzy i gracze powinni podczas Memoriam współpracować ze sobą jeszcze ściślej niż zwykle – zbyt wiele niespójności i rozbieżności z fabułą podważa jedność akcji, chyba że kronika ma celowo klimat szaleństwa i koszmaru.

## System Zobowiązań

Władza nad innymi nieumarłymi może być dla Przeklętych najcenniejszą rzeczą, ale przysługi cieszą się równym wzięciem. Proces wymieniania, oddawania i przyjmowania przysług to fundament struktury społecznej wampirzego świata. Krótko rzecz ujmując, mądry Spokrewniony oferuje innym przysługi, a głupi zaciąga długi – i staje się niewolnikiem swoich własnych zobowiązań, marionetką w rękach tych, którzy udzielili mu pomocy i żądają w zamian różnych korzyści.

Spoleczeństwo Spokrewnionych to bizantyjska płątanina przysług, które jest się winnym, przysiąg lojalności, splaconych długów i złamanych obietnic. Od najpotężniejszego Księcia po najmniej znaczącego żółtodzioba, monetę królestwa Spokrewnionych – nie licząc oczywiście Krwi – jest przysługa.

## Przysługi

Zobowiązania wampira wobec innych Spokrewnionych są wyrażone za pomocą przysług. W niektórych domenach funkcjonują one niczym kredyt; ktoś musi być dłużny przysługę wampirowi, żeby jakś otrzymać – w ten sposób uzyskuje się „wiarygodność kredytową”. W innych domenach jest odwrotnie, im więcej przysług wampir jest dłużny, tym bardziej

uważa się go za niezdolnego do odwdzięczenia się. Jedna rzecz nie ulega jednak zmianie we wszystkich domenach – przysługa to przysługa i trzeba ją spłacić, chyba że zostanie się z tego zwolnionym przez wierzyciela.

Jeśli wampir zabije wierzyciela przysługi (bezpośrednio lub prawdopodobnie pośrednio), w większości domen wierzycielem jego dluwu staje się Stwórca lub najstarszy Potomek ofiary, w innych zaś domenach Książę lub Harpie. Spokrewnieni wrażliwi na punkcie honoru często nalegają na formalne przekazanie takiego dluwu, nawet jeśli wierzyciel zginął z ręki Drugiej Inkwizycji. Niewywiązanie się ze swoich zobowiązań lub twierdzenie, że ktoś jest dalej coś dłużny pomimo splaty dluwu niszczy reputację Spokrewnionego. Harpie zawsze wypatrują najmniejszych oznak oszustwa, czasami nawet dokładnie rejestrują wszystkie zobowiązania w swojej domenie. Oszust może zostać nawet wygnany z Dworu – jeśli słowo wampira nic nie znaczy, nie można wierzyć w jego lojalność. System przysług respektują nawet Anarchiści, w dużej mierze po to, żeby pokazać, że nie potrzebują dworów i księży, aby zachowywać się w honorowy sposób.

Spokrewnieni z różnych domen mają różne metody rejestracji przysług. W niektórych specjalnie oddelegowana do tego Harpia prowadzi księgi zobowiązań, w innych wszystkie ważne postacie mają własną walutę

symbolizującą przysługi (rzadkie monety, weksle, paski materiału i im podobne), które rozdają, a w jeszcze innych jest to wyłącznie system honorowy.

Im potężniejsza osoba wyświadczająca przysługę, tym mocniejsza przysługa.

Ogólnie rzecz ujmując, społeczeństwo Przeklętych wyróżnia cztery rodzaje przysług:

#### **TRYWIALNA PRZYSŁUGA:**

Najprościej ją otrzymać i spłacić. Trywialna przysługa zwykle nie niesie ze sobą żadnego ryzyka lub kosztu dla tego, kto ją wyświadczza. Należy się za pomoc w znalezieniu krwi, za zaproszenie na ekskluzywne przyjęcie lub za wejście do popularnego klubu nocnego albo zrobienie miejsca w Schronieniu. W większości domen członkowie koterii wyświadczają sobie trywialne przysługi bez ich rejestracji, chociaż wampir, który nie chce ich wyświadczać może któregoś ranka znaleźć się „przypadkiem” na zewnątrz.

#### **DROBNA PRZYSŁUGA:**

Wymaga jakichś starań ze strony Spokrewnionego. Niesie ze sobą nieduże, choć trwałe koszty lub ryzyko (fizyczne, społeczne albo inne). Spokrewniony może obiecać lub zażądać drobnej przysługi za głos poparcia na zebraniu starszych, zabicie niewygodnego, ale mało znaczącego śmiertelnika, udostępnienie księgi wiedzy lub starożytnego pamiętnika albo dostarczenie żywiciela lub zapewnienie azylu w potrzebie.

#### **ISTOTNA PRZYSŁUGA:**

Może ona wpływać na losy Spokrewnionych w domenie w bezpośredni lub pośredni sposób. Zawsze pociąga za sobą realne ryzyko lub koszty i obie strony zwykle zamierzają jakoś je sobie wynagrodzić. Przykładem istotnej przysługi może być załatwienie w danym mieście stanowiska Filius Major Herezji Kainitów, przyznanie bogatego terenu łowieckiego, wyjawienie ważnej tajemnicy, poświęcenie sporych zasobów na realizację czichszych planów albo zmiana zdania podczas głosowania w Radzie.

#### **ŻYCIOWA PRZYSŁUGA:**

Jest to najrzadsza i najbardziej wartościowa z przysług wśród Przeklętych i jak na ironię, najczęściej obiecywana bez zastanowienia – kiedy grozi Ostateczna Śmierć. Życiową przysługą może być zabicie innego potężnego wampira, choć większość tego rodzaju przysług jest zawierana pod przymusem. Spokrewnieni zaciągają życiową przysługę nie tylko za uratowanie własnego nieżycia, ale i za ochronę Probierzy, za alibi przed sądem Księcia albo za zachowanie w tajemnicy jakiegoś strasznego sekretu.

## **Otrzymywanie i zwracanie przysług**

W jakiejś domenie może funkcjonować rygorystyczny system rejestracji, kto komu zawdzięcza przysługę, ale

formalności są względnie proste. Wystarczy, że Spokrewniony, który jest wierzycielem uzna przysługę za spłaconą i jest po problemie.

W kategoriach mechaniki gry zwrot przysługi zwykle dotyczy testów Społecznych. Trywialna przysługa jest warta 1-2 kości w puli i postać może zaoferować komuś przysługę, która musi zostać zwrócona w przypadku zwycięskiego rzutu. Ewentualnie ten ktoś może już być dłużny postaci przysługę, a przypomnienie mu o tym fakcie dodaje kości do puli. W tym drugim przypadku zwycięstwo postaci w teście będzie powodowało spłacenie dlużu.

Drobna przysługa, którą ktoś jest winny postaci, powinna równać się automatycznej wygranej w teście przeciwko zadłużonemu. Idąc w odwrotnym kierunku, test Społeczny może udzielić odpowiedzi na pytanie: „Czy ktoś wymaga od postaci drobnej przysługi w zamian za coś, co chce ona otrzymać?”. Jeśli postać zwycięży w owym teście, ten ktoś nie domaga się od niej przysługi; jeśli zaś przegra, dostaje to, czego pragnie, ale musi odwzajemnić drobną przysługę.

Istotne i życiowe przysługi wykraczają poza pojedynczy test. Istotne przysługi mogą wymagać ryzyka na miarę 2-3 kropek Zapłecza albo i większego. Postacie powinny zobowiązywać się do ich oddania tylko w skrajnych przypadkach oraz używać do czegoś, co ma wpływ na całą domenę lub kronikę ■





# MIASTA

*Widziałem widma, co były jak ludzie  
I ludzkie istoty, jak widma kłębiące;  
Naznaczone kształty umarłe w mej ułudzie,  
Ich cierpkie oddechy Martwym morzem pieniące:  
Miasto dla człowieka tak dziwne i potępione,  
Że jego wtargnięcie niemalże zabronione,  
Widma je ochrzciły swoim własnym domem.*

– JAMES THOMSON, „MIASTO STRASZLIWEJ NOCY”  
TŁUM. T. CHMIELIK

Akcja twojej kroniki jest prawdopodobnie osadzona w mieście. Miasto, jako naturalne środowisko dla wszystkiego, co sprzeczne z naturą, przyciąga do siebie wampiry. Niczym szczury i karaluchy rosną one w siłę tam, gdzie gromadzą się i osiedlają ludzie. Gdy wcielasz się w rolę Narratora, kształtujesz i posługujesz się środowiskiem, w którym postacie graczy wiodą swoje nieżycia.

Miasto pełni w grze dwie kluczowe role. Po pierwsze, rzecz jasna, jest sceną, na której rozgrywa się akcja. Po drugie, dostarcza tysiąca powodów, aby czegoś pragnąć. Chociaż miasto jako motywacja wydaje się bardziej abstrakcyjnym pojęciem niż miasto jako sceneria, to właśnie ta pierwsza rola jest w jego przypadku ważniejsza. Historie, które powstają dzięki motywacjom postaci możesz następnie powiązać z geografią swojego miasta.

Rozważmy chociażby kwestię żerowania. Wszyscy Spokrewnieni pragną krwi, jest to coś co charakteryzuje wampiry. Ludzkość jest więc dla nich surowcem, produktem żywnościovym, nierówno

rozprowadzonym pośród miejskiego krajobrazu. Polowanie może być łatwiejsze lub trudniejsze ze względu na miejsce, w którym się odbywa. Poza tym, zależnie od indywidualnych upodobań, dana okolica może okazać się dla Spokrewnionego wyjątkowo pociągająca lub odpychająca.

Na przykład Książę z klanu Ventrule piętka tylko krew bezdomnych włóczęgów. Więlu z nich śpi w miejskich tunelach metra, królestwie Nosferatu. A ponieważ Nosferatu nienawidzą Księcia i znają jego preferencje, zarządzili zakaz wstępu do tuneli dla wszystkich – nawet dla członków swojego własnego klanu. Choć rzekomo uczynili to w trosce o zachowanie Maskarady i aby uniknąć podejrzanych zgonów w pobliżu swoich schronień, to jednak wszystkim znany jest prawdziwy powód tej decyzji.

Pojawia się pytanie – czy Książę podtrzyma swoje przywileje i rozpoczęcie łowy na terytorium Nosferatu, czy też uszanuje ich zarządzenie, ryzykując okazaniem słabości? Rozpoczęcie łowów spowoduje destabilizację miasta z białego powodu osobistego. Rezygnacja z nich będzie oznaczała z kolei brak pełnej kontroli nad swoją własną domeną.



# System Feudalny

Sposób, w jaki Spokrewnieni dzielą i organizują przestrzeń miejską przypomina średniowieczny system feudalny, chociaż jego wersje różnią się w zależności od okolicy. Anarchiści przydzielają terytoria, kierując się arbitralnymi przesłankami ideologicznymi, a te szybko zmieniają się w system układów i są zależne od chwilowego poparcia Barona lub Rady.

W obydwu przypadkach o prawie do danego terenu decyduje głównie siła. Wzgłydy, hierarchia i obejmowane terytorium są przyczyną wzajemnych powiązań, które tworzą konflikty lub, ujmując rzecz nieco inaczej, historię. Na przykład Książę miasta należącego do Camarilli oddaje doki Szeryfowi. Jest on jednak zbyt zajęty swoimi obowiązkami i nie ma czasu na łowy, więc pozwala połowąć w nich pięciu innym wampirom. W zamian za to muszą mu one zapewniać regularne dostawy krwi.

Feudalizm Spokrewnionych generuje dla postaci graczy wiele różnych możliwości. Jeśli postać znajduje się na samym dole hierarchii społecznej, musi zapewnić sobie miejsce do nieżycia. Jest to prosty cel z określonym zestawem opcji. Czy bohater wybierze kiepską dzielnicę położoną na przedmieściach, do której nikt nie rości sobie praw? Zaletą byłaby tu wolność, wadą natomiast słaby teren łowiecki i skromne nieżycie. Jeśli postać chce czegoś lepszego, może zdecydować się przejąć domostwo zamożnej rodziny, a z jej członków zrobić swoich niewolników krwi. Na to potrzebna będzie jednak zgoda Toreadora, który włada tym

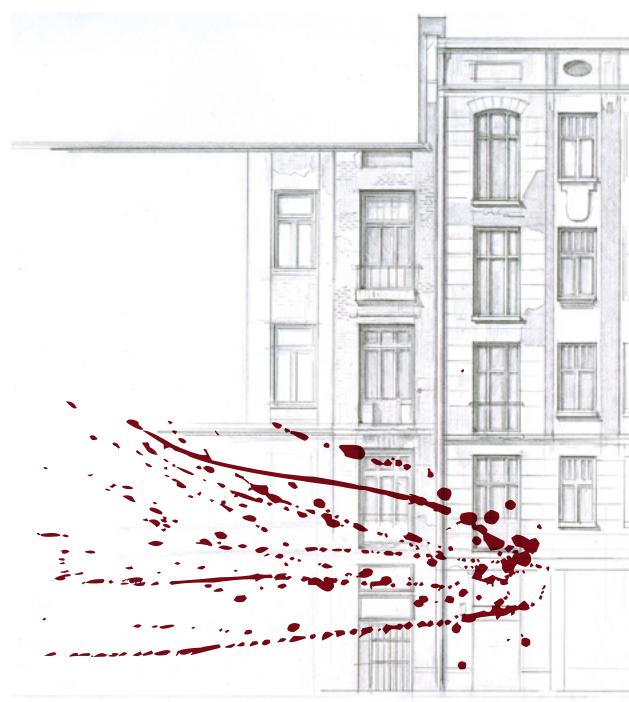
tertorium. W zamian za tę zgodę Primogen Toreadorów zazyczy sobie, aby postacie organizowały dla niego rozrywki w Elizjum przez jedną noc każdego miesiąca.

W ten sposób niepozorna kwestia miejsca do nieżycia zaczyna przeradzać się w historię. Sytuacja wygląda tak samo z prawami łowieckimi. Być może powodem, dla którego postacie chcą zyskać dostęp do nowego terytorium jest to, że muszą zacząć żywić się innym rodzajem krwi. Aby móc to robić, są zmuszone zdobywać swoje pożywienie w nielegalny sposób (z czym wiążą się kolejne ciekawe dla historii następstwa) lub postarać się o uzyskanie stosownych zezwoleń. Jeśli teren łowiecki znajduje się pod kontrolą starszego Nosferatu, być może ceną za prawa łowieckie będzie romansowanie z nim na terenie Elizjum.

Postacie, którym uda się awansować w hierarchii oraz wampiry o bardziej ugruntowanej pozycji mogą korzystać z owego systemu w dwojakim sposobie: świadcząc przysługę innym oraz wymagając przysług dla siebie.

## Domeny

Terytoria wampirów nazywane są „domenami”. Termin ten obowiązuje nawet w miastach należących do Anarchistów, chociaż niektórzy z nich używają również określeń „teren”, „asygnata”, „dzielnia” lub „tusovka”. Nad największymi domenami panują Książęta Camarilli, a ich władza obejmuje wszystkie mniejsze domeny polożone na terytorium miasta – przynajmniej w teorii. W praktyce niezależni



władcy, gangi Anarchistów oraz wymogi Maskarady trzymają niektóre miejsca z dala od szponów Księcia w nawet pozornie doskonale zorganizowanych miastach.

## DOMENY WEDŁUG

**TERYTORIUM:** Archetypiczną wampirzą domenę określają zaznaczone na mapach grunty oraz granice. Spokrewnieni, którzy są bardziej wpływowi i szanowani (lub wzbudzają strach) władają większymi domenami, które są umiejscowione w pożądanych dzielnicach. Ci, którzy dobrze się zapowiadają lub są lojalni, a także inni potencjalnie użyteczni Spokrewnieni władają w mniejszych zakamarkach miasta, zgodnie z Księżycymi dekretami. Gdzieś pomiędzy leżą zaś ulice, kwartały, a czasem nawet i całe kilometry miejskiego krajobrazu dostępne dla koterii nowicjuszy i narażone na ataki gangów Anarchistów. Wielkość niektórych domen określana jest przestrzennie względem punktu centralnego – „pięć kwartałów wokół wieży ciśnieni

na zboczu wzgórza” lub „sześć ulic od Odeonu.” Granice są przez to nieco rozmyte, co pozostawia furtkę dla nielegalnych polowań, jak również dla przypadkowego naruszania praw własności. Spokrewnieni oznaczają swoje terytorium, używając do tego celu „znaków”, rodzaju wampirzego graffiti, i chronią je własnymi siłami albo dzięki wsparciu Rady lub Dworu.

Czasami cała okolica jest lenmem jakiegoś Spokrewnionego o wysokim statusie: Diuka Echo Parku, Hrabiego Cross Bay, Pani Guell. Ci magnaci pozwalają swoim wasalom panować nad mniejszymi obszarami polożonymi wewnątrz ich domen, zapewniając im w ten sposób bezpieczeństwo przed kłusownikami w zamian za przysługi lub krew.

**DOMENY WEDŁUG POWIĄZAŃ:** Domena może obejmować tylko jeden budynek, chociaż może on być dość rozległy, tak jak szpital lub centrum handlowe i przynależne do niego podziemne parkingi oraz kanały ściekowe. W niektórych miastach wszystkie kanały ściekowe należą do Nosferatu – poprzez prawne nadanie, czy też w wyniku naturalnych predyspozycji lub autorytetu klanu. Spokrewnieni mogą rościć sobie nadane przed wiekami prawa do głównych szlaków komunikacyjnych, dziś rozumianych jako drogi krajowe i autostrady. Większe parki mogą być terenami należącymi do Gangrel od czasu zawieszenia broni w wojnie z Anarchistami, a mniejsze zostać rozdzielone pomiędzy pojedyncze koterie i pozostać pod kuratelą śledzących linie geomantyczne Tremerów.

**DOMENY WEDŁUG AUTORYTETU:** W niektórych miastach Toreadorzy wysuwają roszczenia wobec publicznych ośrodków sztuki i prywatnych galerii. Pani Sceny ma władzę nad wszystkimi teatrami i rozdziela aktorów jako krwawe lalki pomiędzy swoich ulubieńców, natomiast Pan Medycyny kontroluje wszystkie polowania na terenie szpitali i przychodni. Prowadzi to do konfliktów o weterynarzy i kliniki weterynaryjne z Nekającym Psy klanu Gangrel, choć roztacza on swoją ochronę głównie nad kojotami poszukującymi pożywienia w mieście, niezależnie od tego, na czym terytorium się obecnie znajdują.





Każde miasto Spokrewnionych, zarówno Anarchistów, jak i Camarilli, żyje polityką polowań. W większości przypadków na jednego wampira przypada zbyt mało mieszkańców. W związku z panującą w naturze dynamiką relacji drapieżnik-ofiara, na potrzeby żerowania każdy Spokrewnyion powinien mieć na wyłączność około sześćdziesięciu kilometrów kwadratowych miejskiej przestrzeni. W większości miast szczęśliwcami są ci, którzy mają choć ułamek tego, co powinni. Polowania trzeba zatem ograniczać ze względów praktycznych: nie jest bowiem możliwe, aby każdy wampir w mieście grasował w tym samym klubie – zagrażałoby to nie tylko działalności klubu, ale również Maskaradzie. Sprawujący władzę Spokrewnieni ograniczają innym możliwość żerowania także i po to, aby zademonstrować swoją siłę i umocnić pozycję polityczną.

W każdym mieście zasady są inne: w niektórych Primogen lub Rada Anarchistów zabrania polowania w Lunaparku (dzielnicy klubów nocnych, w której aż roi się od pijanych ludzi, a co za tym idzie – policji). W innych zostawia tę część miasta dla siebie, twierdząc, że jedynie doświadczone, rozważne wampiry są na tyle godne zaufania, aby polując tam, nie popełniać błędów. Są też miasta, w których jakieś sąsiedztwa stają się „Lasem Księcia” lub „Rezerwatem” – wstęp do nich jest zakazany bez odpowiedniego zezwolenia. W jeszcze innych terytorium jest dzielone przez władcę na domeny, a wraz z nimi rozdzielane są prawa do polowań. Czasami łowy na terytorium całego miasta są możliwe wyłącznie w dni świąteczne lub przydziela się stosowne pozwolenia w zamian za usługi lub cokolwiek innego, co zapewnia kontrolę i naraża rywali na niebezpieczeństwo.

Spokrewnieni, którzy są w mieście nowi muszą uczynić wszystko co w ich mocy, aby rozeznać się w otoczeniu zanim minie zbyt dużo czasu. Czasami lokalni Spokrewnieni wprowadzają nowoprzybyłych w błąd i kierują ich na zakazane tereny, aby w ten sposób poddać próbce siły władców, unikając przy tym otwartego buntu lub po to, żeby po prostu pozbyć się konkurencji. Prawo łatwo jest złamać – czy Księże na pewno obserwują akurat ten zapuszczony kibel? – lecz kary mogą być bardzo surowe. Niektórzy władcy celowo tworzą prawo, które jest niejasne, trudne do przestrzegania lub wewnętrznie sprzeczne. W ten sposób prawie każdy wampir przedzej czy później złamie zasady. Jeśli Księże lub Rada chcą pozbyć się rywala, czekają tylko na nieunikniony incydent podczas nielegalnego polowania, aby wygnać lub stracić winowajce.

# Znaki:

## *Wampirze graffiti*

W jaki sposób wampiry komunikują się ze sobą, skoro wszystkie chowają się w ciemnościach, zamieszkując w sekretnych kryjówkach i wzajemnie się oszukują?

Używają do tego celu znaków, czasem nazywanych „wampirzą grypsią”. Podobne do symboli współczesnych gangów, antyreklam i graffiti, te publiczne akty sztuki lub vandalizmu zawierają w sobie żargon, ukryte symbole i wyrażenia archaiczne, które potrafią odczytać inni Spokrewnieni – i oby tylko oni. Znaki inspirowane są graffiti, które tworzone już w Pompejach i znakami rozpoznawczymi gangów, które są charakterystyczne dla obecnej dekady. Z założenia mają zlewać się ze starymi plakatami, sztuką partyzancką, malunkami na murach i krzywiznami miejskiej zabudowy. Papierowy szczur przyczepiony do ściany tunelu kolejowego, ozdobne zakręcone

V koloru czerwonego namalowane sprayem na ścianie alejki przy brzegu rzeki, żółty hieroglif narysowany kredą na drzwiach opuszczonego kościoła. Napis „czerwonezęby” widniejący na klatce schodowej, Marilyn Andy’ego Warhola namalowana aerografem ponad pawężą. Tatuaż krwawej lalki, pozornie nic nieznaczące słowa z gazet przyklejone nad zabitym deskami wejściem do sklepu. Wszystkie te znaki mówią Spokrewnionym, na czym terenie się znajdują, jaki klan rości sobie prawa do budynku i kto został wyklęty przez Radę.

Znaki są dla Narratora prostym narzędziem do szerzenia w mieście kultury Spokrewnionych. Dodanie oznaczeń i symboli podczas tworzenia opisów pomaga wytworzyć iluzję, że świat gry żyje poza postaciami graczy – przecież ktoś musiał namalować te wszystkie symbole i chciał coś za ich pomocą przekazać.

**ZNAKI I ICH ZASADY**  
 Czasami budowanie napięcia lub dramatyczny wydziałek sceny zależą od tego czy postać coś zauważa, rozpozna to, co zauważała lub domyśli się znaczenia tego, co widzi. Jeśli dramaturgia sceny nie



zależy od sukcesu lub porażki – niezauważenie znaku nie pozwoli odkryć sekretnego wejścia do schronienia rywala, błędna interpretacja graffiti spowoduje wprowadzenie grupy na wrogie terytorium i tak dalej – nie domagaj się wykonywania rzutów. Podziel się taką wiedzą za darmo. Skupią się tylko na tym, co istotne.

Do odczytywania znaków wampiry używają standardowych Umiejętności. Śmiertelnicy, aby rozszyfrować znaki, potrzebują wiedzy okultyistycznej lub innej, równie ezoterycznej – choć możliwe, że Drugiej Inkwizycji udało się zebrać kolekcję tych najbardziej oczywistych. Narratorzy mogą zdecydować się na wyższy Stopień Trudności lub przyznać karę do puli kości za złą jakość farby, nierówne lub popękane powierzchnie, brak czasu, działanie czynników atmosferycznych i tak dalej.





**ZAUWAŻANIE,  
ROZPOZNAWANIE  
I ODCZYTYWANIE ZNAKÓW**  
Postacie, które znają poszczególne znaki, dostrzegają je w przestrzeni miejskiej: w półmroku latarni, na kruszczącym betonie, wkomponowane w warstwy innego graffiti.

**Pula Kości: Inteligencja + Cwaniactwo (dla graffiti), Śledztwo (dla powtarzających się wzorców) lub Intuicja (dla podwójnych znaczeń).** ST zależy od tego, jak bardzo owe znaki są niejasne i czy ich twórca chciał zostać odnaleziony przez innych.

**KOMUNIKACJA ZA POŚREDNICTWEM ZNAKÓW**  
Takie znaki służą do komunikowania przekazów pokroju „to mój teren” lub „Inkwizycja działa tutaj pod przykrywką.” Celem

grafficiarza nie jest ukrywanie znaczeń, lecz przekazanie innym Spokrewnionym pewnej informacji.

Aby stworzyć znak, który coś komunikuje, skorzystaj z Inteligencji i słabszej wartości swojego Rzemiosła lub Umiejętności, która jest powiązana z przekazywaną wiadomością.

**Pula Kości: Inteligencja + Rzemiosło (Malowanie, Sztuka Plakatów lub Graffiti),** choć stworzenie znaku w jakimś trudno dostępnym miejscu może wymagać użycia Zręczności, a zakamuflowanie go jako zwykłego graffiti może wymagać skorzystania ze Sprytu + Cwaniactwa. Krytyczne zwycięstwo sprawia, że wiadomość szybko dociera do zamierzonych odbiorców, nawet jeśli nie przechodzili oni w pobliżu graffiti.

### PRZEKONYWANIE ZA POŚREDNICTWEM ZNAKÓW

W ten sposób antyreklamy podważają wiarygodność firm, popkultura łamie fasadę władzy, a wirusowe memy infekują politykę. Oczywiście większość graffiti namalowanych przez Spokrewnionych lub inne osoby nie pociąga za sobą realnych zmian. Tylko te dzieła, które wzbudzają emocje i przegryzają się przez kulturę Potępionych niczym robaki, stają się na tyle wpływowe i nie dające o sobie zapomnieć, aby trzeba było się z nimi liczyć.

**Pula Kości:** Aby zakodować przekaz, rzuć na Manipulację + Umiejętność Społeczną, która najlepiej pasuje do wiadomości, jaką zamierzasz przekazać: Zastraszanie (aby kogoś przestraszyć lub osłabić), Zdolności Przywódcze (aby zebrać sojuszników), Perswazję (aby zdążyć sobie obserwatorów) lub Przebiegłość (aby wysłać fałszywy przekaz). Umiejętność Społeczna nie może dodać do puli większej liczby kości niż wartość Rzemiosła grafficiarza wraz z odpowiednią Specjalizacją. Narrator może zdecydować, że twórca znaku, aby wpływać na swój cel, musi wykonać z nim test pojedynku lub rzucić przeciwko ST określonymu przez nastawienie odbiorców. Im więcej sukcesów, tym dłużej znaczenie dzieła zostaje w pamięci odbiorców, tym dalej roznosi się wieść o jego jakości, tym większa liczba osób je zobaczy. Ogólnie rzecz ujmując, dzieło pozostaje na czasie przez tyle nocy, ile sukcesów wypadło w teście. W przypadku krytycznego zwycięstwa znak naprawdę coś zmieni, nawet jeśli tylko ośmieszy cel i zmusi go do bezsensowego oraz przedwczesnego działania ■

# Scenerie dla polowań

W poniższych przykładowych sceneriach polowań tłum traktowany jest jako element przyciągający uwagę oraz jako wydarzenie samo w sobie. Ich potencjał nie jest w pełni zależny od położenia: mogą wydarzyć się w różnych miejscach i dzielnicach miasta.

W przypadku każdej scenerii Rezonans stanowi wyłącznie wskazówkę. Szanse na intensywny temperament zostają jednak podwojone, ponieważ wydarzenia wiążą się zazwyczaj z silnymi emocjami.

## FESTIWAL ULICZNY

Począwszy od festiwalu grillowanych żeberek i koncertu funkowego, a na religijnej paradzie i konkursie pieczenia ciasteczek skończywszy, wszystko to kusi potencjalne ofiary, aby wyjść na ulice w ciepłe letnie wieczory. W powietrzu unosi się zapach grillu, panuje hałas, noc rozświetlają zimne ognie i dookoła rozbrzmiewa gwar pogodnych rozmów. Aby mieć nieco więcej prywatności, wystarczy wejść w jedną z bocznych uliczek, choć tłum się przemieszcza, nikt nie będzie i tak na ciebie zwrócił uwagi.

**Typy ofiar:** Wszystkie typy, choć bardzo prawdopodobne, że we krwi ofiar znajdzie się alkohol i trawa.

**Zasady:** -2 do ST testów żerowania.

## INSTALACJA ARTYSTYCZNA

Podczas owych eksperymentalnych wydarzeń artystycznych przeszkolony asystent upuszcza nieco krwi od gości galerii, aby rzekomo użyć jej w procesie twórczym: artysta spryska nią płótno i pozwoli jej powoli zgnić. Oczywiście bystry Toreador zdoła jakoś podmienić dobry towar na syrop kukurydziany.

**Typy ofiar:** Żądni przygód miejscy miłośnicy sztuki (Melancholicy), maniacy scen z krwią w roli głównej (Sangwinicy).

**Zasady:** Trudno jest polować w takim miejscu, chyba że założysz własną galerię sztuki. Dobry monitoring dodaje +2 do ST żerowania.

## Projektowanie domen

Każda domena ma trzy Cechy: Chasse, Lien i Portillon (więcej szczegółów na s. 195). Projektując domeny, najlepiej zacząć jest od Chasse, czyli miary jej bogactwa jako terytorium łowieckiego. Jest to najważniejsza kwestia dla władczy, który przydziela prawo do domeny oraz dla Spokrewnionego, który ją otrzymuje.

Z reguły to, co dobre zdarza się rzadziej niż to, co przeciętne. Jest tak ze wszystkim, choć zasada ta ma szczególne zastosowanie w przypadku wampirycznych domen. Takich z 1 kropką Chasse jest znacznie więcej niż wszystkich innych razem wziętych.

Zapoznaj się z poniższym przeciętnym podziałem dla miasta o populacji trzech milionów osób:

CHASSE	MOŻLIWE ODPOWIĘDNIKI W STRUKTURZE MIASTA
●	Ogromny apartamentowiec, jeden kwartał mieszkalny lub przemysłowy
● ●	Dwa do czterech kwartałów mieszkalnych, jeden park, jeden mały obiekt (szpital, punkt orientacyjny dla turystów, galeria handlowa)
● ● ●	Osiem kwartałów położonych przy głównej ulicy, jeden średniej wielkości obiekt (lotnisko, zakład dużego pracodawcy, kasyno, liceum), mała domena wpływów
● ● ●	Jeden kilometr kwadratowy, jedna dzielnica, jeden większy obiekt (park rozrywki, uniwersytet), średnia domena wpływów
● ● ● ●	Jeden z takich terenów to osobista posiadłość Barona lub Księcia
● ● ● ●	Największa domena wpływów, pierwszorzędny teren łowiecki (np. Lunapark)

Większość potencjalnych domen nigdy nie pojawia się w grze – czasami Książę zakazuje do nich wstępu, traktując je jako swój Królewski Las, czasami są to ciągnące się w nieskończoność tereny mieszkalne lub przemysłowe albo niewielkie galerie handlowe, które ledwo zasługują na 1 kropkę Chasse, ponieważ znajdują się na terenie zamkniętych osiedli lub są opustoszałe w nocy, więc zasadniczo bezwartościowe.

Każdy kraj i każde miasto znacznie się od siebie różni, podobnie jak i poszczególne kroniki. Mimo to 1 kropka Chasse odpowiada zazwyczaj liczbie od 500 do 1000 śmiertelników. Nie przywiąż jednak do tych liczb zbyt dużej wagę. Absolutnym minimum dla jednego Spokrewnionego, aby uniknąć w stadzie anemii i innych przypadłości, jest 30 śmiertelników, na których może żerować. Znacznie większym problemem w przypadku



tak malego stada żywicieli jest zachowanie Maskarady. „Populacja łowiecka” powinna być (co najmniej) dwa razy wielkości liczniejsza: około 3000 śmiertelników na jednego wampira, aby ukryć rezultaty żerowania pośród morderstw, okrucieństw i zaginięć. Zatem koteria licząca od trzech do czterech wampirów „powinna” mieć do swojej dyspozycji około 10 000 osób. I to w dość brutalnych Stanach Zjednoczonych! Liczba śmiertelników potrzebna, aby zatuszować spustoszenie, jakie powodują koterie mogłyby być znacznie wyższa w europejskich krajach pokroju Norwegii, gdzie liczba morderstw przypadających na jednego mieszkańców jest siedem razy niższa niż w USA. Można by jednak stwierdzić, że skandynawscy Spokrewnieni są tak głęboko zaangażowani w półsocjalistyczne szpitale i systemy opieki zdrowotnej nad osobami starszymi, że członkowie Camarilli mają łatwy dostęp do swoich ofiar. Takie podejście do problemu pozwoliłoby większej liczbie wampirów żerować na mniejszej liczbie ludzi bez wzbudzania większych podejrzeń. Liczby są więc nieco relatywne i zależą wyłącznie od ciebie. Dopóki brzmią wiarygodnie, nie ma z nimi żadnego problemu.

Chasse to jednak miara czegoś więcej niż samej liczby potencjalnych ofiar – liczy się również fizyczny rozmiar domeny, łatwość polowania i to czy teren jest bogaty w pożywienie. Na przykład w przywoitych rozmiarów klubie zmieści się od 800 do 1000 osób, a prawdopodobnie trzy- lub cztery razy więcej przejedzie obok niego wieczorem na rowerze

Jeśli jednak uda ci się tego dokonać (pewnie dzięki Wpływom w artystycznym świecie), zapewni ci to zapas krwi na miesiąc.

### KONWENT

Setki lub tysiące obcych sobie osób zjeżdża do przypadkowego hotelu na długi weekend wypełniony po brzegi seminariami, panelami, poszukiwaniem gadżetów lub kupowaniem starych gazet. Żeby połowanie zakończyło się sukcesem, trzeba najpierw zrobić małe rozeznanie. Gdy już zrozumiesz, po co ci ludzie się tutaj zebrali, żerowanie na nich będzie banalnie proste. Jako że uczestnicy imprezy ciągle się zmieniają, nie będziesz musiał się również martwić się o to, że ktoś cię rozpozna.

**Typy ofiar:** Specjaliści (Flegmatycy), fanatycy danej dziedziny (Cholerycy i Sangwinicy), sprzedawcy (Melancholicy).

**Zasady:** -2 do ST testów żerowania. Dodaj jedną kość do puli Społecznej, jeśli specjalizujesz się w dziedzinie, której dotyczy konwent. Dodaj Sławę jeśli ma ona zastosowanie. Nie zachodzi ryzyko nadmiaru polowań (s. 335).

---

### MILONGA

Miłośnicy tanga gromadzą się tłumnie w zapuszczonych salach tanecznych, hotelowych salach balowych lub rodzinnych klubach towarzyskich. Często przybywają z innych miast, w których nie są organizowane milongi. Kontredans, swing, taniec w cztery pary – dopuszczalny jest każdy rodzaj tańca. Po co walczyć z innymi o pijane dzieciaki w klubie, skoro możesz zadowolić się nudzonymi mamuśkami i zdesperowanymi singlami?

**Typy ofiar:** Znudzone mamuški i miłe dzieciaki (Flegmatycy), samotni single (Melancholicy), otwarte związki i trójkąty (Sangwinicy).

**Zasady:** Wykonaj rzut na Zręczność lub Charyzmę + Występy Publiczne (Taniec). Wszystkie uzyskane sukcesy zapewniają do końca nocy dodatkowe kości do rzutów na żerowanie.

**NIELEGALNA IMPREZA NA ŚWIEŻYM POWIETRZU**

**Nie jest łatwo się tam dostać – trzeba przejść przez las lub wzdłuż kanału, ale po północy roi się tam od naćpanych i pijanych ludzi, którzy niezależnie od tego, co się dzieje, nigdy nie wzywają policji. Dudnienie basów można wyczuć z odległości kilku kilometrów, a plaża lub las będzie dla ciebie niczym szwedzki stół pełen ludzi dających sobie w żyle lub pieprzących się po kątach.**

**Typy ofiar:** Hipisi i ćpuni (Melancholicy), spłukani imprezowicze (Sangwinicy), starzejący się organizatorzy (Flegmatycy).

**Zasady:** To prawdziwa uczta! -3 do ST testów żerowania, chociaż krew wręcz kipi od alkoholu i narkotyków (str. 312).

**NOCNA GRA**

**Od biurowej ligi softballu po profesjonalne jai alai – prawdziwe polowanie odbywa się na boisku, na trybunach i w barze po meczu. Wielu obcych sobie ludzi zbiera się razem, pije, wykrzykuje przez cztery godziny i rozchodzi się do domów. Nie można sobie chyba wyobrazić lepszego miejsca na łowy.**

**Typy ofiar:** Zagorzali kibice (Cholerycy), swobodni randkowicze (Sangwinicy, Flegmatycy).

**Zasady:** -1 do ST testów żerowania. Około połowy fanów ma we krwi alkohol (s. 312).

**PROTEST**

**Anonimowi członkowie tłumu mogą łatwo zamienić się w awanturników, na początku jednak są wyłącznie smakowitym kąskiem. Podstawowe czynniki – tłok i wspólne emocje – dotyczą zarówno protestów, jak i manifestacji, co grozi przybyciem większej liczby policjantów, a tego chcesz raczej uniknąć. Właśnie dlatego nazywamy to „polowaniem”, a nie „obiadem”.**

**Typy ofiar:** Organizatorzy i agenci policji (Flegmatycy), aspirujący fani aktywizmu (Sangwinicy), przechodnie (Melancholicy), oddani sprawie (Cholerycy).

**Zasady:** Obecność licznych sił policyjnych (+2 do ST

(naprawdę niezły klub pomieści 10 000 lub większą liczbę osób). Większość z nich to smakowite i łatwe kąski, co zwiększa potencjalne liczby dwu- lub nawet trzykrotnie. Domena, na którą przypadają trzy kluby nocne równa się zatem innej, która obejmuje całe sąsiedztwo w spokojniejszej części miasta. Koniec końców celem istnienia tej Cechy nie jest przedstawienie na mapie jakiegoś rodzaju wampirzego spisu ludności, ale zapewnienie toczącej się historii wsparcia ze strony zasad.

Opowiadane historie często lepiej współgrają z mniejszymi domenami, które w odczuciu graczy są im lepiej znane. Kroniki działają lepiej – są bogatsze w konflikty – dla wampirów, które ciągle konkuruje o terytorium. Rzeczywisty rozmiar większości miast (w Chicago znajduje się prawie 21 tysięcy kwartałów, a nie jest ono nadzwyczajnie dużym miastem w porównaniu do innych współczesnych metropolii) działa na niekorzyść dramaturgii, więc możesz go nieco zbagateliować. Dodatkowo kronika staje się coraz trudniejsza do opanowania, jeśli w mieście jest więcej niż jeden wampir na 10 000 mieszkańców. Populacja Chicago wynosi około trzech milionów, więc 300 wampirów to dość dużo, nawet jak na "Chiraq". Rozmiar domen i ich populacja oraz to jak bardzo zmniejszyły się one przez Drugą Inkwizycję i Wezwanie zależą wyłącznie od ciebie. Skup się na opowiadaniu historii, a nie na liczbach. Potraktuj owe wartości jako szkielet, który może wzmacnić opowiadany historię, lecz nigdy nie powinien być widoczny.

## Krew i żerowanie

Zasady polowania, które opisane są na stronie 309 zapewniają podstawowy model polowania dla określonych lokacji lub odwołują się do wykorzystania określonego *modus predationis*.

Zgodnie z opisem ze strony 196, 1 kropka Chasse oznacza ST 6 dla testu żerowania w danej lokalizacji. Każda dodatkowa kropka zmniejsza ów ST o 1, ale Narrator powinien swobodnie modyfikować te wartości w zależności od okoliczności. Jeśli w mieście pojawia się znany DJ, polowanie staje się o wiele łatwiejsze w tłumie niezajajomych i podmiejskich ćwoków. Jeśli leje jak z cebry, znacznie trudniej jest polować, podobnie jak w rzadszym i rozdrażnionym tłumie. Zawsze, ale to zawsze, warunki panujące w mieście wpływają na żerowanie.

## Mapowanie terytorium

Narrator powinien zaplanować miasto w taki sposób, aby pasowało do historii, a nie na odwrót. Ustal domeny, tereny lowieckie i inne elementy wampirzej ekologii, tak aby napędzać akcję, realizować różne scenariusze i budować dramaturgię. Następnie wykorzystaj topografię miasta, aby wzmacnić te aspekty, o których wcześniej zdecydowałeś. W rezultacie otrzymasz środowisko, które umożliwi postaciom zdobywanie ciekawych doświadczeń, będzie zgodne z atmosferą, jakiej chcesz dla swojej kroniki i zapewni jej dynamiczną scenerię, w której ciągle coś będzie się działo.

Na początku zaznacz na mapie lokalne terytoria wampirów, tworząc w ten sposób mozaikę wydarzeń historycznych, zlej polityki i przywództwa stwarzającego podziały. Im lepiej miasto będzie funkcjonowało, tym mniej zdarzy się w nim konfliktów – czyli historii, które chcesz opowiedzieć. Tchnij w swoje miasto tyle konfliktów, ile tylko zdolasz. Najlepiej zacznij od metod i przyczyn, a następnie postaraj się ubarwić je egoizmem, arrogancją i chciwością. Wampiry nie dzielą terenu w taki sposób, aby wszyscy odnosili równe korzyści – nawet Anarchiści. A może szczególnie Anarchiści.

**MIESZAJ ZE SOBĄ TYPY DOMEN:** Łacz ze sobą domeny terytorialne i abstrakcyjne. Stary książę podarował sto lat temu centrum miasta swojej kochance, desperacko próbując ją zatrzymać, a ona ciągle tam panuje, mimo że po nim rządzili już dwaj inni władcy. Niestety, w centrum

rzutów na żerowanie) może unieważnić premię za tłumy (-2 do ST rzutów na żerowanie), chyba że uda ci się sprowokować grabye lub zamieszki w celu odwrócenia uwagi.

## SPOTKANIE ANONIMOWYCH ALKOHOLIKÓW

Ewentualnie narkomanów, seksoholików lub innej grupy dwunastu kroków, której członkowie siedzą na składanych krzesłach, piją paskudną kawę i jedzą czerstwe pączki. Ich krew jest raczej czysta i można się wiele dowiedzieć o ofierze, jeśli chce się ją prześladować przez dłuższy okres czasu. Możesz nawet podzielić się historią swoich własnych nałogów... zmień tylko pewne szczegóły.

**Typy ofiar:** Wszystkie środowiska, chociaż głównie Melancholicy. Być może nieco sangwinicznej krwi na spotkaniach seksoholików.

**Zasady:** Sporo tu ludzi z traumą, dodaj zatem 2 kości do rzutów na Intuicję, aby zlokalizować i zrozumieć Dyskrazję. -1 do ST dla wszystkich niefizycznych testów żerowania.

## ZAJĘCIA POZASZKOLNE

Trening piłkarski, zajęcia artystyczne, aktorskie, próba zespołu muzycznego i tym podobne. Polowanie na dzieciaki przyciąga zdecydowanie zbyt wiele uwagi, więc sprytni łowcy obierają raczej za cel zmęczonych rodziców, którzy przyjechali odebrać swoje pociechy po ciężkim dniu w pracy. Często wykończeni, nie skupią się zbytnio na swoim otoczeniu i nie zwrócią uwagi na nic poza najbardziej brutalnymi atakami. Co najlepsze, jeśli tatuś zacznie być każdego dnia zmęczony, na pewno nie będzie podejrzewał o to wampirów.

**Typy ofiar:** Pracujący rodzice (Flegmatycy, Cholerycy, Melancholicy).

**Zasady:** Dodaj 1 kość do wszystkich pul Społecznego lub Umysłowego żerowania.

wybudowano nowe muzeum jako część nikomu niepotrzebnego projektu modernizacji przestrzeni miejskiej, a główna Harpia rości sobie do niego prawa ze względu na swoją pozycję nadwornego kuratora. Jednocześnie Gangrel, który „stoluje się” wśród bezdomnych nie przejmuje się zbytnio tym, że koczuają oni w coraz to bardziej opustoszałym centrum miasta. Ponieważ domeny abstrakcyjne nie są związane z terytorialnymi, mogą łatwo powodować konflikty. Narzuć system, a następnie go odrzucić: W swojej mądrości Książę ogłosił, że wszystkie klany Camarilli muszą mieć terytoria o jednakowej wartości. Seneshalowie rozdzielają je z wielką starannością, a Szeryf robi co tylko może, aby zadbać o uczciwość podziału. Książę zarządził również, że Malkavianie mogą żywić się i osiedlać wyłącznie w szpitalach psychiatrycznych, a krew z banków medycznych zawsze powinna pozostać zarezerwowana dla jego towarzyszy Ventrue. Wynikające z tego poczucie krzywdy i braku sprawiedliwości motywuje zarówno postacie graczy, jak i wszystkich innych do podejmowania różnego rodzaju działań.

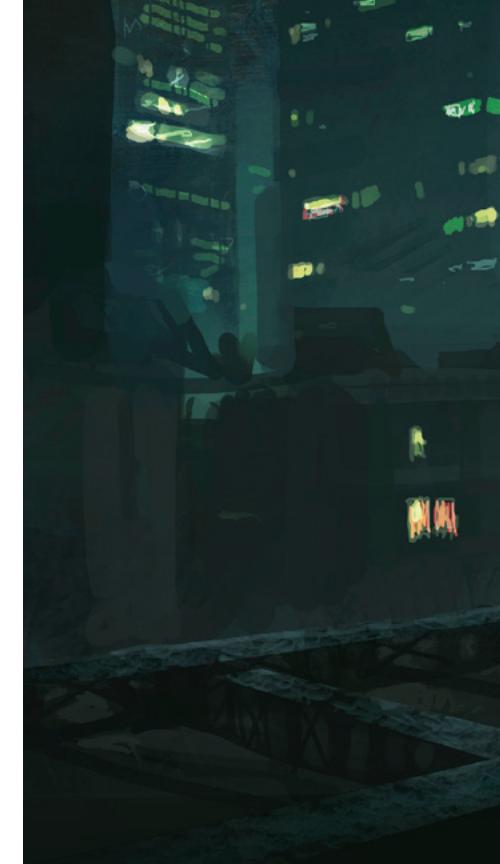
**UWZGLĘDNIJ TAJEMNICE:** W mieście kontrolowanym przez Anarchistów komuna zarządziła zakaz wstępu dla wszystkich Spokrewnionych do starego, opuszczonego parku rozrywki. Dlaczego? Nie wiadomo. W innej domenie Książę udostępnia na wyłączność pozornie mało znaczącemu nowicjuszowi olbrzymie terytorium lowieckie, również ku jego ogromnemu zdziwieniu.

**ZADBAJ O HISTORIE:** Dziwactwa i ciekawostki dotyczące podziału domen mogą mieć swoje źródło w wydarzeniach, które miały miejsce wieki temu. Dlaczego Malkavianie mają ogromne terytorium na przedmieściach? Książę nadal im tę domenę w 1723 roku, ale nie przewidział masowej ekspansji, której miasto doświadczyło w nadchodzących latach. To, co było niegdyś terenem lowieckim pełnym obskurnych barów, zostało po drugiej wojnie światowej lub w latach sześćdziesiątych dwudziestego wieku przekształcone w osiedle dla klasy średniej.

## Atmosfera

Miasto wampirów jest światem samym w sobie. W dobie Drugiej Inkwizycji komunikacja pomiędzy miastami odbywa się powoli i z przerwami, a informacje przekazywane są przez kurierów oraz listownie. Większość Spokrewnionych opuszcza swoje regnum wyłącznie wtedy, kiedy ma ku temu bardzo ważny powód. Rządzą lokalnych Książąt, Baronów i dziwnych sekt towarzyszy panika oraz terror, a lokalne różnice w zwyczajach Spokrewnionych bywają ogromne.

Jakie jest twoje miasto? To pytanie wiąże się mocno z innym – jaką kronikę prowadzisz? Idealnie byłoby, gdyby miasto odzwierciedlało tematy i idee twojej gry, zapewniając odpowiednie tło dla toczącej się akcji. Możesz do tego podejść na dwa sposoby: skorzystaj z już istniejącego miasta, które





### CZY COŚ SIĘ DZIEJE?

W mieście zawsze coś się dzieje. Gdy postacie przybywają do jakiegoś miejsca, spacerują wzdłuż ulicy lub wracają do swojej kryjówki, podkreć atmosferę za pomocą wydarzeń, które toczą się w pobliżu. Mogą być one完全 niezauważane z działaniami postaci lub po prostu wzmacniać motyw przewodni kroniki. Miasto tężni życiem nawet wtedy, gdy Spokrewnieni już nie.

1. Pracownicy miejscy usuwają awarię zasilania. Wymieniają przepalony transformator, wspinają się na słupy wysokiego napięcia i wskakują do tuneli dostępowych.
2. Poślaniec jadący na rowerze zderzył się z pieszym. Teraz pieszy drze się w nieboglosy. Sytuacja może eskalować do użycia przemocy.
3. Urzędnicy imigracyjni robią nalot na budynek, sprawdzają dokumenty tożsamości i ładują osoby bez papierów do radiowozu. Tłumy zbierają się dookoła wraz z protestującymi, a wszystko nagrywają kamery telewizyjne.
4. Łuna pożaru rozświetla nocne niebo. Straż pożarna parkuje swoje ogromne wozy gdzie tylko się da, wszędzie leżą się strumienie wody, odkręcono hydranty, a ludzie pędzą do okien, aby zobaczyć, co się dzieje.
5. Nieziemsko wyglądające modelki paradują w blasku światel przed fotografem i przesadnie dbającym o detale dyrektorem artystycznym, ponieważ magazyn modowy zorganizował sesję zdjęciową pod górnym nocnym niebem. Spece od oświetlenia wymieniają się papierosami, asystenci pędzą z kubkami wypełnionymi latte i wodą, a ktoś inny popija colę.
6. Funkcjonariusze policji i agencji wywiadowczej odgrodzili obszar i mocno ograniczyli w tym

miejscu ruch. Pewnie jakiś urzędnik rządowy wysokiej rangi z USA lub Chin przejedzie tedy w kolumnie pojazdów. Zbiera się gromada protestujących, ale nie zaczynają jeszcze wykrzykiwać, czekają bowiem na odpowiedni moment.

7. Impreza przenosi się z baru na ulicę. Dużo krzyków i zabawy, może jedna lub dwie bójki. Czy dziś jest mecz? Wieczór panieński? Niezależnie od powodu, muzyka i dym unoszą się w powietrzu, a Uberzy i taksówki zabierają i wysadzają pasażerów na całej długości ulicy.
8. Strajk zatrzymuje transport publiczny w całym mieście, więc ludzie nie mają jak się przemieszczać. Próbuje wzywać taksówki i patrzą się w ekranie swoich telefonów, obmyślając najlepszą trasę, aby pójść pieszo.
9. Wśród lokalnych mediów wybucha szaleństwo. Na ulicy pełno jest kamer i światel, pod stopami walają się kable, a reporterzy nagrywają materiał w plenerze. Być może sąsiadzto odwiedza jakaś gwiazda, aby zdobyć rozgłos dla projektu społecznego lub jakieś straszliwe morderstwo przyciągnęło uwagę reporterów, którzy teraz polują na naocznych świadków.
10. Naruszenie Maskarady. Ludzie jeszcze nie zdają sobie sprawy z tego, co się wydarzyło, ale postacie graczy rozumieją powagę sytuacji. Są zwłoki, z których wyssano krew, jest bestialski Gangrel biegający w tłumie lub szaleniec wykrzykujący bardzo precyzyjne informacje o Spokrewnionych. Bohaterowie mogą zareagować lub po prostu uciec i ukryć się przed gniewem Księcia, Drugiej Inkwizycji lub obydwu tych instytucji.

ma odpowiednią atmosferę lub narzuć nastrój, na jakim ci zależy metropolii, którą sam wybierzesz.

Rozważ tragiczną kronikę wampirycznego romansu, w której nieumarła korupcja jest niczym fatum dla każdego związku. Dlaczego nie osadzić jej akcji w Paryżu, mieście miłości, albo w Wenecji, mieście skazanym na zatoniecie we własnym brudzie? To bardzo sztampowe podejście, ale czasami szablony działają niezwykle dobrze.

Jeśli zdecydujesz się narzucić atmosferę na wybrane przez siebie, istniejące już miejsce, pamiętaj, aby dobrze dobrać elementy i trzymać się ich. *Wampir: Maskarada* radzi sobie z tym bardzo dobrze w jeden niezawodny sposób: praktycznie każda scena rozgrywa się w nocy. Ma to oczywistą przyczynę, ale gwarantuje przy tym, że sceneria, którą wybierzesz będzie zawsze spowita ciemnością.

Zatem, jeśli chcesz podkreślić zepsucie i degradację, które zachodzą wraz z wiekiem, osadź sceny w niszczących budynkach przemysłowych. Różnorodność zapewnią ich typy: prawdziwe ruiny i przeżarte rdzą tereny pod zabudową, przerobione w desperacji lofty i nieudane renowacje, a także wciąż funkcjonujące, choć obskurne i przestarzałe fabryki. Aby wywołać nastrój smutku i samotności, wybierz dachy, wiecznie padający deszcz i długie wieczory w kafejkach, podczas których goście siedzą samotnie.

Oczywiście dla zachowania pozorów wiarygodności oraz utrzymania odpowiedniego

### JAK SZYBKO STWORZYĆ MIASTO?

**Chcesz przecież zagrać w *Wampira*, a nie zajmować się planowaniem przestrzeni miejskiej, prawda? A zatem stwórz swoje miasto tak szybko, jak to tylko możliwe.**

**Krok pierwszy:** Wybierz miasto. Czy twoje miasto rodzinne jest duże? Użyj go! Jeśli nie – wybierz jakieś inne, znane miasto, które łatwo jest odtworzyć, na przykład dzięki jego obecności w popkulturze i mediach. Londyn, Nowy Jork, Tokio lub jakieś inne, o którym przeczytałeś w którychś z podręczników do *Wampira*. Możesz też stworzyć średnich rozmiarów amerykańskie miasto, które będzie wyglądało niczym te z programów telewizyjnych nagrywanych w Vancouver.

**Krok drugi:** Wybierz początkowe otoczenie. Czy koteria spotyka się w barach dla motocyklistów lub w klubach nocnych? Czy rządzi w dzielnicy klasy średniej, a może w piekielnej dzielnicy czynszówkę? Rozpocznij od tego otoczenia i od tej dzielnicy. Zastanów się nad tym, jak wpływa na nią obecność wampirów i jak uwidaczniają się tam tematy przewodnie twoich opowieści.

**Krok trzeci:** Wprowadź elementy kroniki. Wróć do projektu swojej kroniki, aby wprowadzić kilka szybkich założeń. Czy miało to być zabarykadowane miasto Camarilli, dostępne dla wszystkich miasto Anarchistów, czy też miasteczko bez starszych, w którym każdy klan jest pozostawiony sam sobie? Nakreśl w ogólnym zarysie, gdzie spotykają się i gdzie walczą ze sobą główni gracze.

**Krok czwarty:** Poznaj sąsiadów. Poświęć trochę więcej czasu na konkretny zakątek wampirycznego ekosystemu, w którym koteria rozpoczyna rozgrywkę. Jeśli wszystko zaczyna się od utarczek z Brujah, określ, o co im chodzi: gdzie sprawują władzę, a gdzie chcieliby ją sprawować.

**Krok piąty:** Rozpocznij grę! Zbudujesz resztę miasta wtedy, kiedy będziecie tego potrzebowali.

tempa należałoby od czasu do czasu zmienić ów nastrój, ale dbanie o powtarzalność prostych motywów środowiskowych wystarczy, aby skutecznie stworzyć określona atmosferę. Pamiętaj, nie zawsze potrzebne jest racjonalne wyjaśnienie. Dlaczego informator Sabatu chce spotkać się z postaciami w opuszczonym kościele? Ponieważ wszystkim się to podoba i podnosi dramaturgię.

### Wampirze pasożytnictwo

W miarę jak miasto będzie nabierało własnego charakteru, zaczniesz postrzegać je jako żywą istotę. Na początku nie zauważysz jak powoli jest zajmowane przez szkodniki, ale gdy szkody będą się rozprzestrzeniać, miasto zacznie na nie reagować. Często pozornie niezwiązane reakcje powstają pośrednio ze zniszczeń w tkance miejskiej spowodowanych przez wampiry. Walki Spokrewnionych o terytorium oraz ich uczty

zwiększą obecność sił policyjnych, ale prawdopodobnie skutkują również obecnością wojskowego sprzętu i sił bezpieczeństwa - albo tajnych szwadronów śmiertci i agentów prawdziwej Inkwizycji. Jeśli postacie na prawo i lewo stosują Dominację i Wieżę Krwi, korumpując w ten sposób polityków, władze miejskie przestają funkcjonować, ponieważ ich członkowie karmią swoje własne uzależnienia, zamiast służyć społeczeństwu. W życie wchodzą dziwne prawa, do głosu dochodzą lobbyści, a na ulicach gromadzą się góry śmieci.

Jeśli sławny Spokrewniony celebryta zakłoci przestrzeń kulturalną miasta, artyści i fani zaczną przejawiać dziwne, obsesyjne zachowania. Maskarada stanie się w ten sposób trudniejsza do naruszenia lub zostanie naruszona tysiące razy, kiedy dziwna, krwista moda zawładnie elitami i klubami. Zamieszanie wywołane przez wampiry czne

moce połączyć się ze standardową ludzką krótkowzrocznością oraz chciwością i będzie miało różne dziwne skutki.

Reakcje zachodzące na terenie miasta nie muszą przysparzać postaciom graczy problemów. Wzmacniają one raczej konsekwencje, te zamierzone bądź nie. Wampirze sposoby wpłynięcia na ludzkość są z samej swojej natury szkodliwe. Wieże Krwi zastępują prawdziwe ludzkie uczucia sztucznymi obsesjami. Dominacja zmienia wolną wolę śmiertelnika w irracjonalne schematy zachowania. Prezencja powoduje dziwne reakcje i hamuje rozwój emocjonalny. Ofiary zaczynają zachowywać się w niecodzienny sposób, ponieważ zepsucie rozprzestrzenia się w ekosystemach śmiertelników.

**NADMIAR POLOWAŃ:** Jeśli liczba wampirów polujących w danej domenie jest wyższa, niż jej możliwości, prowadzi to do wyczerpania się zasobów

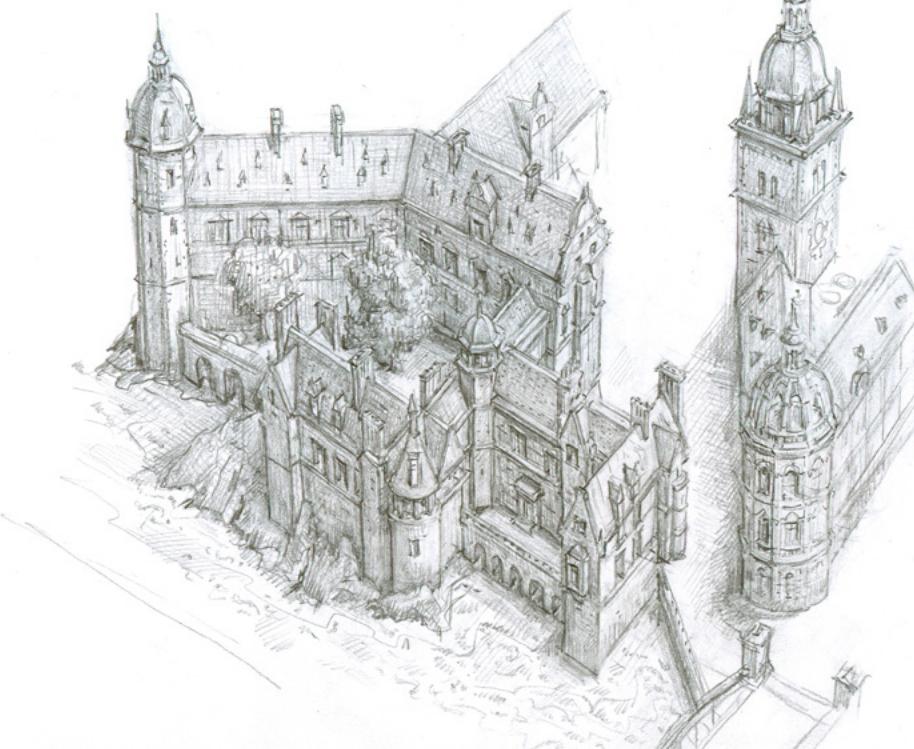
ludzkich (Narrator decyduje czy 1 kropka Chasse pozwala wyżywić się jednemu wampirowi, trzem, a może jednej koterii dysponującej różnymi metodami drapieżnictwa (zobacz s. 195)). Korzystanie z jednej strategii drapieżnictwa przez większą liczbę wampirów przyniesie ten sam efekt – ludzie zaczną podświadomie rozumieć wzorzec zagrożenia i stosownie na niego reagować: rzadziej wychodzą z domu, przemieszczać się w grupach lub raczej za dnia. Nadmiar polowań w danej domenie powoduje wzrost ST testów żerowania. Nawet hodowane w naturalnych warunkach Stada (takie, którym wampiry pozwalają swobodnie się przemieszczać) mogą zacząć zapewniać mniejszą ilość krwi, gdy wylamujący się członkowie zaczną rzadziej się pokazywać lub przestaną przychodzić na spotkania sekty.

Każdy kolejny wampir ponad dopuszczalny limit domeny powoduje:

- +1 do ST testów żerowania lub
- spadek o 1 liczby aktywnych kropek w hodowanych naturalnie Stadach.

Interwencja policji, naruszenie Maskarady lub po prostu katastrofalna porażka w trakcie żerowania lub szalu mogą przynieść podobne skutki.

Terytorium wyczerpane z zasobów odnowi się pod warunkiem, że zostanie pozostawione samo sobie na czas określony przez Narratora: trzy miesiące wydają się w tym przypadku wystarczającym okresem.





*Im więcej wiesz, tym bardziej szalone masz myśli. Nasz świat pełen jest spisków ukrytych w konspiracjach, tych zaś w intrygach, które są zapieczętowane perfidią i owinięte w zdradę oraz oszustwo.*

Dalsze polowania na wyczerpującym się terytorium sprawiają, że zaczyna ono podupadać: firmy przenoszą się w inne miejsca, spada cena mieszkań, zamkają się kluby nocne. Śmiertelnicy szukają pocieszenia w kościele i zanim się obejrzysz, a Druga Inkwizycja zaczyna swoje śledztwo.

## Twoje Miasto Nocą

Adaptowanie miast na potrzeby gry opiera się na przeczuciach, a nie na faktach. Fakty, z których możesz skorzystać to te, które pomagają przyciągnąć uwagę i skoncentrować się na tematach twojej opowieści.

Miasto z wysokim wskaźnikiem morderstw zapewnia kontekst dla historii o ludzkiej kruchości i gniewie – wykorzystaj ten motyw na tyle, na ile chcesz. Jeśli według statystyk do większości morderstw doprowadzają narkotyki, a ty wolisz, aby powodem były konflikty pomiędzy policją i gangami, które pozwolą ci stworzyć dla kroniki tło wojen frakcji, nie wahaj się tego zmienić. Fakty dają początek opowiadanej historii. Mogą sprawić, że będzie ona wydawała się bardziej realistyczna – i to jedyny rodzaj realizmu, jaki liczy się w grze – lub mogą zniszczyć całą atmosferę tajemniczości.

Dramaturgia jest o wiele ważniejsza niż wierność faktom. Nie tworzysz reportażu na temat Karachi, tworzysz dramatyczne

historie, które się w nim toczą. Najważniejsza jest rozgrywka, więc nie zadręczaj się szczegółami, które nie wzbogacają twojej historii. Pierwszorzędną rolą miasta w Wampirze jest usprawnienie przebiegu gry, stworzenie nastroju i atmosfery, na których ci zależy oraz nadanie wydarzeniom określonej dynamiki. Nie jesteś niczego winien miastu. Możesz nawet pomylić nazwy ulic lub fakty demograficzne. Jeśli nie pasują one do twojej historii, zmień je.

Prawda jest taka, że w rzeczywistych miastach nie ma prawdopodobnie żadnych wampirów, ale nie pozwól, aby to cię powstrzymało. Użyj tylko tych danych, które cię inspirują, a reszcie pozwól zejść na drugi plan. Być może twoje tak zwane „fakty” to tylko propagandowe

## MIEJSCA

**W prawdziwych miastach znajdują się zwykle charakterystyczne miejsca, które stały się ich wizytówkami. Pamiętaj, aby umieścić w swoim mieście kilka takich miejsc. W Rio de Janeiro są to plaże, na przykład Ipanema, a w Barcelonie – Sagrada Familia. Mogą to być również miejsca pospolite: stara księgarnia lub sala taneczna.**

**Domena koterii ma przynajmniej jedno takie miejsce. Może być ono punktem centralnym, jednym z elementów lub stanowić jej całość. Wzbogacenie domen o takie miejsce może przynieść postaciom dużo korzyści: można skorzystać z jego zaplecza, przyczaić się na dachu, a nawet stworzyć dla siebie kryjówkę. Miejsca mogą mieć również wpływ na rzuty – biblioteka oznacza na przykład więcej kości w puli Wykszałcenia. Możesz także w nim żerować i często liczyć na szczególny Rezonans, a nawet premie niskiego poziomu, zamiast wymyślać Dyskraze dla każdego nocnego polowania.**

**Jeśli Narrator chce skorzystać z miejsca w taki właśnie sposób, musi określić Rezonanse i potencjalne premie, jakie zapewniają jego stali bywalczy.**

informacje rządu lub izby handlowej, które są rozglaszane po to, aby zachęcić do miasta firmy i turystów. Może to Ventru zniekształcić ów przekaz, albo Malkavianie wypaczły wspomnienia historyków, a może czcigodni architekci Nosferatu dosłownie zmienili te fakty.

To w końcu Świat Mroku. Nie jest on urzekający. Żadne miasto nie wygląda dobrze w popękany i pobrudzony obiektywie gry. Nawet jeśli miasto jest piękne, jest również pełne sprzeczności i rozmyte, przesłonięte strugami deszczu i migoczące jak zbité szkło – niczym zniszczone drewno skrywające się za nasiąknięta wodą starą tapetą.

## Miasto dzielnic

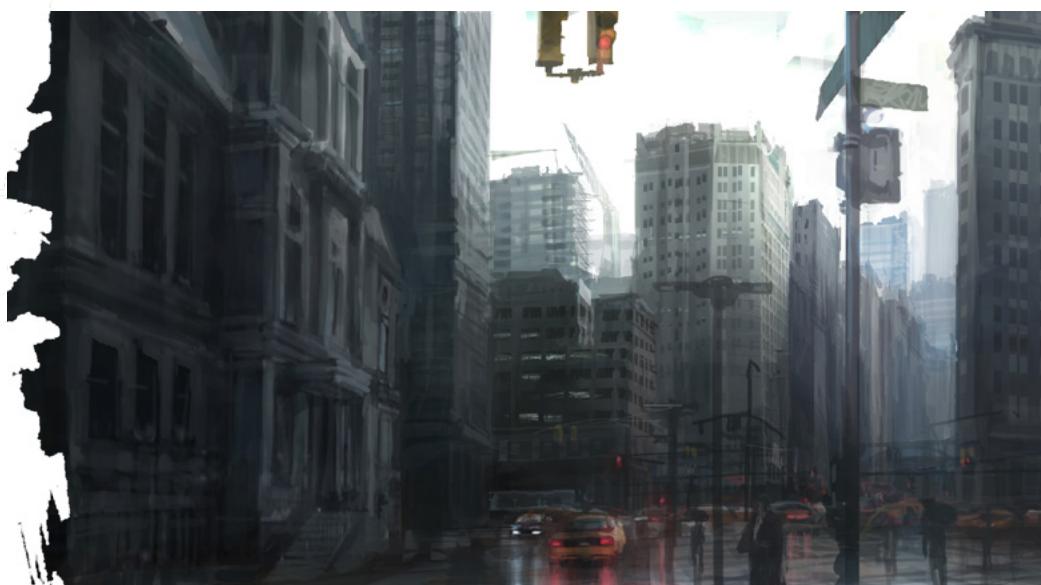
Aby ożywić miasto, w którym osadziłeś kronikę, stwórz i zaprojektuj godne zapamiętania miejsca. Jeśli gracze wierzą w obraz miasta i rozumieją go, walka ich postaci o terytorium lub poszukiwanie bezpieczeństwa stanie się o wiele ciekawsza i bardziej wielowymiarowa. Aby im to umożliwić, podziel miasto na łatwe w zarządzaniu, odrębne części, z których każda posiada własne

charakterystyczne cechy.

Miasto składa się z wielu dzielnic – centrum, doków i tak dalej. Każda z nich ma swój udział w życiu miasta i w grze. Dzielnice różnią się od siebie wielkością: od kilku kwartałów, aż do całych połaci terenu. Dzielnica może równać się jednej domenie (szczególnie takiej z wysokim poziomem Chasse) lub zawierać w sobie trzy lub cztery małe domeny wampirów walczących ze sobą o wspólne zasoby – wszystko zależy od tego, jak duża powinna być według księcia domena oraz jaką koncepcję konfliktu terytorialnego przygotował dla kroniki Narrator.

Przekraczanie granic dzielnic zmienia odczucia płynące z narracji, nawet jeśli jest to zwykłe przejście od sąsiedztwa, w którym roi się od gliniarzy do takiego, gdzie tylko od czasu do czasu przejeżdża policyjny samochód. Aby jednak mrok dawał oczekiwane efekty, dobrze jest również pomyśleć o kilku pozytywnych akcentach. Ciemność wydaje się bowiem o wiele głębsza dopiero przy pałcej się świecy.

W większości miast znajduje się takie miejsce, które można uznać za centrum. Duża przestrzeń miejska może mieć ich nawet kilka – obszar metropolitalny Lille na północy Francji składa się z takich miast



# Wyjście na Miasto

Postacie graczy mogą pozyskać informacje o mieście z różnych źródeł: od gazet, poprzez kontakty, aż po omesty. Często jednak wychodzą na miasto, żeby znaleźć coś lub kogoś, a czasem i to, czego ktoś – lub Coś – nie chce, aby zostało odnalezione. Takie działania wymagają wysokiego poziomu Determinacji: ciężkiej pracy, koncentracji, trzymania się obranego kierunku i celu. Wszystko to może zostać rozegrane za pomocą testów rozszerzonych (s. 295) lub po prostu zająć godzinę czasu za każdą kość pozbawioną sukcesu pochodzączą z puli stosownego testu.

W przypadku tego rodzaju działań, Kontakty bywają naprawdę bardzo pomocne. Jeśli gracz zdefiniował kontakt przydatny dla konkretnego śledztwa, Narrator może pozwolić mu na dodanie jego kropek do puli testu.

## CZARNA ROBOTA

Bohater przemierza miasto, puka do drzwi i wscibia swój nos w toczące się rozmowy. Być może stara się odnaleźć świadka, uciekiniera lub kogoś innego, kto nie chce zostać odnaleziony. Może szuka tylko pasera lub dziupli w podejrzanych sąsiedztwie albo próbuje dowiedzieć się, gdzie zaczynają się tereny poszczególnych gangów i kto o tym decyduje. A może po prostu wypytuje o to czy ktoś nie słyszał czegoś dziwnego dwie noce temu.

Aby wykonać czarną robotę, rzuć na Determinację + Cwaniactwo, chyba, że szukasz czegoś stacjonarnego lub nie próbującego się ukryć, na przykład budynku lub wampirzych znaków. W takim przypadku rzuć na Determinację + Spostrzegawczość. Kiedy już znajdziesz właściwą osobę, na scenę wkroczą testy Społeczne.

## PAPIERKOWA ROBOTA

Postać musi coś znaleźć i nie może po prostu zapłacić komuś, żeby wysperał to dla niej w Internecie. W Świecie Mroku miasta nie ułatwiają ustalenia tego, gdzie są pochowane ciała lub kto rozdaje karty. Papierkowa robota obejmuje przeglądanie akt hrabstwa, dokumentów rzeczników, aktów własności, spisów spadkowych, księgowości sądowej, akt kryminalistycznych, ewidencji chrztów lub czegokolwiek innego, co zostało spisane i zebrane w celu późniejszego wykorzystania lub uzupełnienia.

Budynki rządowe są otwarte wyłącznie w ciągu dnia, a to oznacza, że może dojść do konieczności włamania lub roztropnego użycia Wpływów, aby drzwi pozostały otwarte. Dokumenty sądowe i akta podatkowe mogą być również oficjalnie zapieczętowane. Powodzenie papierkowej roboty zależy od zwycięstwa w teście Determinacji + Śledztwa.

## SZPERACTWO

Postać musi coś znaleźć. Nie jest to żadna wyjątkowa rzecz, ale coś bardziej konkretnego niż „napój gazowany”. Szperactwo to nie tylko zakupy, choć konieczna może być wiedza o tym, gdzie znajduje się sklep ezoteryczny z naprawdę dobrej jakości werbeną i najlepszym płynem do mycia podłóg. Alchemicy zawsze muszą szperać za jakimiś dziwnymi składnikami, choć właściwie o trzeciej nad ranem wszystkie składniki wydają się dziwne.

Zbuduj pulę szperania z Determinacją i odpowiedniej Umiejętności. Składniki niezbędne do przeprowadzenia rytuału? Determinacja + Okultyzm. Związki alchemiczne? Determinacja + Nauka (Chemia). Jeden konkretny narkotyk? Determinacja + Cwaniactwo. Peugeot z 2008 roku? Determinacja + Prowadzenie pojazdów. Kule do karabinu wyborowego? Determinacja + Strzelanie. Być może będziesz musiał stworzyć osobną pulę Kradzieży, aby zdobyć to, co wyszperasz, jeśli sklep będzie zamknięty lub jego właściciel po prostu ci tego nie sprzedzie ■



jak Roubaix i Tourcoing, które tworzą większą konglomerację. W centrum znajdują się węzły transportu publicznego, budynki rządowe, a czasami biurowce i muzea. Niektóre centra pustoszają w nocy, inne są dzielnicami mieszkalnymi, często dla klasy wyższej. W Helsinkach lub Paryżu nieruchomości w centrum miasta są niezwykle pożąданe, co jest odzwierciedlane w cenach ich wynajmu. W Brukseli lub Detroit bogaci mieszkają na przedmieściach, natomiast centrum miasta jest przystępne cenowo – lub martwe.

W stolicach państw znajdują się ambasady, zwykle zgrupowane na konkretnej przestrzeni. Podobnie jest z konsulatami w dużych miastach. Embassy Row pełne jest ciekawych punktów zaczepienia dla historii traktujących o tych niewielkich fragmentach obcego terytorium: dyplomacja, wymiana kulturowa, Ventrue spoza miasta i emigranci z miast Anarchistów. Ambasady mogą być małymi i przyjaznymi kamienicami lub ogromnymi i ogrodzonymi terenami, tak jak w przypadku Ambasady USA. W ambasadach państw zubojeckich, takich jak Korea Północna, może dochodzić do aktów kryminalnych, a z pewnością we wszystkich ambasadach przebywają szpiedzy.

Większość miast ma zarówno stare, jak i nowe części. Gamla stan, stare miasto w Sztokholmie, to miejsce, w którym znajdują się malownicze budynki i kręte uliczki. W Puerto Madero, w Buenos Aires, wybrzeże migocze blaskiem polyskującego szkła, stali i sztuki współczesnej. Miasta zmieniają

się i rozwijają na przestrzeni wieków w niesamowitym wręcz tempie – starszy wampir może być zdezorientowany we współczesnej części miasta i jeśli to tylko możliwe, będzie przebywał głównie w jego starej części. Gentryfikacja zmienia sąsiedztwa i odstrasza starsze populacje wysokością czynszów. Starszy z klanu Brujah, który zapadł w letarg w dzielnicy przemysłowej, a obudzi się otoczony hipsterskimi barami z pewnością nie będzie z tego faktu zbytnio zadowolony.

**GRANIE W MIEŚCIE:** Tworząc zarys miasta, przypisz według własnego uznania poszczególnym dzielnicom i regionom określone zasady. Jesteś w końcu Narratorem, a nie miejskim urzędnikiem. Podział miasta, na jaki się zdecydujesz, musi być zgodny wyłącznie z logiką twojej kroniki. Nie musisz przygotowywać do rozgrywki każdej dzielnicy, aby przypisać poszczególnym regionom ich własne zasady. Nie ma sensu wkładać zbyt wiele wysiłku w wymyślanie mechaniki dla miejsc, których postacie nigdy nie odwiedzą. Pamiętaj, że premie i kary, które wymyślisz dla danego miejsca, nie muszą być realistyczne. Są to wyłącznie narzędzia, które służą nadawaniu rozgrywce określonego charakteru. Wszystko to obraca się dookoła potrzeb twojej kroniki. Na przykład kronika osadzona w Paryżu i prowadzona graczom pochodzących spoza Francji może mieć nieco abstrakcyjny i turystyczny charakter. Znasz dzielnicę Marais z jej nocnego życia (ST 3 dla testów żerowania), więc sprawiasz, że Spokrewnieni zaciekłe

o nią rywalizują i ciągle zmieniają swojego władcę. Jest zarazem bardzo prestiżowa, więc porażka w teście żerowania prowadzi do naruszenia Maskarady.

Chcesz, aby w twojej kronice odgrywała pewną rolę polityka śmiertelników. A zatem Axe Historique od dzielnicy La Defense do Luku Triumfalnego i Luwru dobrze to symbolizuje za pomocą swojej monumentalnej architektury. Wszystkie testy związane polityką otrzymują na tym obszarze premię w postaci 2 kości do puli. Zgodnie z zasadą „realistyczności” duża liczba policjantów na terytorium Axe Historique mogłyby zwiększyć ST polowań. Zasada „symboliczności” zakłada jednak, że władza wśród śmiertelników i żerowanie wśród Spokrewionych mają ze sobą wiele wspólnego i w związku z tym ST żerowania zostaje na tym terenie zmniejszony.

Sytuacja wampirów Camarilli na przedmieściach należących do Anarchistów nie jest najlepsza, więc otrzymują one karę 2 kości do wszystkich pul Społecznych i Umysłowych oraz karę 1 kości do pul Fizycznych. W kronice Anarchistów możesz po prostu odwrócić te liczby i nadać każdej podmiejskiej dzielnicy jakieś specyficzne rozwiązanie mechaniczne, które wyróżni ją w świadomości graczy spośród innych. Obydwie sekty gloryfikują jednak bazylikę Sacré-Cœur na szczycie Montmartre. Jest to szanowane, stare Elizjum i wszystkie rzuty związane z dyplamacją Spokrewionych otrzymują na jego terenie premię 2 dodatkowych kości ■





# KRONIKI

*Takie bym rzeczy ci opisał, których  
Najmniejszy szczegół rozdarłby ci duszę,  
Młodą krew twoją zmroził, oczy twoje  
Jak gwiazdy z posad wydobył, zwinięte,  
Gładkie kędziora twoje wyprostował,  
Tak, że każdy ich włos stanąłby dębem  
Jako na jeżu kolce (...)*

– WILLIAM SZEKSPIR „HAMLET”  
TŁUM. J. PASZKOWSKI

Wszyscy grający w Wampira mają ten sam wspólny cel, dobrą zabawę, i aby go zrealizować, gracze oraz Narrator współpracują ze sobą. Narrator tworzy świat, drugoplanowe postacie i wydarzenia. Gracze odgrywają role postaci pierwszoplanowych, które funkcjonują w tym świecie i wchodzą w interakcje z tworami Narratora oraz bohaterami innych graczy.

Gracz musi stworzyć swoją postać, ale Narrator ma znacznie trudniejsze zadanie – musi stworzyć całą kronikę, a następnie nią pokierować.

## Planowanie Kroniki

Najpierw potrzebna jest koncepcja. O czym będzie kronika? Kim będą postacie i co będą robiły? Co chcesz za jej pomocą przekazać?

Kronika może na przykład opowiadać o grupie Anarchistów, którzy chcą usunąć skorumpowanego Barona współpracującego potajemnie z Camarillą. Będzie więc traktowała o zmianach politycznych. Postacie mogą być różne, ale istotne jest to, czego chcą. Przekazem kroniki będzie radzenie sobie z przeciwnościami, nadzieja, oczekiwania i chęci usunięcia władców.

Styl i treść koncepcji mogą być dowolne. Nie ma dobrego lub złego sposobu grania w *Wampira*. Jeśli tobie i innym graczom kronika odpowiada, wszystko jest w porządku.

Innym przykładem konceptu kroniki jest powolne obumieranie człowieczeństwa postaci, w miarę jak zagłębiają się one w nieludzki świat Camarilli. Bohaterowie graczy zaczynają jako młode i pełne nadziei wampiry, z traumą po Spokrewnieniu, które odnajdują się pośród członków Elizjum. W miarę jak gra się rozwija, postacie przekonują się, że sukces łączy się z postępującą dehumanizacją. Rośnie siła ich mocy, lecz więzi łączące je z dawnym życiem obumierają. Tego typu gra może być refleksyjna i wolniejsza, z długimi scenami dyskusji o różnych sytuacjach, jakie przytrafiają się postaciom.

Jeszcze inna kronika może opowiadać o grupie archontów wysłanych na Bliski Wschód i próbujących odnaleźć pośród chaosu Wojny Gehenny starszego, który zniknął z ważnymi informacjami o politycznych i finansowych zasobach Camarilli. Bez starszych nikt nie wie, jak wszystko powinno działać, a to stanowi poważny problem dla sektry, jeśli chodzi o jej władze i wpływy.

## Korzystanie z Mapy Relacji

W procesie tworzenia postaci rysuje się Mapę Relacji, na której zaznaczani są bohaterowie, ich

### **DOMYSŁNA KRONIKA**

**Jest to twoja pierwsza kronika w Wampirze lub po prostu chcesz szybko załatwić sprawę. Oto domyślna koncepcja, z której możesz śmiało skorzystać.**

**Postacie graczy to małe wampiry pochodzące z twojego miasta. Może są już nieumarłe w momencie rozpoczęcia gry, a może zostaną Spokrewnione dopiero na pierwszej sesji. W mieście jest elita Camarilli i niższa klasa społeczna Anarchistów, do której postacie automatycznie trafiają.**

**Na pierwszych sesjach bohaterowie przyzwyczajają się do swojej wampirzej egzystencji. Polują, rozwiązując problemy dotyczące resztek ludzkiego życia, które pozostawiły za sobą i próbują przetrwać w obliczu władz Camarilli oraz Drugiej Inkwizycji.**

**Kiedy gra posuwa się naprzód, uwaga skupia się coraz bardziej na znalezieniu sobie miejsca w świecie nieumarłych. Czy postacie chcą przyłączyć się do elit z Camarilli, czy też przygotowywać bunt razem z Anarchistami?**

stwórcy, probierze, sojusznicy, wrogowie oraz inne powiązania z osobami ze świata gry. Te wspólnie tworzone role to świetny sposób na wciągnięcie wszystkich w kronikę. Gracze pomagają w tworzeniu osób, wkładając w to jakiś wysiłek, a ich postacie wampirów są z nimi mocno związane.

Kiedy planuje się kronikę jeszcze przed tworzeniem postaci, warto użyć jakichś tymczasowych imion i opisów dla kluczowych person, a potem zamienić je na postacie pochodzące z Mapy Relacji. Taką metodę można też zastosować przy dokonywaniu zmian w opublikowanych scenariuszach.

---

### **PRZYKŁAD:**

Planujesz kronikę w stylu noir, która traktuje o zagadkowych zbrodniach. Będzie się ona toczyła w Petersburgu, mieście Camarilli, starej domenie, w której rozgrywają się zdrady i spiski. Wszystko rozpoczyna się od zniszczenia wpływowej wampirzycy przez jej bliskiego przyjaciela, również Primogena. Zbrodnia zostaje zatuszowana jako atak Drugiej Inkwizycji, a postacie graczy podążają tropem sprawcy, którego demaskują tuż przed następną zbrodnią. Pomagając przy tworzeniu postaci, informujesz graczy, że akcja umiejscowiona jest w Petersburgu i żeby kronika się udala, muszą stworzyć koterię należącą do Camarilli, która mieszka w tym mieście. Następnie gracze tworzą swoje postacie i Mapę Relacji. Kiedy już to zrobią, podstawiasz za pierwszą z ofiar stwórcę jakiegoś gracza, za zabójcę





mentora innego, a w trakcie kroniki sprawca zaczyna zagrażać Probierzowi kolejnego.

Jeśli będziesz czekał ze stworzeniem szczególnów kroniki i historii aż do zakończenia „sesji zero”, gracze będą musieli wykonać za ciebie dużo pracy. Możesz nawet im powiedzieć, że tak zamierzasz postąpić – gracze często to lubią. Kiedy zaczynają współtworzyć scenerię społeczną (a być może także i materialną), pojawiają się pomysły oraz możliwości do opowiedzenia różnych historii. Spisuj je i oprzyj swoje przygotowania na tych notatkach. W ten sposób kronika wyloni

się w naturalny sposób, a prawie wszystkie postacie będą pochodziły prosto z Mapy Relacji i od koterii oraz decyzji podejmowanych przez graczy w kwestiach tła kroniki.

#### PRZYKŁAD:

Gracze tworzą nomadyczną grupę Anarchistów, która wędruje od miasta do miasta na środkowym zachodzie USA i udaje organizatorów festynów country. Po dyskusji gracze ustalają, że są niezależną koterią typu Komando, która pracuje dla anonimowego dowódcy, kontaktującego się z nimi dzięki opętanemu ghulowi – wokaliście i autorze tekstów – kiedy ten wchodzi na scenę. Narratorka

nie ma pojęcia, w jakim kierunku to wszystko zmierza, ale zgadza się na ten pomysł, ponieważ graczom bardzo się on podoba. Jeden z nich daje swojej postaci zatę Rytualne okaleczenie z karty fabuły Bahari, inny wybiera przeciwniczkę z Camarilli za 3 kropki i nazywa ją „Akalia”. Narratorka dostrzega tu okazję do nadania jakiejś struktury i głównego konfliktu tej potencjalnie niespójnej kronice.

Postanawia, że dowódczyni koterii to heretyczka Bahari i bojowniczka o wolność, która została uwięziona przez Akalię, kiedy ta została staroszkolnym kainickim kaznodzieją w San Jose. W trakcie kilku pierwszych sesji wokalista poleca koterii zaatakowanie patriarchalnych despotów z Camarilli i ukrytych wyznawców Kaina, ale Narratorka decyduje, że zostaje on porwany przez jedną z kongregacji Akalię z Kentucky. Po brawurowym odbiciu go z Muzeum Kreacyjonizmu, ghul wraca odmieniony. Wyznacza koterii inne cele. Po kilku atakach na grupy Anarchistów postacie graczy zdają sobie sprawę, że to już nie dowódczyni przemawia przez wokalistę. Może się ona komunikować przez niego tylko wtedy, gdy dokonuje on aktów samookaleczenia (praktykowanych przez Bahari). Koteria próbuje teraz przechytrzyć Akalię i wyciągnąć od niej informację o miejscu jej pobytu, kontaktując się z nią, kiedy kontroluje wokalistę. I tak to wszystko się toczy, aż do wielkiego finału, w którym koteria uwalnia heretyczkę Bahari i niszczy Akalię.

## Style Gry

*Wampir* to gra narracyjna, w której ponure potwory zmagają się z moralnymi problemami w cieniu gotyckich budowli, zgadza się?

Cóż, może on być taką grą. Ale może być też po prostu dobrą zabawą.

W poprzednich edycjach styl *Wampira: Maskarady* określany był mianem „gotyckiego punka”. Można nazywać „punkiem” pewien surowy, transgresywny sposób grania. Ale style gry mogą być różne i każdy z nich jest odpowiedni, o ile wszyscy dobrze się bawią.

W grze narracyjnej można odkrywać wiele ciekawych rzeczy, nawet jeśli – albo zwłaszcza – nie chciałoby się z nimi spotkać w realnym życiu. Czy chcesz podrywać tego narwanego, niezrównoważonego psychicznie typu, wejść na wesele bez zaproszenia, żeby zapolować i skończyć noc, kryjąc się w śmiertniku przed słońcem? Tego typu rzeczy mogą być w *Wampirze* dobrą zabawą, w końcu konsekwencje ponosi postać, a nie ty.

Kiepska sytuacja koterii może być dobrym punktem wyjścia dla gry zorientowanej na akcję. Postacie to przypadkowo Spokrewnieni dresiarze, bandyci albo handlarze narkotyków. Nic nie wiedzą o Świecie Mroku i muszą nauczyć się, jak sobie radzić z wampirzą naturą, jak walczyć ze śmiertelnymi rywalami i poruszać się w nocy, gdy władzę sprawuje Camarilla. A może bohaterowie są potomkami starożytnych, niezmiernie potężnych wampirzych lordów i dam, w związku z czym trafiają od razu do elit społeczeństwa Spokrewnionych? Mając dominujących stwórców, mogą również postępować tak, jak im podpowiada serce, podejmując wielkie ryzyko, aby zachować swoją niezależność.

*Wampir* w skrajnych przypadkach może być również cyberpunkowy lub splatterpunkowy. Postacie egzystują w mrocznym mieście i przekraczają granice pomiędzy moralnymi oraz nadprzyrodzonymi prawami w neofeudalnym społeczeństwie człekokształtnych potworów, na które coraz bardziej wpływa postęp technologiczny i masowa hysteria. Dla takiej gry dobrą inspiracją byłby film Łowca androidów. A jeśli ktoś chciałby rozbijać głowy, znajdzie ku temu dużo okazji, kiedy Druga Inkwizycja wyśle swoje oddziały specjalne i zaatakuje kryjówkę Brujah, a postacie będą musiały wyrwać się z matni przed wschodem słońca.

### KRONIKA: SPADKOBIERCY ILUMINATÓW

Koteria została wybrana lub stworzona, żeby bronić spuścizny po starszej z Camarilli, która usłyszała Wezwanie na Bliski Wschód. W trakcie swojej podróży spotka ona Starożytnych i odkryje niezagłębione tajemnice, o ile uda jej się wyjść cało z Krucjaty Gehenny Sabatu. W czasie jej nieobecności koteria może głosować za nią w Radzie Primogenów i rządzić imperium. Koteria ma również do swojej dyspozycji ogromne zasoby, ale całe społeczeństwo Spokrewnionych jej zazdrości i czeka na najmniejsze potknięcie, żeby rozerwać ją na strzępy. Starsza nie wspominała o tym, że razem z jej wpływami koteria odziedziczy również i wrogów. Wampiry będą musiały wytężyć wszystkie swoje siły, żeby przetrwać tę próbę.

Śmiertelną przykrywką koterii jest prawdopodobnie jakaś duża firma, posiadłość, szpital, uniwersytet lub hotel.

Jest to kronika dla tych, którzy wolą zaczynać u szczytu, a potem walczyć kłami i pazurami, żeby się na nim utrzymać, kiedy ich imperium jest obiegane przez wrogów.



**KRONIKA: NOC SĄDU**

**Postacie należą do bandy Szeryfa, elitarnych oddziałów oprawców zwalczających Anarchistów, egzekutorów Ventrue albo innych samozwańczych lub oficjalnych żołnierzy Camarilli. Może to być oddział stworzony do obrony przed Drugą Inkwizycją lub infiltrujący agencje wywiadowcze śmiertelników, a nawet grupa ochroniarzy jakiegoś starszego, która walczy w Wojnie Gehenny.**

**Koteria, niezależnie od jej historii, spełnia rolę wywiadu lub paramilitarnej grupy nieumarłych i w opowiadanych historiach będzie musiała jakoś postępować zarówno z potworami, jak i niewinnymi, którzy próbują wiązać koniec z końcem. Czy będą to obrońcy, czy też uciskający? Bohaterowie czy czarne charaktery?**

**Kluczem do tego rodzaju kroniki jest moralna dwuznaczność i konieczność dokonywania trudnych wyborów. Śmiertelna przykrywka koterii będzie podobna do tego, czym tak naprawdę jest – oddział paramilitarny, firma ochroniarska lub nawet grupa policjantów („ukrywanie się na widoku”). Prawo Spokrewnionych nie jest tym samym co prawo śmiertelników, więc przykrywką może być również dobrze gang, grupa terrorystyczna, a nawet kongregacja wiernych spotykająca się nocą.**

**Sekrety skrywające sekrety**

Świat Mroku jest pełen tajemnic. W przypadku śmiertelników pierwsze podejrzenia co do jego prawdziwej natury pojawiają się, gdy zaczynają oni domyślać się, że pod powierzchnią kryje się coś innego. Nie chodzi tu tylko o pasożytnicze potwory opanowujące ludzkie instytucje. W społeczeństwie niektórzy kierują się ukrytymi motywami i czasami trudno jest odróżnić od siebie tajne grupy ludzi oraz wampirów.

*Wampir* to gra, w której prawda zawsze jest inna niż oczekiwania. Może się okazać, że starsi, którzy się nienawidzą, tak naprawdę są kochankami. Mily staruszek z naprzeciwka mieszka sam, ponieważ czterdzieści lat temu zamordował swoją żonę i dzieci, i nikt tego nigdy nie odkrył. Ventrue, którzy szczycą się tym, że ich klan kontroluje parlament, przegrywają z wpływami wielkich korporacji pokroju Amazona.

Każda historia ma swoje drugie dno i kiedy grasz w *Wampira*, możesz wstępować do tajnych stowarzyszeń działających wewnętrz tajnych stowarzyszeń. Pierwszym takim odkryciem jest oczywiście świat wampirów. Po Spokrewnieniu i dołączeniu do jakiegoś klanu odkrywasz nieznaną i zawiłą rzeczywistość ukrytą pod tą, którą już znasz. A potem nadchodzą kolejne rewelacje.

*Wampir* jest dobrą zabawą między innymi dlatego, że zapewnia możliwość eksplorowania tego świata. W trakcie pierwszej sesji postacie mogą po Spokrewnieniu trafić do Brujah lub Gangrel. Z tej perspektywy świat wampirów to opuszczone magazyny, zrujnowane budynki, imprezy i spelunki. Odkrywając kolejne elementy Świata Mroku, natrafiasz jednak na następny poziom społeczeństwa Spokrewnionych – Elizja i Camarille. Widzą wampiry w firmach i na pokazach mody. Nagle okazuje się, że siła nie polega na możliwości urwania komus głowy, ale na skutecznym ukrywaniu dochodów przed fiskusem.

Oczywiście można to wszystko odwrócić. Jeśli postacie zaczynają od luksusów, pełen energii i transgresywny świat Anarchistów może być dla nich czymś nowym i ciekawym, sekretem, w który zostają wtajemniczone.



## Różnice nie do pogodzenia

Można powiedzieć, że Świat Mroku opiera się napięciach występujących pomiędzy sprzecznymi siłami, które rozdzierają go, dając w przeciwnych kierunkach. W psychice wampira trwa walka toczona pomiędzy ludzką moralnością i rozumem, a popędami Krwi. To napięcie nigdy nie zanika i kieruje działaniami Spokrewnionego przez całą jego egzystencję.

Sprzeczne interesy ludzi i wampirów to następna przyczyna napięć. Postać może być idealistycznym Brujah, który za życia był działaczem politycznym. Chce używać swoich wampirzych mocy, żeby realizować cele, na rzecz których działała za życia, ale po kilku początkowych sukcesach zdaje sobie sprawę, że to, co jest dobre dla ludzi, niekoniecznie jest dobre dla wampirów. Na zdesperowanych i prześladowanych ludzi łatwiej jest polować, a dobrze funkcjonujące społeczeństwo lepiej wykrywa zagrożenia, które czyhają w jego wnętrzu.

Planując własny Świat Mroku, należy pamiętać o tych napięciach. Nie może on być kompletnie ponury, bez żadnego promyka światła i nadziei. W przypadku czystego horroru zło traci swoje znaczenie. Tam, gdzie wszyscy są potworami, nikt nie jest potworem.

### PRZYKŁAD:

*Ćpuń zamieniony przez postać w sługę uzależnionego od Krwi robi co tylko może, żeby pomagać ludziom znajdującym się w jego otoczeniu, pomimo swojej sytuacji. Mszcząca się Anarchistka oszczędza potomka Księcia, ponieważ dociera do niej, że jest on również jej ofiarą. Funkcjonariusz Camarilli chce uspokoić swoje sumienie i potajemnie przeznacza pieniądze Księcia na rewitalizację miasta.*

Zadaniem Narratora lub gracza nie jest moralny osąd postaci. W *Wampira* gra się najlepiej wtedy, gdy nie jest czarno-biale i każdy jest trochę grzesznikiem. Postacie mogą mieć swoje zdanie na temat moralności, ale będą funkcjonowały lepiej, działając w zgodzie ze swoją osobowością, motywacjami i wewnętrzną logiką.

Jeśli chcesz zapewnić bohaterom możliwość refleksji, możesz dostosować ich sytuację. Jeśli ciągle są atakowane

i walczą o przetrwanie, nie mogą sobie pozwolić na luksus racjonalnej refleksji moralnej. A jeśli znajdą chwilę oddechu, mogą myśleć o konsekwencjach swoich czynów.

Powiedzmy, że jedna z postaci podczas żerowania zabija człowieka w bocznej uliczce za barem. Postacie pozbywają się ciała, ale ty jako Narrator masz poczucie, że ta śmierć powinna mieć większą wagę, ponieważ bohaterowie jak dotąd nikogo nie zabili.

A zatem kilka nocy później, gdy postacie polują w tym samym barze, do środka wchodzi siostra zabitego. Rozmawia z nimi i w końcu pyta o swojego brata. Jest też oczywiste, że im nie zagraża. Nie zostanie lowią, żeby spróbować je zabić. Nie dowie się nawet, co stało się z jej bratem, jeśli bohaterowie tego nie powiedzą. Jest zwykłym człowiekiem, skrzywdzonym przez „bohaterów” graczy.

## ZABAWA ZE ZŁEM

**Może tworzysz grę, która polega po prostu na graniu strasznymi potworami. Postacie to egoistyczne, zbrodnicze dupki, które niszczą wszystko dookoła siebie. W tego typu kronice trzeba zwracać uwagę na to, jak przedstawia się konsekwencje działań postaci.**

**Nie ma sensu wprowadzać graczy w poczucie winy spowodowane stworzoną przez ciebie grą. Odgrywanie potwora to kiepska zabawa, jeśli trzeba ciągle patrzeć swoim ofiarom prosto w oczy. Najprostszym sposobem uniknięcia niepotrzebnych wycieczek w poczucie winy jest wymyślenie naprawdę antypatycznych ofiar. Być może są to bogaci nowicjusze Ventrue, którzy traktują postacie graczy pogardliwie przy każdej nadarzającej się okazji, tylko po to, żeby potem wpadać w furię, kiedy sprawy nie idą po ich myśli.**

**A może jednak chcesz od czasu do czasu podążyć tropem konsekwencji działań postaci. Jeśli są one nieprzejednanymi potworami, możesz to podkreślić, sprawiając, że niektóre z ich ofiar zachowują się bohatersko. Mogą one poświęcać swoje życie czynieniu dobra lub wybaczanie postaciom ich czyny, demaskując je przy tym jako ponure kreatury, którymi zresztą są.**

## Symbolizm

Wampiry to fikcyjne potwory, które są tworzone, żeby opowiadać historie z różnymi motywami przewodnimi. W „Drakuli” Bramy Stokera wampir reprezentuje uwodzicielską moc czegoś obcego i niebezpiecznego. Można by nawet stwierdzić, że w historiach o wampirach chodzi o seks. W klasycznym filmie Nosferatu wampir jest metaforą choroby zakaźnej, która zaraża całe miasto. Uwzględnienie symboliki postaci wampira w grze może nadać spójność konicie. *Wampira: Maskaradę* można interpretować na różne sposoby.

Jeśli chce się stworzyć grę polityczną, wampir to prosta i skuteczna metafora. Spokrewnieni mogą symbolizować kapitalizm, superbogatych, korupcję polityczną i prywatny kapitał kontrolujący społeczeństwo i pozostający w cieniu.

Wampir może być metaforą konserwatyzmu, gdzie starzy Spokrewnieni to przeżytki, ciągle trzymające się swoich średniowiecznych poglądów. Na ten motyw można spojrzeć z perspektywy historii intelektualnej, pokazując jak odmiennie ludzie widzieli świat w przeszłości.

Wampir może być też metaforą kolonializmu, obcego najeźdźcy wysysającego żywotne soki ze społeczeństwa i wpędzającego ludzi w niewolę. Może oznaczać wojnę, ludzi siedzących gdzieś daleko i sterujących dronami, żeby bombardować śluby i pogrzeby. Może oznaczać faszyzm, narzucanie jakiegoś porządku siłą.

Historia jako taka może stać się motywem przewodnim, a wampir

## KRONIKA: ŁOWCY

**W dobie Drugiej Inkwizycji polowanie się komplikuje. Wielu Spokrewnionych odkrywa, że żerowanie w grupach, podejście do zdobywania krwi niczym do oszustwa, napadu lub porwania jest znacznie bezpieczniejsze. Grupy, które opanowały różne sposoby polowania są nawet wynajmowane przez starszych i innych Spokrewnionych, żeby dostarczać im konkretnych ofiar albo przygotować bezpieczne żerowanie, które wywołuje u żywiciela odpowiedni Rezonans krwi.**

**W niektórych grupach łowców znajduje się Czarnoksiężnik Krwi Tremere albo zmanipulowany lub zniewolony alchemik słabej krwi, którzy potrafią zachować Rezonans vitae na długo po jej zdobyciu i poruszać się w okrutnym świecie handlu krwią. Łowcy są inspiracją dla historii o śmiały napadach i uwodzicielskich planach zdobywania doskonałej krwi, ale również dla krwawych historii o nieludzkim traktowaniu śmiertelników.**

**Kronika skupiona na polowaniu będzie zawierała w sobie wiele interakcji ze śmiertelnikami.**

narzędziem do jej eksploracji. Wampiry są nieśmiertelne, zatem można zacząć od średniowiecza i zmierzać do współczesności.

Jeśli chodzi o seks, również można spojrzeć na niego z różnych perspektyw. Wampir może być transgresywnym obiektem pożądania albo reprezentować wyzysk i nierówne relacje władzy, utratę kontroli nad sobą w wyniku pożądania oraz skrywane fantazje seksualne dotyczące obcych.

Wampir – transhumanistyczna istota, postśmiertelna i postmoralna – może wykraczać poza plcie i struktury społeczne. Może być doskonałym autonomicznym podmiotem, który narzuca swoją wolę i światopogląd otoczeniu. Może reprezentować potrzebę odkupienia, być może dzięki Golkondzie. Może być satanistycznym idealem, bez wyrzutów sumienia.



Może dążyć do odzyskania utraconego człowieczeństwa poprzez naukę, modę i magię, patrząc w przyszłość zamiast w przeszłość. Wampir może być wszystkim tym, o czym potajemnie marzysz i strachem, który cię ogarnia, kiedy to zdobywasz i zdajesz sobie sprawę, że nie o to ci w sumie chodziło.

## Motywacja i dynamika grupy

Jest kilka rzeczy, które sprawiają, że kronika zadziała i na które trzeba uważać przy tworzeniu postaci przez graczy. Przede wszystkim powinni oni chcieć robić to wszystko, co w grze będą robili ich postacie. Wydaje

się to proste, ale doświadczenie podpowiada, że coś może pójść nie tak, jeśli nie będzie się na to uważało.

Chcesz na przykład stworzyć kronikę skupioną na walce, gdzie anarchistyczni rewolucjonisiści walczą na ulicach z siłami Camarilli. Żeby to zadziałało, wszystkie postacie muszą mieć do tego motywację i być zdolne do walki na ulicach. Jeśli nie są i skupią się na swoich prywatnych sprawach, kronika nie wyjdzie.

Inną sprawą, którą należy wziąć pod uwagę, jest dynamika grupy. Mówiąc wprost, wszystkie postacie powinny chcieć ze sobą współpracować. Jeśli nie będą tego robili, gra będzie stale

zmierzała w różnych kierunkach. Może są one przyjaciółmi albo mają wspólną przeszłość. Mogły zostać Spokrewnione w tym samym okresie czasu. Cokolwiek to jest, jeśli motywacja postaci zgadza się z kroniką, znacznie ułatwia to życie.

Należy również zwracać uwagę na indywidualne cele, jakie wymyślą gracze dla swoich postaci. Jeśli na przykład gracz decyduje, że postać chce zająć się swoją chorą matką, może być to problem, który sprawi, że grupa będzie musiała zinfiltrować Camarillę z innego miasta. Osobiste cele są w porządku, ale powinny iść w tym samym kierunku, co ogólny kierunek kroniki, a nie w odwrotnym.



**KRONIKA: GANG KŁÓW**

Twoja koteria „ukrywa się na widoku”, bez względu na to czy udaje członków MS-13, przestępców, kibiców piłkarskich, czy antifę. Jej członkowie należą do grup funkcjonujących poza społeczeństwem i prawem lub nawet nimi kierują. Jeśli są to grupy złożone z samych drapieżników, Drugiej Inkwizycji jest o wiele trudniej je wyśledzić, ale jeśli należą do nich również śmiertelnicy, sytuacja jest niemalże idealna. Postacie mogą uzależnić od Krwi swoich śmiertelnych sojuszników, płacić im albo zachowywać przed nimi Maskaradę. Bez względu na to jak postąpią, zrodzi to problemy, dramatyzm i tragedię. Można mieć tylko nadzieję, że tego typu gra jest warta świeczki.

Gang Kłów to koteria dobra do tego, żeby przyjrzeć się bliżej realnemu światu i korzystać z materiałów źródłowych. W Internecie znajduje się pełno informacji, a nawet wywiadów z członkami gangów.

Gang Kłów nie musi jednak używać przemocy. Postacie mogą udawać złodziei, włamywaczy albo dealerów działających w zamkniętych osiedlach lub na hipsterskich festiwalach muzycznych.

**Struktura**

Żadna kronika nie trwa wiecznie. Może trwać przez trzy sesje, dwadzieścia albo i sto, ale kiedyś musi się skończyć. Kiedy planuje się kronikę, należy wziąć pod uwagę to, jak długo zamierza się ją prowadzić i jak będzie wyglądała jej ogólna struktura. Nie oznacza to, że trzeba stworzyć szczegółowy plan wszystkiego na następne dwadzieścia sesji. Chodzi raczej o ogólny zarys, który później będzie można modyfikować w zależności od tego, co się dzieje.

Powiedzmy, że planujesz dziesięciosesijną kronikę traktującą o młodych nowicjuszach w mieście Camarilli. W czasie pierwszych trzech lub czterech sesji można poznawać scenerię i różne frakcje oraz próbować różnych zasad *Wampira*.

Kiedy gra stanie się płynna, w okolicach czwartej sesji można podnieść jej stawkę, wprowadzając

**KRONIKA: NOMADZI**

Żadne miasto nie jest waszym domem. Anarchiści podróżowali od zawsze, a od kiedy do ruchu napłynęło wielu Gangreli, nomadycznych wampirów jest znacznie więcej. Obecnie ponad 23 miliony osób ucieka przed wojną lub prześladowaniami, których doświadcza w swoich krajach. Wiele wampirów porusza się po Europie oraz Azji, przyłączając się do tych rosnących gromad szukających lepszej przyszłości programistów, matek i kucharzy, którzy ciągle krążą pomiędzy obozami dla uchodźców i tymczasowymi rozwijaniami. W innych częściach świata w ciągłej drodze są subkultury takie jak new age'owi podróżnicy i Romowie, podobnie jak zespoły, kierowcy ciężarówek i podróżnicy. Koteria udaje jedną z takich wędrujących grup albo działa wewnętrz niej.

Nomadyczne kroniki są dobre do opowiadania historii o ucieczce od czegoś (być może od siebie samego), ksenofobii i wolności. Nadają się do eksplorowania wielu różnych miast, być może krajów oraz dziwnych stowarzyszeń Spokrewnionych – niczym coś w rodzaju serialu o wędrowcach, w którym każde miejsce może cię zabić lub zniewolić.

zewnętrzne zagrożenia, zaskakujące sytuacje, drugoplanowe postacie i inne zmiany. Może starszy wraca z Wojny Gehenny i nie wiedzieć czemu postanawia zrobić Elizjum ze schronienia jednej z postaci, a ją samą jego Gospodarzem.

W środkowej części kroniki postacie zrobią się bardziej aktywne. Mają teraz pewne zasoby i wpływy, więc mogą realizować swoje własne plany. Gracze również zdążyli się już oswoić z działaniem gry i chętniej wykazują inicjatywę.

Generalna zasada dotycząca struktury jest taka, że im dłuższa kampania, tym bardziej ogólne będą musiały być plany. Kronika na dziesięć sesji może mieć jakiś zarys, ale jeśli zamierza się prowadzić grę latami, lepiej pomyśleć o motywach i tematach, a nie o konkretnych elementach historii. Chaos związany z dobrą grą pozmienia tyle rzeczy, że nie będzie się dało trzymać pierwotnego planu.



## Zakończenie

Nie trzeba planować konkretnego zakończenia fabuły, ale nawet przy długiej grze przyda się jakiś ogólny pomysł na wielki final. Na przykład kronika traktuje o postaciach, które próbują przejąć władzę w Camarilli. Gra kończy się w momencie, w którym jedna z nich zostaje Księciem, niezależnie od tego czy zabierze to pięć sesji, czy pięćdziesiąt.

Pomysł na zakończenie może również zapobiec temu, żeby cała kronika się nie udała. Kroniki są prawie zawsze bardziej satysfakcjonujące, kiedy mają odpowiednie zakończenie.

Myśląc nad tym, do jakiego finalu się dąży, należy unikać takich, które nie dają postaciom pola do działania. Coś jest nie tak, jeśli gra kończy się w konkretny sposób niezależnie od tego, co zrobią gracze. Jeśli na przykład kronika ma zakończyć się, kiedy starsi wrócą z Wojny Gehenny i zabiją wszystkich, zdarzenia prowadzące do tego zakończenia

robią się mało istotne. Ale jeśli starsi wrócą i postacie mają do wyboru albo ich powitać, albo się ich wyprzeć, zakończenie będzie o wiele bardziej znaczące.

Czasami zaskakujące wydarzenia, które zachodzą w trakcie kroniki, rujnują plany na konkretne zakończenie. Nie ma w tym niczego złego. Należy tylko przyjrzeć się kronice i temu, jakie nowe możliwości jej zakończenia się pojawiają. Dobry Narrator powinien nauczyć się przedkładać dobro kroniki ponad własne preferencje – dotyczy to również zakończeń.

## Rozmawianie ze sobą

Sesja w Wampira to działanie grupowe. Docieranie się, poznawanie tego, czego wszyscy – łącznie z Narratorem – oczekują od gry i co uważają za warte zachodu, uczenie się rozwiązywania konfliktów i zapewniania płynności rozgrywce. To wszystko wymaga czasu, praktyki i dobrej komunikacji.

Nie należy bać się rozmowy na poziomie meta o tym, co się robi, kiedy stara się ustalić, jak grać. Jest to szczególnie istotne, kiedy pojawiają się nowi gracze lub sama grupa jest nowa. Nie chodzi o to, jaki sposób gry jest dobry, a jaki zły, ale raczej o to czy wszyscy gracze się ze sobą zgadzają.

Typową kwestią jest logistyka. Tradycyjnie jedna osoba, najczęściej Narrator, zajmuje się organizacją sesji. Ale nie zawsze musi tak być, a udział we wspólnym kupowaniu książek, koordynowaniu harmonogramu i przygotowywaniu miejsca dla sesji może zwiększyć zaangażowanie w grę. Grupa robi się w ten sposób bardziej odporna na zmiany w składzie, kiedy jej członkowie wyprowadzają się, chorują, nie mają czasu i tak dalej.

Kiedy pojawiają się problemy, komunikacja jest kluczową sprawą. Jeśli jakiś gracz systematycznie zachowuje się destruktywnie, nie należy go za to karać w grze. Zamiast tego można z nim porozmawiać poza nią i zobaczyć, czy da się rozwiązać problem. Jeśli nie, trzeba będzie spytać się go, czy rzeczywiście chce grać.

### Kontrola nad narracją

Kontrola nad narracją to wrażliwy temat w wielu grupach, który może być powodem licznych konfliktów. Kto ma prawo dodawać coś do świata gry?

W niektórych grupach gracze sprawują kontrolę tylko nad tym, co ich postacie mówią i robią, a Narrator zajmuje się wszystkim innym. Inne grupy są

### PAKIET STARTOWY KRONIKI

Oto pięć kwestii, które należy rozważyć i omówić z graczami na początku kroniki.

1. **Koncepcja.** Kim są postacie? Jakie są główne motyw i sceneria? Czy wszyscy zgadzają się na plan?
2. **Długość kroniki.** Czy jest ona otwarta, czy też zamierza się ją prowadzić przez trzy, pięć, dziesięć, dwadzieścia sesji?
3. **Styl gry.** Czy gra skupi się na interakcjach społecznych, walce, a może polityce? Czy gracze będą próbować „wygrać”, czy też mogą „przegrać”, jeśli prowadzi to do jakichś interesujących rezultatów?
4. **Miejsce gry i jedzenie.** Czy każdy coś sobie przynosi, czy jedzenie przygotowuje się wspólnie? Gdzie się gra?
5. **Rezygnacja.** W jaki sposób rezygnuje się z kroniki? Gra nie robi się lepsza, kiedy ktoś nie ma ochoty w nią grać, więc sugerujemy jakieś konkretne zasady regulujące to, kiedy gracze mogą zrezygnować, jeśli przestaje im się coś podobać, tak aby nikt nie miał do nich o to pretensji.

bardziej elastyczne i pozwalają graczom na większy zakres improwizacji, jeśli chodzi o świat gry, na przykład decydowanie o tym, co mają w torbie, jak wygląda ich dom, przyjaciele, znajomi i tym podobne. Niektóre grupy idą o krok dalej i dają graczom kontrolę nad rzecząmi mniej związanymi z samymi postaciami, często w oparciu o ich umiejętności. Na przykład gracz wykonuje test Sprytu + Cwaniactwa i oświadcza, że „wszyscy wiedzą, iż ten rejon jest kontrolowany przez gang Czerwonych Kruków”. W tym przykładzie gracz przyznaje teren gangowi lub nawet wymyśla go od podstaw.

Większa kontrola sprawowana przez graczy jest jak najbardziej do przyjęcia, ale ów styl może nadawać się raczej do gier, w których jest więcej narracji.

Horror w grze takiej jak *Wampir* może być mniej zajmujący, kiedy się go opowiada, a nie w nim uczestniczy. Kiedy to Narrator tworzy świat, gracze mogą się zająć doświadczaniem go poprzez swoje postacie.

### Realizm i logika gry

Nawet jeśli mówienie o realizmie w przypadku gry o wysysających krew trupach i ich intrygach wydaje się nieco dziwne, to trzeba mieć świadomość, że oczekiwania w tym zakresie mogą być bardzo różne. Porównanie do filmów może być dobrym sposobem na rozpoczęcie dyskusji o realizmie w twojej grupie. Obejmuje on w tym przypadku zarówno filmy, w których ktoś dzwoni na policję, kiedy na ulicy zacznie się strzelanina, jak i filmy akcji, które zaprzeczają prawom fizyki.

**KRONIKA: BOJOWNICY**

**Na co komu nieśmiertelność i dary Kaina, jeśli nic się nie da zrobić? Twoja koteria pomaga śmiertelnikom w walce o jakąś sprawę, być może po to, żeby usprawiedliwić swoją drapieżną naturę lub szczerze wierzyć w to, że pomaga światu. Może przy tym czynić po drodze wiele dobra, ale Głów i polityka Spokrewnionych sprawiają, że nie uniknie się przypadkowych ofiar i krwawych rozwiązań.**

**Koteria może „ukrywać się na widoku”, udając pracowników opieki społecznej, zakon lub feministyczną grupę artystyczną. W bardziej złowieszczym przypadku członkowie koterii mogą być lobbyistami na rzecz broni, działając jednocześnie na rzecz prawa do jej noszenia i zwiększąc liczbę przestępstw z jej użyciem, co jest przykrywką dla żerowania.**

**Postacie żerują albo na przeciwnikach sprawy, o którą walczą, albo systematycznie na swoich śmiertelnych sojusznikach.**

Czy uderzenie palką w głowę sprawi, że ochroniarz padnie nieprzytomny, czy raczej pięknie mu czaszka i umrze? Czy da się wyskoczyć przez okno, rozbijając je przy tym, i nie odnieść straszliwych ran ciętych? Czy eksplozje granatów są śmiertelne, czy są raczej czadowymi efektami specjalnymi? Każda grupa ma swoje własne rozwiązania, a biorąc pod uwagę fakt, że gry fabularne nie mają niezmiennego scenariusza, najlepsze będzie w miarę konsekwentne podejście.

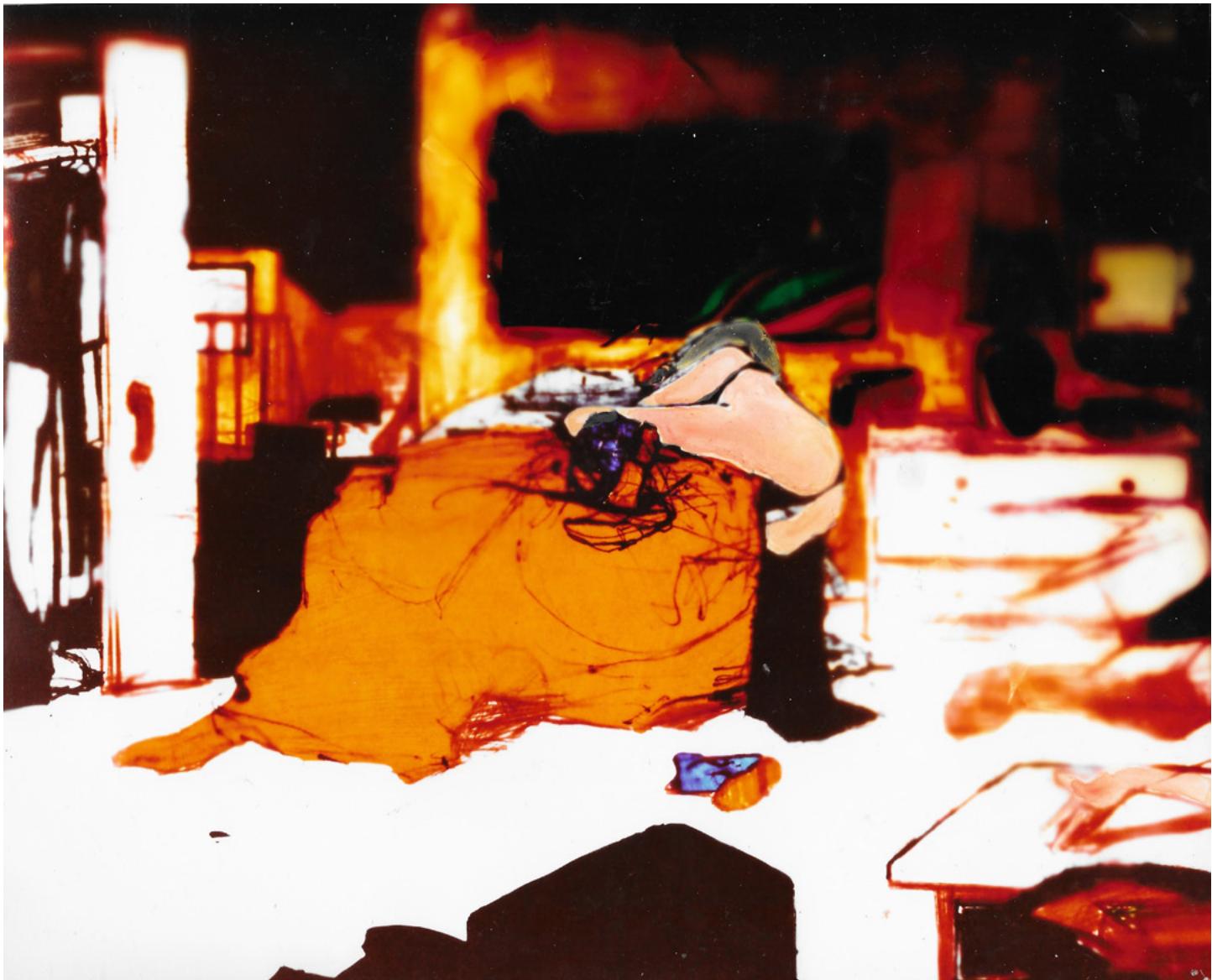
Należy unikać narzucania po fakcie poziomu realizmu, którego gracze się nie spodziewają. Na przykład gracz postanawia, że jego postać wyważa drzwi kopniakiem. Sądzi, że w grze realizm oznacza to samo, co w filmach akcji, więc powinno być to możliwe. Jeśli sądzisz, że gracz myli się co do poziomu realizmu kroniki, musisz mu to oznajmić. „Twoja postać wie, że coś takie zdarza się tylko w filmach akcji” zamiast „Twoja postać robi sobie krzywdę i wszyscy wybuchają śmiechem” (chyba że gracz chce, żeby postać zachowywała się głupio, wtedy reakcja otoczenia będzie uzasadniona).

Jednym z efektów ubocznych sytuacji, w której gracze nie rozumieją poziomu realizmu gry jest paraliżująca ich paranoja. Nie są oni pewni, jak bardzo postacie muszą uważać, żeby uniknąć przykrych konsekwencji, więc przesadzają z ostrożnością. Takie coś jest destruktywne dla rozgrywki, ponieważ zwalnia jej tempo w absurdalny sposób. Na

**KRONIKA: KAC**

**Postacie nie mają pojęcia, gdzie są. Od światła gwiazd bolażą oczy, nachos smakują jak tektura i mają ochotę rzucić się zębami na szczura. Z początku nic nie ma sensu. Są same w środku nocy, każdy wampir starszy od nich jest silniejszy i chce je zabić. Dlatego trzymają się razem i nikomu nie ufają.**

**Postacie były wcześniej grupą śmiertelników przemienionych w tym samym czasie, a ich stwórca jest martwy lub pozostaje nieznany. Mogą być rodziną, paczką graczy w grę narracyjną, zespołem, oddziałem policji lub wojska albo jakąś inną grupą, która ma dobre powody, żeby trzymać się razem. Może są jedynymi ocalałymi z polowania na Spokrewnionych w całym mieście albo jedynymi wampirami słabej krwi. Ich celem jest zrozumienie, co się dzieje i znalezienie własnego miejsca w świecie.**



przykład postać żeruje na śmiertelniku w bocznej uliczce. Jeśli gracze nie są pewni, jak działa świat gry, mogą utknąć na dyskusji, w jaki sposób sprawić, żeby śmiertelnik nie pamiętał o tym, co się wydarzyło. Jedna czy dwie takie dyskusje mogą być interesujące dla początkujących, ale po jakimś czasie potrafią spowolnić grę. Będąc Narratorem, możesz temu przeciwdziałać poprzez konsekwencję w skutkach zdarzeń oraz pobłażliwość dla graczy, kiedy podejmują ryzyko, żeby uczynić grę ciekawszą.

Niektóre grupy mogą preferować hiperrealizm, ale trzeba pamiętać o tym, że gra nigdy nie będzie funkcjonowała niczym realny świat. To gra o wampirach i niezależnie od stylu czasami trzeba ją upraszczać i zmieniać niektóre rzeczy, żeby była płynna.

### Zahaczki fabularne i jak sprawić, żeby gracze ich nie odrzucali

W grach innego typu niż „piaskownica” zwykle pojawiają się zahaczki fabularne, które mają na celu wciągnięcie postaci graczy w scenariusz. Pomyły te mogą być różne, ale gracze powinni iść we wskazywanym przez nie kierunku albo cały plan pójdzie na marne. Niektóre grupy nie lubią takiego naruszania „wolnej woli” postaci i mogą odrzucać te koncepty, a wtedy trzeba znaleźć jakieś rozwijanie.

Kluczową metodą zapewniającą przyjęcie przez graczy zahaczek jest dostosowanie ich do charakteru postaci. Jeśli bohaterowie to rewolucjonisi nienawidzący Camarilli, nie można ich winić za odrzucenie pomysłu wymagającego, żeby zaczęli pracować dla Księcia. Idealnie

## KRONIKA: NIC NIE JEST TYM, CZYM SIĘ WYDAJE, WSZYSTKO JEST ZE SOBĄ POWIAZANE

**Postacie na pewno NIE są wampirami. Bez żartów, gdyby wampiry istniały, już dawno temu ktoś by to ujawnił. Pewnie są reptilianami, o nich jest pełno doniesień. No właśnie, są reptiliańskimi super-żołnierzami, którzy buntują się przeciwko swoim władcom!**

**Postacie wierzą, że zostały zainfekowane przez pozaziemskiego wirusa, porwane i genetycznie zmodyfikowane przez obcych lub rząd. Wybrane albo przeklęte przez Boga za swoje grzechy. Że są aniołami, demonami, reptilianami, Aghartianami, albo że obudzono w nich pamięć genetyczną rasy starożytnych nadludzi. Trzeba to wszystko tylko kreatywnie wyjaśniać, żeby pasowało do teorii.**

**Postacie prawdopodobnie zachowują swoją śmiertelną tożsamość. Chowając się za nią i walcząc z Iluminatami (lub czymkolwiek innym), stwarzają więcej istot swojego rodzaju (korzystając z niepełnej wiedzy o Spokrewnieniu) i próbują przetrwać oraz ujawnić Prawdę.**

**Ta komediowa koncepcja odnosi się do teorii spiskowych (błąd potwierdzenia) i prawdopodobnie skończy się tragedią, roczarowaniem, otworzeniem oczu na niechcianą prawdę (i buntem wobec stwórcy), niespodziewanym potwierdzeniem teorii (w końcu w grze można zrobić wszystko, może w twoim Świecie Mroku Camarilla to naprawdę reptilianie) albo jakimś innym zwrotem akcji. Celem koterii jest odkrycie prawdy lub wywarcie zemsty.**

jest, gdy gracze już wcześniej skłaniają się do danego pomysłu i można przyjąć, że go podchwycią. Nie oznacza to jednak, że musi być on dla nich zawsze pozytywny. Niektóre pomysły mogą mieć negatywne konsekwencje. Postacie mogą być szantażowane lub znajdować się pod presją kogoś tak potężnego, że muszą coś z tym zrobić. W przypadku negatywnych zahaczek, należy się jednak przygotować na znaczną frustrację u graczy.

Prostym sposobem na dobrą zahaczkę jest związanie jej personalnie z postaciami. Jeśli ktoś obcy chce otrzymać pomoc od bohatera, może on mu łatwo odmówić. Co innego, gdy nagle pojawi się dawno zaginiony stwórca i będzie błagał o udzielenie mu schronienia.

Z odrzucaniem zahaczek można sobie radzić w ten sposób, że wydarzy się coś ciekawego nawet wtedy, gdy postacie ich nie podchwycią. Powiedzmy, że Książę chce, żeby postacie udawały Anarchistów, aby zdobyć informacje o ich planach. Postacie odmawiają. Na następnej sesji inna grupa nowicjuszy nagle przechodzi na stronę Anarchistów i postacie zastanawiają się czy jej członkowie zgadzili się na propozycję Księcia.

## Domniemanie kompetencji

Innym złożonym problemem jest stopień domniemania kompetencji. Czy postacie robią niektóre rzeczy bez konkretnych opisów ze strony graczy, na przykład włączają alarm w schronieniu przed położeniem się spać?

Dla graczy przyzwyczajonych do szerokiego domniemania kompetencji ciągłe werbalizowanie kwestii, które wydają się im oczywiste może być frustrujące. Dla innych automatyczne działania postaci mogą być nudne. Bardzo szczegółowa kontrola nad postaciami może być dla nich jedną z głównych zalet gry fabularnej.

Ważne jest to, żeby upewnić się, że wszyscy zgadzają się co do tego, jak działa kronika. W grze poświęconej emocjom i relacjom założenie, że postacie

### POMYSŁY NA KOTERIE

- Swingersi w średnim wieku zarażeni czymś więcej niż chorobą weneryczną w luksusowej dzielnicy Östermalm, w Sztokholmie.
- Ekipa techno wywołująca u swoich ofiar ekstremalny Rezonans przy pomocy odpowiednio zaplanowanych imprez, narkotyków i dźwięków, która zamierza stworzyć z nich małą armię ghuli i obalić starszego.
- Czworo dziwnych uciekinierów ukrywających się w szpitalu przed czymś, z czym spotkali się podczas Krucjaty Gehenny. Nie wychylają się, żerują na perfekcyjnie uwarunkowanych żywicielach, dzięki czemu mają Niewidoczność, której potrzebują, żeby zniknąć z oczu Camarilli.
- Nowicjusze z klasztoru, którzy chcą pomagać mieszkańcom swojej dzielnicy, jednocześnie na nich żerując. Kto przeżyje, a kto umrze, kiedy klasztori Spokrewnieni spróbują poprawić warunki bytowe mieszkańców?
- Rzekomo martwi (morderstwo i samobójstwo) członkowie norweskiego zespołu blackmetalowego z nieliczną grupą fanów, którzy we wszystko uwierzą i wszystko dla nich zrobią.
- Syryjscy budownańcy pracujący tylko nocą. Wykorzystują oni swoją przykrywkę, żeby na zlecenie Camarilli dostawać się do schronień i zabijać wampiry niezwiązane oraz słabej krwi.

generalnie potrafią zatroszczyć się o siebie jest sensowne, podczas gdy w paranoicznej rozgrywce w kotka i myszkę z Drugą Inkwizycją ciekawe może być przejść przez wszystkie kolejne kroki podejmowane przez postać.

### Etykieta PvP

Tradycyjna gra narracyjna funkcjonuje zwykle na zasadzie „gracz kontra otoczenie”, natomiast w grze traktującej o intrygach nieumarłych bohaterowie graczy często wzajemnie ze sobą walczą. Większości grup przyda się więc wcześniejsza dyskusja o tym, jak podejść do tego zagadnienia, zwłaszcza jeśli gra się kronikę, a nie pojedynczą sesję.

Czy bohaterowie graczy mogą robić co tylko zechcą z innymi bohaterami graczy? Czy istnieją jakieś granice? Czy obowiązuje zasada „nie rozbijamy grupy”? Czy można używać Umiejętności Społecznych przeciwko sobie?

We wszystkich przypadkach gracze muszą się koniecznie upewnić, że to, co rozgrywa się pomiędzy ich postaciami nie wpływa na relacje w prawdziwym życiu. Podstawowa zasada jest taka, że gracze są zawsze ważniejsi niż gra. Jeśli rozgrywka nie odpowiada uczestnikom ze względu na konflikt pomiędzy postaciami, trzeba zrobić przerwę, żeby przedszkutować to poza nią i w razie potrzeby wprowadzić jakieś zmiany.

### Prowadzenie gry

Kronika jest zaplanowana, gracze mają postacie i przedszkutowali, jak chcą grać. Czas na pierwszą rozgrywkę w Wampira: Maskaradę.

Pierwsze pytanie, którego musisz nauczyć się używać brzmi: „Co robicie?”.

„Budzi was łomotanie do drzwi. Policja grozi, że je wyłamie, jeśli nie otworzyście. Do zmierzchu została jeszcze godzina. Co robicie?”

„Primogen Toreadorów patrzy ci prosto w oczy i mówi, że młodzi Spokrewnieni zawsze wydawali się jej energiczni i jakby żywi. Kładzie ci rękę na piersi. Co robisz?”

„Dzwoni telefon. To twoja matka. Panikuje, płacze. Mówi, że w jej domu jest jakaś straszna kobieta, która grozi, że ją zabije, jeśli nie przyjdiesz. Z opisu wygląda ona na Szeryfa. Co robisz?”

„Dzieciak z klubu, na którym żerowałeś, leży bez ruchu na podłodze łazienki. Na pewno umrze z powodu upływu krwi. Co robisz?”

„Anarchistka za chwilę walnie cię w twarz. Widzisz to w jej oczach. Zaciska pięść. Co robisz?”

Jeśli już od jakiegoś czasu nie masz okazji postawić tego pytania, jest to oznaka, że na twojej sesji nie dzieje się wystarczająco dużo, żeby gracze mieli na co reagować.

**KRONIKA: ŚCIGANI**

Ataki są z początku przeprowadzane na małą skalę: znikają pojedynczy, samotni Spokrewnieni. Kiedy pewnego razu ze schronienia znika cała grupa wampirów i jej własność, zaniepokojone szepy Spokrewnionych zamieniają się w krzyki. Ktoś poluje w domenie na wampiry, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów. Nawet tradycyjne metody śledcze – przeczesywanie terenu mocami Krwi – przynoszą zaledwie minimalne rezultaty.

Uderzenie trafia blisko, kiedy znika koteria dobrze znana postaciom graczy. Odwiedzały one jej schronienie wiele razy, a teraz wygląda ono jak pusty dom wystawiony na sprzedaż. Jeden ze znajomych Kainitów przed zniknięciem stwierdził, że czuł się obserwowany, kiedy ostatnio grasował w Lunaparku.

Kiedy postacie w końcu odnajdą zabójcę, okaże się, że jest nim ktoś bliski – sojusznik, przyjaciel, a może nawet Spokrewny lub śmiertelny członek rodziny.

**WYDARZENIE: NIE BUDŹ ŚPIĄCYCH BOGÓW**

Krążą pogłoski o dwóch Spokrewnionych, założycielach domeny, w której grasuje koteria. Mieli walczyć ze sobą o władzę przez wieki, przestając tylko wtedy, kiedy groziło to ujawnieniem ich prawdziwej natury. Teraz są pograżeni w letargu, skryci gdzieś pod miastem, a ich słudzy kontynuują rywalizację.

Koteria zauważa powłóczącą nogami postać, która okazuje się być głodującym ghulem, niegdyś służącym jednemu z najpotężniejszych Spokrewnionych w mieście. Ghul w zamian za Krew pokazuje koterii drogę do schronienia swojego byłego pana, w którym można odnaleźć wskazówki, jak trafić do miejsca spoczynku założycieli domeny. Koteria ma teraz na głowie zdradzieckiego i żądniego Krwi ghula, który pragnie jej jeszcze więcej.

Kiedy śledztwo ujawnia miejsce spoczynku starszych, ich słudzy wpadają w morderczy szal. Nawet będąc w letargu, starzy Spokrewnieni chcą się nawzajem zniszczyć. Miasto ogarnia wojna, a kilku Kainitów zostaje wezwanych na cmentarz, żeby przebudzić swoich panów.



## Scena

Każda sesja kroniki musi rozpocząć się od jakieś sytuacji. Postacie się gdzieś znajdują i coś robią. Sytuacja niekoniecznie musi być dramatyczna. Mogą być w swoim schronieniu i grać w bilard. Istotne jest to, żeby gracze weszli w swoje role już od samego początku gry. Zwykle żeby rozruszać rozgrywkę, wprowadza się jakiś ciekawą sytuację. Drugoplanowa postać może przybyć z wizytą i przynieść zaskakujące wieści. Bliski przyjaciel jednej z postaci może zginąć. Chodzi o to, żeby gracze mieli na co reagować.

Gra będzie posuwała się naprzód w szeregu scen, w których ktoś robi coś wystarczająco ciekawego, żeby warto było to odegrać w szczegółach.

Czasami to ty inicjujesz te sceny, ale gracze również mogą to robić. Być może postać dzwoni do swojej śmiertelnej matki, co prowadzi do krótkiej sceny rozmowy telefonicznej.

W grach narracyjnych może występować pewne zjawisko, które polega na tym, że gracze zamiast zajmować się grą, zajmują się spekulowaniem, co mogliby się zdarzyć w różnych sytuacjach. Trzeba unikać tego za wszelką cenę i upewniać się, że uwaga graczy jest zawsze skupiona na rozgrywce.

## Rozmowa, akcja, zadanie

Jest wiele różnych rodzajów scen i czasami jedne mogą przechodzić płynnie w drugie.

Scena walki zawiera gwałtowny konflikt, w którym

przynajmniej jedna ze stron stara się zrobić krzywdę drugiej. Postacie padają ofiarami zamachu dokonanego przez gang śmiertelników. A może próbują zamordować Księcia w jej schronieniu? Jakkolwiek by nie było, sytuacja prowadzi do walki. Zauważmy, że nie wszystkie sceny walki wyglądają w taki właśnie sposób. Czasami stawka jest tak niewielka, że scena nie wymaga nawet stosowania mechaniki gry, na przykład podczas sprzeczki w klubie Brujah. Jeśli nikt nie ma zamieru zabić lub pokonać kogoś innego, walkę można odegrać dla zabawy, a nie dla wygrywania.

W scenie społecznej chodzi o interakcje pomiędzy postaciami. Może mieć tu zastosowanie mechanika gry,



jeśli gracze i Narrator uznają to za potrzebne, ale wiele sytuacji społecznych nie zawiera wyzwań, które muszą zostać jakoś rozstrzygnięte. Jeśli na przykład dwie postacie idą ze sobą na randkę, chodzi o niuanse ich interakcji i chcemy raczej zobaczyć, co się dzieje, a nie dowiedzieć się, kto wygrywa.

Niektóre sceny społeczne praktycznie nie mają znaczenia dla rozwoju fabuły, ale ich odgrywanie to dobra zabawa. Postacie mogą ze sobą rozmawiać po paskudnej nocy w Elizjum. Żartują, opowiadają, co się działo, planują. Zapomną o większości kwestii do następnej nocy, ale interakcje te mogą być ciekawe same w sobie. Typowym przykładem przypadkowej,

ale interesującej sytuacji społecznej są dyskusje o urządzeniu schronienia. Rozmowy o osobistym stylu też mogą być dobrą zabawą. Powiedzmy, że któraś z postaci zamierza widzieć się z byłym partnerem, a inne doradzają jej, jak ma się ubrać.

Sceny społeczne mogą być również bardzo dramatyczne i kluczowe dla opowiadanej historii. Kiedy postacie Anarchistów wywalczą sobie drogę do schronienia Księcia, ten niespodziewanie się im podda i poprosi o pomoc w walce z szukającym atak rywalem. Scena walki zmieni się w scenę społeczną rozmowy z Księciem.

Z perspektywy Narratora prowadzenie scen społecznych wymaga korzystania z własnych umiejętności interpersonalnych, żeby ocenić, co zainteresuje graczy, a co nie, jeśli chodzi o motyw, rodzaje konfliktów i tak dalej.

Sceny oparte na jakimś zadaniu to trzeci typowy rodzaj scen. Postacie włamują się do schronienia Barona, które mieści się w opuszczonym magazynie. Narrator opisuje jego wnętrze i bohaterowie planują swoje posunięcia. Takie sceny często obfitują w rzuty kośćmi i opisy.

## Cięcie

Cięcie to często jedno z najważniejszych narzędzi znajdujących się w arsenale Narratora. Następuje, kiedy kończy się jedną sceną i przechodzi się do następnej. Wybranie odpowiedniego momentu, żeby zakończyć scenę i odpowiedniego momentu, w którym następna ma się rozpocząć jest trudnym zadaniem.

Rozpoczęcie sceny jest nieco łatwiejsze. Odpowiedni moment to taki, w którym dzieje się coś ciekawego. Powiedzmy, że postacie postanawiają zobaczyć się z Księciem.



*Jesteś duchem sterującym szkieletem pokrytym martwym mięsem, stworzonym przez mrok eonów zapomnianej historii i próbującym osiągać nieistotne rzeczy.*

*Czego jeszcze można się bać?*



Szczegóły drogi do Elizjum są nieistotne, więc nie trzeba ich odgrywać. Scena może rozpocząć się, gdy postacie wejdą do komnaty Księcia, ale również i nieco wcześniej, kiedy idą przez Elizjum i słyszą dziwne plotki.

Zakończenie sceny walki następuje zwykle w momencie, kiedy sama walka dobiera końca, chociaż jej wynik jest czasami oczywisty już wcześniej. Jeśli wyraźnie widać, że wygra jedna ze stron, Narrator może uciąć konflikt i po prostu go podsumować. Dotyczy to zwłaszcza sytuacji, w których postacie graczy wygrywają.

Scena oparta na zadaniu kończy się wtedy, gdy zadanie zostanie wykonane, na przykład jeśli postaciom uda się włamać do schronienia Barona. Czasami Narrator może przyspieszyć akcję, jeśli scena zaczyna robić się nudna, tak samo jak w przypadku sceny walki.

Decyzja, kiedy zakończyć scenę społeczną jest trudniejsza. Pozornie nudne rozmowy między postaciami mogą być bardzo istotne dla graczy, więc oburzą się oni, jeśli się je brutalnie przerwie. Czasami jednak gracze po prostu zabijają czas, czekając aż Narrator popchnie akcję do przodu. Jest to jedna z takich sytuacji, w których liczy się doświadczenie Narratora.

Chodzi tu jednak nie tylko o odpowiedni moment w scenie, ale również i w całej sesji. Jeśli punkt kulminacyjny ma nastąpić przed końcem gry, można zacząć skracać sceny lub nawet podsumowywać zdarzenia bez ich odgrywania. Z drugiej strony, jeśli czujesz, że kończy ci się materiał, możesz zachęcać graczy do tego, żeby ich dygresje pochłaniały więcej czasu.

Zauważmy, że gracze również mogą czasami ucinać sceny. Na przykład gracz może mieć poczucie, że jakąś scenę społeczną trwa już wystarczająco długo i powiedzieć: „ok, będziemy kontynuować krytykowanie Primogenu, ale myślę, że nic ciekawego nie będzie się już działo.” Jest to sygnał dla Narratora, żeby przyspieszyć akcję.

## Rozdzielanie akcji

Przy decydowaniu, kiedy ucinać sceny, należy wziąć również pod uwagę sposób rozdzielania akcji pomiędzy bohaterów graczy. Jest ważne, żeby rozdzielać je mniej więcej po równo, tak aby wszyscy mieli coś ciekawego do zrobienia. Zwracaj uwagę na to, kto w naturalny sposób wykazuje więcej inicjatywy, a kto siedzi cicho i nie zapominaj o pytaniu wszystkich czy chcą coś zrobić.

Kwestia właściwego rozdzielania akcji ma znaczenie zarówno w scenach, w których uczestniczą wszystkie postacie, jak i w takich, w których bierze udział tylko część bohaterów. Jeśli jakaś postać robi coś samodzielnie, trzeba ocenić czy dana scena jest wystarczająco ciekawa, aby ją odgrywać, podczas gdy inni gracze będą w tym czasie czekać na swoją kolej. Jeśli jedna z postaci idzie na zwiad do posiadłości Księcia, być może wystarczy opisać, co tam znalazła. Jeśli natomiast idzie się spotkać z umierającą matką, może trzeba przeznaczyć na to około dwudziestu minut gry.

Jeśli więcej postaci ma na sesji sceny indywidualne, trzeba to jakoś zrównoważyć, żeby każdy dysponował równą ilością czasu. W kronice poszczególne sesje mogą być skupione na problemach pojedynczych postaci, ale nawet wtedy nikt nie powinien mieć poczucia, że zjawił się na sesji tylko po to, żeby siedzieć i nic nie robić.

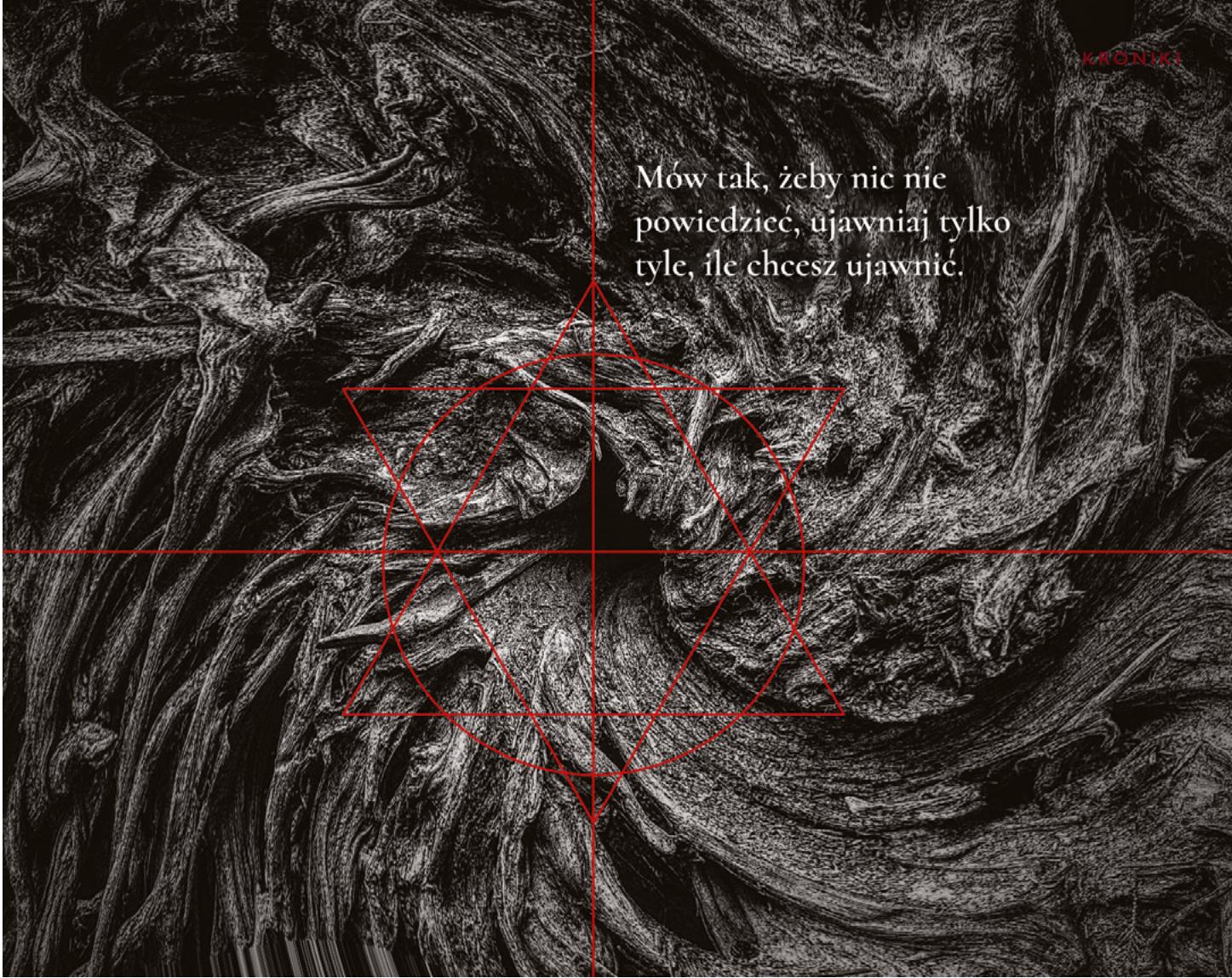
## Opisy

Opisywanie tego, co się dzieje, to jedna z tych umiejętności Narratora, w przypadku których łatwo jest rozpoczęć, ale zrozumienie ich niuansów zabiera mnóstwo czasu. Zasadniczo twoją rolą jest opisywanie, gdzie i z kim postacie są oraz co się dzieje. Podstawą dla dobrych opisów jest zrozumienie, kiedy powinny być sugestywne, a kiedy zwięzłe.

Gra narracyjna różni się od literatury tym, że gracze muszą mieć możliwość działania w opisywanym przez Narratora otoczeniu. Muszą rozumieć w jaki sposób rzeczy, które są istotne w ich przypadku, są ze sobą powiązane. Z uwagi na to wiele rzeczy musi być opisanych precyzyjnie. Można to zilustrować przykładem „wielkiego kamienia”. Narrator mówi, że na ziemi leży wielki kamień. Dla jednego gracza „wielki” oznacza tyle, że kamień jest wielkości pięści, a dla drugiego, że wielkości samochodu. Problem pojawia się wtedy, gdy jeden z graczy chce rzucić tym kamieniem, a inny schować się za nim. Jeśli kamień to istotny element otoczenia, Narrator musi go precyzyjnie opisać, żeby wszyscy zrozumieli, co postacie mogą z nim zrobić.

Nie wszystkie opisy muszą być jednak szczegółowe. Narrator może powiedzieć: „gwiazdy świecą jasno na

Mów tak, żeby nic nie powiedzieć, ujawniaj tylko tyle, ile chcesz ujawnić.



nocnym niebie niczym zimne oczy losu". Dokładny wygląd tych gwiazd nie będzie miał prawdopodobnie żadnego znaczenia, jeśli chodzi o to, co postacie mogą zrobić. Jest to istotne zwłaszcza wtedy, gdy opisujesz postacie drugoplanowe. Dokładny kształt czyjegoś nosa albo szerokość twarzy rzadko kiedy są istotne, więc można użyć do opisu nieprecyzyjnego języka. Gracze mogą mieć różne wyobrażenia o danej postaci, ale to żaden problem. Możesz powiedzieć: „dziewczyna wygląda jak lis przylapany na grzebaniu w koszu na śmieci”. Co to oznacza? To już zależy od wyobraźni graczy.

## Sesja

Jeśli chodzi o sesję, grunt to się do niej dobrze przygotować. Możesz sobie rozpisać lub znaleźć w Internecie szereg materiałów, żeby w ferworze akcji mieć pod ręką coś, co można wykorzystać przy improwizowaniu.

Generalnie dobrym sposobem na przygotowanie się do sesji jest zaplanowanie sobie szeregu scen, które będą się odbywały w ustalonym porządku albo też w różnym, w zależności od tego, jak potoczy się rozgrywka. Planuj sceny tak, żeby jedna przechodziła w drugą dzięki założonemu z góry pomysłowi, który podchwycili gracze, albo dzięki działaniom podejmowanym przez postacie drugoplanowe.

Najprostszym sposobem rozpoczęcia sceny jest coś w tym rodzaju: „Niezajoma wręcza ci na ulicy telefon i mówi: <<To chyba do ciebie>>”. Albo coś takiego: „Dzwoni twój telefon na kartę”. Postać drugoplanowa może czegoś chcieć od postaci gracza: porozmawiać, zaprosić ją gdzieś, poplotkować. Takie postacie mogą również przyjść z wizytą, przysłać list lub zrobić coś podobnego.

Kiedy planujesz sceny, możesz im przypisać bardzo określone rozpoczęcie, ale staraj się, aby ich zakończenie

pozostało otwarte, żeby gracze sami mogli o nim zadecydować. Na przykład zaplanowanie sceny, w której postacie zabijają Księcia przed całym Elizjum, a potem zajmują jego miejsce nie jest najlepsze, ponieważ co się stanie, jeśli tego nie zrobią? Jeśli gracze chcą zabić Księcia, możesz zapewnić im ku temu okazję podczas spotkania w Elizjum, a następnie jakąś postać drugoplanowa może ich spytać: „I co teraz? Zajmicie jego miejsce?”. W ten sposób wpłata się odpowiedni

pomysł w grę, ale gracze mogą podejmować własne decyzje. Jeśli scena dramatyczna będzie miała najprawdopodobniej spore konsekwencje w dalszej części gry, należy ją zostawić na sam koniec. W ten sposób masz czas do następnej sesji, aby zaplanować jej skutki. Być może nie wiesz czy postać gracza chce zostać Księciem, czy też koteria chce nim uczynić postać drugoplanową. Decyzja ta ma duży wpływ na dalszy rozwój fabuły i stanowi dobry oraz energiczny

początek następnej sesji.

Generalnie należy unikać końca sesji momentami trzymającymi w napięciu, chyba że dokładnie wiesz, co robisz. Adrenalina z końca sesji zniknie do następnej, dlatego lepiej nie czekać z całym tym dramatyzmem.

#### OTO PRZYKŁADOWY PLAN SESJI:

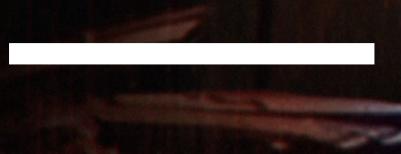
**Scena 1:** Bohaterowie graczy znajdują się w swoim schronieniu, kiedy przedstawicielka Fundacji Tremere zjawia się

#### GRAFIKI I ZDJĘCIA

Możesz używać grafik i zdjęć dla postaci graczy, postaci drugoplanowych, a nawet różnych miejsc.

Można je znaleźć w Internecie, o ile gra się prywatnie. Jeśli planujesz sesję publiczną, musisz wziąć pod uwagę kwestię praw autorskich.

Innym źródłem grafik i zdjęć dla twojej gry może być niniejsza książka.



z zaproszeniem. Jest podejrzanie przyjazna i pomocna.

**Scena 2:** BG udają się do Fundacji Tremere najwyraźniej próbując zdobyć poparcie polityczne i są bardziej otwarci niż dotychczas. Są tam również inni goście, a postacie zdają sobie sprawę, że należą oni raczej do bardziej żenującej części miejscowej populacji Spokrewnionych. Wybór: Czy BG będą skłonni do współpracy z Tremere, czy też będą trzymać się od nich z daleka?



**Scena 3:** Kiedy tylko BG opuszczają progi Fundacji, kontaktuje się z nimi znajomy i chce, żeby zjawili się w Elizjum oraz opowiedzieli, co działo się na spotkaniu. Okazuje się, że dużo mówi się o politycznym zwrocie Tremere.

**Scena 4:** Elizjum. To dobry moment, żeby wprowadzić różne osobiste historie i związane z nimi postacie drugoplanowe. Brutalność polityki Spokrewnionych ukazuje się w całej swojej okazałości, kiedy wszyscy atakują Tremere, przynajmniej społecznie. Wybór: Czy BG przyłączą się do verbalnych ataków na Tremere, czy nie?

**Scena 5:** Do jednej z postaci graczy dociera informacja, że jej śmiertelna siostra została uprowadzona przez Drugą Inkwizycję. Jest przetrzymywana w ukryciu i prawdopodobnie torturowana, żeby wyjawiła tajemnice Spokrewnionych. Niestety, zna ich wiele. Wybór: Czy BG poproszą Tremere o pomoc? Ich magiczna wiedza może okazać się przydatna, ale jeśli bohaterowie będą z nimi współpracować, pogorszą swoją reputację w Camarilli.

**Scena 6:** BG próbują odbić siostrę z rąk Drugiej Inkwizycji – z pomocą Tremere lub bez niej. Jest to prawdopodobnie intensywna scena akcji, ale może też zawierać w sobie elementy społeczne – na przykład więźniem jest również rywal postaci graczy. Mogą go one uwolnić lub zostawić.

Należy pamiętać, że można porzucić wcześniejsze plany, jeśli

okażą się one nieprzydatne w trakcie gry. Jest to ważne zwłaszcza wtedy, gdy gracze wprowadzają jakieś ciekawe koncepcje lub tematy. Czasami ich pomysły mogą być lepsze niż twoje własne. Uśmiechaj się wtedy grzecznie i udawaj, że o to ci już od samego początku chodziło.

## Drugą Inkwizycję i Kroniki

Na Maskaradzie już wcześniej pojawiały się rysy. Pojedyncze osoby i małe grupy w służbach wywiadowczych, takich jak Ochrona, Mi6, NSA i DGSE, natykali się wiele razy na Jyhad. Wampiry posługiwali się agentami i uciekały przed szkolonymi przez rządy komórkami łowców w XIX i XX wieku. Kontakty Camarilli w rządach i niewiarygodność ich wspólnego „nieśmiertelnego spisku” uniemożliwiały jakkolwiek skoordynowaną reakcję śmiertelników. Zamach z 11 września i globalna „wojna z terroryzmem” zmieniły to wszystko. Camarilla próbowała wykorzystać amerykańskie służby bezpieczeństwa przeciwko Sabatowi i Anarchistom, na czym straciły wszystkie wampiry.

Programy inwigilacji i masowa analiza danych zagroziły Maskaradzie, a kiedy NSA zniszczyła SchreckNET Nosferatu, maska opadła całkowicie.

## PRZYKŁADOWA ULOTKA KRONIKI: YOUNG KINGZ

**Czy jesteśmy, jacy jesteśmy, ponieważ jesteśmy tutaj, czy też jesteśmy tutaj, ponieważ jesteśmy, jacy jesteśmy?**

**W ciągu ostatniego roku w Croydon było 313 zgłoszonych przypadków przemocy młodych wobec młodych. Ali zginął dżgnięty śrubokrętem w kark przez swoją siostrę, Demi została podpalona pod Tesco Monk's Hill, nie wspominając już nawet o pani Mullins i panu Griffinie.**

**A co, jeśli ta grupa dziewczyn w modnych ciuchach i z przesadnym makijażem čpa, chichocze i szaleje od początku lat 70. ubiegłego wieku? Co, jeśli zagubione dzieciaki wydają się stare, ponieważ naprawdę są stare? Co jeśli za ich agresją i przedawkowaniem kryje się jakaś tajemnica? Poważny powód wagarowania, robienia X we wtorek i wszczynania zamieszek? Powód, którego żaden dorosły nie zrozumie. Przynajmniej żywy dorosły.**

**„Sabrina Mullins (38 lat) dopiero co przyjęła oświadczyny Ivana Griffina (24 lata), a zaledwie kilka godzin później, 13 marca 2017 roku, została zamordowana przez swojego narzeczonego. Morderca domagał się od niej, kiedy umierała na podłodze ich wspólnego mieszkania w Ravensdale Gardens (Upper Norwood), żeby piła jego krew. Griffin powiedział, że zabił ją, ponieważ ją kochał i że był <<marionetką diabła>>.”**

**Młodociani szaleją w południowym Londynie. Właściwy Londyn niedawno wpadł w ręce Drugiej Inkwizycji. Nie istnieją już odgórnie ustalone granice. Jest niewielu normalnych dorosłych, poza rodzicami i gliniarzami, mniej reguł lub starszych, z którymi trzeba rywalizować. Ani bogów, ani panów, ani żadnych innych wymówek dla zniszczeń, których dokonujesz w swojej społeczności. Letni miesiąc zanim rozpoczęną się zamieszki. Dojrzały gracze. Niedojszałe postacie. Motywy, wobec których nie można przejść obojętnie.**

Mimo to nie ma żadnych wzmiarek o Spokrewnionych w mediach ani nawet w ścisłe tajnych raportach Kongresu USA. Inkwizycja w postaci zdecentralizowanych komórek wywiadowczych posługuje się sfalsowanymi raportami i komisjami oraz operacjami pod fałszywymi flagami, żeby ukryć tę tajną wojnę nawet przed swoimi kolegami i przełożonymi. Każdy w wywiadzie – i w rzadzie, który nim kieruje – może okazać się niewolnikiem Krwi, dlatego Kongres nic nie wie, a spotkania Inkwizycji są rzadkie i zamknięte. Pomimo tej paranoi, paru wysokich urzędników z różnych krajów porównuje notatki i dzieli się informacjami w skali międzynarodowej.

## Kościół i państwa

Wspólny, ścisłe tajny program NSA/CIA nazywany FIRSTLIGHT ma za zadanie koordynować prace wtajemniczonych agentów na całym Zachodzie i kontaktować się w razie potrzeby z polującym na Brujah Osmym Wydziałem GRU oraz dostarczać broń i wsparcie Jednostce, czyli tajnym służbom Watykanu. Przepływ danych nie jest jednak jednokierunkowy. Częścią Jednostki jest zrehabilitowane Stowarzyszenie Św. Leopolda, które dostarcza FIRSTLIGHT i innym informacji pochodzących z zapisków poprzedniej Inkwizycji oraz służy własnym punktem widzenia dotyczącym zagrożenia płynącego ze strony „zimnokrwistych”. Jednostka dostarcza również ludzi i wsparcia dla brazylijskich antywampirycznych szwadronów śmierci BOES.

W 2008 roku analitycy FIRSTLIGHT uznali Fundację Główną Tremere w Wiedniu za „kwaterę główną wampirów”, co doprowadziło do największej jak do tej pory operacji przeciwko Spokrewnionym. Wspólne siły USSOCOM i watykańskiego ESOG przy wsparciu doświadczonych brazylijskich łowców zniszczyły Fundację za pomocą dronów i operacji naziemnej z użyciem reliktów. Oficjalna wersja wydarzeń obciążała winą terrorystów z ISIS, a FIRSTLIGHT ukrywa dziesiątki innych ataków pod przykrywką „operacji antyterrorystycznych”.

Od roku 2006 brytyjska jednostka antyterrorystyczna SO13, pod dowództwem kapitana



*Twoje człowieczeństwo jest twoją największą słabością, ponieważ zmusza cię do troszczenia się o coś, co może cię zniszczyć. Ujawniasz szczególny swojego śmiertelnego życia na własne ryzyko. Prawda to twój wróg.*

Ishaqa Khana, systematycznie czyściła Londyn i ścieła głowę Królowej Anne w listopadzie 2013 roku. Odtworzony Wydział Spraw Nadzwyczajnych FBI poluje na wampiry od Long Island po Las Vegas, gdziekolwiek się na nie natknie podczas prowadzonych przez siebie śledztw (albo dowie się o nich na tajnych zebraniach FIRSTLIGHT). Izraelska Jednostka 8211 tropi starszych, którzy przybyli na Wezwanie, aby wziąć udział w Wojnie Gehenny i atakuje porzucone przez nich domeny. Francuski DGSE w ramach programu Calcedonia zmusił Villona do ukrywania się i powoli czyści Marsylię. Oddziały SOCOM działają w 177 krajach świata i mają w swoich szeregach nieznaną liczbę oficerów wtajemniczonych w operację FIRSTLIGHT, którzy są gotowi w każdej chwili wydać rozkaz uderzenia rakietami termobarycznymi na kolejne schronienia. Kilka rządów ma w swoich rękach Spokrewnionych i eksperymentuje na nich, próbując odkryć ich słabości oraz prawdziwą naturę.

Anonimowy Toreador, który ukuł termin „Druga Inkwizycja”, nie mylił się. Upadły dwie twierdze Camarilli, a kolejne są w stanie oblżenia.

Schronienia Anarchistów i Sabatu ploną. Giovanni zostali zdemaskowani, rozbici i zmuszeni do współpracy z Hecata. Tysiace Spokrewnionych spotkała Ostateczna Śmierć. Wydarzyło się coś niebywałe – ludzkość rozzuchwaliła się do tego stopnia, żeby stawić opór swoim władcom. Kościół i korona znowu połączyły siły, żeby zniszczyć linię krwi Kaina. Lowcy znowu stali się ofiarami polowań.

### Camarilla spuszcza zasłonę milczenia

Camarilla zareagowała kompletnym wycofaniem się z cyfrowego świata, któremu nigdy zresztą nie ufała i którym gardziła. Księżyca zakazali komunikacji przez Internet, a nawet rozmów telefonicznych o sprawach Spokrewnionych i bezwzględnie lamią każdą próbę oporu w tej kwestii. Prowadzą też działalność kontrwywiadowczą w Waszyngtonie i Brukseli, izolując od siebie poszczególne operacje i kontrolując swoje miasta. Każdą rozmowę słyszy NSA, nawet szyfrowanie i Dark Web nie stanowią żadnej przeszkody dla tych internetowych lowców czarownic. Sekta powraca więc do starych i sprawdzonych sposobów analogowego szpiegostwa, czyli do



umiejętności, którymi posługiwała się w czasach, gdy John Dee szpiegował dla Elżbiety I, a Borgiowie spiskowali przeciwko kardynałom i królom. Szyfry są oparte na mało znanych powieściach J. G. Ballard'a, kontakty noszą rękawiczki pasujące do koloru ich aury, kruki-posłańcy podrzucają pendrive'y w takich miejscach, gdzie tylko nietoperze lub szczury mogą je odebrać. Jak na razie Camarilli udaje się w ten sposób ograniczyć szkody. Po Wiedniu i Londynie Druga Inkwizycja

może wierzyć, że zlikwidowała największe zagrożenie ze strony „zimnokrwistych”. Być może sekta da radę zrobić to samo, co w czasach Renesansu – zdyskredytować, zinfiltrować i zniszczyć swoich wrogów. Pewne jest, że planuje to zrobić.

### Anarchiści w ruchu

Anarchiści i niezwiązani podchodzą do problemu Inkwizycji na swój własny sposób. Podobnie jak dilerzy lub protestujący,

używają telefonów na kartę, przebrań, kradzieży tożsamości w Internecie, przygotowują z góry drogi ucieczki i znajdują się ciągle w ruchu. Usuwają GPS z laptopów, stosują Dominację wobec ludzi przy publikowaniu manifestów i komunikatów, zatrudniają ukraińskich hakerów oraz używają sobotników wytworzonych poprzez kształtowanie ciała, żeby zmylić swoich prześladowców. Jest to trudniejsze niż metody Camarilli i ci, którzy są zbyt wolni, szybko giną, lecz i tak jest dla wielu lepsze rozwiązanie niż ucieczka w mrok.

Wampiry słabej krwi „ukrywają się na widoku”, zachowując się tak samo jak wtedy, gdy jeszcze były żywe. Ku irytacji starszych, zwykle im się to udaje. Robią sobie selfie, wrzucają posty o swoich nawykach i kacu po ostatniej nocy. Czasami policja znajduje prowizoryczne laboratoria produkujące narkotyki, które są zalane krwią, a czasami raporty lądują na złym biurku. Generalnie agenci FIRSTLIGHT w DEA i tak muszą mierzyć się z gorszymi potworami. Zwykle pojawienie się w dzień albo badanie lekarskie wystarczy, żeby wampir słabej krwi się wywinął, a jeśli chce zemścić się na starszych, to wsypanie prawdziwego „zimnokrwistego terrorysty” jest na to dobrym sposobem. Poza tym praca dla rządu to stale zatrudnienie i bycie konsultantem Drugiej Inkwizycji może być kuszące dla każdego cienkokrwistego, który chowa jakieś urazy, czyli dla większości z nich.

### ZIMNOKRWIŚCI

**Trudno jest zaakceptować istnienie wampirów. Łowcy spoza Stowarzyszenia Św. Leopolda i ich sojuszników z Jednostki oraz BOES, nawet jeśli zmierzyli się z nimi osobiście, często nie rozumieją do końca, z czym tak naprawdę mają do czynienia. Niewiara w istnienie wampirów łączy się z niechęcią biurokracji do otwartości – nawet w FIRSTLIGHT mało kto używa słowa na „w”, chyba że chce zostać odsunięty od współpracy. SOCOM szczególnie go nie znosi, zwłaszcza, że kodem dla litery „v” („vampire”) jest „Victor” („zwycięzca”), co niesie ze sobą dość pesymistyczny przekaz. NSA zaczęła tropić „pozaświatowców” w latach 90. ubiegłego wieku, a SAD woli termin „anomalie”. Najlepiej trzymać się neutralnych, obiektywnych określeń.**

**Dlatego też słowo „zimnokrwiści” pasuje jak ułał i stało się najpopularniejszym eufemizmem określającym wampiry. Pochodzi od generalnie niskiej temperatury ciała wampirów, które w podczerwieni widać jako pustą przestrzeń lub ciemną plamę. Agenci operacyjni często używają podczerwieni, żeby odróżnić żywych od nieumarłych. Instytucjonalna paranoja i mała liczba wtajemniczonego personelu sprawiają, że nie wszyscy wiedzą o Rumieńcu Życia (zobacz s. 218), który sprawia, że Spokrewnieni pokazują się na czerwono w podczerwieni. Personel operacyjny szybko się jednak tego uczy, o ile uda mu się przetrwać.**

**WSZECHPOTĘŻNY MONOLIT**

**Łatwo popaść w postrzeganie agencji wywiadowczych jako wszechpotężnych monolitów – tak mogą się one jawić wampirom, które desperacko próbują się im wymknąć. Zdarcie tej monolitycznej fasady może być ciekawe, zwłaszcza jeśli Druga Inkwizycja odgrywa dużą rolę w kronice.**

**Miejscowi agenci Drugiej Inkwizycji mogą okazać się niedoinformowanymi policjantami, którzy mają zaledwie mętne pojęcie o tym, kogo ścigają. Może wynika to z faktu, że łącznikowa agentka z jakiejś innej instytucji ma taką paranoję, iż nie ujawnia nawet tych niezbędnych informacji swoim współpracownikom. Finansowanie miejscowych operacji Drugiej Inkwizycji może zależeć od wsparcia politycznego, które Spokrewnieni dysponujący wpływami dadzą radę odciąć.**

**Tajność może być przyczyną niekompetencji, a ludzie pod wpływem paranoi mają tendencję do robienia głupich rzeczy. Główną bronią postaci przeciwko Drugiej Inkwizycji może paradoksalnie okazać się ludzka natura.**

Druga Inkwizycja to widmowy i straszny wróg, nieustępliwy oraz nieuchwytny. Jako Narrator możesz odpowiednio dopasować ją do kroniki w taki sposób, żeby spełniała swoje zadanie. Oto sześć różnych opcji wykorzystania Drugiej Inkwizycji w twojej grze.

**AKTYWNE ZAGROŻENIE:** Druga Inkwizycja tropi wampiry i postacie graczy znajdują się na jej liście. Być może amerykańskie oddziały specjalne wyłamują drzwi schronień. Przyjaciele i krewni są porywani, przesłuchiwani i torturowani w ponurzych więzieniach. Jeśli Druga Inkwizycja to aktywne zagrożenie, większa część kroniki będzie poświęcona temu, jak sobie z nim radzić. Jak przetrwać ataki? Jak ochronić bliskie osoby? Jak ukryć się przed wrogiem? Jak kontratakować?

Ta opcja jest odpowiednia, jeśli kronika ma skupiać się na scenach akcji i walce.

**PASYWNE ZAGROŻENIE:** Druga Inkwizycja znajduje się w tle wydarzeń jako czynnik stanowiący ryzyko, które postacie muszą uwzględniać w swoim nieżyciu. W tym przypadku nie jest ona tematem kroniki. Postacie robią coś innego (przygotowują rebelię Anarchistów, zdobywają władzę w mieście, próbują podtrzymać swoje zanikające relacje ze śmiertelnikami i tak dalej), a Druga Inkwizycja atakuje je, jeśli zwrócią na siebie uwagę. W takiej kronice konsekwencje następują, jeśli postacie złamią Maskaradę lub zdemaskują się, publikując na przykład coś w Internecie. Jeśli jednak zachowają czujność, mogą uniknąć Drugiej Inkwizycji.

**SYMBOLICZNY ODPOWIEDNIK:** Agencje wywiadowcze to tajne organizacje i nieodpowiadające przed nikim struktury władzy, które prowadzą własne interesy. Działają w nich wielu podejrzanych ludzi, których celem jest zniszczenie rzekomych wrogów zarówno na zewnątrz, jak i wewnętrz podobnych agencji. Z tej perspektywy Druga Inkwizycja może być symbolicznym odpowiednikiem społeczeństwa Spokrewnionych. Sekretne kliki dążące do przejęcia władzy. Jakie znaczenie ma to czy nazywają się Ventrue, czy też CIA?

Przy tym podejściu gracze i ich postacie będą musiały dużo wiedzieć o funkcjonowaniu Drugiej Inkwizycji.



Kiedy bohaterowie zacznąauważać coraz więcej podobieństw do swojego wroga, Druga Inkwizycja stanie się istotnym elementem kroniki.

**CENTRUM I PIERWSZY SZEREG:** Umieścmy Drugą Inkwizycję w centrum wydarzeń. Nie chodzi już o to, jak wpływa na całą historię, ponieważ to ona jest tą historią. Żeby taka gra była ciekawa, Druga Inkwizycja musi mieć jakąś głębię i być różnorodna. Musi być czymś więcej niż tylko obcym wrogiem albo metaforą.

Powiedzmy, że postacie próbują ją zinfiltrować.

Mogą odkryć nowoczesne centrum dowodzenia, pełne superagentów, którzy są odporni na wszystko, czego bohaterowie spróbują użyć. Ale to *Wampir: Maskarada*, więc będzie o wiele ciekawiej, jeśli wróg stanie się bardziej ludzki, będzie miał swoje słabości i dziwne nawyki. Kiedy więc postacie zagłębią się w świat Inkwizycji, odkryją, że jej lokalny szef jest sekretnym wampirzym fetyszistą, cały oddział specjalny jest uzależniony od narkotyków podnoszących sprawność bojową, a cała operacja prowadzona jest bez zgody rządu. Wampiry karmią się ludzkimi grzechami, a Druga Inkwizycja jest jak najbardziej ludzka.

**OSZUSTWO:** Postacie boją się Drugiej Inkwizycji. Każdy znała kogoś, kto zginął z jej rąk. Całe miasta zostały oczyszczone ze Spokrewnionych. Kiedy więc policja zaczyna dobijać się do drzwi schronienia, bohaterowie wiedzą, że nadszedł ich kres. Mogą tylko spróbować zabić wszystkich, którzy po nich przyszli.

Ale tym razem nie jest to Druga Inkwizycja. Okazuje się, że atakuje ich jakaś inna agencja wywiadowcza, tajna policja lub podobna organizacja, ponieważ wzięła ich za terrorystów, działaczy na rzecz mniejszości, lewicowców, obcych agentów albo za inny tradycyjny obiekt ataku agencji wywiadowczych.

W tej sytuacji Druga Inkwizycja nie musi się nawet pojawić, żeby być efektywnym narzędziem. Paranoja zrobi swoje.

**PYCHA:** Działalność Drugiej Inkwizycji może być w twojej kronice metaforą głupoty i psychy. Nie ściga ona postaci z własnej inicjatywy, ale dlatego, że została do tego niejako zaproszona. Książę sądził, że może ją wykorzystać, żeby zniszczyć Anarchistów. Jakiś niezadowolony Nosferatu puścił farbę z chęci zemsty. Postacie próbują opanować sytuację, nie wiedzą jednak, jak działają agenci Inkwizycji. Cokolwiek się stanie, rezultat końcowy będzie katastrofalny.



Druga Inkwizycja może być również wyłącznie czymś, co pojawia się w tle, kiedy postacie zajmują się swoimi sprawami. Będzie na przykład stanowiła poważne zagrożenie tła, jeśli zniszczy Primogena Tremere po tym, jak do postaci dotarły informacje, że próbował on ją wykorzystać do swoich własnych celów.

## Ścigani Łowcy

Druga Inkwizycja postanowiła zaatakować postacie. Kto konkretnie je ściga? Poniżej znajdziesz trzy przykłady różnych grup Drugiej Inkwizycji (zobacz Antagoniści s. 374).

### Grupa taktyczna

Inkwizycja dostała informacje o postaciach i jest już w drodze. Tego typu starcie może być skrajnie niebezpieczne dla bohaterów, ponieważ Druga Inkwizycja pokazuje wówczas całą swoją siłę.

Grupa taktyczna składa się z łącznika religijnej agencji oraz jednostki, która może być policyjnym oddziałem SWAT, bylymi najemnikami lub działającym na własną rękę oddziałem żołnierzy sił specjalnych.

#### PRZYKŁADOWE STATYSTYKI:

**Łącznik:** Jak Wierzący łowca, s. 376.

**Dowódca grupy:** Jak Śledczy Inkwizycji, s. 376.

**Czterech członków grupy:** Jak Inkwiżytor delta, s. 375.

Żeby wprowadzić dodatkowe utrudnienia, grupa taktyczna

może zaatakować o świcie, używać materiałów wybuchowych w celu zburzenia ścian schronienia lub korzystać z ekwipunku chroniącego przed wampirzymi mocami. Albo odwrotnie, jeśli chcesz zmniejszyć zagrożenie, operacja może zostać spartaczona, ponieważ oddział zdradzi się ze swoim atakiem.

## Stara szkoła

Postacie zostały wzięte na celownik przez Inkwizytorów z katolickiego Stowarzyszenia Św. Leopolda, lecz nie atakują oni od razu. Bohaterowie z początku zauważają tylko, że w okolicy dzieją się dziwne rzeczy. Jeden z ich kontaktów wspomina, że w miejscowym kościele pojawiły się dziwni ludzie pokroju mnichów i rozmawiali tam z ludźmi. Ghul znajomego nowicjusza zostaje znaleziony martwy. Ponure postacie pojawiają się na ulicy i obserwują schronienie koterii.

Grupa ze Stowarzyszenia Św. Leopolda otrzymała informacje od swoich współpracowników z Drugiej Inkwizycji. Podejrzewają, że budynek, w którym mieszkają postacie jest kryjówką wampirów, ale chcą się upewnić, zanim wpadną tam niczym van Helsing.

Zadanie z perspektywy postaci polega na tym, żeby zdecydowały, co chcą z tym zrobić. Czy powinny spróbować zabić Inkwizytorów? A może pogorszy to tylko sprawę? Może lepiej przenieść się na miesiąc lub dwa do innego schronienia i liczyć na to, że Inkwizycja zgubi trop. Być może bohaterowie powinni zastosować jakiś podstęp, żeby ich zmylić.

Inkwizytorzy, którzy są religijnymi fanatykami mogą dostarczać ciekawych możliwości, jeśli chodzi o odgrywanie ról. Może któregoś z nich wampiry dziwnie pociągają, a może słyszy on jakieś satanistyczne szepoty, które nie chcą ucichnąć? Taki nieszczęśnik może skontaktować się z postaciami i zdradzić swoich towarzyszy, żeby zbliżyć się do obiektów swojej obsesji. Niestety, następnego ranka żałuje swojej słabości i wyznaje wszystko pozostałym Inkwizytorom.

### PRZYKŁADOWE STATYSTYKI:

**Czterech Inkwizytorów:** Jak Wierzący łowca, s. 376.

## Tajni agenci

Drugą Inkwizycją kierują mniejsze organizacje działające w ramach wywiadów krajów, takich jak USA, UK, Rosja i Francja. Agenci, z którymi stykają się postacie graczy często nie działają we właściwych agencjach, tylko w mniejszych lokalnych organizacjach, które pracują dla Drugiej Inkwizycji. Jednakże czasami bohaterowie mają kontakt z prawdziwymi agentami Drugiej Inkwizycji, którzy pracują w NSA, FSB lub innej podobnej agencji.

Pracownicy wywiadu mogą być manipulatorami i przebiegłymi klamcami. W tym przykładzie nie chcą od razu zabić postaci, ale wykorzystać je do własnych celów. Nawiązując kontakt, być może udając, że chcą zmienić front lub obiecując,

że Druga Inkwizycja pomoże im przeciwko wrogom. Jeśli postacie dadzą się na to złapać, agenci mogą próbować wyciągnąć z nich informacje o wampirach, lokalizacji schronień ich wrogów i tak dalej. Tajniacy mogą spróbować wykorzystać postacie jako swoich informatorów i nakłaniać je do zdrady.

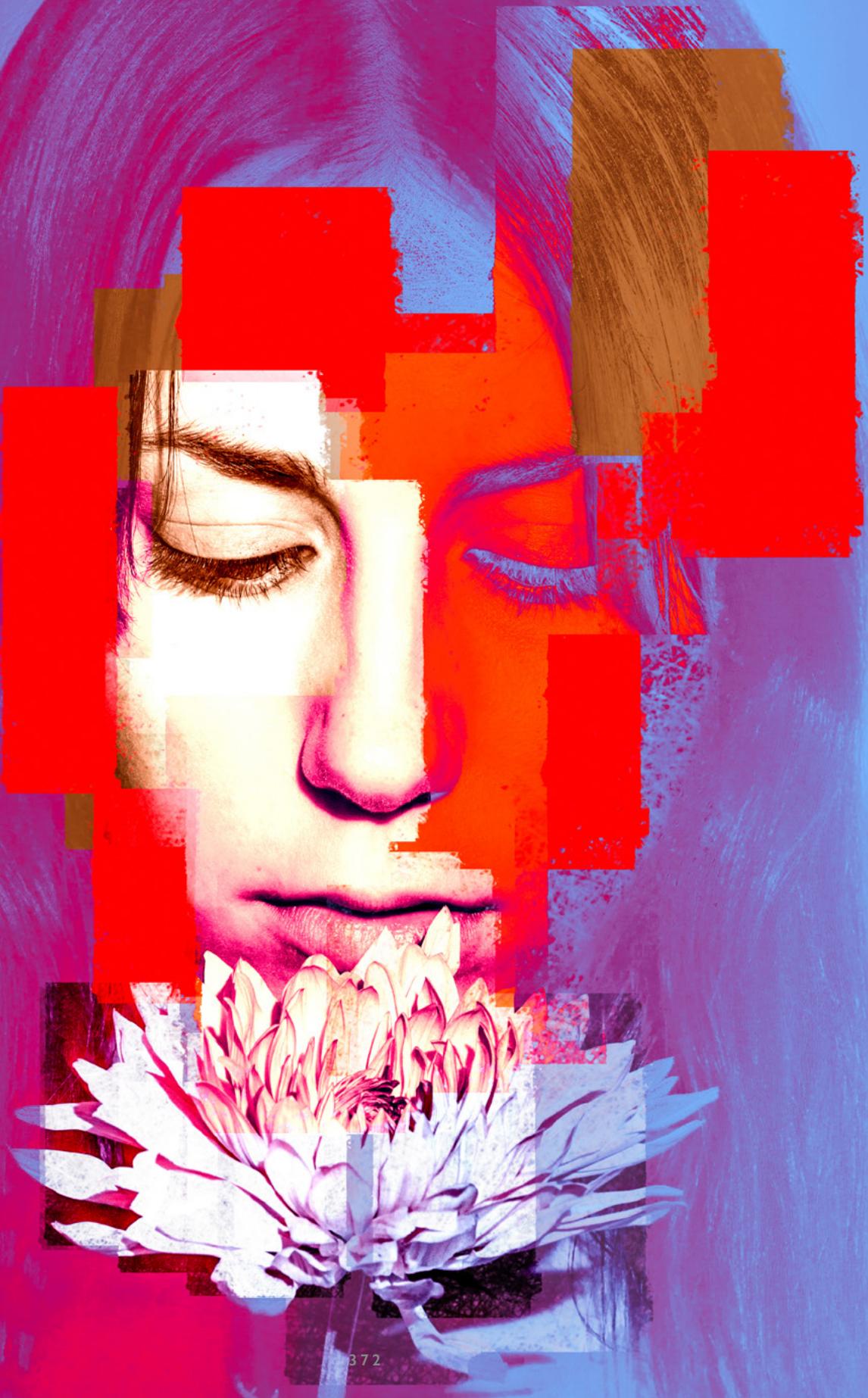
W bezpośrednim starciu agenci nie są zbyt niebezpieczni, przynajmniej dla wampirów. Jeśli postacie ich zaskoczą, mogą zwyciężyć. Pytanie czy naprawdę chcą to zrobić, biorąc pod uwagę fakt, że agenci sporo obiecuje.

Jeśli jesteś Narratorem, łatwo sprawisz, żeby kłamca brzmiał przekonująco. Dlatego pamiętaj, żeby robić to w taki sposób, aby postaciom udało się mimo wszystko odkryć prawdę.

### PRZYKŁADOWE STATYSTYKI:

**Dwóch agentów:** Jak Śledczy Inkwizycji, s. 376 ■





# NARZĘDZIA

*Zmieniaj wydarzenia i fabułę, kiedy proces twórczy zdaje się wymagać takiej zmiany i nie trzymaj się niewolniczo wcześniejszych planów. Jeśli nagle pojawiają się nowe możliwości dla efektów dramatycznych lub żywej narracji, dodaj wszystko, co jak sądzisz przyniesie jej korzyść, powracając przy tym do wcześniejszych części i dopasowując je do nowego planu.*

– H.P. LOVECRAFT, „NOTES ON WEIRD FICTION”  
TŁUM. I. CZYŻ, L. CZYŻ

Ten rozdział daje Narratorowi zestaw elementów, które może wprowadzić do kroniki, kiedy uzna to za stosowne. Opowieści opierają się na konfliktach postaci, ale przybierają konkretny kształt dzięki wydarzeniom, szczegółom i wszystkim tym elementom układanki, które składają się na ich finalny obraz. Żaden rozdział, żaden podręcznik, a nawet trzydzieści lat publikacji podręczników nie zastąpi ani nie obejmie wszystkich możliwości, jakie pojawiają się choćby w jednej kronice *Wampira*, nie mówiąc już o ich wszystkich razem wziętych.

W tym rozdziale znajdziesz listę niektórych elementów historii, ogólnych koncepcji i tajemnic.

Narrator, który nie ma czasu wymyślać statystyk, może umieścić opisanego w tym rozdziale policjanta w magazynie lub wysłać postacie do starego obserwatorium położonego na peryferiach miasta. Lista ofiar może dać Narratorowi jakieś pomysły, żeby wampirzy posiłek był bardziej kreatywny – można też po prostu rzucić kośćmi i pozwolić graczowi samodzielnie rozwinać akcję. Ten rozdział otwiera również drzwi do dalszych tajemnic, które Narrator może zgłębiać lub nie – magów, zaklętych mieczy i dziwnych zjawisk na nocnym niebie.

Czy ktoś przejdzie przez te drzwi i co za nimi znajdzie? To zależy już wyłącznie od niego.

# Antagoniści

Spokrewnieni lubią uważać się za wzbudzających grozę drapieżców. Nieustraszonych w obliczu uzbrojonych śmiertelników, odpornych na upływ czasu i zdolnych pokonać każdą bestię, bez względu na to, jak bardzo jest dzika. Jest to w większości prawda. Wampiry żywią się krwią, polują, a w wielu przypadkach zabijają. Są antagonistami w innych rodzajach opowieści.

A jednak Spokrewnieni nie robią w swoich domenach wszystkiego, co im się podoba, polując i żerując bez napotykania żadnego oporu lub przeskódek. Istnieje wiele istot, które są w stanie wyrobić im krzywdę, bez względu na ich sekty,

klan lub przyjętą postawę moralną. Oczywiście śmiertelni łowcy wampirów, na przykład należący do Inkwizycji, stanowią wielkie zagrożenie dla Spokrewnionych, ale na drodze Kainitów, którzy pretendują do roli dominujących drapieżników, stoją również wilkołaki, widma, faerie, a nawet śmiertelni użytkownicy magii.

Część poważnych zagrożeń pojawia się wśród samych wampirów. Nowicjusz może próbować obalić Księcia, Anarchista sabotować Elizjum Camarilli przy pomocy materiałów wybuchowych i ognia, a barbarzyńca z Sabatu zjawić się w mieście tylko po to, żeby przelewać krew i siąć zniszczenie.

## PROŚCI ANTAGONIŚCI

**Podobnie jak w przypadku scen, Narrator może przedstawić antagonistów i inne postacie drugoplanowe mniej lub bardziej szczegółowo. W najprostszym przypadku wróg potrzebuje wyłącznie opisu i Stopnia Trudności, na przykład „Bandыта \*\*\*”. Pokonanie takiego przeciwnika wymaga wykonania rzutu odpowiednią Cechą i Umiejętnością o ST 3. W przypadku konfliktu wyrzucenie mniejszej liczby sukcesów niż ST może oznaczać otrzymanie obrażeń.**

**Przykład: Zoë walczy ze wspomnianym wyżej bandytą, ale wypada jej tylko 1 sukces w teście Siły + Walki Wręcz. Odnosi więc dwa obrażenia Zdrowia (być może +1 lub więcej, jeśli bandyta jest uzbrojony), a wróg nadal stanowi dla niej zagrożenie.**

**Jeśli trzeba rzucić za antagonistę, stwórz jego pulę kości, podwajając wartość ST. Jest to jednak rzadko potrzebne. Możesz również rzucić pojedynczą kością za każdym razem, gdy w grę wchodzi ST antagonisty – w przypadku wyniku 0 (10) uznaje się, że wypadło krytyczne zwycięstwo, co dodaje +2 do ST testu gracza.**

## Śmiertelnicy

Śmiertelnicy są potrzebni Spokrewnionym z kilku powodów. Dzięki nim wampir może zachować swój kontakt ze światem żywych. Służą mu również za pożywienie, a ich krew jest nieskończenie bardziej odżywcza niż krew zwierząt. Czasami jednak to śmiertelnicy stają się drapieżnikami, ponieważ nie odpowiada im rola przekąski i zaczynają się bronić. Niektórzy odkrywają, że wampiry naprawdę istnieją i postanawiają wykurzyć je ze schronień. Inni chcą po prostu zachować porządek, żyć swoim życiem albo przewodzić trzodzie jako nauczyciele, przywódcy polityczni lub duchowi. Wszyscy oni mogą stanowić zagrożenie dla pojedynczego wampira lub grupy nowicjuszy.

Pomniejsze postacie, takie jak śmiertelnicy lub zwierzęta, mają ogólne pule kości w przypadku działań Fizycznych, Społecznych i Umysłowych. Wyjątek od tej zasady pojawia się, gdy w grę wchodzą ich atrybuty drugorzędne i zawód albo działania specyficzne dla roli – na przykład celność u policjanta lub dostrzeganie zagrożeń przez Inkwizytora przyjmują wyższe wartości niż ich normalne pule Fizyczne. Te wyjątki są zaznaczane, kiedy są istotne i wówczas powinno się rzucać pełną pulą. W każdym indywidualnym przypadku Narrator powinien ją jednak dostosować w taki sposób, żeby odzwierciedlała wszelkie nadzwyczajne lub słabsze wersje danej postaci.

Jeśli chodzi o tworzenie własnych śmiertników, zerknij do Szablonów śmiertników na stronie 185.

## Gangster

Spokrewnieni często obracają się w towarzystwie przestępco i bandytów po prostu dlatego, że nie są w stanie zarabiać pieniędzy uczciwie i od czasu do czasu potrzebują dziennych ochroniarzy, zabójców na zlecenie lub informatorów. Gangsterzy to szeroka kategoria: od ulicznych dealerów po szefów mafii.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 4, Społeczna 3, Umysłowa 3

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 4

**Wyższe pule kości:** Walka Wręcz 5, Strzelanie 5, Zastraszanie 5 Cwaniactwo 7, Kradzież 5.

## Ghul

Ghule są slugami i niewolnikami wielu Spokrewnionych. Uzależnieni od *vitae* swoich władców, są im posłuszní we wszystkim, nawet jeśli mogą zostać przy tym ranni lub zginąć. W zależności od swojego władcy, ghule mogą być stoickimi kamerdynerami, ochroniarzami lub żądnymi krwi barbarzyńcami.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 4, Społeczna 4, Umysłowa 4.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 5

**Wyższe pule kości:** Krycie się 5, Okultyzm 6, Spostrzegawcość 6, Zastraszanie 5.

**Dyscypliny:** jedna Dyscyplina na poziomie 1.

Na temat ghuli znajdziesz więcej na stronie 234.

## Inkwizytor Delta

Szeregowi Inkwizytorzy Delta, którzy należą do grup taktycznych Drugiej Inkwizycji, nie są zwykłymi żołnierzami. Często rekrutuje się ich spośród agentów wywiadu lub oddziałów specjalnych. Są świetnymi funkcjonariuszami, obeznanymi ze schematami zachowań wampirów.

**Standardowe pule kości:**

Fizyczna 6, Społeczna 4, Umysłowa 4.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 8, Siła Woli 7

**Wyższe pule kości:** Broń Biała 8, Spostrzegawcość 7, Strzelanie 9, Walka Wręcz 8, Wysportowanie 8, jedna specjalistyczna umiejętność na 9.

**Zdolności specjalne:** Agenci Inkwizycji są często wyposażeni w ekwipunek odpowiedni do misji, taki jak pancerz, specjalna amunicja, sprzęt do wyważania drzwi i tak dalej. Są również wystarczająco inteligentni, żeby przystępować do walki tylko wtedy, gdy mają przewagę.

## Kler

Kler to zróżnicowana grupa obejmująca różne religie, które stanowią dla Spokrewnionych zagrożenie. Duchowni potrafią w najlepszym przypadku zgromadzić ludzi w zorganizowany kult, dać im nadzieję i stawić opór nieumarłym, a w najgorszym używają swojej wiary jako broni, odstraszając nią wampiry i paląc ich ciała przy pomocy symboli religijnych.

**Standardowe pule kości:** Fizyczne 3, Społeczne 5, Umysłowe 4.



**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 5, Siła Woli 7.

**Wyższe pule kości:**

Wykształcenie 6, Intuicja 7, Okultyzm 5, Zdolności przywódcze 6.

**Zdolności specjalne:** Część kleru, a także niektórzy inni śmiertelnicy, posiada Prawdziwą Wiarę (zobacz s. 222).

## Policjant

Mało prawdopodobne, żeby policjant zajmował się śledztwem dotyczącym wampira jako wampira. W końcu większość Spokrewnionych trzyma swoją prawdziwą naturę w tajemnicy, zgodnie z Tradycją Maskarady.

Mimo to wampir łamiący prawo – atakujący trzodę lub dokonujący włamań albo oszustw, żeby wyposażić swoje schronienie – może znaleźć się na celowniku policji.

#### **Standardowe pule kości:**

Fizyczna 4, Społeczna 3, Umysłowa 4.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 5.

**Wyższe pule kości:** Cwaniactwo 5, Strzelanie 5, Śledztwo 6, Wysportowanie 5.

## **Śledczy Inkwizycji**

Dzięki rozpracowaniu SchreckNETu oraz dekadzie inwigilacji i przesłuchań, Druga Inkwizycja zna dużo szczegółów o społeczeństwie Spokrewnionych. Wysyła więc swoich agentów w teren z misją szpiegowania, schwytyania lub zabicia wampirów. Wszyscy śledczy są wyposażeni stosownie do przydzielonego im zadania.

#### **Standardowe pule kości:**

Fizyczna 5, Społeczna 4, Umysłowa 5.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 7, Siła Woli 7.

#### **Wyższe pule kości:**

Spostrzegawczość 7, Strzelanie 6, Śledztwo 7, Wykształcenie 6.

## **Wierzący łowca**

Ten staromodny inkwizytor, być może należący do enigmatycznego Stowarzyszenia Św. Leopolda, a może będący miejscowym imamem towarzyszącym grupie śledczej, ma wiarę i wierzy w ogień. Prawdopodobnie ma też liczne kontakty w różnych kościołach oraz dobrze zna swojego wroga. Jest przebiegły i niezmordowany.

#### **Standardowe pule kości:**

Fizyczna 4, Społeczna 4, Umysłowa 5.



*Tutaj mamy do czynienia z czymś, co nazywamy nieudaną randką. Jakiemuś krwiopijcy odjebało i teraz musimy po nim posprzątać, ponieważ nikt nie uwierzy, że po mieście znowu grasuje tygrys.*

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6,

Siła Woli 8.

**Wyższe pule kości:** Broń Biała 6,

Okultyzm 8, Spostrzegawczość 7,

Śledztwo 7, Wykształcenie 7.

**Zdolności specjalne:** Niektórzy łowcy mają w swojej krwi chemiczne lub mistyczne składniki, które zapewniają im wyjątkowe zdolności, jeśli chodzi o tropienie nieumarłych i walkę z nimi. Dodają oni 4 kości do wszystkich pul oporu lub pojedynków przeciwko wampirzom Dyscyplinom.

Picie krwi łowcy powoduje

4 Poważne Obrażenia Zdrowia,

chyba że wampir odniesie

zwycięstwo w teście Kondycji

+ Determinacji o ST 5.

## Zwierzęta

Spokrewnieni są w pewien sposób związani ze zwierzętami, niezależnie od tego czy chcą się do tego przyznać. Mają w sobie instynkt łowiecki i czują w swoich martwych sercach żadzę krwi.

Wiele zwierząt ucieka przed nicumarłymi, chociaż przyciągają oni do siebie te z nich, które traktują wampira jak przywódcę stada. Dzięki Animalizmowi wampiry używają zwierząt do szpiegowania w mieście lub do atakowania z zaskoczenia poza nim. Zdarza się również, że zwierzęta są lojalnymi towarzyszami Kainitów.

## Koń

Konie zwykle uciekają przed wampirami, chyba że pochodzą ze stajni Spokrewnionego, który potrzebuje ich do szybkiej ucieczki lub jako źródła krwi, która jest dostępna w dużych ilościach, choć niekoniecznie smaczna.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 6, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 7, Siła Woli 2

**Wyższe pule kości:** Spostrzegawcość 4

**Zdolności specjalne:** Dodaj +2 do obrażeń od kopnięcia.

## Niedźwiedź

Robiący wrażenie swoimi rozmiarami, siłą i szybkością niedźwiedź to zaskakującą zwinną zwierzę, zdolne zmasakrować kogoś jednym ciosem.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 7, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 8, Siła Woli 3

**Wyższe pule kości:** Spostrzegawcość 3, Zastraszanie 6.

**Zdolności specjalne:** Dodaj +2 do obrażeń od wszystkich ataków.

## Nietoperz (wielki)

Wielkie nietoperze, zwykle kojarzone z wampirami (być może z powodu używania przez te ostatnie Transformacji), choć nie są drapieżnikami, to ich zdolności do używania ultradźwięków są imponujące.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 3, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 2, Siła Woli 1.

**Wyższe pule kości:** Krycie się 5, Spostrzegawcość 7

## Pies stróżujący

Pies to najlepszy przyjaciel człowieka. Więciu Spokrewnionych zgadza się z tym stwierdzeniem i trzyma agresywne, choć posłusze psy, które strzegą ich własności lub atakują intruzów.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 5, Społeczna 1, Umysłowa 1  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 5, Siła Woli 2

**Wyższe pule kości:** Krycie się 4, Spostrzegawcość 4,  
Walka Wręcz 6, Zastraszanie 4.

**Zdolności specjalne:** Dodaj +1 do obrażeń od ugryzienia.

## Ptak drapieżny

Ptaków drapieżnych jest wiele, ale najczęściej to jastrząb, orzeł, sęp i sowa dotrzymują towarzystwa wampirom. Kręczą się wokół ich schronień w poszukiwaniu smacznego, choć pozbawionych krwi kąsków.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 4, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 3, Siła Woli 2.

**Wyższe pule kości:** Krycie się 6, Spostrzegawcość 6,  
Walka Wręcz 5

## Szczur

Szczur, lub stado szczurów, to ulubione zwierzę Nosferatu. Jest on idealnym kandydatem do szpiegowania lub przenoszenia wiadomości, kiedy korzysta się z Animalizmu. W przypadku stada szczurów dodaj 3 poziomy do Zdrowia i wszystkich puli Fizycznych.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 3, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 1, Siła Woli 1.

**Wyższe pule kości:** Krycie się 7, Spostrzegawcość 5,

Walka Wręcz 4.

## Wilk

Jeśli wampir chce coś zamanifestować, używanie wilka do stróżowania lub ataku na pewno sprowokuje miejscowych Gangreli i wilkołaki. Wilki często uznają wampiry za przywódców stada.

**Standardowe pule kości:** Fizyczna 6, Społeczna 1, Umysłowa 1.  
**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 3.

**Wyższe pule kości:** Krycie się 5, Spostrzegawcość 3,

Zastraszanie 5.

**Zdolności specjalne:** Dodaj +1 do obrażeń od wszystkich ataków.

## Wampiry

Wampiry z Camarilli lubią powtarzać, że w sekcie panuje harmonia, a Anarchiści zachowują się tak, jakby ich Ruch był zjednoczony w walce z tyranią oraz nadużyciami. Spokrewnieni wyobrażają sobie, że nie dotyczy ich Jyhad, choć starsi szczególnie ancillae przeciwko nowicjuszom, a żółtodzioby spiskują, żeby obalać księżyca.

Wampiry potrzebują wielu Atrybutów i Umiejętności, żeby używać Dyscyplin, ale w odróżnieniu od śmiertelnych postaci drugoplanowych posiadają jedne i drugie.

### Anarchistyczny rewolucjonista

Anarchiści odgrążają się, że obalą establishment, zastąpią go czymś nowym i poprowadzą Spokrewnionych do nowego, wspaniałego świata. Większość członków Ruchu Anarchistów koncentruje się na swoich własnych domenach, uważając, że wszystko jest w porządku, dopóki zostawia się ich w spokoju. Rewolucjonisi gardzą jednak takimi „autarchami” i nie wchodzą do Elizjów bez koktajli Molotowa.

**Atrybuty:** Siła 4, Zręczność 3, Kondycja 3, Charyzma 3, Manipulacja 3, Opanowanie 2, Inteligencja 2, Spryt 4, Determinacja 4

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 6.

**Umiejętności:** Broń Biała 3, Cwaniactwo 4, Etykieta 1, Intuicja 2, Kradzież 4, Krycie się 2, Nauka 2, Okultyzm 1, Perswazja 1, Polityka 3, Prowadzenie Pojazdów 3, Przebiegłość 1, Rozumienie Zwierząt 2, Spostrzegawczość 3, Strzelanie 3, Sztuka Przetrwania 3, Śledztwo 1, Technika 3, Walka Wręcz 4, Wykształcenie 1, Wysportowanie 4, Zastraszanie 2, Zdolności Przywódcze 3

**Dyscypliny:** Animalizm 2, Odporność 3, Potencja 2, Przyspieszenie 2, Transformacja 1

**Człowieczeństwo:** 7

**Moc Krwi:** 2



### Biskup Noddytów

Członkowie Camarilli garną się do Kościoła Kaina, chociaż nie lubią o tym wspominać. Noddyści zapewniają niektórym nadzieję lub oferują duchowe wsparcie i przywództwo na męczącej ścieżce. Według innych Kościół Kaina to tylko kolejna metoda uciskania mas Spokrewnionych – „nie wystarczy, że zabierają nam ciała, chcą też zabrać nasze dusze”. Noddyści głoszą, że trzymanie się nakazów Kaina będzie słusznie wynagrodzone wszystkim Spokrewnionym.

**Atrybuty:** Siła 2, Zręczność 2, Kondycja 5, Charyzma 5, Manipulacja 3, Opanowanie 4, Inteligencja 5, Spryt 3, Determinacja 5

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 8, Siła Woli 9.

**Umiejętności:** Broń Biała 2, Etykieta 4, Finanse 1, Intuicja 3, Kradzież 1, Krycie się 2, Medycyna 2, Nauka 1, Okultyzm 5, Perswazja 5, Polityka 4, Przebiegłość 4, Rozumienie Zwierząt 1, Spostrzegawczość 2, Śledztwo 2, Wykształcenie 4, Występy Publiczne 2, Zastraszanie 3, Zdolności Przywódcze 4

**Dyscypliny:** Dominacja 2, Nadwrażliwość 2, Odporność 3, Prezencja 4

**Człowieczeństwo:** 5

**Moc Krwi:** 3

## WYDATKI ANTAGONISTÓW

**Dla Narratorów, którzy nie lubią prowadzić notatek, rejestrowanie poziomu Głodu i Siły Woli u kilku antagonistów może być prawdziwą katorgą. Można dać sobie z tym spokój, zwiększaając im nieco odpowiednie pule, żeby jakoś to zrekompensować. Inne rozwiązanie to ogólne zestawienie wydatków w scenie, na przykład „w tej scenie antagoniści mogą zastosować maksimum pięć razy Pobudzenie Krwi i trzy razy skorzystać z Siły Woli”. Trzecia opcja to ogólna pula dodatkowych kości, których można użyć w razie potrzeby.**

## Krwiożerczy Szeryf

Można odnieść wrażenie, że w każdym mieście słyszy się o wyjątkowo krwiożerczym Szeryfie, który jest gotowy zniszczyć każdego wampira za najmniejsze wykroczenie i ogłasza Krwawe Łowy, ponieważ ktoś popatrzył się krzywo na Księcia. Ewentualnie kieruje atakiem na przedmieściach, który jest wymierzony w Sabat. Szeryf to budzący grozę wojownik, ale chyba za bardzo rozkoszuje się smakiem wampirzej Krwi.

**Atrybuty:** Siła 4, Zręczność 5, Kondycja 4, Charyzma 2, Manipulacja 1, Opanowanie 3, Inteligencja 3, Spryt 4, Determinacja 4

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 7, Siła Woli 7

**Umiejętności:** Zdolności Przywódcze 1, Broń Biała 3, Cwaniactwo 3, Etykieta 1, Finanse 1, Intuicja 1, Kradzież 3, Krycie się 4, Perswazja 1, Polityka 2, Prowadzenie Pojazdów 2, Rozumienie Zwierząt 2, Spostrzegawczość 3, Strzelanie 4, Sztuka Przetrwania 3, Śledztwo 4, Technika 2, Walka Wręcz 3, Wyksztalcenie 1, Wysportowanie 4, Zastraszanie 5

**Dyscypliny:** Animalizm 2, Niewidoczność 3, Potencja 4, Przyspieszenie 3

**Człowieczeństwo:** 5

**Moc Krwi:** 4

## Zjawa

Zjawa to wampir, który został całkowicie pochłonięty przez Bestię. Ludzkie cechy zanikają, zaczyna dominować pierwotna agresja i chytrłość, a Bestia rządzi już na zawsze. Niewiele wampirów jest w stanie przetrwać dłużej jako zjawy, ponieważ Bestia zmusza je co noc do dzikiej przemocy. Te nieliczne, którym się to udaje przez czas dłuższy niż kilka miesięcy, uczą się ukrywać, hamować w trakcie łowów i zadawać straszliwe cierpienia swojej zdobyczy.

**Atrybuty:** Siła 3, Zręczność 5, Kondycja 5, Charyzma 1, Manipulacja 1, Opanowanie 1, Inteligencja 1, Spryt 4, Determinacja 2

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 8, Siła Woli 3

**Umiejętności:** Broń Biała 3, Kradzież 2,

Krycie się 4, Przebiegłość 2, Rozumienie Zwierząt 4, Spostrzegawczość 5, Strzelanie 1, Sztuka Przetrwania 5, Śledztwo 4, Walka Wręcz 4, Wysportowanie 4, Zastraszanie 4

**Dyscypliny:** Animalizm 3, Odporność 3, Potencja 4, Przyspieszenie 4

**Człowieczeństwo:** 0

**Moc Krwi:** 3

## Harpia

Czasami język bywa najostrzejszą bronią. Heroldzi domeny, Harpie, znają wszystkich i ich sekrety. Ci Spokrewnieni mogą się nimi podzielić, ale za odpowiednią cenę. Określenie „Harpia” było z początku pejoratywne, ale niektórzy Kainici dumnie się z nim obnoszą, ponieważ wiedzą, jak ważni są na każdym Dworze ci, którzy posiadają wiedzę – przynajmniej do czasu, aż ktoś postanowi ukroić ich zbyt długi język.

**Atrybuty:** Siła 2, Zręczność 3, Kondycja 2, Charyzma 3, Manipulacja 4, Opanowanie 3, Inteligencja 2, Spryt 3, Determinacja 3

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 5, Siła Woli 6

**Umiejętności:** Cwaniactwo 3, Etykieta 5, Finanse 2, Intuicja 4, Okultyzm 1, Perswazja 4, Polityka 4, Prowadzenie Pojazdów 2, Przebiegłość 4, Rzemiosło 1, Wyksztalcenie 2, Spostrzegawczość 4, Śledztwo 3, Walka Wręcz 1, Wysportowanie 1, Występy Publiczne 3, Zastraszanie 3 Zdolności Przywódcze 1

**Dyscypliny:** Nadwrażliwość 3, Odporność 1, Prezencja 3, Przyspieszenie 2

**Człowieczeństwo:** 6

**Moc Krwi:** 3

## Potwory

Wampiry to nie jedynie monstra czyhające w mroku nocy. Dzielą ją z różnymi potencjalnymi sojusznikami i prawdopodobnymi wrogami: od zmienników kształtnych, którzy gardzą nieumarłymi, aż po śmiertelników potrafiących posługiwać się zarówno twórczą, jak i niszczycielską magią.

**Uwaga:** Istoty, które nie są wampirami lub ghulami nie potrafią posługiwać się Dyscyplinami, ale mogą mieć własne nadprzyrodzone moce. Jeśli jakaś grupa korzysta wyłącznie z tego podręcznika, powinna traktować ich moce niczym Dyscypliny podane przy każdej istocie. Jeśli ich Sprawdzian

Pobudzenia zakończy się porażką, nie rośnie im poziom Głodu, lecz odnoszą 1 Powierzchowne Obrażenie Zdrowia lub Sily Woli.

### Faerie

Faerie mają wiele różnych form i mogą przyjmować ich jeszcze więcej. Tego rodzaju sidhe załatwiają w mieście swoje własne niezwykłe sprawy i banalni krwiopijcy nie wchodzą im w drogę.

**Atrybuty:** Siła 2, Zręczność 4, Kondycja 3, Charyzma 7, Manipulacja 5, Opanowanie 3, Inteligencja 3, Spryt 4, Determinacja 4.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 6, Siła Woli 7.

**Umiejętności:** Broń Biała 4, Empatia 3, Etykieta 4, Okultyzm 4, Przebiegłość 2, Spostrzegawczość 2, Wysportowanie 2, Wystąpienia Publiczne 4 Zastraszanie 3, Zdolności Przywódcze 4

**Dyscypliny:** Dominacja 4, Niewidoczność 4, Prezencja 5, Przypieszenie 1.

**Zdolności specjalne:** Faerie odnoszą Poważne Obrażenia tylko od ognia i zimnego żelaza. Mogą tworzyć potężne iluzje, z którymi nawet Nadwrażliwość miewa problemy (Sprit lub Determinacja + Nadwrażliwość przeciwko Manipulacji + Sprytowi faerie).

### KREW WILKOŁAKÓW

Krew lupinów ma wielką moc i stanowi dużą pokusę dla Spokrewnionych. Jest ona tak silna, że zaspokaja podwójnie poziomy Głodu. Na przykład jej jeden łyk pozwala odzyskać 2 poziomy zamiast 1. Wypicie całej krwi wilkołaka zmniejsza poziom Głodu do 0 u dwóch wampirów, jeśli zabiją go wspólnymi siłami. Nadprzyrodzona moc krwi wilkołaka może być jednak również niebezpieczna. Wampir, który ją wypije jest o wiele bardziej podatny na ataki szalu, dopóki pozostaje ona w jego organizmie. Każdy zaspokojony krwią wilkołaka poziom Głodu zwiększa o 1 ST opierania się szałowi. Nawet jeśli wampirowi uda się powstrzymać Bestię, to popada w paranoję i jest rozdrażniony, dopóki krew lupina pozostaje w jego ciele. W niektórych przypadkach, kiedy wampir żeruje na wyjątkowo nieokielznanym wilkołaku, wywołuje to u niego chwilową Kompulsję.

Krew lupinów ma zwierzęco-choleryczny Rezonans, zwykle intensywny. Alchemicy cenią ją za to, że dobrze mieszka się z innymi składnikami – dodaje 2 sukcesy do każdego testu destylacji dla formuły, która ją zawiera.

## Mag

Śmiertelni magowie posiadają zdolność odprawiania rytuałów, rzucania skomplikowanych zaklęć i żyją dłużej niż zwykli ludzie. Dotyka ich jednak Paradoks – według niektórych będący karą ze strony boskich sił, a według innych reakcją samej rzeczywistości – kiedy uprawiają wulgarną, niewiarygodną magicę. Niektóre magiczne nurty są zafascynowane Spokrewnionymi, a zwłaszcza właściwościami ich *vitae*.

**Atrybuty:** Siła 2, Zręczność 3, Kondycja 2, Charyzma 3, Manipulacja 4, Opanowanie 5, Inteligencja 5, Spryt 4, Determinacja 5.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 5, Siła Woli 10.

**Umiejętności:** Broń Biała 1, Cwaniactwo 1, Etykieta 3, Finanse 1, Intuicja 4, Medycyna 2, Nauka 2, Okultyzm 5, Perswazja 4, Polityka 1, Prowadzenie Pojazdów 1, Przebiegłość 3, Rzemiosło 3, Spostrzegawcość 3, Strzelanie 1, Śledztwo 2, Technika 1, Wykształcenie 5, Wysportowanie 1, Występy Publiczne 3, Zastraszanie 4, Zdolności Przywódcze 4

**Dyscypliny:** Dominacja 4, Magia Krwi 5, Nadwrażliwość 4, Niewidoczność 3, Prezencja 2.

**Zdolności specjalne:** Magowie otrzymują obrażenia w taki sam sposób, co zwykli ludzie, ale mogą używać improwizowanej obrony, wykorzystując 1 punkt Sily Woli za zaklęcie.

## Widmo

Widma nazywane są również wściekłymi duchami. Te martwe istoty mają w sobie straszną wściekłość, która manifestuje się

w niszczycielskich aktach. Potrafią również opętać śmiertelników, aby uczynić z nich narzędzie dla swojego gniewu. Widma stracili coś, co było dla nich ważne, a razem z tym swoją więź ze światem żywych. Nie mają niczego do stracenia i wyladowują swoją wściekłość na innych.

**Atrybuty:** Siła 4, Zręczność 4, Kondycja 4, Charyzma 1, Manipulacja 3, Opanowanie 2, Inteligencja 3, Spryt 3, Determinacja 2.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 7, Siła Woli 4.

**Umiejętności:** Intuicja 2, Kradzież 2, Krycie się 5, Medycyna 2, Okultyzm 4, Perswazja 1, Prowadzenie Pojazdów 4, Przebiegłość 2, Spostrzegawcość 5, Sztuka Przetrwania 2, Śledztwo 1, Walka Wręcz 3, Wykształcenie 1, Wysportowanie 3, Zastraszanie 3.

**Dyscypliny:** Dominacja 2, Nadwrażliwość 4, Niewidoczność 2, Przyspieszenie 2.

**Zdolności specjalne:** Widmo nie da się zadać ciosu, chyba że przybierze materialną postać. Tylko czarna magia lub egzorcyzmy przeprowadzone przez księdza lub Inkwizytora mogą odpędzić, zniszczyć lub uwiezić widmo. Może ono opętać śmiertelnika, używając mocy odpowiadającej mechanicznie Opętaniu. Widmo używa Manipulacji + Prowadzenia Pojazdów do kontrolowania śmiertelnika i zmuszania go do wykonywania czynności, których zwykle unika. Widmo używają Zręczności + Walki Wręcz, żeby rzucać przedmiotami za pomocą telekinetyz.

## Wilkołak

Lupiny, nazywane „Wielkim Wręgiem” przez starszych Gangrel i Ravnosów, nie cofną się przed niczym, żeby zniszczyć wampiry, które stanęły im na drodze. Niektóre przybywają z daleka, aby zapolować na Spokrewnionych, co zmusza tych ostatnich do zabezpieczenia swoich schronień przed atakami wilkołaków. Lupiny radzą sobie najlepiej na pustkowiu – wampiry rzadko w miastach, wilkołaki zaś na odludziu.

**Atrybuty:** Siła 3, Zręczność 3, Kondycja 4, Charyzma 3, Manipulacja 3, Opanowanie 2, Inteligencja 3, Spryt 4, Determinacja 4.

**Atrybuty drugorzędne:** Zdrowie 7, Siła Woli 6.

**Umiejętności:** Broń Biała 4, Cwaniactwo 3, Etykieta 1, Intuicja 2, Kradzież 2, Krycie się 4, Medycyna 1, Nauka 2, Okultyzm 3, Polityka 1, Prowadzenie Pojazdów 1, Rozumienie Zwierząt 5, Spostrzegawcość 4, Strzelanie 1, Sztuka Przetrwania 5, Śledztwo 1, Walka Wręcz 5, Wykształcenie 2, Wysportowanie 4, Zastraszanie 5, Zdolności Przywódcze 1

**Dyscypliny:** Animalizm 5, Nadwrażliwość 2, Niewidoczność 1, Odporność 5, Potencja 5, Przyspieszenie 4.

**Zdolności specjalne:** Wilkołaki odnoszą Poważne Obrażenia tylko od srebrnej broni lub ognia. Odzyskują 1 Powierzchowne Obrażenie Zdrowia co turę. Mają kły i pazury, które wyrządżają wampitom niedzielone na połowę Powierzchowne Obrażenia Zdrowia (modyfikator Obrażeń +3). Otrzymują również +3 do wszystkich atrybutów fizycznych, kiedy przybierają swoją półwilczą, boową formę ■

# Przedmioty

Niektóre z tych przedmiotów można znaleźć w każdym supermarketie, poszukiwania innych pochłonęły natomiast dziesiątki ofiar. Każdy z nich może pojawić się w kronice, jeśli tylko coś do niej wniesie.

## Sprzęt

Cudowne zabawki mnożą się wszędzie tam, gdzie stykają się ze sobą światy znudzonych nieśmiertelnych i rzadowych przedsięwzięć z dostępem do nieograniczonych funduszy.

## Chaoskopy

Oscyloskopowe elektromagnetyczne czujniki różnicowe do analizy halo korony (ang. *Coronal Halo/Analyzing Oscilloscopic Electromagnetic Differential Readers*), żeby użyć ich oficjalnej nazwy, wykrywają zakłócenia fal elektromagnetycznych, także te spowodowane przez duchy i demony lub istoty, które egzystują w podobny do nich sposób.

Wampirza Krew ma podobne, chociaż nie tak mocne efekty wykrywane chaoskopami. NSA zaczęła modyfikować chaoskopy w latach 90. ubiegłego wieku, żeby za ich pomocą wykrywać „pozaświatowych intruzów” i niektórzy z jej agentów przyłączyli się do Drugiej Inkwizycji, kiedy dotarło do nich, z czym mają do czynienia. Wampiry w różnym wieku zakłócają inne częstotliwości fal elektromagnetycznych, więc odróżnienie wampirów i ghuli od ludzi wymaga niezlej precyzji i umiejętności.

Jak na razie chaoscropy mogą być jedynie stacjonarne lub zainstalowane w specjalnych ciężarówkach. Ich zasięg jest tajny i zna go wyłącznie Narrator.

Osoba posługująca się chaoscropem musi wykonać test Inteligencji + Spostrzegawczości o ST 6, żeby z odpowiednim stopniem pewności wykryć wampira. Jeśli wykrywała ona już wcześniej wampiry z tego samego Pokolenia lub klanu, obniża ST testu o 1 za każdy z tych czynników. Rumieniec Życia nie zabezpiecza przed wykryciem za pośrednictwem chaoscopu.

### PRZYKŁAD:

Agentka Vasquez wykryła już wcześniej Gangrela z 10 Pokolenia, zatem ST wykrycia Spokrewnionego z tego Pokolenia lub Gangrela wynosi 5. Jeśli chce wykryć innego lub kolejnego Gangrela z 10 Pokolenia, ST testu wynosi 4.

## Ex-optyki

Zasada działania ex-optyków jest prosta – wykrywają one na odległość czy ktoś jest żywy, czy martwy poprzez sprawdzenie akcji serca, oddechu i temperatury ciała. Druga Inkwizycja instaluje proste ex-optyki we wszystkich skanerach na lotniskach. Alarmują one agentów za każdym razem, gdy zimnowkrwisty przejdzie przez skaner. Przenośne ex-optyki przypominają kamery i właśnie w taki sposób Druga Inkwizycja często je maskuje. Proste ex-optyki da się jednak oszukać przy pomocy Rumieńca Życia.

Ex-optyki drugiej generacji – rzadko używane, chociaż znajdują się już między innymi na lotnisku Heathrow w Londynie, Reagan National w Waszyngtonie, Da Vinci Airport w Rzymie i w innych „krytycznych obiektach” – używają specjalistycznego oprogramowania do odróżnienia naturalnego przepływu krwi od symulowanych pozorów życia.





Wykrywanie wampirów słabej krwi nie jest jeszcze możliwe, chociaż Inkwizycja i CIA mają w tym względzie pewne ciekawe pomysły. Jeśli chodzi o innych Spokrewnionych, oszukanie eksptyka drugiej generacji wymaga Rumieńca Życia i testu Opanowania + Kondycji o ST 5 + Determinacja operatora urządzenia.

### Śpiwór przeciwsłoneczny

Prosty śpiwór zrobiony z grubego, nieprzepuszczającego światła słonecznego materiału, który zapewnia Spokrewnionym bezpieczny sen. Wampir mieści się w nim w całości i zapina od wewnętrz zamek. Tylko wyjątkowo odważni Spokrewnieni ryzykują spanie, mając za ochronę sam śpiwór, a w niektórych kregach „spanie na zewnątrz” w dzierż jest testem odwagi. Śpiwory są popularne wśród wędrujących Gangrelów, którzy nie potrafią jeszcze wniknąć w ziemię.

## Broń Konwencjonalna

Zarówno Spokrewnieni, jak i ich łowcy używają specjalistycznej broni, często przy tropieniu tej samej zwierzyny.

### Broń zapalająca

Broń zapalająca jest również skuteczna przeciwko wampirom, co przerzążająca. Spokrewnieni unikają jej używania ze względu na to, że może spowodować przypadkowe ofiary wśród wampirów, wywołać u nich szal lub być po prostu zawodna. Łowcy i odległa-

Wojna Gehenny to jednak zupełnie coś innego...

Większość Spokrewnionych nie ma szans w starciu z łowcami uzbrojonymi w ten sposób i jest to kolejny powód, dla którego wampiry gromadzą się w pobliżu śmiertelników, licząc na to, że łowcy nie będą chcieli powodować wśród nich przypadkowych ofiar.

Broń zapalająca domowej roboty lub kupiona na czarnym rynku często zawiera gorszej jakości substancje i paliwo, takie jak benzyna, nawóz lub płyn czyszczący. Z tego powodu zadaje o 1 obrażenie mniej i może podpalić ręce oraz twarz użytkownika (3 Poważne Obrażenia Zdrowia) w przypadku uzyskania w teście ataku całkowitej porażki.

Zwykła amunicja smugowa nie zawiera wystarczającej ilości materiałów zapalających, żeby spowodować Poważne Obrażenia Zdrowia.

**HAFLA:** Oryginalne pociski handflammpatrone już praktycznie współcześnie nie występują, ale dobry rzemieślnik nie powinien mieć problemu z wyprodukowaniem

tej jednostrzałowej amunicji.

Hafla, która ma wielkość dużej latarki, może być wystrzeliana na odległość około 80 m i eksploduje, rozrzucając na wszystkie strony materiał zapalający.

Trafienie w cel ma co najmniej ST 3. Odnosi on 3 Poważne Obrażenia Zdrowia w momencie trafienia i 3 w każdej kolejnej turze. Tylko zanurzenie w wodzie, posypanie piachem i inne podobne metody (oraz usunięcie materiału zapalającego) jest w stanie ugasić płomienie.

**KOKTAJL MOŁOTOWA:** Prawdziwy koktajl Molotowa jest wykonany nie z benzyny i szmaty, ale zagęszczonego paliwa oraz zapalnika. Trudność w używaniu go przeciwko wampirom polega na tym, że butelka powinna robić się po trafieniu w cel. Należy go więc raczej rzucać ofierze pod nogi, aby obryzgać ją materiałem zapalającym.

Trafienie celu koktajlem Molotowa ma ST 4 i powoduje u niej co turę 2 Poważne Obrażenia Zdrowia. Jeśli chce się usunąć materiał zapalający (czasami razem z ubraniem), żeby powstrzymać

ogień, zwykle wymaga to zdania testu Opanowania + Sztuki Przetrwania o ST 3.

**MIOTACZ OGNIĘ:** Plecakowe miotacze ognia pochodzące z II wojny światowej, Korei i Wietnamu są nieliczne, niewygodne w użyciu i sprawiają, że potencjalne przypadkowe ofiary nie są już dłużej potencjalne. Ich zasięg jest ograniczony, lecz zmieniają pole walki w ogniste piekło. Używają ich nieliczni łowcy, ponieważ łatwo może się to skończyć katastrofą, kiedy podpala się wszystko dookoła, rozlewając na lewo i prawo materiał zapalający. Tylko zanurzenie w wodzie, posypywanie piachem i inne podobne metody (oraz usunięcie materiału zapalającego) jest w stanie ugasić plomienie.

#### **POCISKI „ODDECH SMOKA”:**

Ta amunicja wykonana z granulowanego prochu z cyrkonem i magnezem zmienia każdą strzelbę w miotacz płomieni. Dostępna w wielu amerykańskich stanach i nielegalna w większości europejskich krajów. Oddech Smoka pojawia się na czarnym rynku wszędzie tam, gdzie wampiry stają się nieostrożne.

Pociski nie zapewniają premii do obrażeń (+o), ale zmieniają obrażenia otrzymywane przez wampiry na poważne i podpalają trafiony cel (co zadaje mu 1 Poważne Obrażenie Zdrowia w każdej turze, dopóki nie ugasi się ognia). Kiedy używa się fabrycznych lusek, całkowita porażka w rzucie ataku powoduje zacięcie się strzelby. Amunicja ta ma zasięg około 15 m.

**RAUFOSS:** Wybuchowe pociski zapalające takie jak Raufoss pojawiają się na szczęście rzadko wśród cywilów, ale łowcy czasami nimi dysponują. Mają one dobry zasięg i mogą przebić pancerz, a ich kaliber jest zwykle na tyle duży (12,7 mm), że każdy cel (łącznie z opancerzonymi cywilnymi samochodami) będzie miał spory kłopot.

Raufoss przebiją każdą kamizelkę kuloodporną i powodują Poważne Obrażenia Zdrowia +5.

#### **Ukryta broń**

Ukryta broń może mieć postać laski z wysuwanym ostrzem (popularna wśród Ventru), strzelającego pióra kalibru 5,6 mm lub wymyślnego zegarka



z wirującymi ostrzami. Jest ona coraz bardziej popularna w domenach Camarilli z uwagi na fakt, że Inkwizycja nadzoruje ludzi poprzez służby bezpieczeństwa, losowe kontrole policji i przeszukania.

Skonstruowanie ukrytej broni wymaga zdania testu Inteligencji + odpowiedniej specjalizacji Rzemiosła. Wykrycie takiej

broni wymaga zaś zwykłe testu Sprytu + Spostrzegawczości o ST 1 + poziom Krycia się właściciela broni lub Rzemiosła jej wytwórcy (w zależności od tego, która z tych wartości jest wyższa). Ponieważ taka broń nie może być odpowiednio wyważona ani wyprofilowana, jej użytkownik otrzymuje karę -1 kość do puli ataku, chyba że wytwórcy przy jej konstruowaniu wypadło krytyczna zwycięstwo.

#### **Wyrzutnia kołków**

Grupy taktyczne Drugiej Inkwizycji wystrzeliwują zaostrzone kolki (zrobione ze zwykłych palek) z konwencjonalnych granatników zamocowanych na karabinach, których używają z bliskiej odległości. Zadają one obrażenia takie jak zwykłe kolki (+o).

#### **Wyrzutnia sieci**

To proste z pozoru urządzenie jest często używane do polowania na dziką zwierzynę lub w trakcie zamieszek, a Inkwizytorzy i Spokrewnieni używają go w celu zatrzymania uciekającej ofiary. Sieć wystrzeliwana z tych małych wyrzutni ma obezwładniać, a jej sploty posiadają właściwości klejące.

Kiedy Inkwizycja używa w granatnikach pocisków z siecią, klejów jest bardzo łatwopalny.

Obrażenia od wyrzutni sieci dotyczą raczej Zręczności niż Zdrowia ofiary, ale są dzielone na pół tak samo jak Obrażenia Powierzchowne. Przeciwnik po osiągnięciu zerowej wartości

Zręczności jest całkowicie obezwładniony i nie może atakować. Wyswobodenie się z sieci wymaga wygrania pojedynku Siły + Wysportowania przeciwko puli równej liczbie wszystkich sukcesów uzyskanych w poprzednich atakach siecią.

## Artefakty

Kilką przedstawionych poniżej przedmiotów to zaledwie próbka wszelakich fetyszy, artefaktów i magicznego ekwipunku Spokrewnionych. Wiele starszych wampirów chodzi po świecie wystarczająco dugo, że za życia wierzyło bez zastrzeżeń w takie rzeczy, a ich późniejsze doświadczenia nie skłoniły ich do zmiany zdania.

Z uwagi na to, że owe artefakty są mistyczne i dyskusyjne, ich dokładna mechanika (o ile w ogóle istnieje) zależy od decyzji Narratora.

## Grobowa ziemia

W przypadku większości wampirów Spokrewnienie to emocjonalnie wstrząsające wydarzenie. Ich Stwórca wypija całą krew i karmi umierające ciało swoją *vitae*. W rzadkich przypadkach, zwykle we Francji lub na Bałkanach, wampiry ekshumują ciała niedawno zmarłych i poją je swoją Krwią. W większości przypadków nie odnosi to żadnego rezultatu i Kainita pozostawia za sobą wyłącznie rozkopany grób. W nielicznych jednak dochodzi do spokrewnienia. Dla Klanu Śmierci

interesujący jest nie tyle nowy wampir, co właściwości samego grobu. Ziemia pochodząca z niego jest dla Spokrewnionych świętą. Wampir, który śpi na kilku garściach takiej ziemi, niezależnie od tego czy był to jego grób, czy też kogoś innego, budzi się następnej nocy i nie jest bardziej głodny, niż wtedy, kiedy zasypiał. Ten efekt utrzymuje się przez jakiś tydzień, dopóki ziemia nie utraci swoich własności.

## Rzeźbione kamienie

Legenda głosi, że gdy na miejscu spoczynku wampira umieści się trzy kamienie z wyrytymi imionami Spokrewnionych pochodzących z Drugiego Pokolenia, jego dusza przeniesie się do ciała osoby, która owe kamienie tam umieściła.

Kamienie są zwyczajne – to napisy na nich są istotne i muszą zostać wyryte lub zapisane w starożytnym języku miasta Henoch. Nie wiadomo, co dzieje się z duszą osoby, której ciało przejmuje wampir.

## Stare pieniądze

W Europie Wschodniej i Azji istnieje tradycja palenia starych, wycofanych z obiegu pieniędzy po czynie śmierci, żeby ułatwić w ten sposób przejście duszy na tamten świat. Takie pieniądze, jeśli zostaną pobłogosławione przez świętą osobę, palą niczym ogień każdego nieumarłego, zadając mu przy tym Poważne Obrażenia. Ta osobiwa broń jest jednak używana nie tylko przeciwko Spokrewnionym i duchom, ponieważ jeśli zostanie przeklęta przez demona lub czarnoksiężnika, powoduje takie same obrażenia u żywych.

## Urna przodka

Wśród Ventru krąży legenda, że prochy trzech bezpośrednich przodków wampira trzymane w jednej urnie zapewniają mu wielką moc. Spokrewniony nie może sam chwycić tej urny – musi zlecić to ghulowi – ale kiedy ręka zaufanej żywej istoty dotknie jej powierzchni, wampir, którego sługa jest ghul obudzi się z letargu, bez względu na swój stan. Ta niecodzienna siła usuwa koliki z serca, przywraca do normalnego stanu niemalże zagłodzonych Spokrewnionych, a nawet zmusza wampiry do przedzierania się przez posypaną solą ziemię, żeby na nowo powstać.

## Zachowana Krew

Zazdrośnie strzeżone rytuały Magii Krwi pozwalają na przechowanie wampirzego *vitae*, żeby wypić je później. Często jest ono dolewane do innego płynu, tworząc w ten sposób coś podobnego do wina. Chociaż ów napój jest kosztowny i nie zaspokaja Głodu w zbyt dużym stopniu, to jego smak i możliwość picia w towarzystwie sprawiają, że jest niezwykle ceniony przez wielu Spokrewnionych ■

# AMBRUS MAROPIS

**A**mbrus Maropis rzadko kiedy opuszcza swoje drogi mieszkanie na Cyprze, ale pomimo tego cieszy się wśród Spokrewnionych reputacją trendsettera i obrońcy Maskarady. Toreador, który wie, że Ambrus jest Nosferatu, pogardza jego popularnością. Jego zwolennicy, będący niczym psychofani, są pośrednikami pomiędzy nim, a Księżtami i Baronami, podczas gdy on sam pozostaje w ukryciu. Maropis ma opinię specjalisty od nowych technologii i trendów kulturowych.



Spokrewniony jako nastolatek, jest w głębi duszy introwertycznym fanem anime, gier komputerowych oraz MMORPG, który posiada rozbudowany internetowy wizerunek. Ambrus używa go do sprzedawania programów i zdobywania informacji, do doradzania w kwestii zabezpieczeń, które wykrada rządom i korporacjom, żeby mogli korzystać z nich Spokrewnieni oraz do informowania Elizjów na temat nowych artystów i trendów. Jest nieoceniony dla tych wampirów z Camarilli i Anarchistów, którzy chcą wydawać się bardziej ludzcy niż ludzie.

## ►► FABUŁA ◀◀

**● Prawdziwy wyznawca:** Jeśli Ambrus nauczył cię czegoś, to właśnie tego, że Camarilla ma rację i Maskarada jest najważniejsza. Stosujesz się dokładnie do jego edyktów w kwestii bezpieczeństwa i podstępów, co zapewnia ci wiedzę na temat najlepszych kryjówek Spokrewnionych w mieście i dodaje premię w wysokości 1 kości w testach szukania takich miejsc. Nie otrzymujesz tej premii, jeśli dana domena jest przeciwna twoim poglądom politycznym lub filozoficznym.

**●● Tajne informacje:** Możesz za pomocą posłańca poprosić społeczność fanów Ambrusa o zhakowanie czegoś. Raz na historię możesz otrzymać jedną przechowywaną w Internecie informację o śmiertelniku w czasie od 2 do 20 godzin.

**●●● Nauki Bestii:** Należysz do uczniów Ambrusa i masz dostęp do różnych informacji od działań Drugiej Inkwizycji, aż po trendy modowe w tokijskiej dzielnicy Harajuku. Ambrus może również zostawić ci informacje w Dark Webie lub załatwić ukraińskiego hakera po „cenie dla znajomych”. Maropis jest dla ciebie Maulą na 3 kropki.

**●●● Backdoor Panoptikonu:** Ambrus zapoznał cię z backdoorem w programie PRISM/NUCLEON, który monitoruje komunikację w Internecie po słowach kluczowych. A może ukradłeś mu tę informację lub znalazłeś na komputerze w bezpiecznym schronieniu, z którego zwolennik Ambrusa wyniósł się w pośpiechu. W każdym razie ze względu na bezpieczeństwo możesz go używać tylko raz na historię.

Zapewnia ci on 2 automatyczne sukcesy w każdym teście Śledztwa dotyczącym czichszych rozmów telefonicznych lub komunikacji przez Internet.

**●●●● Poza polem widzenia:**

Ambrus poszedł na całego z twoją fałszywą tożsamością. Masz Maskę na 2 kropki (●●), a informacje o tobie zostały wyczyszczone (zobacz s.185). Dostajesz 3 dodatkowe kości przy testach przeciwko próbom szukania o tobie informacji w Internecie lub o twoich działaniach w świecie śmiertelników.

# BAHARI



**N**ieumarli zwolennicy Ścieżki Lilith (znani także jako Lilin, Lilitu lub Bahari) oddają cześć wampirzycy, od której pochodzą, jako archetypowi pierwotnej kobiecości. Wierzą, że Lilith jest pierwszym wampirem, matką, od której pochodzi *vitae*, i że wszyscy Spokrewnieni są jej dziećmi. Patriarchalne i pozostające w stagnacji

społeczeństwo Spokrewnionych podtrzymuje kłamstwo, jakoby to Kain był stwórcą wampirów.

Bahari dążą do oświecenia poprzez ból i konflikt, zmieniając owe masochistyczne skłonności w siłę, która pozwala im przetrwać. Lilith zbulgotała się przeciwko Bogu i walczyła ze swoją klątwą, więc jej zwolennicy również pokonują swoje słabości i klątwę, żeby stać się czymś więcej. Niektórzy Bahari prowadzą Spokrewnionych ku oświeceniu, inni stają się po prostu lepszymi drapieżnikami. Bahari odrzucają współczucie na rzecz fizycznych przyjemności, tymczasowej miłości i surowej kurateli sprawowanej nad słabszymi Spokrewnionymi.

Jako Bahari odgrywasz dla innych Spokrewnionych rolę kata, ucznia, nauczyciela oraz kochanka lub kochanki. Wszystkie dowody, jakie znasz, wskazują na to, że Lilith była pierwszym wampirem. A może potajemnie należysz do Kościoła Kaina i próbujesz zniszczyć Bahari od środka?

## FABUŁA

● **Reputacja niebezpiecznego:** Inne wampiry boją się Bahari. Spokrewnieni, którzy wierzą w mit Kaina, czują się niepewnie w twojej obecności. Raz na historię możesz dodać 2 kości do puli Zastraszania w testach przeciwko wyznawcom Kaina, o ile wiedzą oni, że należysz do Bahari.

●● **Rytualne samookaleczanie:** Wiesz, że ból prowadzi do oświecenia. Lilit głoszą, że doprowadzenie się do fizycznej skrajności pozwala na zdobycie prawdziwej wiedzy. Raz na sesję możesz zadać sobie jedno Poważne Obrażenie Zdrowia, żeby odzyskać Powierzchowne lub Poważne Obrażenie Siły Woli.

●●● **Poświęcanie potomków:** Bahari wierzą zarówno w stwarzanie potomków, jak i w ich poświęcanie. Zabicie własnego dziecięcia jest dla nich największą ofiarą. Jeśli dokonasz diabolizmu na kimś, kogo sam stworzyłeś, zyskujesz 3 dodatkowe kości do puli Człowieczeństwa + Mocy Krwi w teście pochłaniania Dyscyplin (zobacz Diabolizm, s. 234).

●●● **Krew z łona:** Bahari uważają płodność i seks za źródło siły, a niektóre ich frakcje kładą szczególny nacisk na krew lub *vitae* pochodzące z kobiecego łona. Raz na historię po wypiciu takiej krwi otrzymujesz aż do świtu 2 dodatkowe poziomy Wytrzymałości lub Determinacji (zwiększając w ten sposób o 2 poziomy wartość wskaźnika Zdrowia lub Siły Woli).

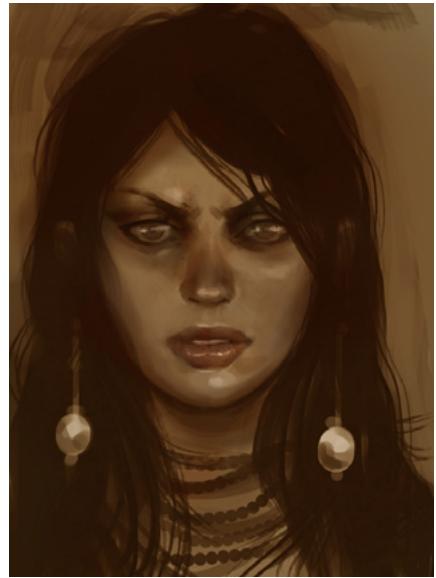
●●●● **Pierwsza Przeklęta:** Wyznawcy Lilith twierdzą, że była ona pierwszą żywą istotą przeklętą przez Boga na długo przed Adamem, Ewą i Kainem. Bahari próbują naśladować słabszą klątwę Lilith i w ten sposób ograniczają swoje kainickie słabości. Zachowujesz swoją klanową klątwę, ale możesz teraz wychodzić na zewnątrz w pierwszej godzinie świtu i ostatniej godzinie zmierzchu, a seks jest dla ciebie możliwy bez konieczności korzystania z Pobudzenia Krwi. Roztaczasz jednak aurę zagrożenia i posiadasz odpowiednik Wady: (••) Oczwisty drapieżnik. ST wszystkich testów Społecznych, które mają na celu wykluczyć cię lub obrzucić oszczerstwami jest zmniejszony o 1. Ponadto każdy wampir, który sonduje cię za pomocą Nadwrażliwości, natychmiast odczuwa migrenowe bóle głowy, a jego Determinacja i Siła Woli spadają na czas jednej sceny o połowę twojego poziomu Determinacji (zaokrąglając w góre).

# CARMELITA NEILLSON

**Z**desperowani starsi, którzy próbują uniknąć Gehenny i Wezwania, mogą zwrócić się do brazylijsko-irlandzkiej archeolog Carmelity Neillson z klanu Toreador. Zajmuje się ona badaniem przeszłości i przeprowadzaniem wywiadów ze Spokrewnionymi oraz spisywaniem ich historii. Rozmawia z wampirami, które mają nawet po dwa tysiące lat. Camarilla nie pozwala jej na archiwizację odkryć w formie elektronicznej, toteż stworzyła szereg „Bibliotek Neillson” rozmieszczonej w różnych miejscach na całym świecie.

Jej przyjazne nastawienie, wrodzona

ciekawość oraz zdolności lingwistyczne czynią ją idealną kandydatką do przeprowadzenia wywiadu z dopiero co przebudzonym z letargu Matuzalemem, zbadania zrujnowanej świątyni lub odczytania przechwyconego manuskryptu Sabatu. Carmelita sądzi, że sztuka nie musi być wystawiona na ścianie lub w muzeum, żeby ją podziwiać i wierzyć, że najwspanialszą ze sztuk, tak długo ignorowaną przez Spokrewnionych, jest opowiadanie historii Kainitów. Jest ona utalentowaną narratorką i pisarką, a jej umiejętności przemawiają do wielu Toreadorów, którzy chcą zerwać ze stereotypem „urodzinowego beztalencja”.



## ►► FABUŁA ◀◀

● **Sztuka opowieści:** Podzielasz zdanie Carmelity, że opowiadanie historii to jedna z utraconych form sztuki. Kiedy opowiadasz innym wampirom historie, mity i legendy, Toreadorzy są skłonni słuchać cię niezależnie od panujących pomiędzy wami relacji.

●● **Sztuka woli:** Dzieło sztuki lub relikt, które doktor Neillson powierzyła twojej pieczy, zapewnia ci natchnienie i wywołuje u ciebie fascynację. Jeśli poświęcisz godzinę na medytację obok tego przedmiotu przed zapadnięciem w dzienny sen (i wykonasz test Determinacji + Wyksztalcenia o ST 5), obudzisz się z dodatkowym punktem Siły Woli. Możesz medytować w ten sposób tylko raz na sesję.

●●● **Biblioteka Neillson:** Małe biblioteki Carmelity Neillson są rozsiane po domenach Camarilli na całym świecie i służą jako zbiory informacji ożywiających wspomnienia starszych wampirów. Jesteś kustoszem jednej z takich bibliotek, która jest Schronieniem na 2 kropki z Biblioteką na 2 kropki. Inni Spokrewnieni i wampirzy historycy również się tam spotykają, co ma swoje wady i zalety.

●●●● **Wywiad z Matuzalemem:** Udało ci się zdobyć nagranie wywiadu Carmelity z wyjątkowo starym wampirem, który ujawnił sekrety o jednym z klanów w twojej domenie. Raz na historię możesz poprosić Narratora, żeby podał ci taki sekret. Bez względu na to czy Carmelita wiedziała

o tym nagraniu i przekazała je tobie, czy też ktoś nagrał wywiad potajemnie, informacje w nim zawarte zapewniają ci przewagę nad wampirem z nagraniem i nad jego klanem. Co ciekawe, ktoś na nagraniu mówi po skróczonym wywiadzie, że istnieją kolejne taśmy.

●●●●● **Grobowiec przodka:** Carmelita powierzyła ci zadanie strzeżenia rzekomego grobowca jednego z waszych przodków. Dopóki jest on bezpieczny, możesz domagać się od niej raz na historię istotnej Przysługi. Jeśli coś jednak stanie się z grobowcem, poniesiesz konsekwencje...

# CARNA

**C**arna, która była niegdyś Księciem Marsylii i Primogenem Milwaukee, w końcu stworzyła własny odlam klanu Tremere. Dom Carny (jak nazywają go inni Tremere) popiera wyzwolenie się spod wpływu Więzi Krwi i walczy z tyranią Piramidy oraz głęboko zakorzenioną mizoginią klanu. Akurat w tym czasie, gdy wiedeński przywódca Piramidy zamierzał zniszczyć Carnę i jej buntowników, Druga Inkwizycja złożyła wizytę w Wielkiej Fundacji.



Kiedy cień Piramidy rozwijał się niczym dym na wietrze, Dom Carny zaczął przyciągać Anarchistów i niższe warstwy Camarilli. Carna nie szuka zwolenników, ale docenia ich wartość. Nie przeżyłaby 600 lat, gdyby lekceważyła niebezpieczeństwo. Sądzi też, że jest to zaledwie kwestią czasu, kiedy zjawi się u niej sam Tremere i ją zniszczy. Tymczasem jednak robi wszystko, co w jej mocy, żeby unowocześnić i sfeminizować Klan Tremere.

## ►► FABUŁA ◀◀

● **Zaakceptowanie wizji:** W pełni popierasz wizję zmian w klanie Tremere, jaką ma Carna, i w obecności innych Spokrewnionych należących do twojego odlamu czujesz się o wiele pewniej. Kiedy jesteś w towarzystwie innych członków Domu Carny, dodajesz dodatkową kość do wszystkich testów Siły Woli.

●● **Śladami buntowniczkii:** Podążasz śladami Carny, od kiedy zerwała z Klanem Tremere i upajasz się poczuciem swobody. Nie zamierzasz już nigdy popaść w żadne Więzi Krwi. Kiedy pojawia się ryzyko Więzi, możesz wykonać test Siły Woli (o ST równym Mocy Krwi wypitego vitae), żeby jej uniknąć.

●●● **Nieortodoksyjne rytuały:** Przy praktykowaniu magii Carna poświęca swoje zdrowe zmysły lub duszę zamiast swojego vitae, tak jak ma to miejsce

w przypadku hermetycznej ortodoksyjnej. Rozumienie jej praktyk pozwala ci na odprawianie rytuałów w dokładnie taki sam sposób. Możesz odprawić jeden znany ci rytuał na sesję bez poświęcania na niego Krwi, ale w przypadku krwawej wygranej zaczynają się u ciebie manifestować jakieś zaburzenia psychiczne (zwykle ostra paranoja lub lęk przed krwią). Utrzymują się one aż do końca historii.

●●●● **Nowe więzi:** Rozumiesz magię Carny i jej nietypowe metody przemiany więzi, a także potrafisz rozciągnąć efekty jej rytuałów na inne osoby. Seks ze śmiertelnikiem lub nieumarłym tworzy Więź Krwi pomiędzy tobą, partnerem i Carną (pomimo jej nieobecności). Powtarzające się stosunki seksualne umacniają tę Więź Krwi w ten sam sposób, w jaki umacniana jest zwykła

Więź. Możesz w ten sposób obejść klątwę Tremere, ale każda taka Więź trwa wyłącznie do końca historii.

●●●● **Księga Grobowej Wojny:** Plotka głosi, że Księga Grobowej Wojny pozwoliła Carnie na zerwanie Więzi Krwi z Klanem Tremere. Masz własną kopię tego dzieła, która zapewnia ci automatyczny sukces we wszystkich testach Okultyzmu dotyczących Gehenny, jej powstrzymania oraz zerwania łańcuchów przykuwających młodsze wampiry do starszych. Póki jesteś w jej posiadaniu i stosujesz się do jej zapisów, nie możesz popaść w Więź Krwi. Tremere chcą jednak zniszczyć tę księgi i ciebie razem z nią. Narrator może również ukarać cię i odjąć 1 kość od wszystkich testów Społecznych lub Umysłowych, na które ma wpływ twoja pogłębiająca się paranoja.

# FIORENZA SAVONA

Kiedy Lasombra odzyskali kontrolę nad swoimi starymi ośrodkami władzy religijnej, Ventrue odpowiedzieli na to poszerzeniem wpływów wśród nowej arystokracji – rządów i transnarodowych korporacji. Dzięki Fiorenzie Savonie, która posiada globalne wpływy, klan Ventrue dużo znaczy na międzynarodowej arenie i jest nadal niebezpieczny.

Fiorenza, bezwzględna i nieobawiająca się powiedzieć wprost innym wampirom, żeby poszli do diabła, ciężko pracowała jako śmiertelniczka i robi to nadal jako Spokrewniona, starając się zapewnić wampirom wpływy i bogactwo.



Przeszła przez szczeble kariery w NGO i w ONZ, zna elity z Davos i wszystkich, których warto kontrolować. Jej stwórca wybrał ją ze względu na jej znajomości, a potem odkrył jej makiaweliczne podejście do polityki i żylkę do interesów.

Wielu starszych i ancillae uważa ją wyłącznie za „nowobogacką Ventrue”,

ponieważ jest nową graczką w rozgrywkach o władzę w Camarilli. Mądrzejsze wampiry z jej klanu są świadome, że potrafi zapewniać sobie wpływy w radach, korporacjach i u tych śmiertelników, którzy posiadają realną władzę. Jej poprzednicy skupiali się wyłącznie na polityce wśród wampirów, ale Fiorenza wierzy, że kluczem do przetrwania Spokrewnionych jest manipulowanie żywymi.

## ►► FABUŁA ◀◀

**● Na liście Fiorenzy:** Fiorenza wie, kim jesteś, co oznacza, że uważa cię albo za kogoś cennego, albo za zagrożenie. Z uwagi na to przydzieliła ci Utalentowanego (zobacz s. 185) śmiertelnego Ślугę – ochroniarza, kierowcę lub kamerdynera – który pracuje dla niej. Śluga nie kryje się z tym, że szpieguje cię dla Fiorenzy i zbytnio się od ciebie nie oddala. Jeśli zostanie ranny lub zginie, Fiorenza uzna, że nie można ci ufać, ale jeśli dobrze się zachowujesz, zyskujesz w jej oczach.

**●● Śniadanie z Fiorenzą:** Fiorenza, pomimo swojej wysokiej pozycji, może raz na historię znaleźć czas, aby się z tobą spotkać. Może masz na nią jakieś haki, a może się po prostu przyjaźnisz. Spotkanie z Fiorenzą może przynieść ci korzyści lub informacje, jeśli zadasz jej właściwe pytania.

### ●●● Korzyści z przyjaźni:

Przyjaźnilisię z Fiorenzą, zanim stała się nadzieją klanu Ventrue i ta przyjaźń się opłaciła. Savona może uspokoić Ventrue, z którymi masz problemy, doradzać ci w sprawach handlowych, wypożyczyć samolot wyposażony w spolaryzowane okna i tak dalej. Jeśli będziesz nadużywać tej znajomości, która jest odpowiednikiem Mauli na 3 kropki, Fiorenza bez wahania ją zerwie.

**●●●● Dyrektoriat:** Skontaktował się z tobą tajemniczy Dyrektoriat Ventrue. Jest on zaniepokojony szybką karierą Fiorenzy i chce cię naklonić do pomocy w złamaniu jej, aby móc ją kontrolować. Jeśli się zgodzisz, poddasz się Więzi Krwi i wszystkie twoje wspomnienia o Dyrektoracie zostaną wymazane, ale otrzymasz 6 kropek

do rozdziału pomiędzy Maulów, Kontakty i Zasoby. Oczywiście możesz powiedzieć o wszystkim Fiorenzie i zaproponować, że będziesz jej podwójnym agentem.

### ●●●● Dojścia w rządzie:

Fiorenza jest ci winna przysługę. Raz na historię zgadza się wpływać w twoim interesie na jakiegoś śmiertelnego polityka. Jej sugestie są warte 5 kości, które możesz podzielić na dowolne rzuty dotyczące działań rządu. Jeśli wywołasz spore polityczne zamieszanie albo jakoś wzmacnisz „sugestie” Fiorenzy, Narrator może dodać ci kolejne kości w oparciu o twój plan i o to, jak idzie ci jego realizacja.

# GOLKONDA

Większość wampirów twierdzi, że ów stan oświecenia jest mitem, ale niektórzy utrzymują, że go osiągnęli lub znają takich, którzy tego dokonali. Golkonda, którą miał odkryć starożytny wampir o imieniu Saulot, jest stanem doskonałej równowagi pomiędzy Człowieczeństwem i Bestią. Wampir podążający ścieżką Golkondy potrafi opanować wściekłość swojej Bestii i Głód, a nawet wytrzymać działanie światła słonecznego, a przynajmniej tak głoszą legendy. Dary towarzyszące osiągnięciu Golkondy są wielkie, zatem wiele wampirów próbuje ją osiągnąć. Niewielu się to jednak udaje.



Nigdy nie opisano dokładnie, jak tego dokonać. Zwolennicy Saulota twierdzą, że podróż jest inna dla każdego wampira w zależności od jego grzechów. Dyskusyjne jest również to, co dzieje się z wampirem, kiedy ją osiągnie. Niektórzy twierdzą, że prowadzi ona do stanu doskonałego spokoju, inni, że zmienia wampira w zimnowristego drapieżnika, który choć nie ulega szalowi, nadal pragnie krwi.

Możesz być adeptem Golkondy, zwolennikiem Saulota lub Spokrewnionym, który chce zwalczać jej mit. Do zniszczenia mitu Golkondy dąży tajemniczy wampir nazywany Panem Kruków i możesz mu służyć przy osiąganiu tego celu.

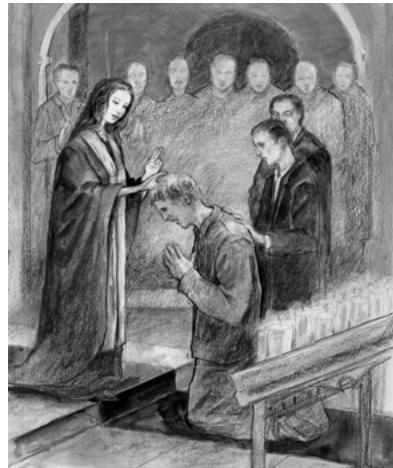
## ➡ FABUŁA ➡

**● Ziarna Golkondy:** Słyszałeś o Golkondzie i możesz nauczać o niej innych, nie brzmiąc przy tym jak kompletny laik. Raz na historię możesz przed podjęciem działania zapytać Narratora o wskazówki, ona zaś odpowie ci czy owo działanie może stanowić przeszkodę w dążeniu do Golkondy.

**●● Jedyna prawdziwa droga:** Posiadasz egzemplarz „Jednej prawdziwej drogi” autorstwa Pana Kruków, czyli traktatu o rzekomym stanie Golkondy. Możesz dowiedzieć się z niego, że Golkonda jest raczej sposobem na stanie się dominującym drapieżnikiem, a nie metodą odkupienia grzechów. Raz na historię to dzieło dodaje ci 3 dodatkowe kości we wszystkich testach Społecznych dotyczących natury Golkondy.

**●●● Uczeń Saulota:** Wyznajesz ideały Saulota, wampira, który odbył podróż do Azji i powrócił oświecony z trzecim okiem na czole. Wierzasz w nauki mówiące, że Golkonda to dla Spokrewnionych sposób przewyciężenia klątwy. Praktykujesz podwójną egzystencję, od czasu do czasu spuszczając Bestię i Głód z łańcucha, żeby móc innym razem nam nimi zapanować. Za każdym razem, kiedy poddasz się dobrowolnie szalowi, w następnym teście szalu odnosisz automatyczne zwycięstwo.

**●●●● Zaspokojenie Głodu:** Nie musisz żerować tak często, jak inne wampiry. Dzięki Golkondzie chcesz stłumić ciągły Głód, być może kosztem innych Cech. Twoja samokontrola jest wzorem dla wielu Spokrewnionych. Raz na sesję możesz bez żerowania obniżyć swój Głód o jeden poziom (ale nie poniżej 1).



**●●●●● Powitanie słońca:** Znasz sekrety Golkondy. Być może nie uda ci się podążać tą ścieżką bez końca, ale póki na niej jesteś, możesz przebywać na słońcu, nie odnosząc przy tym żadnych obrażeń. Następnej nocy budzisz się jednak opanowany szalem Głodu. Możesz to zrobić raz na historię.

# HEREZJA KAINITÓW



**U**początków chrześcijaństwa gnostyczcy heretycy i Spokrewnieni wymieniali informacje oraz Krew, tworząc w ten sposób Herezję Kainitów – wiare, że Kain był prawdziwym Mesjaszem, Chrystus Drugim Kainem, a Kainici to aniołowie zesłani na Ziemię, ponieważ sprzeciwili się złemu Demiurgowi, czyli „Bogu” Starego Testamentu. W XV wieku Inkwizycja wyciąła tę herezję w pień, ale z jej korzeni może wyrosnąć nowe drzewo, jeśli podleje się je wystarczającą dużą ilością krwi.

Herezja odzyla w zeszłym wieku dzięki antynomizmowi Rewolty Anarchistów oraz millenaryzmowi Gehenny. Wampiry, które używają Herezji do podważania ludzkich wierzeń oraz Kainici, którzy szczerze wierzą w swoją misję, nauczają Herezji w kręgach Anarchistów.

## ►►► FABUŁA ◀◀◀

### ● Tu jest potrzebna mądrość:

Narrator udzieli ci jednej podpowiedzi, która posłuży zrozumieniu, zbadaniu lub wykryciu działań albo planów Herezji, tych aktualnych lub tych pochodzących z minionych wieków. Możesz skorzystać z tej wiedzy raz na historię.

●● **Ręka Herezji:** Rozdziel 3 kropki pomiędzy Sprzymierzeńców, Stado, Maulę lub Slugi. Odzwierciedla to twoją rolę w miejskim diakonacie Herezji. Jeśli na przykład bierzesz Stado ● i Maula ●●, możesz pobłogosławić małą grupę śmiertelnych wyznawców i mieć uznanego uczonego Heretyka jako nauczyciela. W niektórych domenach otrzymasz również Wadę: Mroczny sekret (Herezja).

### ●●● Antyinkwizytor:

Możesz wyczuwać u ludzi Prawdziwą Wiarę. Jeśli wymagane jest do tego wykonanie testu, jego pula składa się z twojej Determinacji + najwyższego poziomu Herezji Kainitów. Możesz również walczyć z Herezją i używać tego daru do wykrywania, komu można zaufać.

### ●●● Czerwony Celebrant:

Znasz odpowiednie rytuały i konkretne dawki, aby wywołać u grupy śmiertelników Czerwone Zesłanie Ducha – coś w rodzaju ekstatycznej, religijnej wersji szalu. Podczas tej ceremonii ludzie oddają się swoim najgorzym instynktom. Raz na historię możesz zdobyć zioła i grzyby w ilości wystarczającej na odprawienie jednej ceremonii. Czerwona Ceremonia wymaga wykonania Sprawdzianu Pobudzenia i może wywołać szał u Spokrewnionych, którzy w niej uczestniczą.

### ●●●●● Ten, którego nazwano w proroctwie:

Jesteś podporą planów Herezji. Być może jej wyznawcy uważają cię za wcielenie Kaina, posiadasz jedynie zachowany egzemplarz Świadectwa św. Pantaleona lub twoje *vitae* jest jedyną skuteczną ofiarą, którą można przebłągać Demiurga laldbabaota albo go uspokoić. Twojej roli świadomi są wszyscy wtajemniczeni członkowie Herezji i wielu z tych, którzy chcą po prostu podlizać się Anarchistom. Raz na historię możesz wykorzystać ten fakt, żeby wyznaczyć zwycięzcę konfliktu Społecznego, o ile potrafisz przedstawić prawdopodobny powód dla takiego rozstrzygnięcia.

# JEANETTE I THERESE VOERMAN

**Z** chicagowskim Succubus Club, klubem nocnym dla wampirów, może rywalizować tylko Asylum w Los Angeles. Prowadzą go siostry Voerman i ma on swoje filie w Ameryce, Azji oraz Europie.

Siostry Voerman, słynące ze swojej przedsiębiorczości i wojowniczych osobowości, wzajemnie się nienawidzą pomimo swoich ogromnych sukcesów. W Los Angeles „odstawić Voerman” oznacza zrobić sobie śmiertelnego wroga z członka własnej koterii. Therese i Jeanette prowadzą obecnie osobne kluby, jedna w Santa Monica, a druga w Hollywood. Nigdy też nie pojawiają się razem w tym samym klubie.



Tylko najbliżsi im Malkavianie wiedzą, że Therese i Jeanette to jedna i ta sama wampirzyca – dwie osobowości w jednym ciele. Według niektórych była już ona taka za życia, inni twierdzą, że faktycznie istniały dwie siostry, a jedna z nich zabiła drugą. Krążą również plotki o kolejnej siostrze, która miałaby być przez nie więziona. Siostry Voerman, będąc mocno niezrównoważone psychicznie, udowadniają, że Malkavianie mogą odnosić takie same sukcesy, co Toreadorzy lub Ventrue. Wielu Anarchistów przewiduje jednak, że Therese i Jeanette wypowiadzą sobie nawzajem wojnę.

## ►► FABUŁA ◀◀

**● Wstęp do Asylum:** Nigdy nie musisz stać w kolejce do Asylum i zawsze dostajesz jedno z najlepszych miejsc w lokalu. Dopóki czegoś nie spieprzysz, możesz tam polować raz lub dwa razy na sesję (ST 2), nie działając przy tym nikomu na nerwy.

**●● Wampir na posyłki:** Jeanette i Therese uważają cię za solidny nabitek i często zlecają ci misje od poważnych śledztw, aż po zaspokajanie kaprysów. Chociaż są one niebezpieczne, są przy tym szczerze i odpłacają się za przysługę.

**●●● W łaskach u Jeanette:** Jeanette Voerman, dzikie dziecko rodziny Voerman, uwielbia cię i flirtuje z tobą. Chociaż jest prawdopodobnie mniej zrównoważona niż jej siostra, to jest także bardziej wspaniałomyślna. Możesz zostać na dzień w dowolnym

klubie Asylum, jeśli to konieczne (jeśli jest tam Jeanette, nawet na to nalega), organizować w klubie własne imprezy lub prosić o drobne albo poważniejsze przysługi Barona Anarchistów. Jeanette liczy się jako Maula na 4 kropki, ale tylko w sprawach dotyczących Malkavian lub Anarchistów.

### ●●● W łaskach

**u Therese:** Therese, bardziej uczciwa i surowa siostra Voerman, szanuje cię i ceni. Oszczędność nie pozwala jej na wydawanie środków klubów na twoje luksusy, ale udziela ci wsparcia na wszystkich terytoriach, gdzie działa Asylum. Może też uczyć cię biznesu i finansów, jeśli tego potrzebujesz. Liczy się jako Maula na 3 kropki.

**●●●● Licencja Asylum:** Jeanette lub Therese wydała ci licencję na prowadzenie klubu Asylum w twojej domenie. Póki klub działa, otrzymujesz 4 kropki do wydania na Schronienie, Stado, Zasoby lub Chasse twojej domeny (w zależności od profilu klubu, co może zmieniać się wraz z czasem). Od ciebie tylko zależy czy twój klub jest Elizjum.

# NISKI KLAN



Ochodzisz z któregoś z klanów uważanych w przeszłości za „Niskie”, choć w twojej domenie jest to raczej ciągle aktualne. Męczysz się pod ciężarem klątwy, która stanowi według ciebie większe obciążenie niż w przypadku wampirów z Wysokich Klanów.

To, które klany uważane są za Niskie przez starsze wampiry zależy od tego, gdzie mieszkasz, ale wszędzie będą to Gangrele, Malkavianie i Nosferatu, a w niektórych domenach również Brujah i Tremere.

Twój status wampira z Niskiego Klanu sprawia, że стоisz w hierarchii niżej niż inni Spokrewnieni, ale ciągle możesz być wpływowym buntownikiem lub stanowić inspirację dla kontrkultury. Masz dostęp do niższych klas społecznych, co ma swoje pozytywne i negatywne strony.

## ►► FABUŁA ◀◀

**● Gruba skóra:** Chociaż ci, którzy tytułują się mianem „Wysokich Klanów” często tobą pogardzają, nie hamuje to twoich ambicji ani niezależności. Nie dajesz się łatwo złapać na tanie prowokacje. Raz na historię możesz zignorować takie werbalne ataki na czas jednej sceny i nie musisz w tym celu wykonywać żadnego testu.

**●● Dumny z Klątwy:** W niektórych przypadkach Niske Klany są dumne z siły swojej klątwy. Na przykład część Nosferatu uważa swój odrażający wygląd za symbol chlubnej potworności, a nie coś, co trzeba ukrywać. Potrafisz wykorzystywać swoją klanową klątwę na swoją korzyść. Kiedy wplatasz swoją klątwę w fabułę, otrzymujesz automatyczne zwycięstwo w jednym teście na historię.

### ●●● Zadziwiające

**pokrewieństwo:** Na skutek ciągłych prześladowań ze strony Wysokich Klanów wampiry pochodzące z Niskich trzymają się razem. Często pośredniczysz w sporach pomiędzy wampirami z Niskich Klanów i rozumiesz zalety wynikające ze współpracy Spokrewnionych przeciwko hegemonii Wysokich Klanów. Możesz wybrać 3 kropki spośród Maulów lub Statusu w innych Niskich Klanach z twojej domeny.

### ●●● Wymiana między

**równymi:** Niske Klany, przy wszystkich swoich cierpieniach, cierpią jednak pewną istotną korzyść ze swojej sytuacji – uczą się nawzajem swoich mocy. Może nie we wszystkich domenach, ale w twojej tak właśnie jest. Możesz

wybrać jedną Dyscyplinę Niskiego Klanu i kupować w niej poziomy, używając punktów doświadczenia w taki sposób, jakby była to Dyscyplina należąca do twojego własnego klanu.

**●●●● Krytyczny incydent:** Twoje wpływy pośród wampirów z Niskich Klanów mogą pozwolić ci na przechylenie szali władzy w domenie na swoją korzyść, jeśli będziesz tego chciał. Dodaj 1 kość do puli Projektów wymierzonych w Wysokie Klanы pochodzące z twojej domeny. Raz na kronkę możesz poświęcić do 10 kropek swojego Zaplecza, żeby wyeliminować w trakcie przewrotu równą im liczbę Spokrewnionych pochodzących z Wysokich Klanów.

# PIERWSZA INKWIZYCJA



Wiesz, co rozpalilo stosy Pierwszej Inkwizycji, które szalały od średniowiecza do Renesansu. Być może twój przodek ze strachem wspominał te czasy, a może posiadasz teksty, które je opisują. Być może masz również plany zwrócenie kościoła przeciwko twoim wrogom.

Twoja wiedza na temat Inkwizycji jest wystarczająca, abyś mógł manipulować dzisiejszą Drugą Inkwizycją, chociaż jej metody i niektóre poglądy uległy zmianie. Wiesz, w jaki sposób jej unikać i jak ją zwrócić przeciwko twoim wrogom. Takie działania niosą ze sobą ryzyko, o czym przekonali się również twoi przodkowie, którzy próbowali tego samego co i ty.

## ►►► FABUŁA ◄◄◄

**● Błędy przeszłości:** Znasz historię Spokrewnionych i możesz przytaczać przykłady domen oraz Książąt, które zniszczyła Inkwizycja w swoim pierwszym wcieniu. Możesz informować wampiry o zagrożeniach, jakie niesie ze sobą Inkwizycja. Raz na historię możesz poprosić Narratora o jedną informację dotyczącą Pierwszej Inkwizycji.

**●● Imiona winnych:** Twoja wiedza o relacjach wampirów i Inkwizycji obejmuje również informacje o manipulatorach pośród Spokrewnionych. Chociaż większość z nich jest od dawna martwa, wielu z nich potomków przetrwało i mogą być szantażowani z powodu zdrady swoich stwórców. Raz na historię możesz poprosić Narratora o imię jednego potomka jakiegoś zdrajcy w twojej domenie, o ile takowy w ogóle istnieje.

**●●● Sekta św. Jakuba:** Utrzymujesz kontakt z ludźmi, którzy uważają się za „starych Inkwizytorów”. Sectus Sancti Iacomi żywi głęboką niechęć do swoich nowoczesnych odpowiedników i jest bardziej fanatyczna, niż kontrolująca się w swoich działaniach Druga Inkwizycja. Ich abbé to Kontakt na 4 kropki, z którym możesz się skontaktować raz na historię.

**●●●● Drugi akt:** Masz Kontakty w Drugiej Inkwizycji lub miejscowej archidiecezji katolickiej – pracownika biurowego, łowcę, egzorcystę, zbrojmistrza i tak dalej. Nie masz nad nimi władzy, ale wiesz, jak wyciągnąć od nich informacje albo jak nakarmić ich w razie potrzeby dezinformacją.

**●●●● Czarny punkt:** Udało ci się odnaleźć w domenie miejsce, którego Inkwizycja unika. Raz na historię, jeśli ty lub ktoś inny, kto jest tropiony przez Inkwizycję, ukryje się w tym miejscu, łowcy rezygnują z dalszych poszukiwań. Anomalia wydaje się błogosławieństwem, ale rodzi się pytanie, czemu to miejsce jest tak święte lub na tyle przeklęte, że obawia się go nawet Inkwizycja, która obecnie stanowi największe zagrożenie dla Spokrewnionych.



# POTOMEK HARDESTADTA

(TYLKO VENTRUE)



**D**la Ventrue Hardestadt był najważniejszym członkiem klanu w ciągu ostatnich 800 lat, dopóki nie zniszczyli go buntownicy z klanu Brujah pod przywództwem zdrajcy Theo Bella w trakcie Konwencji Praskiej z 2012 roku. Hardestadt razem z sześcioma innymi wampirami z innych klanów założył Camarillę. Patrycjes ze uważają, że siła i przetrwanie sekty do dnia dzisiejszego to właśnie jego zasługa.

Hardestadt Spokrewnił niewielu śmiertelników i – co dziwne w przypadku Ventrue – nigdy nie potwierdził swojego pochodzenia od Matuzalema z Czwartego Pokolenia. Był on dla Ventrue wszystkim – nikt przed nim i nikt po nim nie ma lub nie będzie miał takich osiągnięć.



## ►► FABUŁA ◀◀

● **Głos Hardestadta:** Hardestadt często podnosił głos, podkreślając swoje słowa uderzeniem pięścią w stół, ścianę lub pechowego ghula. Dzięki swojej Krwi możesz przyciągnąć uwagę wszystkich, gdy mówisz i przebić się przez każdy hałas czy to na głośnym spotkaniu, czy na imprezie. Coś w twoim głosie sprawia, że jest słyszany przez wszystkich, chociaż to czy dalej będą zwracać uwagę na twoje słowa, zależy od tego, co masz im do powiedzenia.

●● **Najwyższy przywódca:** Zbytnia pewność siebie Hardestadta przyczyniła się do jego Ostatecznej Śmierci, ale wcześniej przynosila mu wiele korzyści. Potrafisz nakłonić innych, żeby szli za tobą w momentach zagrożenia albo nawet wysyłać ich na śmierć dla własnej korzyści. Raz na historię unikasz kary, odejmującej kości z puli za wystawianie innych na niebezpieczeństwo.

●●● **Podpora Ventrue:** Twoje znakomite pochodzenie sprawia, że inni Ventrue poddają się twojemu przywództwu. Niezależnie od Statusu w innych grupach, masz zawsze 3 kropki Statusu wśród Ventrue.

●●●● **Kontakt z założycielami:** Hardestadt zapewniał całej swojej linii krwi możliwość kontaktu w razie zagrożenia. Rzadko odpowiadał na wiadomości, chyba że sytuacja była poważna oraz surowo karał nadużycia, a jego metody go przeżyły. Raz na kronikę możesz spróbować zadzwonić, napisać lub spotkać się z jednym z założycieli Camarilli w miejscu Hardestadta. Czy zechą oni odpowiedzieć na twoje prośbę, zależy to wyłącznie od jej wag.

## ●●●● Dziedzictwo

**Hardestadta:** Posiadasz dokument podpisany przez Hardestadta, w którym wyznacza cię na swojego następcę. Nie masz pewności, czego to dotyczy – bogactwa i władzy, pozycji wśród Ventrue, a może nawet w Wewnętrzny Kręgu. Jeśli przyberzesz nazwisko Hardestadt, według dokumentu Camarilla powinna być ci posłuszna, a Anarchiści zrobią wszystko, żeby cię obalić.

# POTOMEK HELENY

(TYLKO TOREADOR)

Niektórzy twierdzą, że Helena przebywa w którejś z Ameryk i nadal walczy ze swoim rywalem. Według innych prowadzi najbardziej popularny wampirzy klub nocny na świecie. Niektórzy sądzą, że jest kochanką założycielki klanu i obecnie próbuje przebudzić Przedpotopowca Toreadorów.

Helena jest piękna i utalentowana. Powiada się, że nikt nie może odwrócić od niej wzroku, jeśli ona sobie tego nie życzy. Śmiertelnicy oddaliby wszystko, żeby jako pierwsi ujrzeć jej dzieła sztuki. Wszyscy jej potomkowie mają wielki talent, egzemplifikując w ten sposób to, co tradycja przypisuje Toreadorom. Helena to ikona klanu. Toreadorzy chcą cię poznać, żeby się do niej zbliżyć.



## ↔ FABUŁA ↔

**● Powierzchowny:** Bez względu na swoją pozycję, wzmianka o Helenie w rozmowie z Toreadorem lub wampirem, który o niej słyszał zwiększa twój Status o 1 kropkę. Możesz w tym celu wspomnieć o Helenie tylko raz na historię. Jeśli będziesz robił to częściej, wszyscy będą mieli cię dosyć.

**●● Prawdziwy talent:**  
W odróżnieniu od innych, nudnych Toreadorów, którzy polegają na swojej



urodzie, ciebie Spokrewniono ze względem na talent. Wybierz jedną Umiejętność spośród Rzemiosła, Etykiety lub Występów Publicznych. Zwiększenie poziomu tej Umiejętności kosztuje cię o połowę punktów doświadczenia mniej (zaokrąglając w dół).

**●●● Zaakceptowanie stereotypu:**  
W odpowiednim momencie możesz odegrać rolę płytkiego Toreadora, otoczyć się pochlebcami i zorganizować imprezę, która przejdzie do legendy. Raz na historię możesz zorganizować jakąś ceremonię, żeby podnieść swój Status lub zwiększyć Wpływ w danej grupie o 2 kropki. Efekt ten trwa do końca fety.

**●●● Boska czystość:**  
W odróżnieniu od większości rozszerzonej rodziny Heleny Twoja doskonałość jest bardziej boska niż

diabelska. Możesz popełnić grzech, ale zawsze będziesz sprawiać niewinne wrażenie. Dodaj 2 kości do pul testów mających na celu uniknięcie przypisania ci winy za twoje czyny.

### ●●●● Franczyza Succubus

**Club:** Kilka lat temu Helena usłyszała Wezwanie i znowu zostawiła komuś kierowanie Succubus Club w Chicago. Dała ci też licencję na otwarcie własnego Succubus Club w twojej domenie. Ten przywilej gwarantuje ci, że Spokrewnieni w mieście stawią się na wezwanie, ponieważ każdy wampir Spokrewniony przez ostatnie 200 lat musiał słyszeć o Succubus Club. Dopóki klub działa, Chasse domeny twojej koterii zwiększa się o 2 kropki. Możesz również rozdzielić 4 kropki pomiędzy Zasoby, Sławę i Status wśród wszystkich Spokrewnionych.

# POTOMEK KARLA SCHREKTA

(TYLKO TREMERE)

**K**lan Tremere jest obecnie zaledwie cieniem samego siebie. Kiedy zawaliła się Piramida i rozproszyli jej przywódcy, tradycjonalisci Tremere zwróciłi się do jednego wampira – byłego Egzekutora Karla Schrekta.

Schrekta, który jest legendą w swoim własnym klanie i w Camarilli, tropił wampiry przed swoim Spokrewnieniem w 1235 roku. Przez wieki walczył w interesie sekty z Sabatem, Anarchistami i zagrożeniami okultystycznymi. Zacierał informacje o Przedpotopowcach, eliminował niezählone zagrożenia dla Maskarady i wszystko to robił bez żadnej litości. Miał wielu uczniów, ale nielicznych wrogów, tych bowiem zabijał.

Jest teraz jednym z najstarszych istniejących Tremere.

Potomkowie Schrekta podzielają zwykle jego ekstremalne poglądy klanowe i sektowe – należy egzekwować Tradycje, umacniać klan oraz ukrywać sekrety Magii Krwi przed innymi wampirami.



►►► **FABUŁA** ◀◀◀

● **Wspomnienia o Domu:** Raz na historię możesz zapytać Narratora o jedną informację dotyczącą działań Domu Tremere lub klanu sprzed upadku Piramidy.

●● **Ekstremista:** Metody Schrekta to jedyne rozwiązanie dla klanu. Fanatycznie stosujesz się do jego zasad. Za zgodą Narratora dodajesz 2 kości do każdej puli oporu wobec prób sprowadzenia cie z tej drogi.

●●● **Rytualne przygotowanie:** Karl Schrekt rzekomo przygotowuje wcześniej wszystkie swoje rytuały i cały czas ma w zanadrzu kilka z nich. Raz na historię możesz odprawić jeden ze swoich rytuałów w pięć minut, ponieważ przygotowania masz już za sobą.

●●●● **Kłata Archonta:** Nie akceptujesz podejścia Schrekta do innych nadprzyrodzonych istot i podrzynajesz znajomość z jedną z nich. Masz Sprzymierzeńca na 4 kropki, który jest magiem, wilkołakiem, upiorzem, zmiennokształtnym lub czymś jeszcze dziwniejszym. Musisz zapewnić mu bezpieczeństwo, ponieważ takie istoty są ścigane. Raz na historię przychodzi ci on z pomocą w czasie od 1 do 10 godzin od wezwania.

●●●●● **Wiedza o świecie:** Karl Schrekt uważa, że wiedza to władza i że wampiry, które ograniczają się wyłącznie do wiedzy o innych Spokrewnionych to głupcy. Bez względu na to czy jesteś marionetką, czy przeciwnikiem Schrekta, zgadzasz się z tym poglądem i masz archiwum pełne informacji na temat wilkołaków, magów, upiorów, faerie i innych dziwnych istot. Ten zbiór równa się Bibliotece Schronienia na 3 kropki (wybierz trzy odpowiednie specjalizacje Okultyzmu), chociaż nie możesz trzymać tych dokumentów w swoim własnym schronieniu. Raz na historię możesz zapytać Narratora o coś, co dotyczy tych istot.



# POTOMEK TYLER

(TYLKO BRUJAH)

**B**untownicy Brujah oddają cześć Tyler, znanej niegdyś jako Patricia z Bollingbroke, a później występującej pod różnymi innymi imionami. Jej rewolucyjna przemoc skierowana przeciwko starszym tyranom i podstępny Matuzalemom zmieniła na zawsze społeczeństwo Spokrewnionych i wpłynęła na Ruch Anarchistów. Samą Tyler wątpi w to czy jej działania miały rzeczywiście aż tak duży wpływ, ale jej potomkowie porównują ją do takich postaci jak Robin Hood, Malcolm X, Che Guevara lub Gavrilo Princip.

Tyler ciągle istnieje – jest dzisiaj cichą, metodyczną buntowniczką. Mając za sobą stulecia refleksji, stara się dostosować swoje działania do współczesności. Jej potomkowie kontynuują walkę z nadzieją, że którejś nocy wszyscy Spokrewnieni docenią jej wielkość.

**FABUŁA**

**● Podżegacz:** Raz na historię, dzięki swojej gorącej krwi, otrzymujesz 2 dodatkowe kości do puli testu, kiedy próbujesz namówić tłum śmiertelników do buntu.

**●● Bojownik za sprawę:** Kiedy wampiry potrzebują lidera dla swojej rebelii, małej czy dużej, przychodzą właśnie do ciebie w poszukiwaniu rady lub przywództwa. Może nawet cię wysłuchają, a twoje sugestie być może nie pójdu na marne i dodadzą ci autorytetu. Na czas trwania rebelii dodajesz 2 kropki do swojego Statusu wśród buntowników, choć liczne kontakty zdobyte przed buntem mogą okazać się o wiele cenniejsze i mniej niebezpieczne.

**●●● Łaska Tyler:** Wiesz, kiedy przestać. Tyler rozumiała, że Sabat poszedł za daleko z jej anarchistycznymi ideałami i ty też uważasz, że rewolucja ma swoje granice. Raz na historię,

w trakcie szału, możesz w dowolnym momencie wziąć Kompulsję Brujah (zobacz s. 209), żeby natychmiast powstrzymać jego wybuch. Nie odczuwasz żadnej dezorientacji ani zmęczenia po przerwanym szale i powrót do gwałtownie do swojego Człowieczeństwa.

**●●●● Furie:** Poglądy Tyler pojawiły się po raz pierwszy w grupie Spokrewnionych znanej jako Furie, której celem było zniszczenie wszelkich wampirycznych tyranów. Ta grupa nadal potajemnie funkcjonuje, a ty do niej należysz. W odpowiednim momencie (raz na kronikę) Furie zapewniają ci broń oraz schronienie na terytorium, gdzie mają swoje wpływy i uaktywniają swoich ludzi, którzy stają się twoimi niespodziewanymi Sprzymierzeńcami (dostępnymi w jednej scenie). Dodają oni maksymalnie 5 kropek do Skuteczności, reszta zależy zaś od twojej współpracy

z Narratorem. Ludzie Furii mogą być wykorzystani wyłącznie do obalenia Księcia, nieodpowiedniego Barona lub wampira o wyższym statusie. Jeśli wykorzystasz ich w niewłaściwy sposób, staniesz się celem dla Furii i ich tajnych agentów.

**●●●●● Wieczna Rewolucja:**

Udało ci się już obalić pomniejszego lidera którejś z sekt. Dowodzisz teraz armią rewolucjonistów walczących z władzami sąsiedniego terytorium. Dopóki walczysz i nie nadużywasz luksusów związanych ze swoją pozycją, Anarchiści słuchają twoich słów, a Anarchiści Brujah robią to, co im każesz, łącznie z samobójczymi misjami. Nie potrzeba do tego żadnego testu, jeśli dobrze przemawiasz i posiadasz przekonujące argumenty.

# POTOMEK VASANTASENY

(TYLKO MALKAVIAN)

**V**asantasena i jej stwórca Unmada podróżowali po świecie w okresie średniowiecza i występowali przeciwko Więzom Krwi. Odrzucali vinculum, tradycyjną hierarchię Spokrewnionych i wyrzekanie się wolnej woli. Ostatecznie potępili Przedpotopowców za ich okrutną tyranię Jyhadu i przystąpili do Sabatu, kiedy powstawał.

Sabat, podobnie jak Camarilla, odrzucił ich poglądy, zaprowadzając hierarchię i rytmalne niewolnictwo dzięki mocy *vitae*. W końcu Vasantasena odrzuciła więc Sabat, tworząc frakcję klanu Malkavian opowiadającą się za wolnością od tej sekty.

Potomków Vasantaseny jest wielu i są różnorodni, lecz wszyscy podążają za nią, gdy opuściła Sabat przed jego niedawnym pogräaniem się w bestialstwie. Niektórzy przyłączyli się do Camarilli, inni do Anarchistów, wszyscy mają jednak w sobie jej zapał i urok, i wszyscy o coś walczą.

## ►►► FABUŁA ◄◄◄

● **Agent chaosu:** Kiedy wszystko dookoła ciebie płonie lub zmierza ku katastrofie, czujesz się jak ryba w wodzie. Raz na sesję w burzliwej sytuacji (takiej jak wyjątkowo chaotyczna walka, pościg samochodowy przez zatłoczone ulice miasta lub ucieczka z płonącego budynku) możesz przerzucić pojedynczą kość bez wydawania punktu Siły Woli.

●● **Wysłuchaj mnie:** Odziedziczyłeś po Vasantasenie dar przekonywania, a twój głos przemawia do Krwi innych, zanim jeszcze dotrze do ich umysłów. Raz na historię inni, jeśli będziesz próbować przekonać ich w chaotycznej sytuacji i przerwać to, co robią, żeby cię wysuchać, mogą przerzucić jedną kość w przyszłym teście wykonywanym w takiej samej sytuacji.

●●● **Wyczuwanie Więzi:** Nienawiść Vasantaseny do Więzi Krwi była jednym z powodów, dla

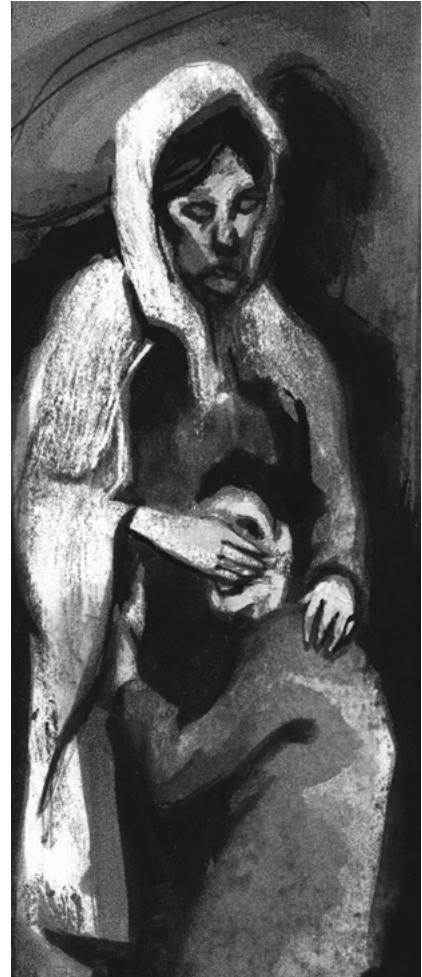
których atakowała Przedpotopowców oraz ich więzi z potomstwem. Miała taką moc, że potrafiła wyczuć Więź u poszczególnych wampirów i zidentyfikować ją u tych, który Wiązali lub byli Związani. Raz na historię możesz zrobić to samo po udanym teście Determinacji + Spostrzegawczości o ST 4.

●●● **Zniszczenie Więzi:**

Największym z dokonań Vasantaseny było niszczenie Więzi Krwi. Niektórzy powiadają, że do niedawna robiła to wielokrotnie pośród Sabatu co przyczyniło się między innymi do jego szybkiej degeneracji. Raz na historię możesz wyzwolić wampira spod Więzi Krwi, jeśli wypijesz lłyk *vitae* tego niewolnika, a następnie przetrwasz szal.

●●●● **Sabat staje się Camarillą:**

Vasantasena dokonała niemożliwego i pokazała swoim potomkom, jak to uczynić. Wampiry są przywiązane do



Sabatu za sprawą obcych, nieludzkich filozofii. Raz na historię możesz uwolnić jakiegoś wampira od tego rodzaju wpływu. Żeby to zrobić, musisz całkowicie odizolować swoją ofiarę i wykonać rozszerzony test (zobacz s. 295) Inteligencji lub Charyzmy + Intuicji, roztaczając dookoła aromat specjalnych perfum. Wykonuj rzuty raz na trzy noce toczonego z ofiarą sporu. Wygrywasz, jeśli uzyskasz liczbę sukcesów równą jej podwójonej wartości Siły Woli.

# POTOMEK XAVIARA

(TYLKO GANGREL)

Nikt nie słuchał Xaviara, nawet inni Gangrele, kiedy przemawiał po raz pierwszy. Musiał wejść na spotkanie najgrubszych ryb Camarilli, żeby inni Spokrewnieni dostrzegli, że w ogóle istnieje. Opowiedział tam o zetknięciu się z jednym z Przedpotopowców i o pożarciu przez tę mitologiczną istotę całej jego koterii. Oskarżył Camarillę o zdradzenie jego towarzyszy i zrzekł się funkcji Egzekutora klanu Gangrel.

Wieści nie rozprzestrzeniają się wśród Gangrelów zbyt szybko, ponieważ klan nie ma hierarchii i brakuje mu skutecznej sieci komunikacji. Gangrele powoli poszli w ślady Xaviara, występując z Camarilli, przy czym niektórzy z nich zostali Autarkis, a większa część w końcu przyłączyła się do Ruchu Anarchistów.

Niedługo później Xaviara spotkała Ostateczna Śmierć i Gangrele mają teraz zbiorowe poczucie winy z powodu tego, że początkowo mu nie uwierzyli i zbyt wolno zareagowali na jego czyn. Niewielu z nich wie czy Camarilla, czy jakąś inną agencję zniszczyła tego potężnego Gangrela, ale wszyscy zdają sobie sprawę z faktu, że został on potraktowany niesprawiedliwie. Teraz podnieśli oni jego pochodnię i starają się przynieść Gangrelom światło prawdy.



## ►► FABUŁA ◀◀

**● Przodek męczennik:** Inni Gangrele traktują cię z szacunkiem, którego długo odmawiano Xaviarowi. Niezależnie od różnych osobistych sporów, zawsze możesz znaleźć schronienie u innych przedstawicieli klanu, o ile tylko znajdują się w domenie, w której obecnie przebywasz – chyba że poważnie ich obrazisz. Masz wśród nich 2 kropki Statusu.

**●● Gdzie pochowane są ciała:** Doświadczenia Xaviara ze stapieniem się z ziemią, krwią i vitae wywarły wpływ na jego potomków. Gangrel pochodzący z jego linii krwi może wykonać test Determinacji + Spostrzegawczości, żeby wykryć czy jakiś wampir stopił się z ziemią lub leży pod nią w letargu. ST zależy od wielkości przeszukiwanego obszaru.

**●●● Lojalny Ogar:** Opierasz się zmianom i pozostajesz w Camarilli wbrew swojemu klanowi. Za twoją lojalność

miejscowy Książę nadał ci status, prawo do żerowania i terytorium, które odpowiada 4 kropkom. Możesz je rozdzielić pomiędzy Domenę, Stado i Status. Gangrele, którzy nie należą do Camarilli, pogardzą tobą i nawet wampiry z innych klanów sekty współczują ci z powodu twojej samotności. Możesz jednak zabrać głos na radzie Primogenów, jeśli jakiś zbuntowany Gangrel pojawi się w twojej domenie.

**●●●● Potworny nietoperz:** Xaviar preferował formę nietoperza, ale po jego zetknięciu się z Przedpotopowcem okazało się, że może zmieniać się w hybrydę człowieka i nietoperza. Raz na historię, kiedy książe znajduje się w odpowiedniej fazie, możesz przyjąć tę samą formę. Ów nietoperz wielkości człowieka ma dodatkową kropkę we wszystkich Atrybutach Fizycznych i może szybować w powietrzu na dowolnej wysokości. Ugryzienie kogoś, kiedy jesteś

w tej formie powoduje dodatkowe Poważne Obrażenie Zdrowia zarówno u śmiertelników, jak i wampirów.

### ●●●● Spotkanie

**z Przedpotopowcem:** Xaviar nie był jedynym Gangrellem, który zapadł się pod ziemię i znalazł się we wnętrzu wielkiej, nieludzkiej formy założyciela klanu. Tak samo było w twoim przypadku i to doświadczenie zmieniło cię na zawsze. W jakimś stopniu dotknęło cię szaleństwo, być może paranoja lub schizofrenia. Za każdym razem, gdy przypominasz sobie to spotkanie, czujesz, że twoje żyły wrastają w ziemię, łącząc cię ze wszystkimi Gangrelami na świecie. Raz na historię możesz wyczuć, gdzie znajdują się wszystkie inne Gangrele i wypić odrobinę vitae od każdego z nich, co zmniejsza twój poziom Głodu do 2 poziomu. Musisz dotykać ziemi, a nie żadnej sztucznej nawierzchni, żeby móc skorzystać z tej zdolności.

# POTOMEK ZELIOSA

(TYLKO NOSFERATU)



Caly klan Nosferatu zna swojego wielkiego budowniczego Zeliosa jako genialnego planistę, masona i badacza mocy geomancji. Chociaż zniknął on w podziemiach

Nowego Jorku w latach 90. ubiegłego wieku, pozostawił po sobie całą bibliotekę книг, planów i traktatów dotyczących mocy lokalizacji oraz świętej geometrii.

Potomkowie Zeliosa kontynuują jego dzieło, nauczając inne wampiry budowania schronień, lochów, więzień i labiryntów. Rzecomo potrafią też wykrywać linie geomantyczne i za odpowiednią opłatą doradzają Książętom, gdzie zbudować schronienia, które w tych miejscach mogą czerpać moc z ziemi i gwiazd.

## ►►► FABUŁA ◄◄◄

**● Sanktuarium:** Twoje schronienie jest cudem współczesnej architektury, posiada zabezpieczenia w postaci tajnych przejść, monitoringu, a nawet system autodestrukcji i wygląda przy tym stylowo oraz jest wygodne. Możesz wydać 2 kropki na Poternę lub System bezpieczeństwa Schronienia, ale istnieje gdzieś ktoś, kto zna wszystkie szczegóły projektu.

**●● Sabotażysta:** Instynktownie wiesz, jakie słabości ma dany budynek i nie potrzebujesz nawet materiałów wybuchowych, żeby go zniszczyć. Dysponując młotem, łomem, linami i przecinakiem oraz ilością czasu, którą ustali Narrator (na przykład cztery noce w przypadku budynku mieszkalnego, sześć w przypadku banku, osiem w przypadku więzienia, dziewięć w przypadku wieżowca), możesz zburzyć go niczym domek z kart.

**●●● Na zamówienie:** Inne wampiry wiedzą, że pochodzisz od Zeliosa i proszą cię o radę, jak zbudować swoje schronienie. Dzięki temu zawsze masz jakieś przysługę, za które ktoś musi się odwdzięczyć (mniej więcej jedna drobna Przysługa na historię) oraz wiesz, gdzie śpią różne potężne wampiry, choć to ostatnie może ci akurat przynieść więcej szkody niż pozytku.

**●●●● Labirynt:** Dzięki pracom Zeliosa udało ci się stworzyć pod domeną labirynt, który obejmuje między innymi kanały, piwnice i tunele, do których zostały dobudowane następne pomieszczenia, ślepe korytarze oraz przejścia. O labiryncie wiedzą tylko ci, którym o nim powiesz. Nie możesz używać go jako Schronienia, ponieważ cię przeraża, ale jeśli uciekniesz do niego w czasie pościgu, nikt za tobą nie podąży.

**●●●● Wykrywanie linii geomantycznych:** Czasami udaje ci się dostrzec pulsujące, czerwone linie przebiegające przez ziemię – linie geomantyczne. Wampiry, które budują swoje schronienia na punktach przecięcia owych linii odkrywają, że ich Głód rośnie wolniej, jeśli śpią tam w dzień (kiedy wykonujesz Sprawdzian Pobudzenia po dziennym śnie, rzuć dwiema kości i wybierz wyższy wynik). Linie geomantyczne mają też inne magiczne efekty – możesz zgłębiać ich tajemnice, idąc za wskazówkami Narratora – ale Szczury kanałowe surowo karzą tych, którzy ujawniają ich sekrety.

# RUDI

**R**udi, nowy gracz wśród Spokrewnionych, jako Anarchistyczny orędownik sprawy uciskanych wampirów i dyskryminowanych mniejszości wampirzego społeczeństwa ma wielu zwolenników. Chociaż obchodzi go również trzoda, to jego niedawne wstąpienie w szeregi Spokrewnionych przekonało go, że walka, jaką śmiertelnicy muszą toczyć o równość jest tak samo istotna w przypadku nieśmiertelnych. Nocne życie Rudiego nie zmieniło się specjalnie od czasu Spokrewnienia. Ciągle mieszka w Kopenhadze, ciągle ma tych samych znajomych i ciągle chodzi do tych samych klubów. Rozszerzył tylko swoją działalność, ponieważ oprócz wspierania mniejszości



śmiertników, wspiera również Gangreli, którym rozwój miast blokuje dostęp do schronień i terenów lowieckich, pomaga wampirzycom z miast rządzonej przez mizoginicznych starszych i przekonuje do przyjmowania wszędzie gdzie tylko się da postępowych norm zamiast tradycyjnych. Niektórzy uważają, że praktykowanie przez Rudiego islamu jest sprzeczne z jego otwartą queerowością, ale niewielu odważyłoby się powiedzieć to prosto w oczy „Niedźwiedziowi Gangreli”.

Rudi, który szybko robi się coraz bardziej popularny, pociąga za sobą niezadowolonych Spokrewnionych dzięki swoim wystąpieniom przeciwko elitom i konserwatystom z Camarilli. Niektórzy europejscy Księże obawiają się, że niedługo poprowadzi krucjatę przeciwko establishmentowi.

## ►► FABUŁA ◀◀

**● Nowe prawa:** Upajasz się, podobnie jak Rudi, niezależnością Gangreli od Camarilli. Raz na historię, atakując lub krytykując establishment, możesz przerzucić dowolną pulę testu Umiejętności.

**●● Inni:** Wspierasz pozbawianych praw lub prześladowanych i jesteś śmiałym bojownikiem. Być może wierzasz w to, że wampiry mogą przetrwać tylko wtedy, gdy będą się wzajemnie wspierać – albo że wataha jest tak silna, jak jej najsłabsze ogniwo – i poświęcasz się w obronie innych. Kiedy Probierz któregokolwiek członka twojej koterii jest atakowany, jesteś tego świadomy (być może włosy jeżą ci się na głowie).

**●●● Sprzymierzeniec Gangreli:** Masz w swojej domenie reputację obrońcy praw Gangreli, podobnie jak

Rudi w Europie. Gangrele odnoszą się do ciebie przyjaźnie. Dodaj jedną kości do testów Społecznych, które ich dotyczą. Dzięki tej reputacji mówisz w imieniu wielu, ale oznacza to również, że według niektórych odpowiadasz za działania wielu. Po udanym teście Charyzmy + Polityki (jego ST ustala Narrator) możesz organizować spotkania i tajne rozmowy o rozejmie pomiędzy przedstawicielami Gangrelli i Camarilli.

**●●● Stado Niedźwiedzi:** Jesteś lub zdarzyło ci się być w Stadzie Niedźwiedzi – grupie zagorzałych zwolenników Rudiego, którzy są świętymi mówcami i nieustraszonymi wojownikami (ta grupa to dla ciebie Maulowie na 3 kropki). Raz na historię otrzymujesz 1 automatyczny sukces przy próbie podburzenia Anarchistów i uciskanych śmiertników przeciwko

establishmentowi. Członkowie Stada Niedźwiedzi budzą strach w domenach Camarilli, co może być plusem lub minusem, w zależności od tego, z kim ma się do czynienia i czy zostaliście rozpoznani.

**●●●● Armia Rudiego:** W Armii Rudiego znajdują się outsiderzy ze wszystkich klanów i wszelkiego rodzaju śmiertelnicy. Masz wpływ na te „paramilitarne” siły. Możesz wezwać je do walki przeciwko rządowi śmiertników lub nieśmiertelnych, do pokojowych protestów pod siedzibą władz lub demonstracji przeciwko wrogim grupom. Twoja brygada armii, spora i potencjalnie niebezpieczna, zapewnia ci 6 kropek do podziału pomiędzy Sprzymierzeńców. Wpływy i Kontakty. Możesz na nią wpływać, ale nie kontrolujesz jej pocynań.

# THEO BELL

Theo Bell był długo uważany za lojalnego sługę Camarilli, a jego niedawne przejście na stronę Anarchistów wywołało prawdziwy wstrząs, którego skutki do dzisiaj utrzymują się w domenach należących do tej sekty. Był on przez lata na każde zwołanie Ventrue Hardestadta i Jana Pieterzoona, a nawet niechętnie współpracował z Lasombrą Marcusem Vitelem. Ale to właśnie Theo Bell był tym, który oddał pierwszy strzał podczas Konwencji Praskiej, co skończyło się ostatecznie śmiercią Hardestadta i Pieterzoona.

Wśród Spokrewnionych mówi się, że Theo Bell stał się mimowolnie mesjaszem Anarchistów. Nie dąży on do zdobycia władzy – po prostu miał już dość błękitnokrwistych i nie wytrzymał. W ślad za nim poszły setki Brujah, obalając Książąt, którzy nimi od dawna rządzili i tworząc wspólnie z Gangrelami twierdze Ruchu Anarchistów.

Mimo to Theo nadal jest łącznikiem pomiędzy elitami Camarilli i Anarchistami, ponieważ nie toleruje na spotkaniach żadnej ściemy. Unika pułapek Sabatu, tłumi zamieszki Anarchistów oraz radzi sobie z nadużyciami Camarilli. Nigdy też nie myli się, gdy przyjmuje rolę mediatora.



## FABUŁA

### ● Komórka buntowników:

Dowodzisz grupą buntujących się śmiertelników i zachęcasz ich do podjęcia walki. Być może karmisz ich vitae, a może podzielasz ich ideały, w każdym razieowi buntownicy (odpowiednik grupy Sprzymierzeńców na 3 kropki) do końca historii wykonują dla ciebie samodzielnie niebezpieczne zadania.

### ●● Prawdziwy Anarchista:

Byłeś już Anarchistą, zanim Theo przeciągnął Brujah Camarilli na stronę Ruchu i nie znosisz tych intruzów, którzy robią się coraz bardziej popularni. Masz dokumenty, nazwiska, miejsca i daty dotyczące owych buntowników, które dostarczył ci Theo lub zebrałeś osobiście. Otrzymujesz automatyczne 2 sukcesy w każdym teście Śledztwa dotyczącego wampirów, które przeszły na stronę Ruchu.

●●● Możliwość kontaktu: Możesz przesyłać wiadomość bezpośrednio do Theo poprzez zwierzę, posłańca lub metodami nadprzyrodzonymi. To czy ci na nią odpowie lub w ogóle jej wysłucha, zależy od jej treści i twoich wcześniejszych relacji, ale jeśli spodoba mu się to, co masz do powiedzenia, poruszy dla ciebie góry. Dokładne skutki wiadomości do Theo zależą od decyzji Narratora.

●●●● Krag Bella: Theo ci ufa, może z powodu twojej wcześniejszej działalności rewolucyjnej lub dzięki temu, że udało ci się jakoś wkraść w jego łaski. Bell to odpowiednik Mauli na 5 kropek, ale twoje związki z nim niosą również ze sobą negatywne konsekwencje.

### ●●●● Neutralność sekty:

Podobnie jak Theo Bell, masz mały oddział zaufanych Brujah którzy podzielają twoją wizję i możesz pchnąć ich w dowolnym kierunku – Camarilli, Anarchistów, a nawet do tego, aby stworzyli mały odłam sekty, neutralny w kwestii Jyhadu. Możesz ukrywać ich istnienie lub szczerzyć się, że masz zwolenników, którzy nie są bezmyślnymi wykonawcami rozkazów i pamiętają o oddanych im przysługach. Póki się przeciwko tobie nie zbruntują, otrzymujesz 5 kropek do rozdzielenia pomiędzy Kontakty, Schronienie (tajne kryjówki), Maulę i Slugi.

# TRÓJCA

**N**aprawdę stare wampiry przypominają innym Spokrewnionym i swoim potomkom o Złotym Wieku Konstantynopola, którym rządziła Trójca Michała, Dracona i Antoniusza. Ci trzej filozofowie – Toreador, Tzimisce i Ventre – stworzyli wampirzą utopię. Krucjaty, obłęd Matuzalema i Setyci doprowadzili do rozpadu tej koterii. Upadło Marzenie Konstantynopola, które zakładało, że wszystkie wampiry o różnych poglądach i praktykach mogłyby



współistnieć ze sobą w harmonii.

Niektórzy ciągle podzielają to marzenie i mają nadzieję na odrodzenie się Trójcy w jakiejś innej formie. Możesz nadal wierzyć, że Draconowi uda się przywrócić jego oświecenie, albo że jedna z nowych trójek Konstantynopola (Istambułu) jest kluczem do odrodzenia się domeny. A może wręcz przeciwnie, przyglądasz się adeptom Trójcy podejrzliwie, przygotowując się do zniszczenia zagrożenia, jakie stanowią dla Tradycji.

## FABUŁA

● **Konstantynopol:** W wampirzej tradycji (z wyjątkiem Ashirry) Istambuł jest nazywany Konstantynopolem. Jesteś jedną z niewielu osób, które wiedzą dlaczego. Konstantynopol reprezentuje ideę miasta, w którym wampiry dzielą się poglądami, dyskutują o filozofii i nie zabijają się nawzajem. Raz na historię możesz zapytać Narratora o przeszłość Konstantynopola i otrzymać prawidłową odpowiedź.

●● **Architektura Antoniusza:** Ventre Antoniusz, słynący ze swoich talentów architekta, zarówno dosłownie, jak i w politycznej przenośni stworzył strukturę miasta. Według niektórych powołał do istnienia idealny Primogen. Studiujesz metody Antoniusza i możesz dodać 2 kości do wszystkich pul Polityki w testach dotyczących administrowania miastem. Raz na historię możesz pośredniczyć i załagodzić dowolną debatę na Dworze, żeby nie doszło do wybuchu przemocy.

●●● **Marzenie:** Przez tysiąc lat Trójca wprowadzała w życie Marzenie Michała – wizję wampirzej utopii. Michał namawiał wszystkie wampiry Konstantynopola, aby dążyły do oświecenia, oddalając się w ten sposób od Bestii, i aby stały się czymś więcej niż zwykłymi drapieżnikami. Wierzysz w to samo, a inni uważają cię w twoim mieście za Rzecznika Marzenia. Możesz dodać 1 kość do dowolnej puli Intuicji w testach wyczuwania Bestii innych wampirów. Inspirusz i uspokajasz innych. Raz na historię możesz wydać punkt Siły Woli, aby pozwolić innemu wampirowi na przerzucenie do 3 kości w teście hamowania szalu.

●●●● **Dracon:** Z całej Trójcy tylko Tzimisce znany pod imieniem Dracon przetrwał upadek Konstantynopola. Pelen zapału i mądry, kochanek Antoniusza i Michała oraz duchowy przywódca Trójcy, Dracon zamilkł na wieki po morderstwie Antoniusza.

Plotka głosi, że pojawił się znowu, a jego zamiary pozostają niejasne. Zaliczasz się do jego uczniów i prawdopodobnie wiesz, jak go odnaleźć. Jest on Maulą na 5 kropek, który doradza ci w sprawach duchowych i związanych z Dyscyplinami.

●●●●● **Nowa Trójca:** Pewnej nocy odrodzi się Konstantynopol Michała i będziesz w tym uczestniczyć. Tej pewności nie daje ci rozbuchane ego, a proroctwo. Razem z dwoma innymi wampirami, których Umiejętności będą uzupełniały twoje własne, odbudujecie Konstantynopol w innym mieście – za wszelką cenę. Możesz usunąć 5 Skaz na historię przed wykonaniem testu Skruchy (zobacz s. 239), o ile są one skutkiem działań mających na celu stworzenie Nowej Trójcy.

# TYDZIEŃ KOSZMARÓW

**S**pokrewnieni spierają się, kiedy dokładnie wydarzył się Tydzień Koszmarów. Niektórzy twierdzą, że było to tuż przed przełomem tysiącleci, inni zaś łączą go z rzekomym rozpoczęciem Gehenny. W rzeczywistości „Tydzień” Koszmarów trwał przez kilka lat i w tym czasie zostało zniszczonych kilka tysięcy wampirów. Starożytny Ravnos przebudził się i zniszczył swój własny klan. Wampiry słabej krwi zwiastowały zagładę, kiedy Czerwona Gwiazda, Anthelios, płonęła na nocnym niebie.

Udało ci się przetrwać obieg Tygodnia Koszmarów, wykorzystać ów chaos dla swojej korzyści albo wyciągnąć nauczkę z działań innych osób. Teraz czekasz na oznaki nadchodzącej zagłady.

↔ ↔ ↔ **FABUŁA** ↔ ↔ ↔

● **Historia mówiona:** Wiele razy zdarzyło ci się słyszeć i opowiadać historię Tygodnia Koszmarów. Wiesz dokładnie, które fragmenty ubarwić, a które pominać. Twoje opowieści są popularne w Elizjach, na które jesteś zapraszany jako historyk lub dla rozrywki. Ważni Spokrewnieni przybywają ze wszystkich stron, żeby cię wysłuchać. Dodaj 3 kości do puli Występów Publicznych w testach opowiadania historii.

● ● **Niedobitki Ravnosów:** Przed Tygodniem Koszmarów Ravnosy byli klanem, a teraz są zaledwie linią krwi. Znasz jakichś niedobitków z tego klanu i być może podzielasz ich niechęć do Gangreli, którzy pozostawili ich na śmierć. Masz 3 kropki Maulów symbolizujące tę grupę kontaktów. Dostarczą ci oni informacji oraz ostrzeżeń i być może raz na kronikę da się ich przekonać do stworzenia jakiejś iluzji. Kontakty z nimi nie są jednak mile widziane.

● ● ● **Świadek:** Tydzień Koszmarów znasz nie tylko ze słyszenia, ale z osobistych doświadczeń. Twoja reputacja weterana, któremu udało się go przetrwać, zapewnia ci Status wśród historyków, okultystów, Ravnosów i wyznawców kultu Gehenny. Raz na historię możesz wykorzystać ów Status, żeby uzyskać drobną Przysługę od jednej z tych grup albo kogoś znacznego z Dworu domeny, kto przejawia zainteresowanie historią.

● ● ● ● **Czerwona Gwiazda:** Anthelios (28978 IXION według klasyfikacji NASA), nazywany Piórunem, zwiastun Gehenny, nadal świeci na niebie, przynajmniej dla ciebie. Wierzysz, że spogląda na ciebie z góry i zmienia cię w jakiś sposób. Raz na historię możesz albo zmniejszyć swój Głów do poziomu 2, albo otrzymać na jedną noc kość do puli jednej z Dyscyplin dzięki patrzeniu się na gwiazdę przez minimum dziesięć minut.



● ● ● ● **Krew Zapathasury:** Przedpotopowiec Ravnosów poniosł Ostateczną Śmierć w lipcu 1999 roku z rąk nieznanego sprawcy wyposażonych w nowoczesną broń i moc światła słonecznego. Zanim zginął, żerował na wampirach swojego klanu, a jego agonia doprowadziła je do aktów kanibalizmu i szalu. Gęste, świadome strugi jego vitae splamiły ziemię Bangladeszu, na której został pokonany. Światło słoneczne nie zniszczyło jej jednak w całości, ty zaś znajdujesz się w posiadaniu małej fiołki z vitae Przedpotopowca. Tylko od ciebie zależy, co z nią zrobisz. Natomiast co owo vitae uczyni z kimś, kto je wypije, zależy już od Narratora.

# UKŁAD KRAŻENIA

**B**adania nad kwią i jej Rezonansami sprawiły, że rzesze Spokrewnionych widzą w nich źródło wiedzy, władzy i zysku. Międzynarodowa sieć handlu ludźmi nazywana „Układem Krążenia” szmugluje ważnych żywicieli pomiędzy domenami i rejestruje, jakie moce krwi posiadają.

Układ Krążenia nie troszczy się w dłuższym okresie czasu o los żywicieli z wyjątkiem faktu, że traci zyski, kiedy trzoda umiera. Wielu Spokrewnionych nie zwraca uwagi na te drobne problemy, roztracając przed sobą wizje pionierskich badań nad nowymi i cennymi właściwościami Krwi, jakie umożliwia im istnienie Układu.

Twoje relacje z Układem Krążenia mogą polegać na tym, że jesteś przemytnikiem, klientem, a nawet



byłym śmiertelnym żywicielem przemienionym w wampira. Możesz gardzić wyzyskiem, jaki uprawia ta frakcja lub widzieć w niej potencjał i chcieć wziąć udział w jej aktywnościach.

**Podłączenie do Układu:** Raz na historię możesz zamówić określonych żywicieli z Układu Krążenia, którzy dostarczą ci konkretnych zdolności – lub będą odpowiedni dla Ventrue, który nie może zaspokoić swoich preferencji, żerując na terytorium domeny.

**Czarna książeczka:** Wpadła ci w ręce jedna z czarnych książeczek Układu Krążenia. Zawiera ona informacje dotyczące eksperymentów przeprowadzanych na krwi i teorie o mocy krwi poszczególnych żywicieli. Narrator decyduje, na ile dokładne są te informacje, ale zasadniczo dodają one 1 kość do puli testów Śledztwa, Alchemii, Medycyny lub Nauki, które mają na celu znalezienie albo zbadanie konkretnej odmiany krwi. Czarna książeczka skracza również o połowę czas potrzebny na nauczenie się nowej formuły alchemii słabej krwi z 2 lub 3 kropki.

**Farma na odludziu:** Wiesz, gdzie Układ Krążenia trzyma swoich cennych żywicieli – śmiertelników z potężną kwią. Możesz napaść na ową farmę lub wynająć z niej żywicieli, ponosząc przy tym jakieś koszty. Żywiciele odpowiadają 4 kropkom Stada, ale możesz żerować na nich tylko raz na tydzień, chyba że przejmiesz kontrolę nad farmą.

**Bezpieczny transport:** Układ Krążenia, transportując swoich żywicieli, korzysta z opancerzonych samochodów z uzbrojonymi ghulami w charakterze kierowców. Samochody te są najeżone bronią i czasami przewożą bardzo cennych żywicieli przeznaczonych dla ważnych kupców. Masz dostęp do jednego z takich aut. Możesz być jego kierowcą lub udało ci się je porwać. Jesteś w stanie bez trudu zorganizować bezpieczny transport dla jednego lub większej liczby Spokrewnionych.

**Znawca krwi:** Znasz tajne sposoby rozpoznawania smaku, analizy i oczyszczania krwi oraz potrafisz ją zastosować. Być może masz własne laboratorium krwi albo alchemika lub maga krwi pod ręką, a może dobre źródło informacji. Możesz dodać 2 kości do każdego testu odkrywania Rezonansu krwi i możesz wykupić 3 kropki spośród Kontaktów, Sprzymierzeńców lub Schronienia, żeby uzasadnić swoją wiedzę. Raz na historię możesz zapytać Narratora o właściwości krwi najlepszego z dostępnych żywicieli.

## ►►► FABUŁA ◀◀◀

# UKŁAD Z THORNS

Jesteś badaczem zajmującym się Układem z Thorns, podczas którego wampiry z różnych klanów postanowili założyć Camarillę. Być może jesteś potomkiem jakiegoś ważnego uczestnika negocjacji, który zaproponował nowe Tradycje. Może zajmujesz się dogłębnym studiowaniem tego okresu i starasz się



zrozumieć prawa rządzące dzisiejszym społeczeństwem Spokrewnionych.

Potrafisz podać z pamięci imiona uczestników Układu i proponowane wersje Tradycji. Znasz nawet tajne propozycje klanów, które postanowiły nie przyłączać się wówczas do Camarilli. Wiedza na temat Układu z Thorns może służyć nawet dzisiaj do wywierania nacisków na Camarillę i Anarchistów.

## FABUŁA

### ● Historyk Układu z Thorns:

Układ był wynikiem złożonych negocjacji dyplomatycznych. Przedstawiciele różnych klanów odbyli setki małych spotkań, zawierając ze sobą pakt, które w niektórych przypadkach przetrwały przez dziesiątki, a nawet setki lat. Posiadasz encyklopedyczną wiedzę o pomniejszych zebreniach, które odbyły się podczas negocjacji i możesz ją wykorzystywać, żeby wywierać naciski na uczestników lub ich potomków w tych przypadkach, w których owe pakt nadal obowiązują, choć niekoniecznie są przestrzegane. Raz na historię możesz poprosić Narratora o jakąś informację dotyczącą Układu z Thorns.

### ●● Mistrz Tradycji:

Układ z Thorns objął sześć Tradycji Camarilli, na które wyrażono zgodę. Posiadasz wiedzę o apokryficznych lub proponowanych Tradycjach, z których niektóre prawie zostały przyjęte. Raz na kronikę możesz skorzystać z alternatywnych praw w domenach, w których rządzące klany nadal popierają nieprzyjęte Tradycje z Thorns.

### Przykłady pseudo-Tradycji:

Wampirom w danej domenie wolno dokonać tylko jednego Spokrewnienia. Nie wolno żerować na przedstawicielach prawa. Walka w Elizjum jest karana Ostateczną Śmiercią. Na Pariasach odkrytych w domenie wolno dokonywać diabolizmu. I tak dalej.

### ●●● Sekrety Układu z Thorns:

Ministerium nie przyjęło zaproszenia, a klan Lasombra odrzucił Camarillę, kiedy ta nie zgodziła się uznać istnienia Przedpotopowców. Udało ci się odkryć wiele podobnych sekretów Układu z Thorns – wniosek Kapadocjan o udział projektu symbolu klanu Malkavian i inne. Możesz ujawnić ich wystarczająco dużo, żeby zawsze otrzymywać 1 dodatkową kość w testach Społecznych, które dotyczą Spokrewnionych obecnych w Thorns. Znasz również wielkie sekrety, każdy z nich wart istotnej Przysługi dla jakiegoś potężnego Kainity. Raz na historię możesz zapytać Narratora o imię Spokrewnionego, który potrzebuje twojej wiedzy.

### ●●● Potencjalny Egzekutor:

Egzekutorzy Camarilli pojawiili się po raz pierwszy w Thorns. Ty lub twój stwórca (w przypadku zbyt młodego wieku) macie wystarczające poparcie, żeby uczyć się następnym Egzekutorem klanu. Jeśli twój klan nie jest wystarczająco licznie reprezentowany w Camarilli, być może przyznanie ci tego stanowiska będzie świadczyło o tym, że zachodzą poważne zmiany wśród klanów sekty.

### ●●●● Nowe Tradycje:

Twoja wiedza o Układzie z Thorns jest wystarczająca, abyś mógł zaproponować nową Tradycję (lub poprawki do tych, które już obowiązują) Wewnętrznemu Kręgowi Camarilli. Ta nowa Tradycja może zostać przyjęta, jeśli brzmi rozsądnie i pomoże coraz surowszej sekcie radzić sobie w świecie. Wewnętrzny Krąg może cię jednak również uznać za podżegacza i zagrożenie dla sekty. W każdym przypadku Camarilla na pewno cię wysłucha.

# WETERAN WOJNY SEKT



**S**abat i Camarilla zawsze miały ze sobą na pierśku, ale wojna o Amerykę Północną z końca lat 90. ubiegłego stulecia i początku XXI wieku uczyniła z nich śmiertelnych wrogów. Sabat, starając się wybić nieprzyjaciela i umocnić swoją władzę na kontynencie, rozszalał się w domenach Camarilli i Anarchistów, zabijając Spokrewnionych bez litości i nie przejmując się tym, że demaskuje się przed trzodą. Camarilla zdała sobie sprawę, że musi coś z tym zrobić i utworzyła silną obronę kierowaną przez takie ikony, jak Theo Bell.

Sekcie udało się odzyskać kilka domen na południu USA, chociaż Sabat wciąż ma swoje enklawy w większych miastach. Każdy uczestnik tej wojny ma do opowiedzenia własną historię horroru, jaki przetrwał.

## ►►► FABUŁA ◄◄◄

**● Ocalony:** Twoja domena albo domena jakiegoś bliskiego ci wampira została zrujnowana w czasie wojny sekt. Możesz sobie przypomnieć, jaką strategią posugiwały się Sabat i Camarilla, jak walczyły, nie zwracając przy tym uwagi śmiertelników, a także imiona poległych wampirów. Raz na historię możesz zapytać Narratora o informację dotyczącą wojny sekt w twojej domenie.

**●● Aktywny uczestnik:** W wojnie wzięło udział wiele wampirów znajdujących się po przeciwnych stronach barykady. Nawet niezwiązaniśliży jako najemnicy lub dostawcy dla którejś z sekt. Zostały ci blizny, które możesz pokazywać jako znak twojego udziału w wojnie. Twoja seka może uważać cię za bohatera wojennego, druga natomiast za zbrodniarza. Otrzymujesz 3 kropki Statusu lub Maulów, co odzwierciedla pozycję twoją lub któregoś z twoich towarzyszy.

**●●● Trofeum:** W wojnie sekt zginęło wiele znanych wampirów. Archonci i Templariusze biorący w niej udział szczytli się zabijaniem „celebrytów”. Udało ci się tego dokonać czy to poprzez przypadek, czy celowo. Możesz z dumą nosić ten tytuł lub rozwiewać pogłoski, ale tak czy inaczej masz na rękach vitae. Raz na historię możesz użyć tych plotek, żeby uniknąć pojedynek, natomiast Narrator może ich zawsze użyć, aby wysłać za tobą nieprzyjaciół.

**●●● Ziemia niczyja:** Oddziały którejś ze stron uderzały na domenę przeciwnika i wycofywały się, wracając przez stare tereny, kiedy wróg zbierał siły do kontrataku. Ta walka w stylu I wojny światowej sprawiła, że niektóre wampiry popadły w obsesję na punkcie ukrytych sanktuariów, zbrojowni, tuneli i bocznych uliczek. Znasz wszystkie miejsca w twojej domenie i dwóch sąsiednich, które najlepiej nadają się do zasadzek,

ataków z ukrycia, uzupełniania zapasów lub kontaktu z najemnikami. Dodaj 2 kropki do Portillonu domeny i 2 kości do odpowiednich pul testów Cwaniactwa, Kradzieży i Krycia się wykonywanych na terytorium dwóch sąsiednich domen.

**●●●● Agitator sekt:** Niektóre wampiry istnieją tylko po to, żeby przelewać krew, a ty się do nich zaliczasz. Postacie takie jak Lucinda z Camarilli i Francisco Domingo de Polonia z Sabatu czołyły się podczas wojny jak ryby w wodzie i stały się niepotrzebne, kiedy się zakończyła. Znasz wszystkie czułe punkty, w które należy uderzyć, żeby wzniecić nową wojnę sekt. Z początku może się ona ograniczać do pojedynczej domeny, ale kiedy już rozgorzeje na dobre, możesz rozszerzyć ją dalej. Dodaj 2 kości do wszystkich pul testów Społecznych, które mają na celu zwiększenie napięcia panującego pomiędzy sektami.

# WYSOKI KLAN

Niektoří klany wciąż uważają się za „Wysokie” (w opozycji do „Niskich”) pomimo faktu, że te kategorie zostały porzucone wraz ze stworzeniem Camarilli. Należysz do Wysokiego Klanu, który przekonuje cię, że masz pewne prawa do tyranizowania i rozkazywania wampirom pochodząącym z Niskich Klanów. Te prawa mają jednak oczywiście swoje ograniczenia.



Do Wysokich Klanów zaliczano w przeszłości Lasombrę, Toreadorów, Tzimisce i Ventrue, chociaż Brujah i część Klanu Śmierci również rościła sobie takie prawa. W różnych częściach świata ta lista była inna, obejmując także Banu Haqim oraz Ministerium, a czasami nawet i Tremerów.

Jako że należysz do Wysokiego Klanu, klanowa klątwa jest w twoim mniemaniu raczej błogosławieństwem niż przekleństwem.

## FABUŁA

**● Paw:** Odczuwasz dumę z wysokiego statusu swojego klanu i obnosisz się z nim jako wampir o arystokratycznej pozycji. Raz na sesję możesz przerzucić pojedynczą kość, gdy próbujesz wymusić uległość u wampira o niższym statusie, który pochodzi z twojej domeny.

**●● Władza nad Niskimi Klanami:** Niegdyś Wysokie Klany królowały nad wampirami z Niskich Klanów, wysyłając je do boju i podporządkowując sobie na dworach. Ciągle jest ci o wiele łatwiej przekonać wampiry z Niskich Klanów niż te z Wyższych. Udało ci się zastraszyć odpowiednik Maulów na 3 kropki, aby stali się twoją lojalną świętą wampirów z Niskiego Klanu. Dostajesz 3 dodatkowe kości do pul zawierających Zastraszanie lub Zdolności Przywodcze, których używasz przeciwko tym Spokrewnionym. Jeśli wypadnie ci w takim teście lub

pojedynku całkowita porażka, musisz im coś jakoś wynagrodzić lub zwrócić się przeciwko tobie.

### ●●● Wyniesienie Niskiego Klanu:

Jakaś osobliwa cecha twojej linii krwi lub stary dekret Księcia pozwalają ci na wyniesienie kogoś pochodzącego z Niskiego Klanu (z twojego miasta) do statusu Klanu Wysokiego. Możesz to zrobić raz na kronikę, ale wcześniej przez jakiś czas możesz obiecywać, że „w końcu” to zrobisz. Do tego czasu dodajesz 1 kość do puli w testach Społecznych przeciwko wampirom z Niskich Klanów, jeśli powołujesz się na taką możliwość.

### ●●● Spokrewniony, aby rządzić:

Wampiry z Wysokich Klanów często Spokrewniały śmiertelników o szlachetnym rodowodzie. Twoi przodkowie niekoniecznie byli królami lub królowymi, ale przy Spokrewnieniu przeznaczono cię

do rządzenia. Dodaj 1 kość do puli testów Zdolności Przywodczych dotyczących wampirów z Wysokiego Klanu, które znają twoje pochodzenie. Raz na historię inne wampiry z Wysokich Klanów popierają cię w głosowaniu lub pozwalają ci objąć wysokie stanowisko, chyba że masz z nimi jakieś osobiste porachunki.

### ●●●● Błogosławieństwo, a nie przekleństwo:

Podobnie jak wiele innych wampirów z Wysokich Klanów, wmasz sobie, że nie masz Klątwy Kaina. Twój klanowa słabość jest raczej błogosławieństwem, które ukazuje ci swoją prawdziwą naturę, pozycję w świecie i te sfery nieżycia, które musisz wzmacnić. Raz na sesję możesz wydać punkt Siły Woli, żeby zignorować ciężar swojej klanowej klątwy.

# Dodatek I : Typowe działania

Postacie często starają się wykonać w trakcie gry dość typowe działania, których przykłady znajdzicie poniżej. Przedstawione tutaj zasady i pule kości są wyłącznie wskazówkami dla Narratora. To on decyduje, jaką pulę kości ma zbudować gracz, który chce, żeby jego postać podjęła się jakiegoś działania, i zawsze może ją zmodyfikować, aby lepiej pasowała do sytuacji.

## Działania umysłowe

Poniższe przykłady obejmują zadania dotyczące trzech Atrybutów Umysłowych – Inteligencji, Sprytu i Determinacji. Testy umysłowe mogą dostarczyć ci informacji o rzeczach, o których wie twoja postać, ale nie ty, oraz zadecydować o tym czy postać wie coś, o czym ty sam wiesz.

### BADANIA

Pula badań, czy to poprzez przeszukiwanie archiwów, czy też zapłacenie studentowi, żeby je przeszukał, to Inteligencja + odpowiednia Umiejętność (nie tylko Wykształcenie lub Nauka, ale także na przykład Finanse albo Okultyzm) – w końcu postać musi go jakoś instruować.

Odkąd działa Internet, szukanie podstawowych faktów lub nawet ukrytych informacji stało się prostsze. ST przeciętnego testu badań to 3 lub maksymalnie 4. Jeśli informacje są gorzej dostępne, celowo ukrywane lub dotyczą okultyzmu, ST wzrasta. Tego typu badania często wymagają rozszerzonego testu, a krytyczny sukces oznacza, że szybciej znajduje się poszukiwane informacje,

ewentualnie przy okazji odkrywa się jakiś sekret lub dodatkowe fakty.

### KORZYSTANIE Z KOMPUTERÓW

Starsi Spokrewnieni długo sądzili, że z używania komputerów nie może wyniknąć nic dobrego, a odkąd za każdym monitorem czai się Druga Inkwizycja, ich technofobia jeszcze się pogłębiła. Mimo to komputery są również potrzebne, co niebezpieczne, a sprytne żółtodzioby wiedzą o tym najlepiej.

Wiele Umiejętności wymaga korzystania z komputera. Przykładowo współczesne Śledztwo nie może raczej obyć się bez przeszukiwania baz danych. Wykształcenie i Nauka również wymagają przynajmniej korzystania z Internetu lub archiwum JSTOR. Inne Umiejętności działają przy pomocy komputera tak samo jak i bez niego – kłamstwa w barze i w Internecie wymagają Przebieglosci.

Włamanie się do komputera dzięki napisaniu lub użyciu kodu wymaga testu Inteligencji + Techniki o ST zależnym od zabezpieczeń systemu (4 w przypadku porządkowych zabezpieczeń korporacyjnych, 6 w przypadku zabezpieczonych baz danych, 8+ w przypadku NSA). Jeśli gracz wyrzuci całkowitą porażkę, jego postać zdradza swoją obecność. W niektórych kronikach hakowanie może być rozstrzygane za pomocą pojedynku.

Hakowanie w realnym świecie polega zazwyczaj na inżynierii społecznej – przekonaniu urzędnika przez Internet do

wpisania hasła i phishingu – lub po prostu na kupieniu haseł. W tych przypadkach używa się różnych pul kości (na przykład Manipulacji + Przebieglosci albo Inteligencji + Cwaniactwa), a całkowita porażka oznacza wykrycie.

Ostatecznie to, co udaje się osiągnąć za pomocą hakowania oraz ile czasu ono zajmuje, zależy od przyjętego poziomu realizmu gry.

### MATERIAŁY WYBUCHOWE

Materiały wybuchowe mogą odgrywać ważną rolę w nieżyciu współczesnych wampirów, niezależnie od tego czy chodzi o minę-pułapkę, czy o otwarcie krypty.

Do tworzenia materiałów wybuchowych używa się Inteligencji + Nauki. Zbudowanie bomby wymaga posiadania materiałów wybuchowych (domowej roboty lub pochodzących z jakiegoś źródła) oraz wykonania testu Inteligencji + Techniki (lub Rzemiosła w przypadku archaicznych bomb zegarowych).

Pula kości przy używaniu wytworzonych bomb lub materiałów wybuchowych zależy od celu – wysadzenie sejfu lub ściany wymaga testu Inteligencji + Kradzieży, kontrolowane wyburzanie Inteligencji + Nauki (Inżynieria), a podłożenie bomby w samochodzie Inteligencji + Techniki. Rzut granatem lub laską dynamitu to zwykła akcja rzucania (zobacz s. 303).

Calkowita porażka w teście używania materiałów wybuchowych może oznaczać wypadek, zniszczenie materiałów, ich przedwczesną detonację lub coś innego, co wymyśli Narrator.

**PERCEPCJA** Zmysły wampira mogą być dostosowane do otoczenia, wyostrzone dzięki ēwiczeniom lub przyćmione szalem i zapachem krwi.

Buduj większość pul, korzystając ze Sapostrzegawczości jako Umiejetności. Atrybut może być rózy, w zależności od tego czy postać zauważa coś w danym momencie (Spryt), rozpoznaje (Inteligencja), czy też skupia swoją uwagę na czymś, pomimo że coś innego ją rozprasza (Determinacja). „Słyszysz jakiś dźwięk” – to Spryt. „Słyszysz, że nadchodzi ochroniarz” – to Inteligencja. „Alarm się uruchomił, ale pomimo tego słyszysz za sobą kroki” – to Determinacja.

Wyczucie powiewu powietrza z ukrytego przejścia najprawdopodobniej wymaga Sprytu, zauważenie kogoś, kto zastawił pułapkę Inteligencji, a spostrzeżenie jakiegoś małego detalu po długim badaniu Determinacji. Narrator powinien zapytać, na ile działanie postaci zależy od instynktu lub wyostrzonych zmysłów, a na ile od jej pamięci (albo rozpoznawania lub samej koncentracji).

Determinacja przydaje się również przy zauważaniu nadprzyrodzonych znaków ukrytych pośród zwykłych informacji lub do wyczuwania właściwości krwi (lub Krwi) pomimo tego, że Głód rozprasza uwagę postaci.

W testach wykrywania żywego obiektu używa się jako bazowego ST jego poziomu Krycia się. Więcej o pojedynkach percepcji przeciwko skradaniu się znajdziesz na stronie 414.

Przy przeszukiwaniu miejsca zbrodni używa się Inteligencji + Śledztwa. Inne Umiejetności mogą przydać się w testach konkretnej percepcji, na przykład zauważenie symptomów choroby u człowieka to test Inteligencji + Medycyny.

**PRZYGOTOWANIE** Nic tak nie zwalnia akcji jak dłuża scena sprawdzania czy postać ma przy sobie wszystkie możliwe przedmioty potrzebne jej do nocnych działań. Można sobie z tym poradzić za pomocą testu przygotowania, w którym gracze rozstrzygają czy nie zapomnieli czegoś ze sobą zabrąć.

Postacie nie muszą wykonywać rzutów za charakterystyczne dla nich przedmioty, na przykład skory do używania broni Brujah nie musi rozstrzygać czy ją przy sobie ma, Nosferatu nie musi sprawdzić czy wziął ze sobą wytrychy i tak dalej. Wszyscy mają jakieś przedmioty, które zwykle noszą ze sobą, takie jak komórki, noż, ołówek i im podobne. Ten test dotyczy bardziej niecodziennych rzeczy, na przykład liny, łopaty lub innych większych narzędzi, ewentualnie dodatkowego telefonu. Im bardziej niecodzienny jest przedmiot, tym wyższy ST, jaki powinien ustalić Narrator.

Atrybut w teście przygotowania to Inteligencja. Umiejetność powinna mieć jakiś związek z danym przedmiotem lub z jego zastosowaniem. Wykonaj test Inteligencji + Strzelania, aby sprawdzić czy masz przy sobie tłumik, Inteligencji + Rzemiosła w przypadku klucza, a Inteligencji + Okultyzmu w odniesieniu do talii kart Tarota.

### TROPIENIE

W odróżnieniu od śledzenia (zobacz s. 414), tropienie wymaga podążania poza terenem miejskim za fizycznymi śladami pozostawionymi przez ofiarę – śladami stóp, krwi, zdeptanej trawy – żeby ją odnaleźć. Pula tropienia to Spryt + Sztuka Przetrwania, a podstawowy ST jest równy poziomowi Sztuki Przetrwania ofiary. Kiepska pogoda i dłuższy okres czasu, jaki upłynął od przejścia tropionego, zwiększa Stopień Trudności. Dodatkowe sukcesy dostarczają kolejnych informacji o zdobyczy – jej liczebności, szybkości, wadze i tym podobnych.

### TWÓRCZOŚĆ ARTYSTYCZNA

Niekróne wampiry były za życia artystami, muzykami lub poetami i desperacko próbują zachować swoją kreatywność. Inne starają się nadać swojej muzie nieludzki splendor. Dwory Camarilli konkurują ze sobą w dziedzinie sztuki tak samo, jak w przypadku innych dziedzin, ale nawet gang Anarchistów szczerzy się swoimi umiejetnościami w rapowaniu lub malowaniu okultystycznych murali.

Postacie graczy mogą zwykle stworzyć dowolny rodzaj sztuki, ale w niektórych przypadkach, kiedy chcą coś za jej pomocą osiągnąć, na przykład wywrócić na kimś wrażenie, rozsądnie byłoby sięgnąć do testów.

Atrybuty w puli mogą być różne – najczęściej jest to Inteligencja, ale w przypadku satyry może to być również Spryt lub Manipulacja, a rzeźba z kości słoniowej może wymagać skorzystania ze Zręczności lub Determinacji.

Umiejętnością używaną w sztukach plastycznych jest Rzemiosło, w występach artystycznych Występy Publiczne, a w architekturze i literaturze Wykształcenie.

Sztuka mająca ukryty przekaz (na przykład polityczny, okultystyczny lub dotyczący zakazanej miłości) wykorzystuje „zakodowaną” Umiejętność (na przykład Politykę, Okultyzm, Intuicję), ale wymaga posiadania wyższego lub równego poziomu w „powierzchownej” Umiejętności artystycznej.

Jakość dzieła zależy od liczby sukcesów osiągniętych w teście przez artystę. Krwawa wygrana może zdradzać wampiryckie pochodzenie sztuki lub prowadzić do innych, spektakularnych skutków. Krytyczny sukces może być za wart Przysługi.

**UKRYWANIE SIE** Zamaskowanie schronienia, usunięcie śladów krwi, pozbicie się ciał, zakamuflowanie Elizjum – ukrywanie się to podstawa zachowania Maskarady.

Stosowanie kamuflażu poza miastem lub zakopanie ciała bez bycia zauważonym to test Inteligencji + Sztuki Przetrwania. W mieście będzie to Inteligencja + Cwaniactwo, chociaż niektóre wampiry są kreatywne i używają Wykształcenia (Architektura) lub Rzemiosła (Projektowanie wnętrz), żeby upodobnić jakiś budynek do innego.

Wybudowanie ślepych korytarzy lub ukrytych pomieszczeń to test Inteligencji + Rzemiosła (Stolarstwo) lub Inteligencji + Wykształcenia (Architektura),

jeśli ufa się jakimś budowlancom. Posprzątanie miejsca zbrodni to test Determinacji + Kradzieży (koncentracja jest ważna, jeśli chce się usunąć wszelkie ślady DNA).

Wynik twojego testu ukrywania staje się ST testu dla kogoś, kto chce odkryć to, co ukryłeś.

### Działania fizyczne

Te przykłady obejmują działania dotyczące trzech Atrybutów Fizycznych (Sily, Zręczności i Kondycji). Wymagają one zazwyczaj wykonania stosownych testów.

**DZIAŁANIA SIŁOWE** Narratorzy mogą, jeśli chcą, ustalać ST wykonania działań siłowych w oparciu o Atrybut Sily postaci i zignorować poniższą tabelkę.

Typowa pula kości dla podnoszenia lub rozbijania różnych rzeczy to Siła + Wysportowanie. W przypadku rzucania ciężkimi przedmiotami Narrator może zażądać niższej wartości Sily lub Zręczności + Wysportowania. Waleczność (Potencja 2) zwykle dodaje się w takich przypadkach do Sily postaci.

Poniższa tabela dostarcza Narratorom, którzy preferują dokładne liczby (i trochę słabsze wampiry), minimalnego poziomu Sily potrzebnego do podniesienia różnych ciężarów lub dokonania działań siłowych bez konieczności wykonywania testu. Postacie o mniejszej sile mogą wykonać test Sily + Wysportowania, jeśli chcą poruszyć większe ciężary, niż pozwala im na to poziom Sily.

SIŁA	DZIAŁANIE	PODNOŚZONY CIĘŻAR (W KG)
1	Zmiażdżenie puszek po piwie	20 (choinka, znak drogowy)
2	Połamanie drewnianego krzesła	40 (muszla Klozetowa)
3	Wyłamanie drewnianych drzwi	115 (pokrywa włączu kanalizacyjnego, pusta trumna, lodówka)
4	Złamanie deski, wyłamanie wewnętrznych drzwi	180 (pełna trumna, pusty kontener na śmieci)
5	Wyłamanie blaszanych drzwi, zerwanie łańcucha na bramie	250 (motocykl)
6	Rzucenie motocyklem, przerwanie kajdanek	360 (metalowa lampa uliczna)
7	Przewrócenie na bok małego samochodu, złamanie kłódki	410 (koń)
8	Złamanie ołowianej rury, przebicie pięciu ściany z cegieł	455 (słup telefoniczny, fortepian)
9	Przebicie pięciu betonu, zerwanie łańcuchów; wyrwanie drzwi auta	545 (pień drzewa, mały samolot)
10	Złamanie stalowej rury, wygięcie stalowej belki	680 (motorówka)
11	Przewrócenie samochodu do góry nogami, przebicie pięciu stalowej blachy o grubości 2,5 cm	910 (dron Predator)
12	Złamanie metalowej lampy ulicznej, rzut kulą do wyburzania	1300 (helikopter policyjny, sportowy samochód)
13	Przewrócenie SUV-a, rzut sportowym autem	1800 (samochód policyjny)
14	Przewrócenie autobusu, wyrwanie drzwi do skarbca	2250 (pusty kontener morski, SUV, półciężarówka)
15	Przewrócenie ciężarówki, rzut SUV-em	2750 (Humvee)

W przypadku podnoszenia ciężarów istnieją tylko dwie opcje – wszystko albo nic. Jeśli test jest nieudany, nic się nie dzieje. Ciagnięcie ciężarów po ziemi może być łatwiejsze, jeśli Narrator tak zdecyduje – w takim przypadku podnies efektywną Siłę postaci o 1 poziom.

**PŁYWANIE** Postacie z co najmniej 1 poziomem Wysportowania potrafią pływać. Wampiry nie mogą się utopić, ale ciała nieumarłych nie utrzymują się zbyt dobrze na powierzchni, więc się to równoważy.

Żeby rozstrzygnąć czy postaci udaje się przepływać dłuższy dystans bez zbaczania z kursu lub utopienia się (albo zatonięcia w przypadku wampirów), należy wykonać test Wytrzymałość + Wysportowania o ST zależnym od warunków atmosferycznych.

Wampiry, które dzień zastanie w płytkiej wodzie odnoszą takie same obrażenia od światła słonecznego, jak w przypadku grubej warstwy chmur.

**POŚCIG** Wampiry mogą być zmuszone do ścigania swoich ofiar lub do ucieczki przed łowcami albo świadkami.

Jeśli ścigają się dwie mniej więcej równie szybkie postacie (lub pojazdy) albo strona wolniejsza ma jakieś fory (helikopter obserwujący okolicę z powietrza, znajomość terenu), wówczas można rozstrzygnąć wynik pościgu jako prosty pojedynek.

W przypadku pościgu za pomocą pojazdu używa się puli Sprytu + Prowadzenia Pojazdów, ponieważ trzeba mieć uciekającego lub ścigającego w zasięgu wzroku.

W teście pieszego pościgu Umiejętnością jest Wysportowanie. Atrybut może być różny w zależności od rodzaju pościgu – w przypadku długiego biegu może to być Wytrzymałość, w przypadku sprintu Siła, natomiast pościg po dachach w Bombaju to już Zręczność.

Jeśli ścigających lub uciekających jest więcej, może przydać się praca zespołowa, na przykład jeden z uciekających odwraca uwagę obławę.

Pościg może być odgrywany jako konflikt, jeśli gracze chcą nieco większego poziomu narracji. Strony konfliktu zadają sobie nawzajem obrażenia (wskutek wpadania na różne rzeczy lub gwałtownych starć), używając swoich puli pościgu. Każdy uczestnik konfliktu może przerwać go w dowolnej chwili (pozwalając uciec ofierze lub dając się dogonić ścigającemu). Zagrożenia środowiskowe powinny być traktowane jako obrażenia od broni.

**PROWADZENIE POJAZDÓW** Żeby prowadzić jakiś pojazd w typowych warunkach, nie potrzeba wykonywać żadnych testów. Kiedy test jest jednak wymagany, jego pula kości zależy od rodzaju komplikacji – duża szybkość, skomplikowane zakręty i omijanie korków wymagają testu Zręczności + Prowadzenia Pojazdów, natomiast pogoda utrudniająca jazdę to Spryt + Prowadzenie Pojazdów.

ST zależy od wszystkich tych warunków występujących pojedynczo lub w różnych kombinacjach. Ogólnie rzecz ujmując, każda możliwa komplikacja (szybkość, zakręty, korki, pogoda) dodaje +1 do standardowego ST 3 (w lekkim i łatwym do prowadzenia pojazdzie)

lub 4 (w ciężkim i trudnym do prowadzenia). Skrajna wersja jakiejś komplikacji dodaje +2 do ST. Porażka spowalnia lub nawet zatrzymuje pojazd.

Calkowita porażka w tak trudnych warunkach może oznaczać wypadek lub wpadnięcie w poślizg,

**SKRADANIE SIĘ** Skradająca się lub ukrywająca postać przeciwstawia swoją Zręczność + Krycie się Sprytowi + Spostrzegawczości obserwatora lub szukającego. Ciemność, hałasy w tle, podkradanie się z wiatrem lub inne przeszkadzające obserwatorowi czynniki mogą dodać 1 kość do puli podkradającego się. Kamery, skanery lub dobre punkty obserwacyjne dodają 1 kość do puli strażnika.

Podobnie jak w przypadku śledzenia, wampiry używające Niewidoczności być może nie muszą wykonywać żadnych testów.

**ŚLEDZENIE** Postać śledzi inną osobę, mając ją cały czas w zasięgu wzroku, najlepiej samemu nie będąc przy tym zauważonym. Pule kości mogą być rozmaite w zależności od tego, co kto wie. Dopóki śledzący pozostaje niezauważony, będzie to Spryt + Spostrzegawczość przeciwko Determinacji + Cwaniactwu śledzonego (co odzwierciedla środki ostrożności). Jeśli ofiara odniesie sukces, śledząca ją postać zostaje zauważona. Jeśli śledzący zostaje odkryty, ale o tym nie wie, użyj Sprytu + Krycia się lub Cwaniactwa przeciwko Sprytowi + Spostrzegawczości, żeby mu się wymknąć. Jeśli wszyscy wiedzą o sobie nawzajem, nie jest to już śledzenie, a pościg.

Przynaj 1 dodatkową kość śledzącemu w zatłoczonych miejscach, jeśli ofiara nie wie, że jest śledzona. Przynaj 1 dodatkową kość ofierze jeśli wie, że jest śledzona i próbuje zgubić ogon. Przynaj 1 dodatkową kość w średnio zatłoczonych miejscach lub 2 w bardzo zatłoczonych albo takich, gdzie śledzenie jest trudne (zarośnięte parki, dworce kolejowe, supermarkety).

Z pracy zespołowej korzystać odnosi wyłącznie śledzący, chyba że ci, którzy pomagają śledzonemu są mistrzami kamuflażu (lub mogą jakoś zmienić ksztalt, żeby wyglądać jak on). Wampiry używające Niewidoczności mogą w ogóle nie potrzebować testów, kiedy śledzą śmiertelników.

**WŁAMANIE** Włamanie obejmuje wtargnięcie z włamaniem, radzenie sobie z fizycznymi zabezpieczeniami, otwieranie drzwi za pomocą wytrychów, rozpruwania sejfów, a także zabezpieczanie się przed tymi wszystkimi rzeczami. Pule włamania niemal zawsze używają jako Umiejętności Kradzieży.

Atrybut użyty w puli włamania zależy od konkretnego zadania. Otwarcie drzwi wytrychem lub poradzenie sobie z laserowym czujnikiem to Zręczność + Kradzież, natomiast włamanie się do sejfu lub wyłączenie alarmu to Inteligencja + Kradzież. Zauważenie ukrytej kamery może wymagać Sprytu + Kradzieży, a wyłamanie zamka Siły + Kradzieży (i być może Potencji).

Bez względu na to, jaki to test, musi się on udać za pierwszym

razem lub intruz uruchomi alarm. Zabezpieczenia w większości komercyjnych budynków lub w dużych publicznych instytucjach takich jak muzea mają ST 4 lub 5. W przypadku skarbców bankowych i mocniej zabezpieczonych budynków ST jest wyższy. Budynek rządowy może mieć alarmy i zamki wejściowe o ST 4, ale zabezpieczone skrzydło o ST 6 z pomieszczeniem na niebezpieczne materiały o ST 8. Niektórych zabezpieczeń po prostu nie da się złamać przy zbyt niskim poziomie Kradzieży. Na przykład Kradzież na 1 poziomie pozwala pokonać zwykły zamek w drzwiach, ale nie elektroniczny lub sejf.

Zainstalowanie zabezpieczeń to test Inteligencji + Kradzież. Dodaj nadwyżkę sukcesów z tego testu do ST, żeby spenetrować system oraz do testów strażników na odkrycie intruza (zobacz s. 412).

Włamanie wymaga posiadania odpowiednich narzędzi (wytrychów, mostków przy alarmach i tym podobnych), żeby uniknąć zwiększenia ST o 1 (improwizowane narzędzia) lub o 2 (karta kredytowa i spinka do włosów). Narrator może też zezwolić na to, żeby postacie używały Inteligencji + Techniki do złamania czysto elektronicznych zabezpieczeń z karą +1 do ST. Test Inteligencji + Techniki będzie prawdopodobnie warunkiem dla takich podstawowych czynności, jak podłączenie się do kamery lub zhakowanie systemu elektronicznego budynku.

**WSPINANIE SIĘ** Wspinanie się wymaga zazwyczaj testu Zręczności + Wysportowania. Jeśli osoba,

która się wspina poniesie całkowitą porażkę, to albo utknie gdzieś po drodze, albo spadnie (w zależności od decyzji Narratora).

Wampiry korzystające z mocy Niesamowity chwyt (zobacz s. 263) mogą w większości przypadków wspiąć się gdzieś bez wykonywania testu. Używanie lin i sprzętu wspinaczkowego zmniejsza ST o 2 lub więcej.

#### Obrażenia od upadku

Postacie, które spadły odnoszą jedno Powierzchowne Obrażenie Zdrowia za każdy przebyty metr. Wylądowanie na ugietych nogach (i uniknięcie obrażeń) wymaga zdania testu Zręczności + Wysportowania o ST równym wysokości (w metrach), z której się spadało.

#### ZRĘCZNE RĘCE

Kradzieże kieszonkowe, otarcie się o kogoś i jego dotknięcie lub zwykła kradzież w sklepie to działania oparte na zręczności rąk, tak samo jak sztuczki karciane lub ukrycie w dłoni jakiegoś przedmiotu. Korzystanie z nich wymaga testu Zręczności + Kradzież przeciwnie Sprytni + Kradzież lub Spostrzegawczości obserwatora w zależności od tego, która z tych Umiejętności ma wyższy poziom.

Na szczęście rzeczy odwracającego uwagę, jak również głok i ciemność, zapewniają postaci o zręcznych rękach i dodatkową kość.

#### Działania społeczne

Te przykłady obejmują zadania dotyczące trzech Atrybutów Społecznych – Charyzmy, Manipulacji

i Opanowania. Ogólnie rzecz ujmując, BN reagują na poczynania postaci graczy w zależności od podejmowanych przez nie działań.

Niektórzy gracze nie lubią, kiedy rzuty kośmi decydują o ich reakcjach na działania BN i często upierają się, żeby przynajmniej odegrać pełną scenę walki społecznej (zobacz s. 307) zamiast szybkiego pojedynku. Gracze i Narratorzy, którzy będą nieco bardziej otwarci, jeśli chodzi o możliwości dramatyczne, jakie zapewnia wpływanie na innych i perswazja, mogą przekonać się, że gra robi się w ten sposób mniej przewidywalna, a tym samym ciekawsza. Przykładowo Książę może mieć własne powody, żeby zgadzać się z postaciami graczy lub ukrywać przed nimi swoją niechęć.

#### STANDARDOWE MODYFIKATORY SPOŁECZNE

NASTAWIENIE	MODYFIKATOR ST
Lojalne/oddanie	-1
Przyjacielskie/ sklonne do zgody	+/- 0
Obojętne	+1
Podejrzyliwe	+2
Agresywne/ nieprzyjazne	+3
Wrogie	+5

**Nastawienie lojalne/oddanie:** Dana osoba może zaryzykować dla ciebie swoją karierę, a może nawet i życie. Poda ci każdą informację, która może ci pomóc – nie musisz nawet o nią prosić. Może oddać ci przysługę, takie jak pilnowanie więźniów,

pomoc medyczna, wyłamywanie drzwi lub odwracanie uwagi policji. Słucha twoich poleceń i zgadza się na twoje plany, nawet jeśli wydają się ryzykowne.

**Nastawienie przyjacielskie/skłonne do zgody:** Dana osoba nie wyrządzi ci krzywdy i może nawet próbować powstrzymać od tego innych. Odpowie na wszystkie stawiane przez ciebie pytania, o ile wydaje się to rozsądne i bezpieczne. Udzieli ci rady i będzie się za tobą wstawać. Jest skłonna zgodzić się na twoje plany i przyłączy się do ciebie, jeśli korzyści są wyraźne.

**Nastawienie obojętne:** Dana osoba nie wyrządzi ci krzywdy, o ile nie dostanie takiego polecenia lub nie będzie mieć z tego powodu wyraźnej korzyści. Może odpowiedzieć na niektóre pytania, jeśli są uprzejme lub może na tym skorzystać. Nie pomoże ci bez dobrego powodu.

Twoje plany wydają się jej ryzykowne lub głupie, ale raczej nie będzie cię powstrzymywać, o ile jej nie zagrażają. **Nastawienie podejrzyliwe:** Dana osoba podejrzewa, że masz nieuczciwe zamiary, twoje plany dotyczą czegoś nielegalnego lub niebezpiecznego, ale nie ma powodu, żeby wyrządzić ci krzywdę – przynajmniej na razie. Odpowiada ci z minimalnym poziomem uprzejmości lub profesjonalizmu. Raczej nie zgodzi się na twoje plany, chyba że będzie mieć z tego oczywiste korzyści.

**Nastawienie agresywne/nieprzyjazne:** Dana osoba wyrządzi ci krzywdę, jeśli uzna, że ujdzie jej to na sucho. Obserwuje cię i nakłania innych do zrobienia ci krzywdy. Milczy w twoim towarzystwie albo udziela mylących odpowiedzi. Udzieli ci

złych rad, jeśli w ogóle ich udzieli. Nie pomoże ci i będzie przeciwstawiać się twoim planom, bez względu na to czy są sensowne, chyba że ich poparcie to jedyna rzecz, która może pomóc jej przetrwać.

**Nastawienie wrogie:** Dana osoba może zaryzykować swoją karierę, a być może i życie, żeby wyrządzić ci krzywdę lub cię zabić. Będzie aktywnie powstrzymywać innych przed udzieleniem ci odpowiedzi, pomocy lub pocieszenia. Może nawet pomagać twoim wrogom i na pewno zrobi wszystko, co tylko się da, żeby sabotować twoje plany, jeśli nie może ich natychmiast powstrzymać.

Możesz również zmodyfikować ST testu Społecznego w zależności od tego, jak silne są strony, jaka jest ich motywacja oraz jaki jest rodzaj i forma prośby.

## SYTUACJA

## MODYFIKATOR ST

Adwersarz ma wyższą pozycję lub władzę	+1 lub więcej
Adwersarz ma niższą pozycję lub władzę	-1 lub więcej
Postać oferuje korzystny interes lub udzielenie pomocy z góry	-2
Postać oferuje Przysługę	-1 za każdy poziom Przysługi
Przekonania lub osobiste albo polityczne plany adwersarza są zgodne z prośbą	-1 lub -2
Realizacja prośby jest bezpieczna, łatwa lub korzystna	-1
Prośba jest skomplikowana lub ryzykowna	+2
Prośba jest niejasna, niebezpieczna lub kosztowna	+3 lub więcej

Umiejętność lub specjalizacja pasuje do adwersarza, na przykład Przebiegłość (Uwodzenie) w przypadku kogoś, kto zamierza podrywać	-1 lub -2
Umiejętność lub specjalizacja nie pasuje do adwersarza, na przykład zastosowanie Zastraszania wobec wilkołaka	+1 lub +2

**DOBRA GADKA** Wygadana postać, działając mniej jak oszust, a bardziej jak akwizytor sprzedający garnki, stara się przekonać swoją ofiarę przy pomocy półprawd i wzbudzających jej zainteresowanie bzdur. W pulach testów używa się Charyzmy + Przebiegłości przeciwko Opanowaniu + Intuicji ofiary.

**IMPREZOWANIE** Wykonując prosty test Charyzmy + Intuicji, wpływasz na innych (zwłaszcza potencjalnych żywicieli) w taki sposób, że się odprężają i dobrze bawią. Można tak zapewnić dobrą zabawę potencjalnemu sprzymierzeńcowi, rozwijać język informatorowi i nawiązać znajomości z osobami, które przyjdą ci z pomocą, kiedy zacznie się awantura. Wampiry, które nie mogą spożywać płynów (czyli większość z nich), mogą stracić 1 lub 2 kości w tym rzucie – albo wykonać test zręcznych rąk (zobacz s. 415), żeby udawać picie – w zależności od tego, jak istotne jest dla danej osoby wypicie piwa lub czegoś mocniejszego.

**PRZEMAWIANIE** Zdolność do manipulowania tłumem, czy to w przypadku generała czy polityka, może budować i burzyć imperia. Kiedy twoja postać przemawia na zebraniu lub do tłumu, wykonaj test



Charyzmy + Występów Publicznych. Jeśli postać ma czas na przygotowanie się do przemówienia, można rzucić dodatkowo na Inteligencję + Intuicję. Zwycięstwo w tym teście zmniejsza ST następującego po nim przemówienia o 1, a krytyczne zwycięstwo o 2. Porażka nie niesie za sobą żadnych negatywnych konsekwencji, ale całkowita porażka zwiększa ST o 1 (postać popełnia gafę podczas przemówienia).

**PRZESŁUCHIWANIE** Każdy może zadawać pytania, ale nie każdy może otrzymać na nie odpowiedzi. W przypadku przesłuchania musisz posiadać jakieś środki nacisku na ofiarę.

Przesłuchiwanie kogoś w spokojny sposób (Manipulacja + Intuicja) polega na zadawaniu kluczowych pytań, które prowadzą do ujawnienia konkretnych faktów. Użyj prostego pojedynku pomiędzy pulą przesłuchującego i Sprytem + Opanowaniem ofiary.

Przesłuchiwanie z użyciem

przemocy (Manipulacja + Zastraszanie) polega na torturowaniu umysłu lub ciała ofiary dopóki nie ujawni ona, co wie. Ofiara stawia opór przy pomocy Opanowania + Determinacji. Bez względu na wynik pojedynek lub tury konfliktu takie przesłuchanie powoduje obrażenia – ofiara odnosi jedno Poważne Obrażenie za każdy poziom własnej Determinacji. Fizyczne tortury powodują obrażenia Zdrowia, psychiczne zaś Siły Woli.

W przypadku całkowitej porażki przesłuchującego, który stosuje tortury, przesłuchiwany umiera, zapada w letarg lub popada w obłęd.

Dwoje lub więcej przesłuchujących może skorzystać z pracy zespołowej (zobacz s. 122). To partnerstwo działa nawet wtedy, gdy jedna z osób używa Intuicji, a druga Zastraszania („dobry glina, zły glina”).

Liczba i przydatność informacji, którymi dzieli się przesłuchiwany zależy od decyzji Narratora. Zwłaszcza w przypadku tortur ofiara często zmienia szczegóły lub wymyśla różne rzeczy w oparciu o to,

co przesłuchujący chęć usłyszeć.

W przypadku większości kronik stosowanie tortur prowadzi do otrzymywania Skaz.

**UWODZENIE** Wampiry potrafią po mistrzowsku uwodzić, ponieważ często ich przetrwanie zależy od nawiązywania intymnych relacji z ofiarami. Konkretna sytuacja i styl uwodzenia decydują o puli – pierwszy taniec na balu to test Opanowania + Etykiety, podrywanie kogoś w barze może zacząć się od Charyzmy + Intuicji, podrywanie na siłowni zależy od wyniku testu Manipulacji + Wysportowania, a w kawiarni będzie to Spryt + Przebiegłość. Bez względu na to, jaką to sytuacja, Zaleta: Wygląd (zobacz s. 182) niemal zawsze dodaje kości do puli, podobnie jak w niektórych przypadkach Prezencja.

Tak samo jak w przypadku innych testów lub pojedynków, Narrator może sprowadzić uwodzenie do prostego testu Charyzmy + Przebiegłości lub zmienić je w epopeję ciągnącą się przez całą kronikę. Jeśli uwodzenie oznacza dla postaci coś więcej niż posilek – zdobycie Dyskrażji albo dostanie się nocą do

biurowca – potraktowanie go jako konfliktu zapewnia o wiele więcej dramatycznych możliwości.

**WIARYGODNOŚĆ** Pokazanie fałszywych dokumentów i wejście do klubu, dokonanie oszustwa, przedstawienie fałszywych referencji przy staraniu się o pracę, handel podróbkami dzieł sztuki, podszywanie się pod funkcjonariuszy publicznych – testy wiarygodności przyjmują wiele postaci. Oszust używa Manipulacji + Przebiegłości, a jego przeciwnik Sprytu + Intuicji.

Narrator i gracze zainteresowani odegraniem skomplikowanego oszustwa mogą ustalić wysoki Stopień Trudności i wykonać test rozszerzony.

Dobrze podrobione dokumenty i inne fałszywki dodają 1 lub 2 kości do puli, podobnie jak zhakowanie czegoś, jeśli jest to potrzebne przy oszustwie.

**WYSTĘPY ARTYSTYCZNE** Wampiry to egoistyczne potwory, nawet jeśli nie były za życia artystami. Kiedy postać występuje na żywo przed publicznością, będzie to test Charyzmy + Występów Publicznych – im więcej uzyskanych sukcesów, tym lepsza jakość tych występów.

Podobnie jak w przypadku innej twórczości artystycznej, zawsze określa, jakie są intencje testu. W przypadku całkowitej porażki występ jest totalną katastrofą, a występujący może zdobyć sobie nowych wrogów wśród Toreadorów.

**ZASTRASZANIE** Zastraszanie ma dwa efekty. Pasywny nie wymaga wykonywania testu i zapewnia postaci dużo przestrzeni osobistej (na przykład w autobusie lub w barze). Im wyższy poziom Zastraszania, tym większa będzie to przestrzeń. Aktywne Zastraszanie działa poprzez subtelne naciski lub otwarte groźby.

Subtelne naciski (Manipulacja + Zastraszanie) polegają na wykorzystywaniu tego, czego boi się ofiara, na przykład utraty pracy, aresztowania, bólu i agonii za chwilę lub w przyszłości. To działanie jest zwykle szybkim pojedynkiem przeciwko Opanowaniu + Determinacji ofiary. Przegrana strona wycofuje się.

Otwarte groźby (Siła + Zastraszanie) zaczynają się od verbalnych ataków, a mogą skończyć na drobnych fizycznych obrażeniach (odgryzienie lub złamanie palca i tym podobne). Owo działanie to pojedynek przeciwko Opanowaniu + Determinacji lub Sile + Zastraszaniu ofiary (w zależności od tego, która pula jest wyższa). Przegrana strona wycofuje się z konfliktu. Bez względu na to, kto przegrał, postać o niższej Sile otrzymuje nadwyżkę sukcesów z pojedynku Zastraszania jako Powierzchowne Obrażenia Zdrowia.



# Dodatek II: Projekty

Słowo „projekt” pochodzi od łacińskiego *proicere*, co oznacza „rzucić” – jak w przypadku rzucania kośćmi. Początkowo oznaczało ono ryzykowny lub szaleńczy pomysł, a nie rozsądny plan zbudowany w oparciu o diagramy Gantta lub metodę PERT. Wampiry są raczej konserwatywne językowo, a biurokracja i konserwatyzm Camarilli sprawiły, że wciąż wyznaje ona stary sceptycznym wobec projektów młodszych wampirów. Biorąc pod uwagę, ile rzeczy może pójść nie tak, kiedy krwiożercze drapieżniki planują cokolwiek, coś jest tutaj na rzeczy.

Gracze często chcą, aby ich postacie osiągały pewne cele i miały realny wpływ na świat gry, nie zamierają jednak skupiać się w każdej scenie na planach torpedowania mieszkalińca komunalnego (żeby było więcej bezdomnych, na których można żerować) lub doprowadzenia do bankructwa konkurencyjnej sieci kawiarni. Do tego typu pobocznych wątków albo spiskowej działalności przydają się projekty, dzięki którym Narrator może zadać stare jak świat pytanie „Czy jesteście pewni, że chcecie to zrobić?”, później zaś monitorować rozwój sytuacji, kiedy gracze odpowiedzą na nie „Jasne! Co może pójść źle?”.

## Rozpoczynanie projektu

Żeby rozpocząć projekt, gracz lub gracze muszą najpierw przedstawić swój cel wyrażony w kategoriach rozgrywki – zdobyć poparcie głównej Harpii, zniszczyć system kredytowy największego banku w mieście, przejąć policyjny wydział

do walki z narkotykami, odczytać tajemnicze znaki namalowane sprayem na ścianie ich schronienia i tak dalej.

Następnie muszą razem z Narratorem wyrazić swój cel w kategoriach mechaniki gry. Zwykle oznacza to kropki Zaplecza lub innych Cech. Harpia staje się Maulem, zniszczenie banku może powiększyć Zasoby (zostaje on tanio kupiony) lub może zmniejszyć Zasoby znienawidzonego rywala, przejęcie wydziału policji zapewnia kropki Wpływów, a dzięki odczytaniu symboli można dopisać kropki na Karcie Fabuły lub kupić Rytual Magii Krwi.

Wampiry często korzystają z projektów, żeby zmienić Rezonans żywiciela i zwiększyć w dłuższym okresie czasu jego temperament. 1 kropka zmienia Rezonans, który staje się intensywny; 2 kropki zmieniają Rezonans i dodają Dyskraję.

Liczba kropiek, które zapewnia projekt, kiedy uda się go zrealizować, nazywana jest jego Zakresem.

## ETAPY REALIZACJI PROJEKTU

Na koniec gracze i Narrator ustalają etapy realizacji projektu, który może trwać dni, tygodnie, miesiące, lata, dekady, pokolenia śmiertelników, stulecia i tak dalej. Jeden etap powinien równać się mniej więcej 1/10 planowanego czasu trwania projektu. Projekt, który trwa rok może mieć etapy wyrażone w miesiącach.

Projekt trwający krócej niż dziesięć dni powinien być po prostu testem rozszerzonym (zobacz s. 295).

## TEST STARTOWY

Jeśli Narrator spodziewa się, że realizacja lub obrona projektu będzie odgrywała poważną rolę w trakcie kroniki, albo że dana scena może coś dodać do dramatyzmu fabuły lub stanowić ciekawy przerywnik, grupa powinna odegrać jedną lub kilka scen poświęconych pierwszemu etapowi projektu, przygotowując w ten sposób grunt dla dalszego rozwoju opowieści.

Pod koniec tych scen gracz wykonuje rzut startowy, a Narrator ustala jego pulę kości. W większości projektów powinna ona składać się z Umiejętności + Zaplecza. W przypadku uwodzenia Harpii może być to Przebiegłość + Status, zniszczenie banku wymaga Finansów + Zasobów, przejęcie wydziału policji Polityki + Wpływów, a odczytanie symboli Okultyzmu + Karty Fabuły (albo Magii Krwi lub Sprzymierzeńca maga). Wampiry, tak jak i śmiertelnicy, muszą coś mieć, żeby coś zarobić. Tymczasowe kropki Przysług, Memoriam i innych Cech również mogą zwiększyć pulę startową.

Rzut startowy jest prostym testem o ST równym Zakresowi projektu +2. Gracz nie może wydawać na niego punktów Siły Woli ani używać Napływu Krwi. Narrator może zezwolić na używanie w tym rzucie Dyscyplin, zwłaszcza jeśli celem projektu są śmiertelnicy, a nie inni Spokrewnieni.

W przypadku krytycznego zwycięstwa gracz nie musi wkładać do projektu żadnych bieżących kropiek.

W przypadku zwykłej wygranej gracz musi włożyć do projektu liczbę kropiek równą Zakresowi projektu +1 minus nadwyżka sukcesów osiągniętych w rzucie startowym.

**PRZYKŁAD**

*Istvan chce stworzyć narkotykowe imperium w Hamburgu, żeby zapewnić sobie 5 kropek Zasobów. Ma już ich 2 kropki, więc Zakres projektu to 3 kropki. Biorąc pod uwagę, że ma 2 kropki Zasobów, pyta Narratora czy może zamiast tego użyć swoich Wpływów na 3 kropki. Narrator zgadza się i ustala startową pulę kości na Cwaniactwo + Wpływy. Istvan żąda zwrotu Przysługi od Primogenu, żeby zwiększyć pulę z 7 (Cwaniactwo 4 + Wpływy 3) do 8 kości. ST wynosi 5 (2 + Zakres 3). Rzut wychodzi Istvanowi dobrze i wypada w nim 6 sukcesów. Dzięki temu może on odjąć 1 kropkę od wkładu (nadwyżka wyniosła 1 sukces ponad ST), otrzymując w ten sposób wkład o wysokości 3 kropki. Żeby nie pozbawiać się całkiem Wpływów, Istvan wkłada w ten projekt 1 kropkę Zasobów i 2 kropki Wpływów (1 kropka Przysług zniknęła, kiedy wydał ją na rzut startowy). Będzie mu trudniej przez pewien czas, ale ostatecznie się to opłaci.*

Minimalny udział lub wkład w przypadku zwykłej wygranej to 1 kropka. Kropki przeznaczone na projekt nie mogą być używane aż do czasu jego zakończenia, są bowiem „zamrożone”. Ogólnie rzecz ujmując, kropki wkładu powinny być tego samego rodzaju co kropki celu, ale łatwo sobie wyobrazić wymianę Zasobów na Wpływy albo podobne kombinacje. Narratorzy powinni uważać, żeby gracze nie przyznawali

projektom „pustych kropek”, które nie pojawiają się w grze albo nie stracili efektywności Zaplecza (na przykład Maski lub jakieś Karty Fabuły) z powodu wkładu.

W przypadku porażki gracz może spróbować ponownie ze Stopniem Trudności rzutu startowego podniesionym o 1 (moment nie jest odpowiedni, ktoś się wygadał, coś poszło nie tak).

W przypadku całkowitej porażki postać zyskuje nowego wroga lub zmotywowała do działania starego. Narrator może uznać, że ci wrogowie niszczą albo zniechęcają jakieś elementy Zaplecza postaci, która traci w nim 1 lub więcej kropek.

Jeśli Narrator wyrazi na to zgodę, gracze mogą współpracować ze sobą przy rzucie startowym, korzystając z Zaplecza koterii lub zwykłej pracy zespołowej (zobacz s 122). W przypadku wielu graczy zagrożeń jest jednak więcej – wkład i straty muszą dotyczyć wszystkich graczy uczestniczących w rzucie, nawet jeśli wskutek tego koszty projektu rosną. Jeśli pomagają sobie cztery postacie, a wkład wynosi 3 kropki, wszystkie cztery wampiry i tak muszą złożyć się po 1 kropce.

**RZUT CELU**

Licząc od końca, Narrator ustawia kość projektu na cyfrze 10 (0). Zamiast trzymać na stole dodatkową kostkę, można po prostu zapisać wartość kości dla danego projektu razem z jego Zasięgiem i zamierzonymi celami. Narrator, który musi śledzić postępy wielu spisków, prawdopodobnie ma długą listę różnych informacji zapisaną na kartkach lub w telefonie, ale nic nie

zastąpi tego uczucia, kiedy przestawia się kość na kolejną wartość, gdy nadziejdie odpowiednia pora.

Kość projektu przestawia się na niższą wartość po zakończeniu jego etapu, odliczając od 10, przez 9, 8 i tak dalej, aż do 1.

Jeśli gracze niecierpliwią się, mogą wykonać rzut celu w dowolnym momencie gry. Narrator podaje im pulę kości, która może, choć nie musi, być taka sama jak pula startowa projektu (w rzucie celu można używać kropek wkładu, ponieważ są przeznaczone na jego realizację). Rzut celu jest rzutem konfliktu przeciwko puli równej aktualnej wartości kości projektu. Na przykład, jeśli chce się osiągnąć sukces, kiedy kość projektu pokazuje 6, rzuca się przeciwko puli 6 kości.

W rzucie celu nie można wydawać punktów Sily Woli i stosować Napływu Krwi lub Dyscyplin. Nie można w nim również wyrzucić krytycznych sukcesów – o liczby się tylko jako 1 zwykły sukces. Co gorsza, przeciwstawnia pula może osiągać krytyczne sukcesy (można to uznać za fory związane z zachowaniem status quo).

Jeśli gracz zwycięży w tescie, obniża wartość kości projektu o swoją nadwyżkę sukcesów. Jeśli wartość na kości projektu spadnie poniżej 1, odnosi on natychmiastowy sukces. Narrator wymyśla jakiś pasujący do fabuły powód dla tego dramatycznego zwrotu akcji, którym może, aczkolwiek nie musi, podzielić się z graczem.

Jeśli gracz przegrywa, straty oznaczają zmniejszenie liczby kropek Zaplecza, poczynając od poniesionego wkładu. Jeśli przegrana

zmniejsza wkład do o, projekt ponosi natychmiastową porażkę (wyjątek od tej zasady: jeśli rzut startowy był krytycznym zwycięstwem, projekt trwa nadal pomimo przegranej w rzucie celu). Narrator wymyśla jakiś powód tej porażki, którym może, lecz nie musi, podzielić się z graczem.

#### PRZYKŁAD:

*Istvan wykonuje rzut celu, a kość projektu wskazuje wartość 5. Testuje Cwaniactwo + Wpływ (plus 1 kropka wkładu Zasobów, w sumie 8 kości) przeciwko puli 5 kości. Wypada mu 6 sukcesów, a w przeciwnie puli 4. Zmniejsza zatem wartość kości projektu o swoją nadwyżkę (2), obniżając ją do 3. Jeśli jednak przeciwna strona odniosły krytyczne zwycięstwo, straciły on 4 kropki wkładu – czyli cały wkład plus 1 dodatkową kropkę, najprawdopodobniej Wpływów – i cały projekt zakończyłby się porażką.*

Gracze biorący udział w rzucie startowym muszą podzielić się stratami tak samo jak i wkładem, ewentualnie muszą one zostać odjęte od kropek Zaplecza Koterii.

### Zakończenie projektu

Inicjator projektu może go w każdej chwili zakończyć, chociaż pozbicie się wrogów, których sobie w międzyczasie narobił, może już nie być takie proste.

Narrator może wymagać od gracza zapłacenia punktami doświadczenia za zdobyte kropki

Zaplecza – projekty to tylko fabularna oprawa mechaniki postępów. Niektórzy Narratorzy mogą obniżyć te koszty doświadczenia w zależności od stopnia sukcesu projektu, jakości odgrywania postaci i planowania działań przez graczy oraz swojego własnego podejścia do zasad dotyczących wydawania punktów doświadczenia.

### Projekty długofałowe

Żeby postacie odniosły odpowiednią korzyść z projektu trwającego dziesiątki lub setki lat, ich plan musiał zostać uruchomiony dziesiątki lub setki lat temu.

Żeby uruchomić w przeszłości projekt długofałowy, postacie muszą rozegrać jego rozpoczęcie w Memoriam (zobacz s. 315).

Zasady projektu długofałowego są takie same jak te opisane powyżej. Kropki celu Memoriam zalicza się do puli startowej (albo traktuje jako pulę startową) oraz do wkładu poniesionego w przyszłość. Wartość kości projektu może zostać zmniejszona w teraźniejszości o liczbę kropek celu Memoriam, które zostały podczas niego zdobyte – jeśli kość projektu ma mieć w teraźniejszości wartość 4, trzeba zdobyć 6 kropek celu Memoriam i wydać je wszystkie na projekt.

Straty poniesione w wyniku przegranego rzutu celu w teraźniejszości są odejmowane od obecnego Zaplecza, a nie wkładu z Memoriam.

### Projekty konkurencji

Postacie graczy to bynajmniej nie jedyne wampiry, które realizują swoje długofałowe plany. Mogą

więc wykryć, sabotować lub nawet przechwyścić projekty swoich rywali (albo sprzymierzeńców) równie łatwo, co rozpocząć własne.

Narrator musi ustalić bieżącą wartość kości projektu i przynajmniej z grubszą liczbą kropiek jego Zakresu. W razie wątpliwości należy wykonać rzut ustalający wartość kości oraz drugi rzut dla Zakresu projektu, a jego wynik podzielić na pół i zaokrąglić w góre.

#### WYKRYWANIE

#### PROJEKTU KONKURENCJI

Odkrycie, że w ogóle istnieje jakiś projekt może wymagać od postaci podjęcia konkretnych działań w grze. Ustalenie, jak daleko jest on posunięty – czyli odkrycie wartości jego kości projektu – wymaga z pewnością przeprowadzenia śledztwa, a przynajmniej pozyskania informatora.

Wartość kości projektu konkurencji może zmniejszyć się przynajmniej raz w trakcie opowiadanej historii, ponieważ w ten sposób akcja robi się o wiele ciekawsza. Większy dramatyzm wprowadza również projekt stanowiący jakieś zagrożenie dla postaci graczy. Po co zresztą miałby się on w ogóle pojawiać na sesji, gdyby było inaczej?

#### INGEROWANIE

#### W PROJEKT KONKURENCJI

Koteria postaci graczy może wpływać na kość projektu BN, poświęcając scenę (lub całą historię w przypadku dłuższych lub większych projektów) na posunięcie naprzód lub spowolnienie realizacji danego projektu. Dramatyzm akcji wymaga,



żeby koteria była kluczowa (lub potencjalnie kluczowa) dla projektu – patrząc na to realistycznie, grupa wampirów rzeczywiście może wyrządzić wielkie szkody, jeśli działa razem. Narrator może pomóc ustalić, w jaki sposób koteria będzie wpływać na projekt, nawet jeśli będą to działanie pokroju „z braku gwoździa upadło królestwo” lub „mały kamień wywołał lawinę”.

Udana ingerencja koterii zmniejsza (lub zwiększa) wartość kości projektu o 1 lub więcej (według uznania Narratora). Krytyczne zwycięstwo uzyskane w krytycznych rzutach może nawet zakończyć sukcesem lub, co bardziej prawdopodobne, porażką cały projekt.

Ingerencja w realizowany projekt prawie na pewno wywoła reakcję kogoś późnego – celu projektu, jeśli koteria próbuje przyspieszyć jego realizację, albo autora spisku, jeśli próbuje ją spowolnić.

#### **PRZEJMOWANIE**

#### **KONKURENCYJNEGO PROJEKTU**

Koteria, zamiast przyspieszać lub spowalniać realizację projektu,

może go po prostu przejąć i wykorzystać do własnych celów. Mechanika takiego działania może być różna w zależności od intencji koterii oraz tego, jak skonstruowany jest spisek – wykradanie pieniędzy oszustom finansowym wymaga umiejętności innych niż zrzucenie winy za coś na członka jakiejś sekty.

Postacie muszą mieć jednak przed wszystkim jakieś sensowne możliwości ingerowania w spisek. Narrator ocenia czy spełniają te warunki przez samo odkrycie spisku, czy też są potrzebne jakieś dodatkowe działania (przedstawione w narracji albo poprzez rzuty, albo jedno i drugie).

Narrator ustala następnie pulę rzutu celu postaci graczy. Jako że nie muszą one przeprowadzać żadnych przygotowań, może to być zwykła pula Umiejętności, takich jak Manipulacja + Finanse, Okultyzm, Polityka, Cwaniactwo lub coś zupełnie innego (w zależności od projektu).

Następnie gracze muszą wykonać trudny rozszerzony test o ST 5 (zobacz s. 296) z docelowym wynikiem 15 minus wartość

kości projektu. Porażki w tym rozszerzonym teście oznaczają zaalarmowanie twórców projektu, że ktoś w niego ingeruje. Calkowita porażka powoduje, że wiedzą, kto to robi.

Kiedy postacie jakoś wkrążą się w projekt, mogą go przejąć lub obrabować. Obrabianie projektu polega na zabaniu przez koterię połowy kropek jego Zasięgu i nie wymaga wykonywania dalszych rzutów – sam rozszerzony test oznacza, że postacie mogą dokonać rabunku.

Przejęcie projektu wymaga bezpośredniego rzutu celu, tak jakby postacie były jego autorami (Narrator może zmienić pulę kości, żeby użyć Zaplecza postaci lub żeby lepiej pasowała ona do narracji). Jeśli rzut zakończy się zwycięstwem, postacie przejmują korzyści z projektu. Jeśli nie, stracą ustaloną wcześniej liczbę kropek Zaplecza.

Bez względu na wynik postacie razem z nowymi kropkami zdobyły sobie nowego wroga. Jeśli ich nowy wrog pokona je podczas tej historii albo następnej, bohaterowie tracą skradzione lub przejęte kropki.

# Dodatek III:

## Zachęta do rozsądnej gry

### Tożsamość graczy i postaci

Jedną z najlepszych cech gier fabularnych jest to, że możesz odgrywać rolę kogoś innego niż jesteś. Nie istnieją żadne ograniczenia, jeśli chodzi o płeć, narodowość, preferencje seksualne, stan zdrowia, klasę lub pozycję społeczną. Należy jednak pamiętać, że wraz z tą wolnością pojawia się odpowiedzialność wobec innych graczy. Odgrywając rolę kogoś innego, dobrze jest to robić, uwzględniając niuanse i z szacunkiem dla innych. Tak się składa, że gra jest też wtedy ciekawsza. Przykładowo w twojej sesji mogą brać udział osoby uważające się za transseksualne i niezależnie od tego czy chcą fizycznie zmienić płeć, mogą czuć się niekomfortowo, jeśli przedstawisz transseksualność jako zwykłe preferencje lub chorobę, albo choćby założysz, że ich postacie muszą być zawsze transseksualne. Respektuj tożsamość graczy i nie zakładaj, że musi być ona zgodna z tożsamością ich postaci.

W grze narracyjnej, w której można popuścić wodze fantazji, używanie błędnych zaimków pod adresem postaci albo ich graczy, albo przypadkowe powtarzanie obraźliwych stereotypów w opisie to zrozumiałe pomyłki.

Są to nadal pomyłki, ale można je zrozumieć. Zamiast obawiać się przedstawiania różnych tożsamości (i w ten sposób wykluczać z gry na przykład tożsamości transseksualne lub doświadczenie dorastania jako arabski nastolatek w Europie Północnej), można wypróbowywać różne możliwości w kwestii seksualności, płci, narodowości i tak dalej. Kto wie, można nawet dowiedzieć się o sobie czegoś, czego się nawet nie podejrzewało.

Jeśli chce się stworzyć realistyczną i szanującą innych rolę, można się poradzić u kogoś, kto należy do danej grupy.

### Faszyzm w grze

*Wampir: Maskarada* nie jest grą przyjazną dla faszystów. Jeśli jesteś neonazistą, „alt-right”, czy jakkolwiek się dzisiaj nazywasz, zostaw tę książkę i pogadaj z zaufaną osobą o tym, co w twoim życiu poszło nie tak.

Z drugiej strony kultura Spokrewnionych jest nieuchronnie kulturą potworów. Aspekt horroru politycznego *Wampira: Maskarady* polega między innymi na tym, że trzeba przetrwać w kulturze, która wyznaje kult Złych Starych Zwyczajów. Spora część społeczeństwa Spokrewnionych (zwłaszcza Camarilla i Sabat) wyznaje kult tradycji i wywyższania się nad innymi

bogactwem i siłą oraz wychwala religijny fundamentalizm, a nawet premodernistyczne pomysły (na przykład feudalizm). Wielu Spokrewnionych jest na tyle starych, żeby dobrze pamiętać II wojnę światową i ma określone zdanie na temat tego, co obecnie dzieje się na świecie. Łatwo jednak sprawić, żeby w grze nie zapanowało totalitarne podejście. Można podkreślać różnice pomiędzy indywidualnymi wampirami oraz różnymi frakcjami i wewnętrz nich. Można opowiadać historie o wewnętrznych konfliktach, zaskakującej dobroci i nowych ideach. Grać role wampirów słabej krwi, Pariasów, Anarchistów a nawet Camarilli z hellenistycznego miasta, w którym tradycje Wieży z Kości Słoniowej zostały dostosowane do współczesności. Innym sposobem jest przedstawienie społeczeństwa Spokrewnionych w całej jego potwornej (i faszystowskiej) krasie, ale pozwolić na to, aby postacie graczy przeciwstawiały się systemowi od wewnętrz lub na zewnątrz.

Co jeśli ktoś chce grać postacią faszysty lub Narrator chce wprowadzić faszystowskiego BN? Jest takich mnóstwo w Świecie Mroku – potworów, z których wielu ma mile twarze. Może to być jakiś tragiczny czarny charakter albo był przyjaciel, który się stoczył, a nawet ktoś uważany przez postać za sprzymierzeńca.

Może to być neonazista Brujah, skrajnie prawicowy milioner Ventrue albo Tzimisce praktykujący eugenikę. Jakąkolwiek ma twarz, postać gracza powinna mieć szansę na zniszczenie go lub wspomożenie w dostąpieniu odkupienia. Ostatecznie postacie graczy są wyjątkowe – a tego faszyści nie lubią.

Pamiętaj – odgrywanie roli postaci, której poglądom się sprzeciwiasz może być dobrym sposobem zrozumienia, jak funkcjonują na przykład poglądy rasistowskie oraz jak rozpoznać je i zwalczać w realnym świecie. Fikcyjne doświadczanie wygodnych poglądów, jak na przykład robenia kozła ofiarnego z Innego, konformizmu i podporządkowaniu się jakiemuś wielkiemu celowi, może pomóc w dostrzeżeniu tych tendencji u siebie i innych oraz zmniejszyć ich oddziaływanie.

To wszystko dotyczy oczywiście postaci. W czasie, gdy to piszemy, realny świat jest zalewany skrajnie prawicowymi, faszystowskimi ideologiami, a ludzie o dobrych intencjach biernie się temu przyglądają, żeby nie dopuścić do powstawania konfliktów. Zachęcamy, żeby w momencie, gdy ktoś przy grze zacznie wygłaszać skrajnie prawicowe poglądy, zrobić z tym porządek. Jeśli nie odpowiadą ci jakaś historia z gry, możesz użyć któregoś z przedstawionych tutaj sposobów. Nie masz obowiązku tolerowania faszystów ani w grze, ani poza nią. Ta gra jest sposobem na opowiadanie

historii o zrozumieniu, a być może radzeniu sobie z mrocznymi problemami naszego własnego świata. Należy to wykorzystać.

## Przemoc seksualna w grach

Powiedzmy sobie to szczerze – wampiry od czasu publikacji opowiadania Johna Polidoriego *Wampir* w 1819 roku są metaforą drapieżnictwa. Wampiry uwodzą, zniewalają, dominują, a czasami zmuszają ludzi do poddawania się ich woli. Są w końcu dominującymi drapieżnikami i uważają to za swoje prawo. Wampiry podzielające ten punkt widzenia ignorują lub wręcz śmieją się z pojęcia zgody.

Zgoda w tym przypadku nie dotyczy stricte seksu, a charakter Pocałunku i wampira jako drapieżnika niesie ze sobą aurę seksualności. Oryginalny wampir Polidoriego był seksualnym drapieżnikiem pijącym krew dziewcząt w czasie nocy poślubnej (Polidori przyjaźnił się z lordem Byronem i historycy literatury twierdzą, że w swoim opowiadaniu przedstawił tego poetę jako dewianta i seksualnego drapieżnika). Można co prawda w *Wampirze: Maskaradzie* unikać za wszelką cenę tematu seksu, ale trzeba sobie zdawać sprawę, że może on powrócić. Pamiętając o tym, przyjrzymy się kilku kwestiom.

### NIEKTÓRE SCENY ŻEROWANIA

#### MOGĄ PRZYPOMINAĆ NAPASCI

**SEKSUALNA.** Może to stanowić duży problem dla osób, które same padły ofiarą takiej napaści. Podczas żerowania (z wyjątkiem sytuacji, gdy chodzi o uległe Stado albo Konsensualistów, Torbaczy, Farmerów lub Modliszki, zobacz s. 175-178) często korzysta się z Dyscyplin, manipulacji, zmuszania ludzi, atakowania ich i kradzieży ich krwi. Zglebianie zakamarków ludzkiej psychiki może być ważne i ciekawe, ale tylko wtedy, gdy wszyscy się na to zgadzają. Jeśli Twoja grupa chce uniknąć całego tematu „wampira jako seksualnego drapieżnika”, przynajmniej w przypadku własnych postaci, możesz ją zachęcić do stosowania bardziej etycznych typów Drapieżnictwa (wspomnianych powyżej) albo do zainwestowania w Stado.

Gra jest tak zaprojektowana, żeby pozwolić graczom na walkę z najgorszą częścią swojej natury, zamiast się jej poddawać.

### ZAŁOŻENIA KRONIKI.

Żaden z przykładów Założen Kroniki (zobacz s. 172-173) w 5 edycji *Wampira* nie pozwala na wyzyskiwanie ludzi. Nawet gangsterskie „Zasady ulicy” zawierają założenie „Szanuj innych i wymagaj szacunku od innych”. Kiedy ignoruje się czyjasz zgodę, nie szanuje się tego kogoś. To celowe podejście. *Wampir* staje się solidniejszą moralnie grą, gdy wybierze się Założenia Kroniki, z którymi zgadzają się wszyscy gracze.

**SKAZY NAJLEPSZYM**

**PRZYJACIELEM WAMPIRA.** Jeśli jakąś postać, łącznie z twoją, zrobi coś złego, co wydaje się naruszać Założenia Kroniki (jak ignorowanie zgody drugiego człowieka), nie bój się brać za to Skaz. Poproś Narratora, żeby ją dodał albo, jeśli jesteś Narratorem, powiedz graczowi, żeby to zrobił. Niektóre wampiry nie mają zbyt wiele współczucia, mają natomiast Przekonania, do których muszą się stosować i za każdym razem, gdy robią z człowieka niewolnika, ich Bestie stają się silniejsze.

**POZWÓŁ NA AUTOREFLEKSJĘ...**

Kiedy kurczy się Człowieczeństwo wampira, ma on okazję spojrzeć wstecz i przyjrzeć się temu, co zrobił. *Wampir: Maskarada* daje możliwość odkupienia, a postacie powinny się zmierzyć z konsekwencjami swoich czynów. Jeśli nie skorzystają z tej możliwości, konsekwencje zaczynają się piętrzyć. Mówią o tym zasady Skruchy (zobacz s. 239).

**... ALE PAMIĘTAJ, ŻE LUDZIE**

**SĄ WAŻNIEJSI NIŻ GRA.** Jeśli ty lub inni gracze zaczynacie się czuć niekomfortowo, skorzystaj z któregoś ze sposobów przedstawionych w tym Dodatku, żeby sprawdzić, że wszystko będzie w porządku. Inni gracze będą ci za to wdzięczni. *Wampir* to tylko gra. Ma być horrorem skłaniającym do myślenia i dobrą zabawą, a nie samym horrorem.

# Metody regulacji

**Granice i Zasłony.**

To klasyczna technika opisana po raz pierwszy przez Rona Edwardsa w książce *Sex and Sorcery*. Granice i Zasłony pozwalają graczom wybrać, czym chcą się zajmować podczas kampanii. Przed grą Narrator powinien przygotować dwie kartki papieru, jedną podpisując „Granice”, a drugą „Zasłony”. Granice to rzeczy, którymi absolutnie nie powinno się zajmować w trakcie gry i nawet o nich nie wspominać. Zasłony to rzeczy, które mogą się zdarzyć, ale nie będą odgrywane i zamiast tego zastosuje się „wyciemnienie”. Narrator pyta graczy, co chcieliby dodać do list, które mogą być później w dowolnym momencie uzupełniane. Zasłony można przesuwać do Granic i na odwrót. Można dodawać nowe, a także je skreślać (za zgodą innych graczy). Zasłon i Granic nie można używać, żeby wykluczać przeciwników (to znaczy „nie chcę, żeby ten wampir w ogóle pojawiał się w grze, żeby choćby był wspominany”), ale można do tego, aby ograniczyć pewne ich działania, które mogą być zbyt nieprzyjemne dla niektórych graczy (na przykład „nie chcę, żeby przemoc seksualna i jej implikacje w ogóle pojawiały się w grze”, co jest ograniczeniem dla między innymi scen żerowania oraz opisów pewnych mocy Dominacji i Prezencji, chociaż są one ciągle obecne w metafizyce).

**TYPOWE GRANICE:**

Przemoc seksualna, szczegółowe opisy tortur, żerowanie przy użyciu przymusu, głodowanie, okaleczenia, rasistowskie obelgi, seksistowskie uwagi, pajaki, igły, zoofilia, szczegółowe opisy funkcji ciała, cierpienie zwierząt.

**TYPOWE ZASŁONY** Szczegółowe opisy dobrowolnego seksu, emocjonalnego lub fizycznego znęcania się, makabryczne opisy, eksperymenty na ludziach, sceny ze snów i koszmarów, wspomnienia z dzieciństwa, prorocze wizje, śmierć zwierząt.

**Wyciemnienie**

W filmach, kiedy bohaterka ma właśniejść do łóżka z kochankiem lub być przesłuchiwaną, scena zostaje czasami w ostatnim momencie ucięta, podczas gdy (czasami) jęki lub krzyki są nadal słyszalne. Ta technika nazywa się wyciemnieniem i można jej użyć w grze. Jeśli nie chce się relacjonować wszystkich szczegółów sceny seksu albo opisywać krwi tryskającej z tępnicą ofiary, gdy przesadziło się z żerowaniem, można po prostu wyciemnić scenę i przejść do następnej. Gracze też mogą o to poprosić, jeśli czują się niekomfortowo z tym, co dzieje się w grze (zobacz Typy Scen, s. 290-291).

**Światło stop**

Sposób zapoczątkowany przez grupę Games to Gather. Narrator kładzie na stole trzy kółka różnego

koloru – czerwone, żółte i zielone. Poszczególne kolory oznaczają różne poziomy intensywności. Zielony oznacza: „Nie mam nic przeciwko temu i chcę, żeby gra była bardziej ostra”. Żółty oznacza: „Scena jest jak na razie ok i wole, żeby pozostała taka jak do tej pory”. Czerwony oznacza: „Scena jest jak dla mnie zbyt ostra i albo to się zmieni, albo wychodzę z sesji”. Gracze mogą stukać w kółka o odpowiednich kolorach, sygnalizując Narratorowi, czego chcą w danym momencie.

Narrator może również korzystać z takiej metody, żeby zapytać graczy bez przerywania narracji o to czy odpowiada im gra. Może kilka razy postukać w odpowiedni kolor – zielony dla „Ostrzejsza”, żółty dla „Nie zmieniać” i czerwony dla „Mam przerwać?”. Gracze mogą w odpowiedzi dotknąć kółek o odpowiednim kolorze. Mogą również powiedzieć na głos nazwę koloru.

## Karta X

Kartę X wymyślił John Stavropoulos i jej nazwa mówi sama za siebie. Na stole kładzie się kartę lub kartkę papieru z narysowanym znakiem „X”. Gracze lub Narrator mogą w dowolnym momencie jej dotknąć, co oznacza, że chcą przerwania sceny, w której czują się niekomfortowo. Mogą, jeśli chcą, wytłumaczyć dlaczego, ale nie jest to konieczne, a Narrator powinien kontynuować grę, kiedy już wszyscy mogą grać dalej.

## Sprawdzanie gestem czy wszystko jest w porządku

To metoda z larpów, w której używa się gestów zamiast kartek. Jeśli jakiś gracz lub Narrator sprawdza czy wszystko jest w porządku, pokazuje danej osobie dlonią znak „OK”. Powinna ona odpowiedzieć kciukiem skierowanym w górę (wszystko w porządku, można kontynuować), kciukiem skierowanym w dół (niedobrze, należy przerwać) albo pokrącić dlonią (niepewność). Wszystko poza kciukiem w góre przerywa grę i dana osoba może odetchnąć.

## Drzwi są zawsze otwarte

To kolejna technika, której nie trzeba długo wyjaśniać. Jeśli gracz chce przerwać grę z dowolnego powodu, może to zrobić po wcześniejszym uprzedzeniu Narratora. Sesja zostaje przerwana dopóki gracz nie wróci lub nie wyjdzie z lokalu

Niektóre powody wcześniejszego wyjścia z gry mogą być następujące:

- Narrator lub inni gracze celowo ignorują metody, na które wszyscy się zgodzili
- Istnieje jakiś inny, pilny powód, na przykład rodzinny
- Czujesz się niedobrze, masz atak paniki
- Czujesz się niekomfortowo i dajesz o tym znać innym
- Narrator lub gracze stosują poza grą (lub w grze i czujesz się z tym niekomfortowo)

obelgi, groźby lub wdają się w długi spór, żeby naklonić cię do czegoś, czego nie chcesz

- Masz umówione spotkanie lub musisz wyjść z innego powodu
- Widzisz, że nie o to ci chodziło przy włączaniu się do gry

Pamiętaj, że jako Narrator masz również prawo przerwać sesję. Bycie Narratorem może być wyczerpujące psychicznie i emocjonalnie, a jeśli grupa, z którą grasz, nie zwraca na to uwagi, może lepiej przerwać albo całkowicie przestać z nią grywać.

## Podsumowanie

Podsumowanie to metoda stosowana po rozgrywce, używana głównie przez europejskie i amerykańskie grupy larpowe, która może być stosowana razem z innymi powyższymi sugestiami. Po zakończeniu sesji Narrator prosi graczy, żeby odłożyli karty postaci i odetchnęli. Można też włączyć jakąś muzykę lub zjeść coś w czasie podsumowania, podczas gdy gracze wracają na powrót do realnego świata.

Należy w tym czasie rozmawiać o grze z perspektywy innej niż pierwsza osoba. Gracze mówią często o swoich postaciach jako o „sobie”, jako „ja”. W trakcie podsumowania Narrator powinien zachęcać ich do używania imion postaci i mówienia w pierwszej osobie tylko o rzeczach, które czuli jako gracze, a nie jako postacie. Jakie ich zdaniem były najważniejsze momenty w tej sesji? Jakie były ich

ulubione interakcje z postaciami innych graczy lub BN? Czy Narrator powinien coś poprawić? Czy zasady i sugestie dotyczące narracji z niniejszego podręcznika wszystkim odpowiadają? Czy jest coś, co należałoby zmienić, żeby gra była dla wszystkich bardziej interesująca? Tego typu pytania można stawiać w czasie podsumowania, chociaż nie są one konieczne. Jeśli są jakieś inne, bardziej istotne kwestie, które należałoby poruszyć w czasie podsumowania, to jak najbardziej powinno się nimi zająć. Jeśli są gracze, którzy nie chcą uczestniczyć w podsumowaniach, należy to uszanować. Podobnie jak wszystkie inne metody zawarte w tym Dodatku, podsumowania mają sprawiać, żeby gra była dobrą zabawą, a nie zmuszać graczy do rzeczy, które im nie odpowiadają.

Podsumowanie może trwać dowolną ilość czasu (zwykle wystarcza pięć minut na osobę), chociaż po szczególnie napiętej sesji dobrze byłoby poświecić temu nieco więcej uwagi niż zazwyczaj.

## Bibliografia

- *Sexual Assault Myths*; Minnesota State University: <https://www.mnstate.edu/varp/assault/myths.html>
- *What do the terms Lines and Veils mean?*, RPGStackExchange: <https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-lines-and-veils-mean>
- Hannah Arendt *Korzenie totalitaryzmu*
- Bettina Black, *Let's Play with Fire! Using Risk and its Power for Personal Transformation*: <https://nordiclarp.org/2018/03/01/lets-play-fire-using-risk-power-personal-transformation/>
- Maury Brown, *Creating a Culture of Trust Through Safety and Calibration Mechanics*: <https://nordiclarp.org/2016/09/09/creating-culture-trust-safety-calibration-larp-mechanics/>
- Umberto Eco *Ur-Fascism*: <https://www.nybooks.com/articles/1995/06/22/ur-fascism/>
- Ron Edwards, *Sex and Sorcery*
- Judith Herman, *Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence from Domestic Abuse to Political Terror*
- John Polidori, *Wampir*
- John Stavropoulos *The X Card*: [https://docs.google.com/document/d/1SBojsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1\\_hSC2BWPlI3A/mobilebasic](https://docs.google.com/document/d/1SBojsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1_hSC2BWPlI3A/mobilebasic)

# Indeks

<b>A</b>	Cwaniactwo 164 Człowieczeństwo 236 Cztery Humory 226	Golkonda 391 Gwiazda Sceny 176	Kradzież Vitae 276 Krag Chroniący Przed Duchami 280 Krag Chroniący Przed Ghulami 279 Krag Chroniący Przed Kainitami 282 Krag Chroniący Przed Lupinami 281 Krew W Warkach 212 Krew Wilkołaków 380 Kregi Ochronne 277 Kronika 117, 139 Kropki 118 Krótkotrwała Więź 182 Krwawa Wygrana 205 Krwawy Kamień 277 Krwawy Ślad 278 Krwiożerczy Szeryf 379 Krycie się 160 Krytyczne Zwycięstwo 120 Krytyczny Sukces 120 Książę 51 Kult Krwi 198	Mgła 286 Mgnienie Oka 269 Miejsca 337 Miotacz Ognia 383 Mityczne Wady i Zalety 179 Moc Krwi 215 Moce 244 Moce Amalgamatowe 244 Mocna Krew 275 Modliszka 177 Modyfikatory 120 Mroczny Sekret 189						
<b>B</b>	Bahari 387 Bestialską Porażką 207 Bezcielesne Przejście 281 Beznadziejne Uzależnienie 181 Biblioteka 188 Biskup Noddytów 378 Bliskość Dyscypliny 184 Bliskość Wśród Portepionych 313 Blok 299 Bluznierzec Hieros Gamos 287 BN 40 Bojownicy 197 Brak Schronienia 187 Broń Biała 159 Broń Konwencjonalna 383 Broń Miotana 304 Broń Zapalająca 383 Brujah 65 Brutalny Pocalunek 263 Brzydkie Wygląd 182 Budzenie Się 219	Daleki Skok 262 Daleki Zasięg 286 Degeneracja 239 Dekapitacja 221 Desperacja 287 Determinacja 157 Diabolizm 234 Długi Pocalunek 266 Długotrwała Więź 181 Długotrwałe Kompulsje 314 Domena 195 Dominacja 248 Domniemanie Kompetencji 355 Dotyk Skorpiona 275 Drewiane Kolki 221 Drobne Działania 300 Druga Inkwizycja 39 Drzewce Opoźnionego Rozpadu 282 Duch W Maszynie 257 Duchowa Więź 247 Dyskraża 227 Dzielenie Zmysłów 253 Dzienna Straż 197 Dzienny Krwiopijca 184 Dzikie Szepy 245	Ignorowanie Klątwy 260 Inkwizytor Delta 375 Inteligencja 156 Intensywny 227 Intuicja 165 Iskra Gniewu 263 Izolacja Przez Anarchistów 183 Izolowany 193	<b>I</b> Jak Żywy 184 Jasnowidztwo 254 Jazda Na Fali 219 Jeanette i Therese Voerman 393 Jeden Rzut 298 Jedzenie 180 Języki Obce 179 Jihad 48	<b>J</b> Kain 47 Kanibal 176 Karta Fabuły 151, 386–410 Klanowe Kompulsje 209 Klanowe Przekleństwo 183 Klątwa Z Folkloru 180 Kler 375 Kluczowa Scena 292 Kocia Zwinność 269 Kociol Krwi 276 Kocur 176 Koktajl Molotowa 383 Komando 198 Kompromis 297 Kompulsje 207 Komunikacja Ze Stwórcą 278 Kondycja 155 Konflikt Jednego Rzutu 301 Konflikty 123 Konflikty Zaaawansowane 297 Konsensualista 177 Kontakty 185 Kontakt W Camarilli 184 Kor 377 Korozyjne Vitae 274 Koteria 139, 195 Kradzież 160	<b>K</b> Kain 47 Kanibal 176 Karta Fabuły 151, 386–410 Klanowe Kompulsje 209 Klanowe Przekleństwo 183 Klątwa Z Folkloru 180 Kler 375 Kluczowa Scena 292 Kocia Zwinność 269 Kociol Krwi 276 Kocur 176 Koktajl Molotowa 383 Komando 198 Kompromis 297 Kompulsje 207 Komunikacja Ze Stwórcą 278 Kondycja 155 Konflikt Jednego Rzutu 301 Konflikty 123 Konflikty Zaaawansowane 297 Konsensualista 177 Kontakty 185 Kontakt W Camarilli 184 Kor 377 Korozyjne Vitae 274 Koteria 139, 195 Kradzież 160	<b>L</b> Laboratorium 188 Leczenie 127 Leczenie Obrażeń 218 Leczenie Wampirów 218 Letarg 223 Lien 196 Lokalizacja 188 Luksus 188	<b>L</b> Lowcy 198 Lyk Elegancji 270 Lyk Mocy 264 Lyk Wytrzymałości 261	<b>N</b> Nadwrażliwość 251 Nadwyżka 121 Napływ Krwi 218 Narrator 40 Natreci 190 Nauka 168 Nawidzone 188 Nędzarz 194 Niechęć 194 Niedzwiedź 377 Nieodparty Głos 267 Nicomylna Celność 270 Niesamowity Chwyt 263 Niesława 189 Niesprawność 126 Nietoperz 377 Nieuamarły Rój 246 Niewidoczne Przejście 257 Niewidocznośc 256 Niewolnik Więzi 181 Niezwiązywalność 182 Nomadzi 198 Nosferatu 81 Nowicjusze 140	<b>O</b> Oblęd 250 Obrażenia Poważne 126 Ochrona Przed Duchami 279 Ochrona Przed Ghulami 278 Ochrona Przed Kainitami 81 Ochrona Przez Lupinami 280 Ochrona Świętego Schronienia 281 Oczy Babel 279 Oczy Bestii 271 Oczy Nocnego Drapieżcy 282 Oczywisty Drapieżnik 192 Odbicie Drewnianej Zguby 280 Odczytywanie Duszy 253 Odporność 259 Odporność Na Więź 182 Odpychający Wygląd 182 Odrażające 188 Odstraszanie 265 Odstraszanie Z Folkloru 180
<b>C</b>	Calcinatio 285 Calkowita Porażka 122 Camarilla 37 Carna 389 Cechy 118 Cela 188 Cerberus 197 Chaoskopy 382 Charyzma 156 Chasse 195 Chodzący w Ogniu 279 Choleryk 226 Chowaniec 245 Chyzość 269 Ciało Z Marmuru 261 Ciężkie Urazy 305 Cisia Śmierci 257	Faerie 380 Fala Uderzeniowa 264 Farmer 175, 182 Finanse 168 Fixatio 285 Flegmatyk 226 Forma Mgły 272 Formuły 284 Frontalny Atak 300	Gang Klów 197 Gangrel 69 Gangster 375 Ghul 375 Ghule 234 Glód 205	<b>F</b> Faerie 380 Fala Uderzeniowa 264 Farmer 175, 182 Finanse 168 Fixatio 285 Flegmatyk 226 Forma Mgły 272 Formuły 284 Frontalny Atak 300	<b>G</b> Gang Klów 197 Gangrel 69 Gangster 375 Ghul 375 Ghule 234 Glód 205	<b>M</b> Mag 381 Magia Krwi 273 Magnetyzm Gwiazdy 268 Majestat 267 Malkavian 75 Manewry 299 Manipulacja 156 Mapa Relacji 143 Maréchal 198 Maska 185 Maska Tysiąca Twarz 258 Masowa Manipulacja 251 Maula 186 Medycyna 168 Melancholik 226 Memoriam 315 Mesmeryzm 250 Metamorfoza 272 Metody Destylacji 285	<b>M</b> Mag 381 Magia Krwi 273 Magnetyzm Gwiazdy 268 Majestat 267 Malkavian 75 Manewry 299 Manipulacja 156 Mapa Relacji 143 Maréchal 198 Maska 185 Maska Tysiąca Twarz 258 Masowa Manipulacja 251 Maula 186 Medycyna 168 Melancholik 226 Memoriam 315 Mesmeryzm 250 Metamorfoza 272 Metody Destylacji 285			
<b>D</b>										
<b>E</b>										
<b>J</b>										
<b>K</b>										
<b>L</b>										
<b>N</b>										
<b>O</b>										
<b>P</b>										
<b>R</b>										
<b>S</b>										
<b>T</b>										
<b>U</b>										
<b>V</b>										
<b>W</b>										
<b>Z</b>										

Ogień 221	Przeczucie 252	Sludzy 190	Tryby Gry 293	Wskaźniki 119
Okultyzm 169	Przedmioty 382	Smak Krwi 274	Tura 115	Wybiorcze Żerowanie 182
Opanowanie 156	Przedpotopowcy 47, 214	Smak Zwierzęcia 246	Twardość 260	Wyczucie Bestii 245
Opętanie 255	Przekonania 172	Solidność 192	Tworzenie Postaci 135	Wyczucie Niewidocznego 252
Organózera 182	Przeniesienie Bestii 247	Specjalizacje 159	Tydzien Koszmarów 406	Wydawnictwa Antagonistów 379
Osłona 304	Przerzążające Spojrzenie 266	Spostrzegawczość 170	Typy Drapieżnicza 175	Wydawanie Punktów Siły
Ostateczna śmierć 223	Przetywnik 293	Spowicie 287		Woli 158
Ostateczny Rozkaz 251	Przykładowe Wskaźniki	Sprawdzian Pobudzenia 210		Wygląd 182
Oszalałający Wygląd 182	Broni 306	Sprawdziany 123		Wygrana Jakim Koszem 121
Oświetlenie Ślądu Ofiary 279	Przymuszenie 249	Spryt 152		Wyksztalcenie 171
Owdziała Przyczepność 278	Przynęta Na Kolek 180	Sprzęt 382		Wystrozone Zmysły 252
Ozyrys 177	Przyspieszenie 268	Sprzymierzency 190		Wyrzutnia Kolków 384
<b>P</b>	Przyzwani 267	Stado 192		Wyrzutnia Sieci 384
Pancerz 306	Prak Drapieżny 377	Starszy 140		Wysoko Funkcjonujący
Pelna Obrona 300	Pula Kości 118	Status 193		Uzależniony 181
Perswazja 165	Pula Umiejętności 118	Stłumienie Vitae 274		Wysportowanie 164
Piaskun 177	Pule Drapieżnicza 310	Stopień Trudności 119		Występy Publiczne 166
Pierwotna Broń 271	Punkty Doświadczania 130	Strażnicy 199		Wytrzymale Bestie 260
Pierwsza Inkwizycja 395		Strażnicy (Schronienie) 189		Wytrzymałość 260
Pies Stróżujący 377	<b>Q</b>	Strzelanie 161		Wzmocnienie Wewnętrznej
Pieszczota Baala 276	Questari 199	Stygmaty 180		Fasady 261
Pięknym Wygląd 182		Sukces 118		
Pięść Kainia 264	<b>R</b>	Swobodne Serce 273	<b>Z</b>	
Piętno Camarilli 183	Racionalizacja 251	Swobodny Wyreżyserowany 293	Zachwyty 266	
Plumaries 199	Raufoss 384	Swobodny Wyreżyserowany 293	Zagrożone 188	
Pobudzenie Krwi 210	Regencja 199	Swobodny Wyreżyserowany 293	Zahaczki Fabularne 354	
Pociski "Oddech Smoka" 384	Rezonans 226	Syrena 178	Zalaty Slabej Krwi 183	
Podział Na Pół 123	Rozdzieranie Akcji 360	System Bezpieczeństwa 189	Zależność Od Vitae 183	
Pogarda 194	Rozszerzone Pojedynek 296	System Zobowiązań 318	Zalożenia Kroniki 172	
Pokolenie 214	Rozumienie Zwierząt 166	Szal 219	Zanieczyszczona Krew 312	
Policjant 375	Ruch Podezas Konfliktu 300	Szal Główu 220	Zapasy 303	
Polityka 169	Rudi 403	Szal Strachu 220	Zapomnienie 250	
Połowanie 309	Rumieniec Życia 218	Szal Wścielkości 220	Zaskoczenie 303	
Portillon 196	Rytuały 276	Szczur 377	Zasłona Cienia 257	
Poskromienie Bestii 246	Rytuały Ochronne 277	Sztuka Przetrwania 163	Zasoby 194	
Posokowiec 182	Rzemiosło 160	Śledczy Inkwizycji 376	Zaspokajanie Główu 211	
Postacie 133		Śledztwo 170	Zastraszanie 166	
Postępy 298	<b>S</b>	Śmiercionośne Ciało 262	Zatarcie Wspomnień 249	
Potencja 262	Sala Operacyjna 189	Śpiwór Przeciwsłoneczny 283	Zauroczenie 267	
Poterna 189	Sangwinik 226	Światło Sloneczne 221	Zdolności Przywódcze 166	
Potomek 140	Sbirri 199	Świeża Pobudka 278	Zdrowie 119	
Potomek Hardestadta 396	Scena 116		Żeby Mleczne 183	
Potomek Helleny 397	Scena Ogólna 292	<b>T</b>	Zimnokrwisi 367	
Powierzchowne Obrażenie 126	Scenerie Dla Polowań 328	Technika 171	Zjawa 379	
Powietrzny Pęd 289	Schronienie 187	Telepatia 255	Zmiana Kształtu 272	
Praca Zespolowa 122	Sekta 142	Temperament Bestii 183	Znaki 326	
Pragnienia 174	Serce Z Kamienia 283	Teren Lowiecki 310	Znany Nieboszczyk 186	
Pragnienie Matuzalema 182	Seria Testów 295	Test Destylacji 284	Znany Zimnokrwisty 186	
Prawda Krwi 279	Sesja 116	Test Kaskadowy 296	Znikanie 258	
Prawdziwa Wiara 222	Sesja Zero 135	Test Rytuału 277	Zręczność 155	
Precyzyjne Trafienia 305	Sila 155	Testy Rozszerzone 295	Zwierzęta 377	
Preludium 138	Sila Kompulsji 314	Theo Bell 404	Zwłoki 183	
Prezenca 264	Sila Przez Ból 261	Torbacz 178		
Primogen 51	Skazy 239	Toreador 87	<b>Ž</b>	
Probierze 173	Skrucha 239	Tradycje 51	Želazna Gardziel 182	
Proste Testy 117	Skułecznosć 192	Transformacja 270	Žycie Przeszłością 179	
Prowadzenie Pojazdów 160	Slaba Krew 109	Tremere 93		
Przebiegnięcie 269	Slabość Śmiertelnika 183	Trójca 405		
Przebranie Oszusta 259	Slawa 189	Trudne Testy Rozszerzone 296		
Przeciwnik 187	Slowo-Klucz 294			

# WAMPIR

M A S K A R A D A



Imię	Koncepcja	Drapieżnik
Kronika	Ambicje	Klan
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie

## ATRYBUTY

	Fizyczne	Spłeczne	Umysłowe
Siła	○○○○○	○○○○○	Inteligencja ○○○○○
Zręczność	○○○○○	Manipulacja ○○○○○	Spryt ○○○○○
Wytrzymałość	○○○○○	Opanowanie ○○○○○	Determinacja ○○○○○
<b>Zdrowie</b>		<b>Siła Woli</b>	
	□□□□□	□□□□□	□□□□□

## UMIEJĘTNOŚCI

Broń Biała	○○○○○	Cwaniactwo	○○○○○	Finanse	○○○○○
Kradzież	○○○○○	Etykieta	○○○○○	Medycyna	○○○○○
Krycie się	○○○○○	Intuicja	○○○○○	Nauka	○○○○○
Prowadzenie pojazdów	○○○○○	Perswazja	○○○○○	Okultyzm	○○○○○
Rzemiosło	○○○○○	Przebiegłość	○○○○○	Polityka	○○○○○
Strzelanie	○○○○○	Rozumienie zwierząt	○○○○○	Spostrzegawczość	○○○○○
Sztuka przetrwania	○○○○○	Występy publiczne	○○○○○	Śledztwo	○○○○○
Walka wręcz	○○○○○	Zastraszanie	○○○○○	Technika	○○○○○
Wysportowanie	○○○○○	Zdolności przywódcze	○○○○○	Wykształcenie	○○○○○

## DYSCYPLINY

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonans .....

Głód □□□□□ Człowieczeństwo □□□□□ □□□□□



Założenia kroniki

Probierze i przekonania

Klątwa klanowa

--	--	--

### Atuty i wady

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

### Moc krwi

○○○○○	○○○○○
Napływ krwi	Wartość leczenia
Bonus mocy	Przerzut pobudzenia
Kara pożywiania	Siła klątwy

**Suma doświadczenia** .....

**Wydane doświadczenie** .....

Notatki
---------

Prawdziwy wiek
Pozorny wiek
Data urodzenia
Data śmierci
Wygląd
Wyróżniające cechy
Historia

# WAMPIR

MASKARADA



DOŁĄCZ DO KOTERII „WAMPIRA: MASKARADY”!

Znajdziesz nas na:

[www.facebook.com/wampir.maskarada](https://www.facebook.com/wampir.maskarada)

[www.instagram.com/wampir.maskarada](https://www.instagram.com/wampir.maskarada)

[www.alis.games](https://www.alis.games)



ZAPRASZAMY DO ŚWIATA MROKU V EDYCJI:



KUP NA:

**WAMPIR.STORE**



Anarchiści, Camarilla, Ekran Narratora, Notatnik, „Nowa Krew” - premiera zaplanowana na 31.10.2020

**VAMPIRE®**  
THE ETERNAL STRUGGLE

**NAJLEPSZA  
MULTIPLAYEROWA  
GRA KARCIANA  
POWRÓCIŁA!**

**WWW.VTES.STORE**



*Nikt nie ma nadę mną władzy.  
Żaden człowiek. Żaden bóg. Żaden książę.  
Czymże jest powoływanie się na wiek dla kogoś,  
    kto jest nieśmiertelny?  
Czymże jest powoływanie się na władzę dla kogoś,  
    kto oszukał śmierć?  
Wezwij do swoich przeklętych łowów.  
Zobaczmy, kogo pociągnę ze sobą do piekła.*

Narracyjna gra osobistej i politycznej grozy.

## PIĄTA EDYCJA



© White Wolf 2018



Ostrzeżenie o zawartości: zawiera wulgarny język oraz treści odnoszące się do przemocy i seksu. Tylko dla dojrzałych odbiorców.