WILKOŁAK

APOKALIPSA

EDYCJA POLSKA

DZIEDZICTWO

• WEREWOLF • THE APOCALYPSE

LEGACY RITE

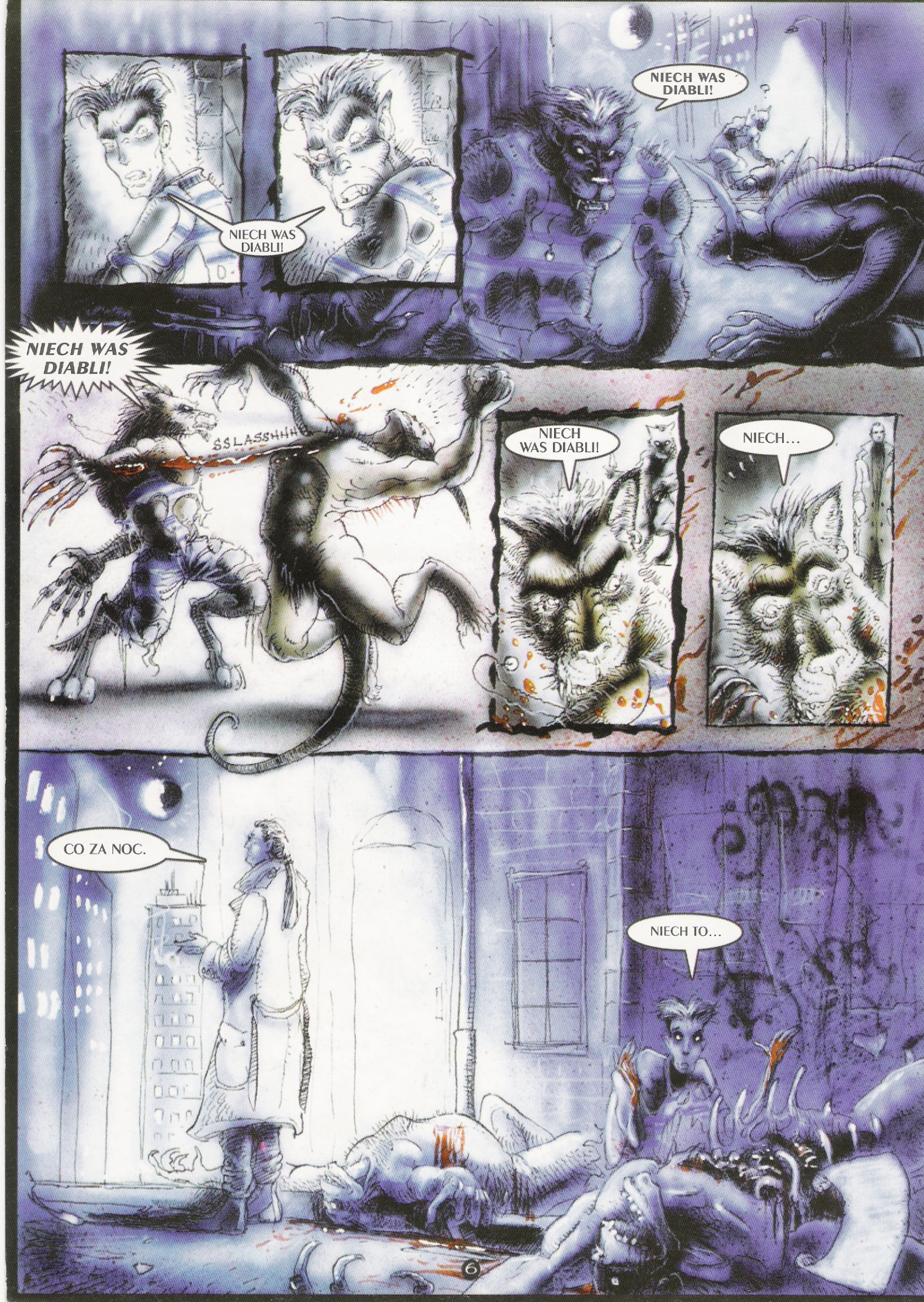
TEKST BILL BRIDGES
RYSUNKI TONY DITERLIZZI

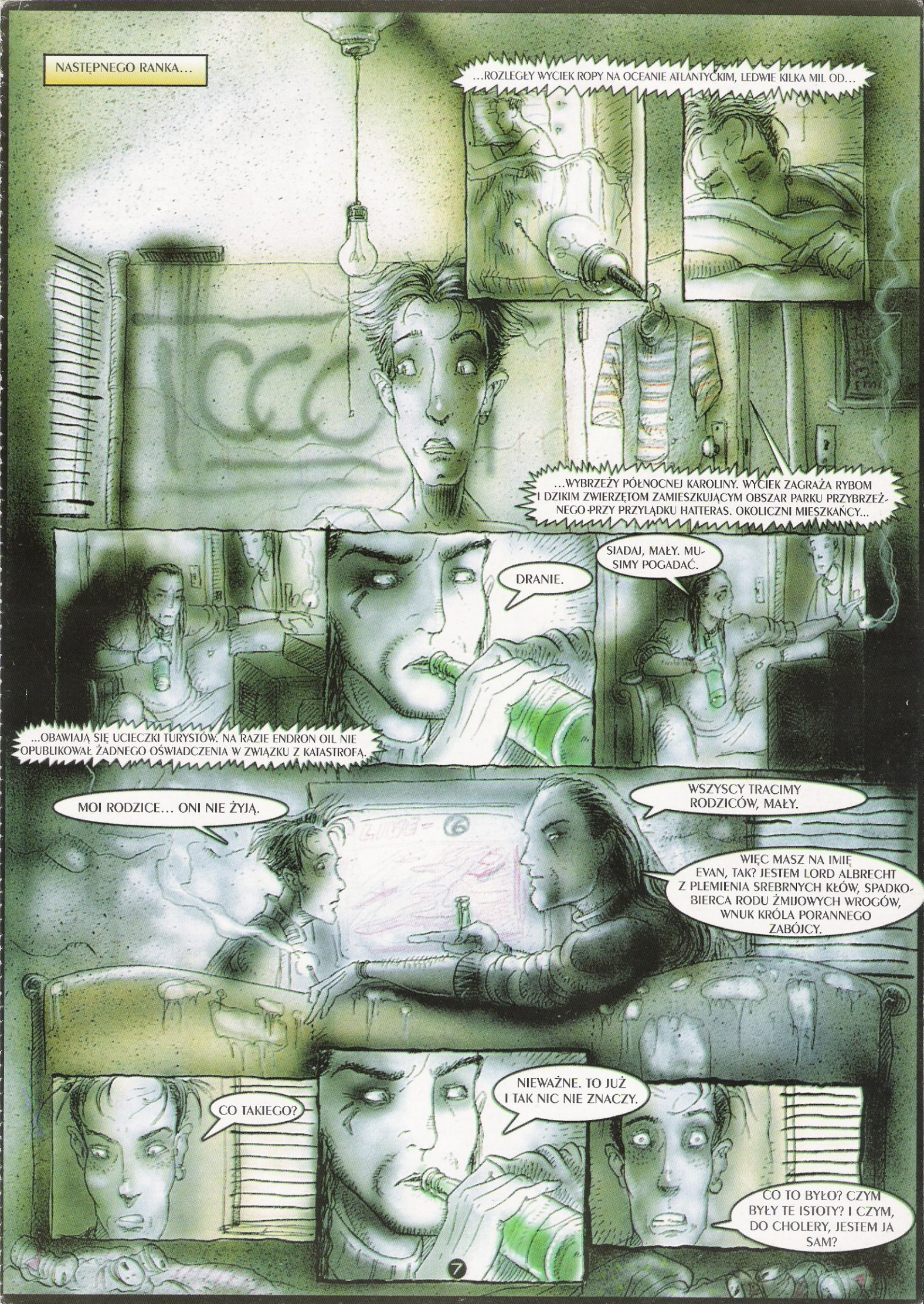
PRZEBUDZI SIĘ.
ZNOWU – NIE...
NIC JUŻ NIE ROZUMIEM. CO SIĘ ZE MNĄ DZIEJE?
SNY... WILKI... TE WSZYSTKIE ZADRAPANIA – CO JEST GRANE?
NIEDOBRZE. STARY SIĘ NIEŹLE ZJEŻY. CO JA MU POWIEM O CIUCHACH?
NIE JEST TO JAKIŚ OSTATNI KRZYK MODY...
GDZIEŻEŚ SIĘ DO CHOLERY...
WOLF MAN SPOTTED!
CO TO MA BYĆ? O TEJ PORZE WŁÓCZYSZ SIĘ PO MIEŚCIE?

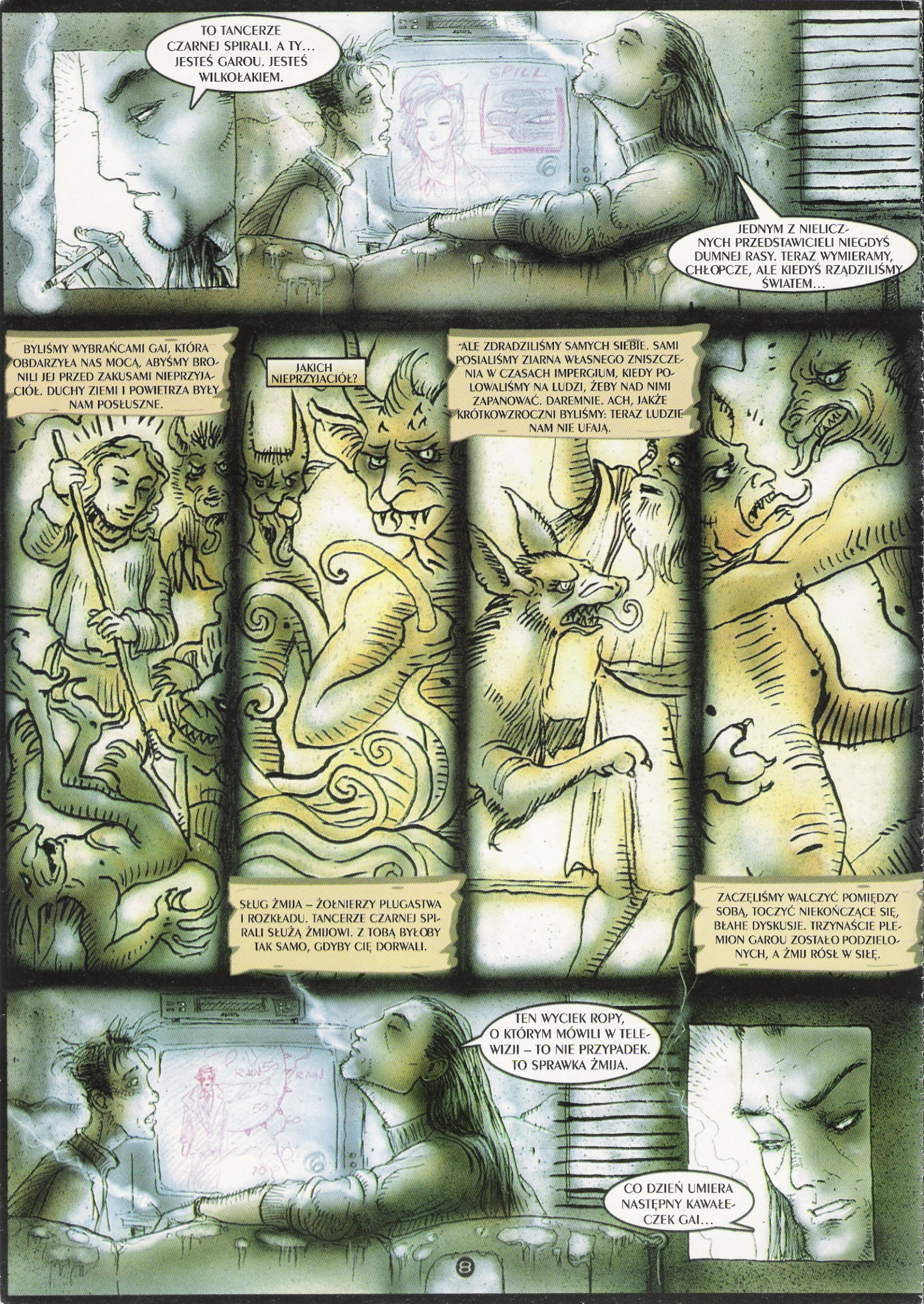
ED... NIE!
DAM CI NAUCZKĘ, ŻEBYŚ NIE PAKOWAŁ SIĘ W TO CAŁE BAGNO, GANGI I TAK DALEJ.
SMACK
JEŚLI JESZCZE KIEDYŚ...
AAAAAAAAAAHHHH
SSLASSHHH
SSLASSHH
NIE BĘDZIESZ JUŻ MUSIAŁ WYSŁUCHIWAĆ ICH CHRZANIENIA.
WSZYSTKO W PORZĄDKU, EVAN.
O RANY!

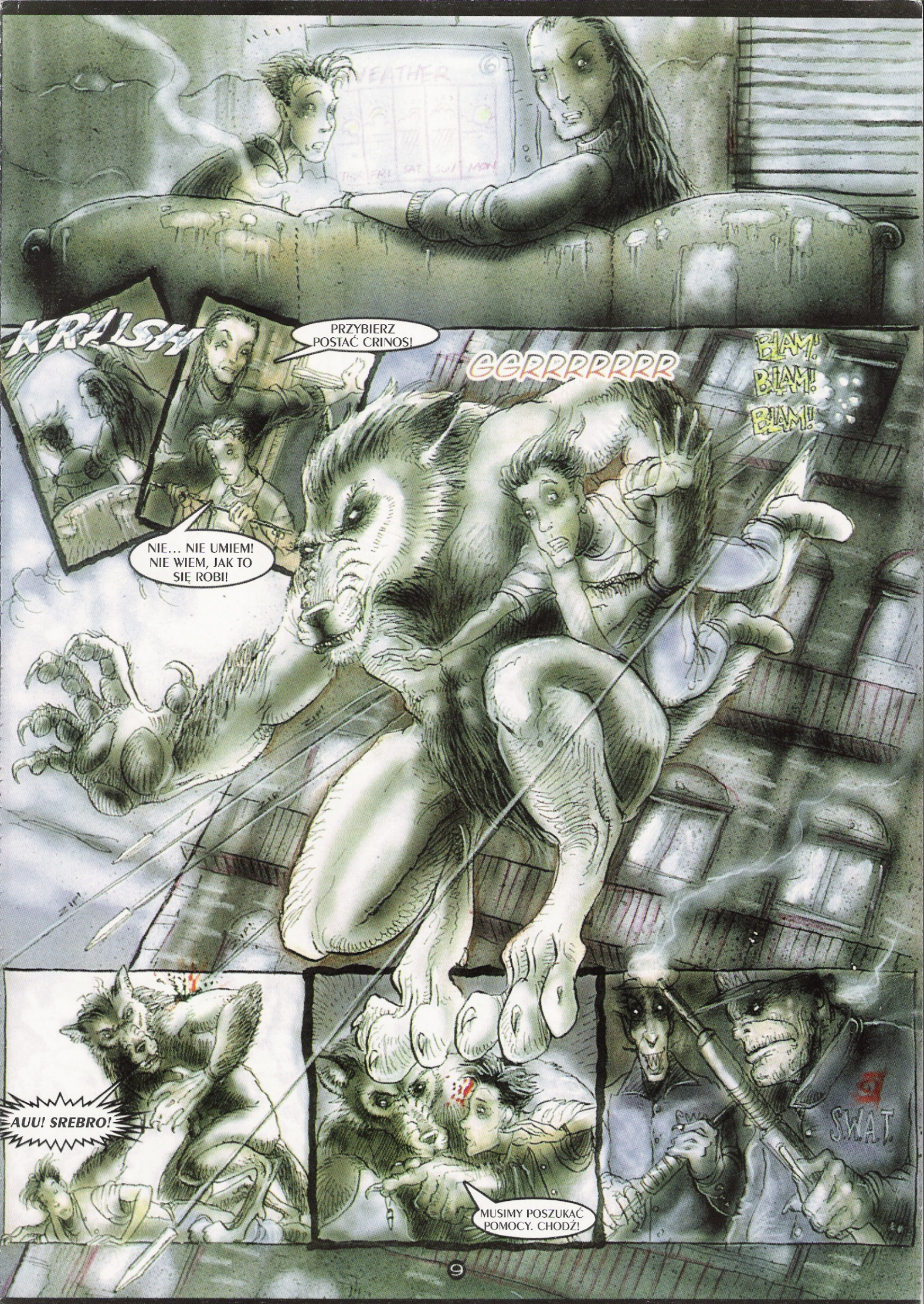
·huff· huff· huff · HA! HA! huff! ·huuff! · huuff! · huff huff huff huff
HA!
HA!
HA!
HA!
HA!
HA!
HA!
HA!
TY, MAŁY! MOŻE BYŚ TAK PA-
TRZYŁ, GDZIE LEZIESZ? TO BYŁA
MOJA OSTATNIA FLASZKA!
>KRASH!<
HAUFF!
HAUFF!
UFF!
WHOOOOSH
EVAAAN... OCH! EVAAAN...

RRRRRRRRRRRRRRRR...
RAWRRR!
RRRR!
TO ZATRZYMA NAS TYLKO NA CHWILĘ. BĘDZIESZ NASTĘPNY, EVAN.
RAWRRR!
SSSSSLASSH-H!!
ARRG!


NIECH WAS DIABLI!
NIECH WAS DIABLI!
NIECH WAS DIABLI!
SSLASSHHH
NIECH WAS DIABLI!
NIECH...
CO ZA NOC.
NIECH TO...


NASTĘPNEGO RANKA...
...ROZLEGŁY WYCIEK ROPY NA OCEANIE ATLANTYCKIM, LEDWIE KILKA MIL OD...
...WYBRZEŻY PÓŁNOCNEJ KAROLINY. WYCIEK ZAGRAŻA RYBOM I DZIKIM ZWIERZĘTOM ZAMIESZKUJĄCYM OBSZAR PARKU PRZYBRZEŻNEGO PRZY PRZYLĄDKU HATTERAS. OKOLICZNI MIESZKAŃCY...
SIADAJ, MAŁY. MUSIMY POGADAĆ.
DRANIE.
...OBAWIAJĄ SIĘ UCIECZKI TURYSTÓW. NA RAZIE ENDRON OIL NIE OPUBLIKOWAŁ ŻADNEGO OŚWIADCZENIA W ZWIĄZKU Z KATASTROFĄ.
WSZYSCY TRACIMY RODZICÓW, MAŁY.
MOI RODZICE... ONI NIE ŻYJĄ.
WIĘC MASZ NA IMIĘ EVAN, TAK? JESTEM LORD ALBRECHT Z PLEMIENIA SREBRNYCH KŁÓW, SPADKOBIERCA RODU ŻMIJOWYCH WROGÓW, WNUK KRÓLA PORANNEGO ZABÓJCY.
NIEWAŻNE. TO JUŻ I TAK NIC NIE ZNACZY.
CO TAKIEGO?
CO TO BYŁO? CZYM BYŁY TE ISTOTY? I CZYM, DO CHOLERY, JESTEM JA SAM?


TO TANCERZE CZARNEJ SPIRALI. A TY... JESTEŚ GAROU. JESTEŚ WILKOŁAKIEM.
JEDNYM Z NIELICZNYCH PRZEDSTAWICIELI NIEGDYŚ DUMNEJ RASY. TERAZ WYMIERAMY, CHŁOPCZE, ALE KIEDYŚ RZĄDZILIŚMY ŚWIATEM...
BYLIŚMY WYBRAŃCAMI GAI, KTÓRA OBDARZYŁA NAS MOCĄ, ABYŚMY BRONILI JEJ PRZED ZAKUSAMI NIEPRZYJACIÓŁ. DUCHY ZIEMI I POWIETRZA BYŁY NAM POSŁUSZNE.
JAKICH NIEPRZYJACIÓŁ?
ALE ZDRADZILIŚMY SAMYCH SIEBIE. SAMI POSIALIŚMY ZIARNA WŁASNEGO ZNISZCZENIA W CZASACH IMPERGIUM, KIEDY POLOWALIŚMY NA LUDZI, ŻEBY NAD NIMI ZAPANOWAĆ. DAREMNIE. ACH, JAKŻE KRÓTKOWZROCZNI BYLIŚMY: TERAZ LUDZIE NAM NIE UFAJĄ.
SŁUG ŻMIJA – ŻOŁNIERZY PLUGASTWA I ROZKŁADU. TANCERZE CZARNEJ SPIRALI SŁUŻĄ ŻMIJOWI. Z TOBĄ BYŁOBY TAK SAMO, GDYBY CIĘ DORWALI.
ZACZĘLIŚMY WALCZYĆ POMIĘDZY SOBĄ, TOCZYĆ NIEKOŃCZĄCE SIĘ, BŁAHE DYSKUSJE. TRZYNAŚCIE PLEMION GAROU ZOSTAŁO PODZIELONYCH, A ŻMIJ RÓSŁ W SIŁĘ.
TEN WYCIEK ROPY, O KTÓRYM MÓWILI W TELEWIZJI – TO NIE PRZYPADEK. TO SPRAWKA ŻMIJA.
CO DZIEŃ UMIERA NASTĘPNY KAWAŁECZEK GAI...


KRASH
PRZYBIERZ POSTAĆ CRINOS!
GRRRRRRR
BLAM! BLAM! BLAM!
NIE... NIE UMIEM! NIE WIEM, JAK TO SIĘ ROBI!
AUU! SREBRO!
MUSIMY POSZUKAĆ POMOCY. CHODŹ!
SWAT

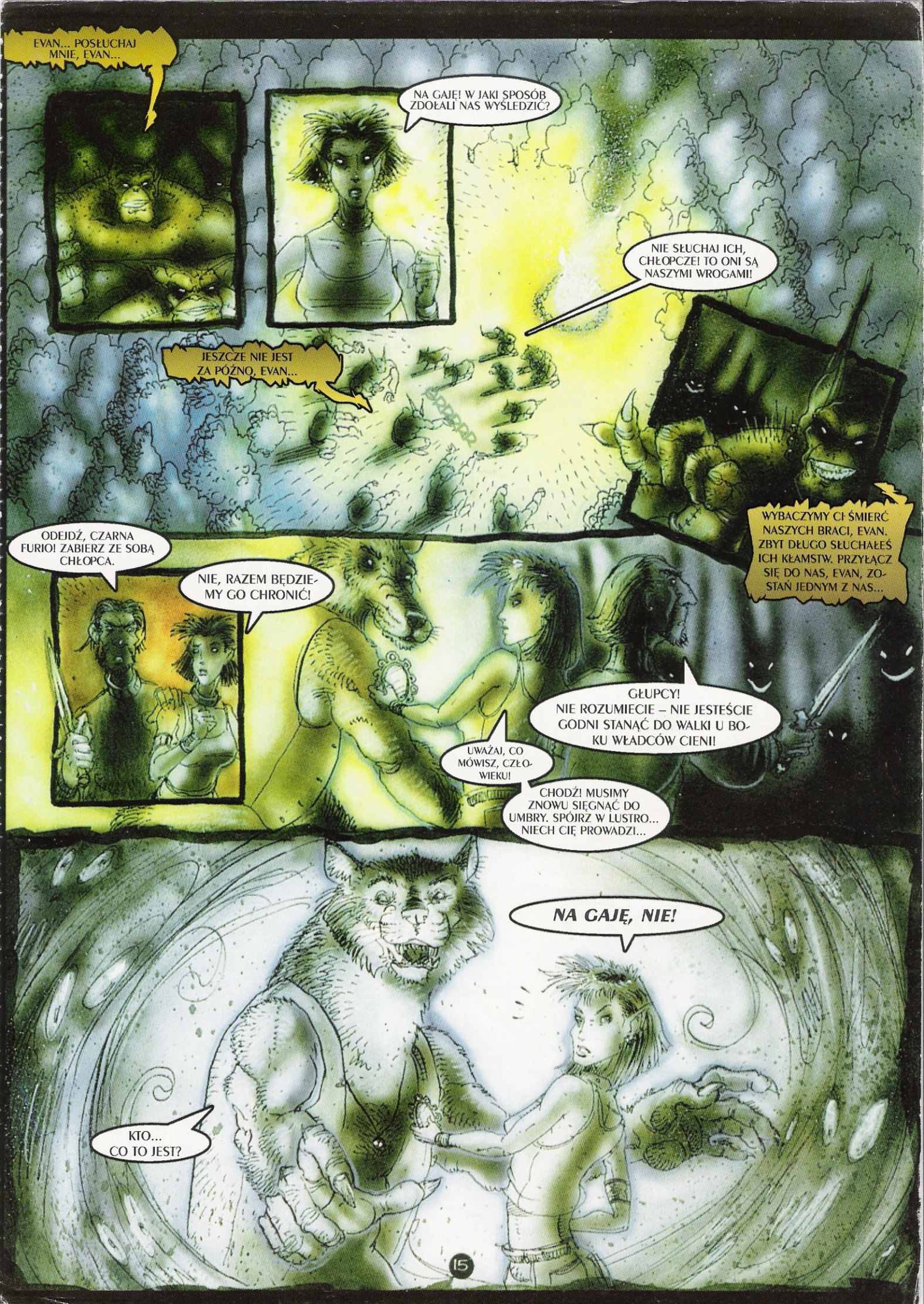
STO, STO JEDEN, STO DWA...
TY?!
SPOKOJNIE, MARI, SPOKOJNIE! TO JEST EVAN – ZAGUBIONE SZCZENIĘ.
ZAGUBIONE SZCZENIĘ? Z JAKIEGO PLEMIENIA?
EEEEE... NIE WIEM.
BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!
NA GAJĘ! UCIEKAJCIE W CIEŃ! PRZEZ LUSTRO!
CO? O CZYM ONA MÓWI?
MUSISZ ZROBIĆ SKOK W BOK, MAŁY. PRZEJŚĆ DO ŚWIATA DUCHÓW.
NIE WIEM JAK!
WIESZ! JESTEŚ JEGO CZĘŚCIĄ. SPRÓBUJ DOSIĘGNĄĆ TEGO ŚWIATŁA W LUSTRZE. PATRZ PRZEZ NIE.
NIE MOGĘ...
ZAMKNIJ SIĘ! MOŻESZ! TO SIEDZI W TOBIE, POCZUJ TO.

BLAM!
BLAM!
BLAM!
BLAM!
BLAM!
BLAM!
A MOŻE I NIE...
JA...
RAAWWRR!
MOGĘ...
ŁAŁ!
GDZIE ALBRECHT?

PÓŹNIEJ, GDZIEŚ NA PÓŁNOC OD MIASTA...
CZYLI TE PAJĘCZYNY NA WSZYSTKICH BUDYNKACH, TO ŚLADY TKACZKI, KTÓRA USIŁUJE ZAMKNĄĆ CAŁY ŚWIAT W SIECI SWOJEGO WZORCA, TAK?
TAK. ALE TU, W LESIE, PANUJE DZIKUN – A PRZYNAJMNIEJ KIEDYŚ TAK BYŁO. TKACZKA SZYBKO POSUWA SIĘ NAPRZÓD, CHŁOPCZE. MOC NATURY SŁABNIE.
A ŻMIJ? JAK ON SIĘ MA DO TEGO?
JEST TRZECIĄ SIŁĄ W TRIADZIE, DOPEŁNIA KRĘGU. KIEDYŚ REPREZENTOWAŁ SOBĄ RÓWNOWAGĘ, ALE TERAZ JEST CZYSTYM ZEPSUCIEM.
DLACZEGO? CO GO TAK ODMIENIŁO?
OSZALAŁ. WPADŁ W PAJĘCZYNĘ SZALEŃSTWA, UPLECIONĄ PRZEZ TKACZKĘ. TERAZ CHCE ZNISZCZYĆ GAJĘ.
GAJA – TO MATKA-ZIEMIA, ZGADZA SIĘ?
ONA JEST CZYMŚ WIĘCEJ. TO RÓWNIEŻ TWOJA MATKA; MATKA NAS WSZYSTKICH.
CHODZIMY TAK JUŻ ŁADNYCH KILKA GODZIN. JESTEM ZMĘCZONY. A ALBRECHTA NIE MA.
ALEŻ JESTEM GŁUPIA – POWINIENEŚ BYŁ ZMIENIĆ SIĘ W WILKA. NIE ZMĘCZYŁBYŚ SIĘ TAK.
ALE JA NIE POTRAFIĘ KONTROLOWAĆ TYCH PRZEMIAN. ZDARZAJĄ MI SIĘ TYLKO WTEDY, KIEDY ŚPIĘ.
BŁĄD. CIAŁO, JAKIE NOSISZ W TEJ CHWILI, JEST TYLKO JEDNYM Z WIELU. DALEJ, ZMIEŃ SIĘ W WILKA.
JAK? POKAŻ MI.
UDAWAJ, TAK JAK W DZIECIŃSTWIE. UDAWAJ WILKA: WARCZ, CHODŹ NA CZWORAKACH, ZAWYJ DO KSIĘŻYCA.

RRRRRR, JESTEM STRASZNYM, ZŁYM WILKIEM.
GROOWWR! GRR!
GRROWL! GRR – HĘ?
UDAŁO MI SIĘ! JESTEM WILKIEM!
MÓWIŁAM CI, ŻE TO PROSTE.
ALE... JAK TO MOŻLIWE, ŻE MÓWIĘ?
POSŁUCHAJ SIEBIE. NIE „MÓWISZ", TYLKO POWARKUJESZ. UŻYWASZ JĘZYKA WILKÓW, CHŁOPCZE. KAŻDY GAROU CIĘ ZROZUMIE, OBOJĘTNE POD JAKĄ POSTACIĄ BĘDZIESZ WYSTĘPOWAŁ.
A... TO ZNACZY CO SIĘ STAŁO Z MOIM UBRANIEM?
NIE MARTW SIĘ. JESTEM PEWNA, ŻE ALBRECHT „PRZYPISAŁ" JE DO CIEBIE. TO ZNACZY, ŻE STAŁO SIĘ CZĘŚCIĄ ŚWIATA DUCHÓW I BĘDZIE SIĘ TERAZ ZMIENIAĆ RAZEM Z TOBĄ.
CHODŹ, MUSIMY WRÓCIĆ NA NASZĄ ZIEMIĘ. NIEDALEKO STĄD ZNAJDZIEMY SZCZEP GAROU, KTÓRE BYĆ MOŻE ZECHCE NAM POMÓC.
HA! GDYBY TAK BYŁO... GDYBY... WŁADCOM CIENI NIE STAWIA SIĘ ŻĄDAŃ. CHODŹ, TU WYJDZIEMY.
MOŻE ZECHCE? TO NIE MUSZĄ UDZIELIĆ NAM POMOCY, JAK POPROSIMY?
WITAJ, FURIO. JESTEM KROCZĄCY GRANICĄ, SIERP KSIĘŻYCA. PRZYBYCIE TEGO SZCZENIĘCIA ZOSTAŁO PRZEPOWIEDZIANE.
CO?! JAK TO?

DUCHY OBJAWIŁY NAM JEGO PRZYJŚCIE. ŚCIGAJĄ GO SŁUGI ŻMIJA. DLACZEGO JEST TAKI WAŻNY?
Z PEWNOŚCIĄ MA WIĘKSZE ZNACZENIE NIŻ SĄDZIŁAM. LORD ALBRECHT PRZYPROWADZIŁ GO DO MNIE JAKO ZAGUBIONE SZCZENIĘ.
ALBRECHT! JAKI MA W TYM UDZIAŁ TEN UPADŁY GAROU?
EJ! ALBRECHT OCALIŁ MI ŻYCIE! NIE MÓW TAK O NIM.
TO NIE JA GO TAK NAZWAŁEM, CHŁOPCZE. TEN TYTUŁ NADAŁ MU JEGO KRÓL. TO ZWYKŁY ZAPIJACZONY PROSTACZEK, BEZ KRZTY HONORU.
TO NIEPRAWDA!
CZYŻBY? CHCESZ SPRÓBOWAĆ ZE MNĄ, SZCZENIACZKU? PRZEKONAJMY SIĘ, NA CO CIĘ STAĆ.
CO...
Aaaaawwwoooooo
CZARNI TANCERZE!
HĘ?
AAARRR!

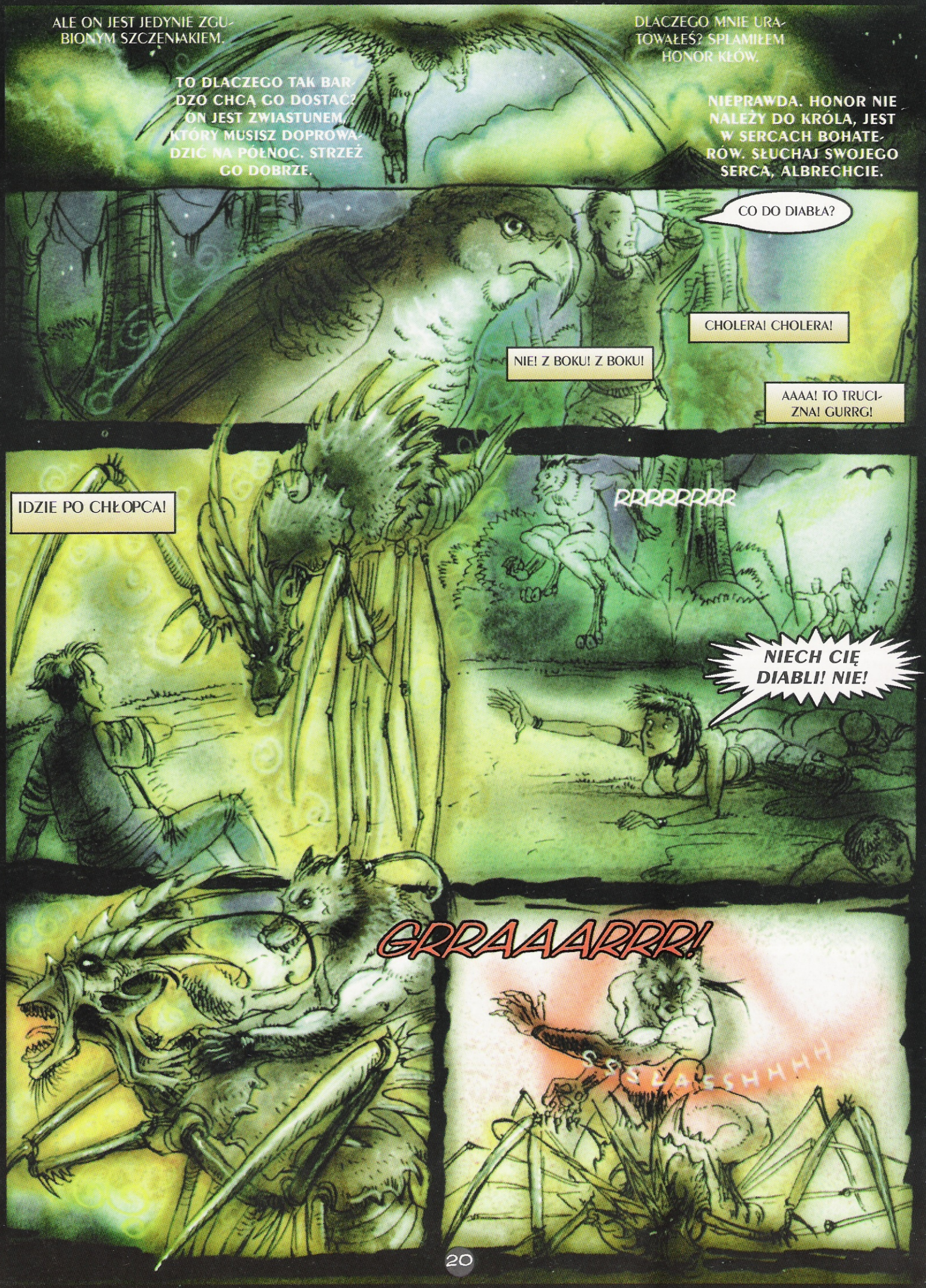

EVAN... POSŁUCHAJ MNIE, EVAN...
NA GAJĘ! W JAKI SPOSÓB ZDOŁALI NAS WYŚLEDZIĆ?
NIE SŁUCHAJ ICH, CHŁOPCZE! TO ONI SĄ NASZYMI WROGAMI!
JESZCZE NIE JEST ZA PÓŹNO, EVAN...
WYBACZYMY CI ŚMIERĆ NASZYCH BRACI, EVAN. ZBYT DŁUGO SŁUCHAŁEŚ ICH KŁAMSTW. PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS, EVAN, ZOSTAŃ JEDNYM Z NAS...
ODEJDŹ, CZARNA FURIO! ZABIERZ ZE SOBĄ CHŁOPCA.
NIE, RAZEM BĘDZIEMY GO CHRONIĆ!
GŁUPCY! NIE ROZUMIECIE – NIE JESTEŚCIE GODNI STANĄĆ DO WALKI U BOKU WŁADCÓW CIENI!
UWAŻAJ, CO MÓWISZ, CZŁOWIEKU!
CHODŹ! MUSIMY ZNOWU SIĘGNĄĆ DO UMBRY. SPÓJRZ W LUSTRO... NIECH CIĘ PROWADZI...
NA GAJĘ, NIE!
KTO... CO TO JEST?

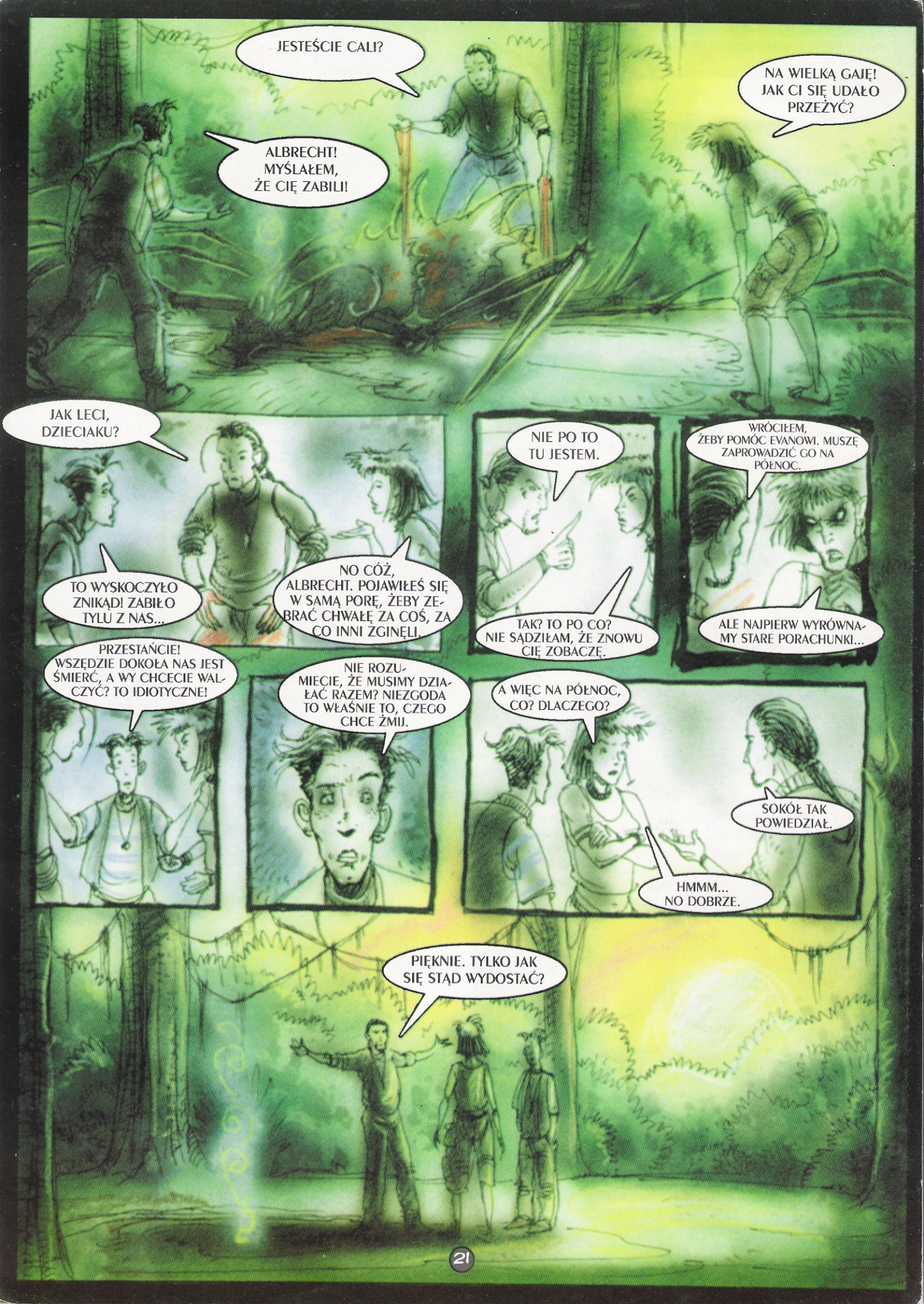
ZMORY! WALCZ Z NIMI, DZIECIAKU! MUSZ UŻYĆ OSTATECZNEGO SPOSOBU...
>YAARK!<
AUUUUU!
>YAARK!<
AAAAACH! NIE MOGĘ WALCZYĆ ZE WSZYSTKIMI NARAZ!
>YAAARRKK!<
WWHHOOSSHHH!
GDZIE JESTEŚMY?
AMAZONIA...

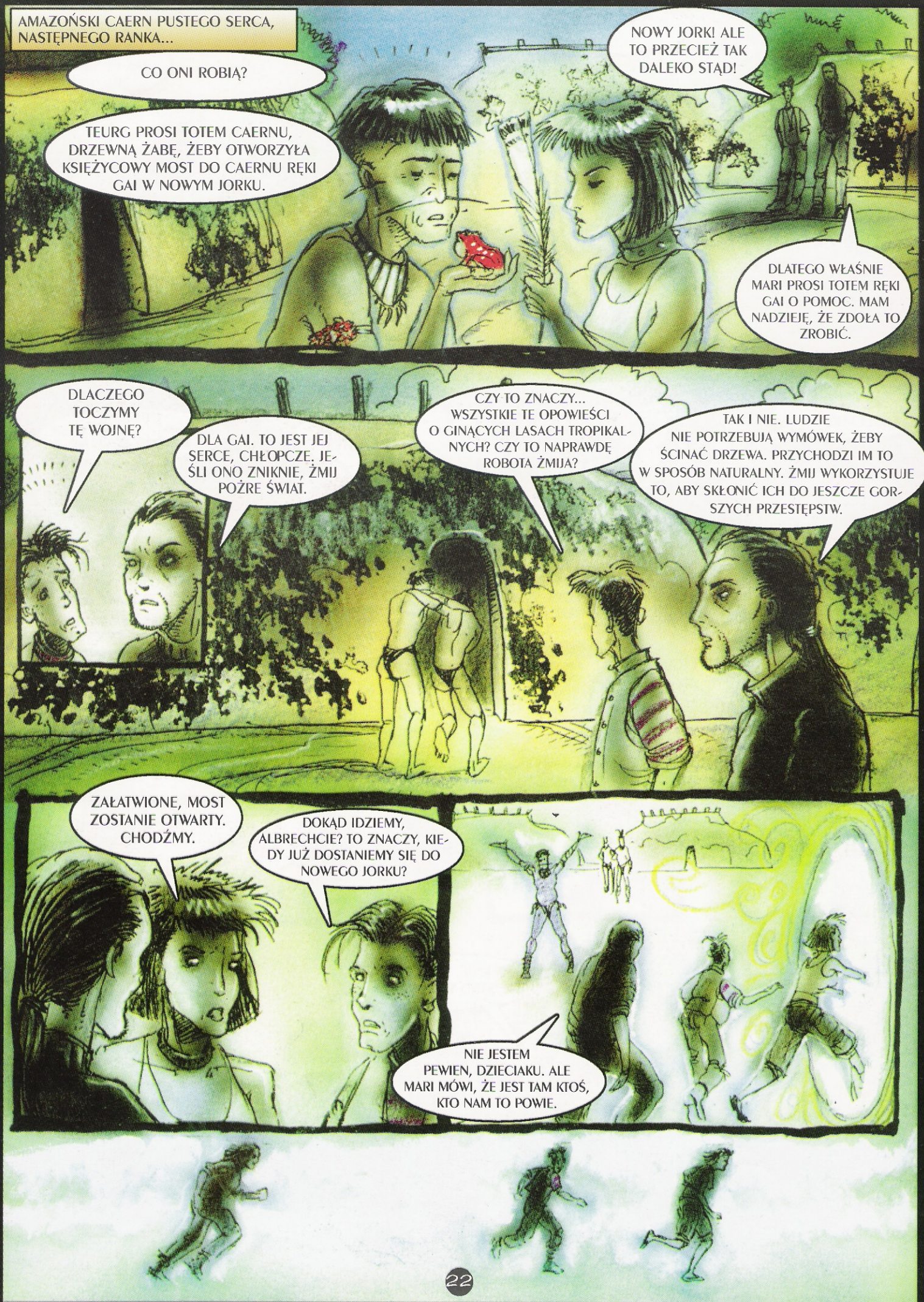
OCH...
WAK!
AAAŁ!
OBUDŹ SIĘ!
MÓW, SREBRNY KLE, A DARUJEMY CI ŻYCIE. GDZIE JEST CHŁOPIEC?
GDZIE, DO DIABŁA...?
O, CHOLERA!
NIE PYTAJ MNIE. NIE MAM POJĘCIA.
DLACZEGO TAK CZEPIASZ SIĘ HONORU, SREBRNY KLE. WIEM, ŻE NIC DLA CIEBIE NIE ZNACZY PO TYM, CO ZASZŁO MIĘDZY TOBĄ I TWOIM KRÓLEM...
GŁUPIEC!
AAAR
PORANNY ZABÓJCA... NIECH TO DIABLI...
WITAJ, KINAIN! WRÓCIŁEM!

UWAŻAJ, ALBRECHCIE, WIESZ O SZALEŃSTWIE JAKUBA. STAŁEŚ SIĘ ZBYT POTĘŻNY W JEGO OCZACH. NIE KUŚ LOSU!
UCISZ SIĘ, SZARA PIĘŚĆ. NAWET PORANNY ZABÓJCA NIE MOŻE ODMÓWIĆ MI TEJ CHWAŁY.
ACH, WIĘC BOHATER POWRÓCIŁ, ŻEBY PŁAWIĆ SIĘ W NAGRODACH...
POZDROWIAM CIĘ, MÓJ KRÓLU. PRZYNOSZĘ CIELSKO VSSHKRANGA, POTWORA, KTÓRY TERRORYZOWAŁ NASZ PROTEKTORAT!
GDYBYŚ NAPRAWDĘ SZANOWAŁ SWEGO WŁADCĘ, PADŁBYŚ PRZED NIM NA KOLANA.
CO? TO W TAKI SPOSÓB HONORUJESZ BOHATERÓW? ODNIOSŁEM RANY, ŻEBY TO ZABIĆ!
CISZA! ŚMIESZ SIĘ ZE MNĄ SPIERAĆ?
ACH, TY...!
AAARRRRR!

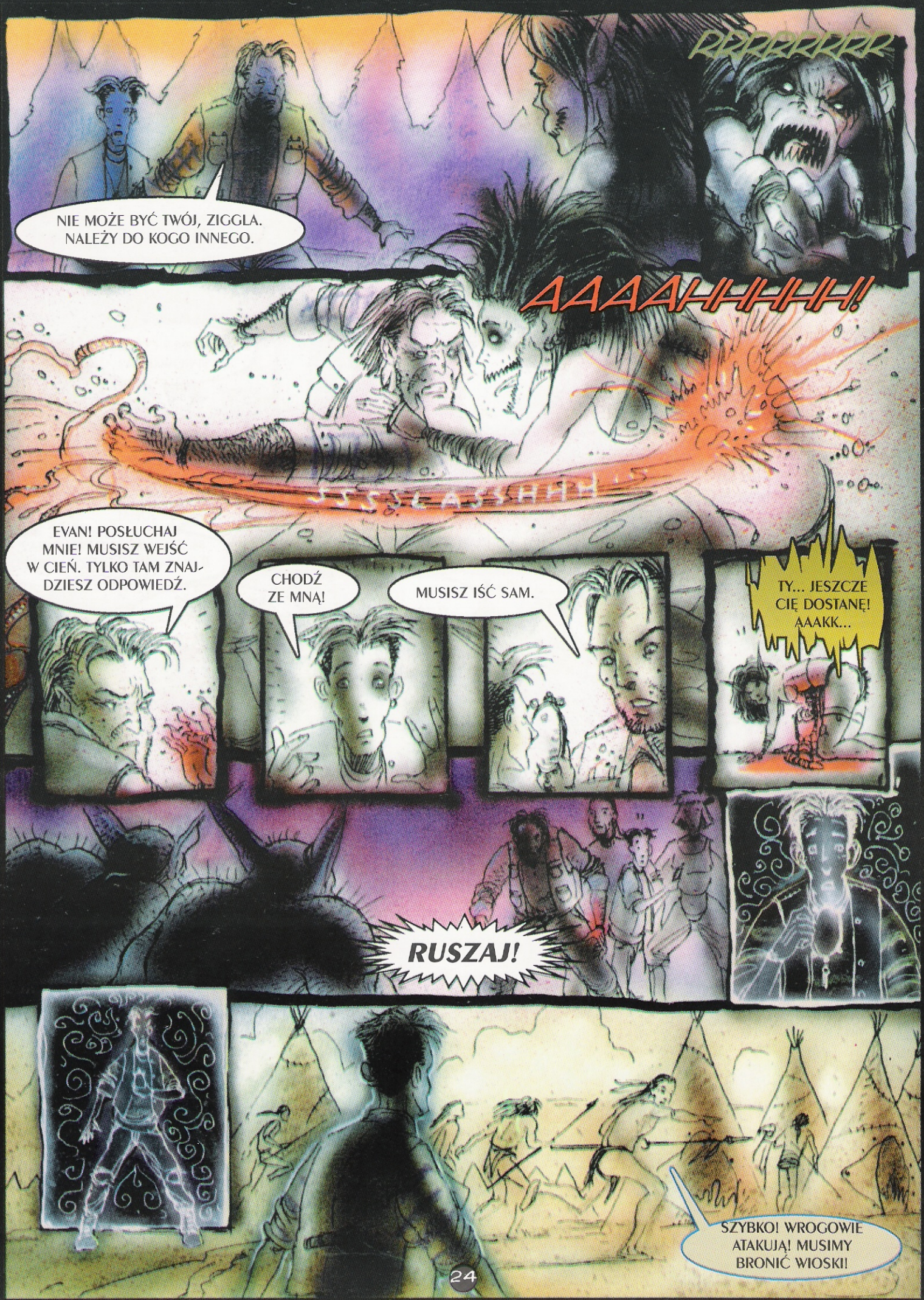
DOWIODŁEŚ PRZED WSZYSTKIMI, ŻE NIE MASZ HONORU, CHŁOPCZE! OPUŚĆ TO MIEJSCE I NIE WRACAJ DOPÓKI JA BĘDĘ KRÓLEM!
NO I CO, SREBRNY KLE? NA CO PRZYDA CI SIĘ TERAZ HONOR? JEŚLI POWIESZ MI, GDZIE ZNALEŹĆ CHŁOPCA, UWOLNIĘ CIĘ.
CO ZNACZY CHŁOPIEC WOBEC TWOJEGO ŻYCIA? POWIEDZ NAM, KLE, TAK, POWIEDZ...
PIEPRZĘ WAS!
AaaaaRRRRRRRR!
CO!!!
NIE! ON JEST MÓJ!
SOKÓŁ! ALE... JAK?
WITAJ ZNOWU, MÓJ SYNU. BAŁEM SIĘ, ŻE JUŻ PO TOBIE. MUSIMY SIĘ SPIESZYĆ. TWÓJ PODOPIECZNY JEST W NIEBEZPIECZEŃSTWIE.
TAK.
PODOPIECZNY? MASZ NA MYŚLI DZIECIAKA?

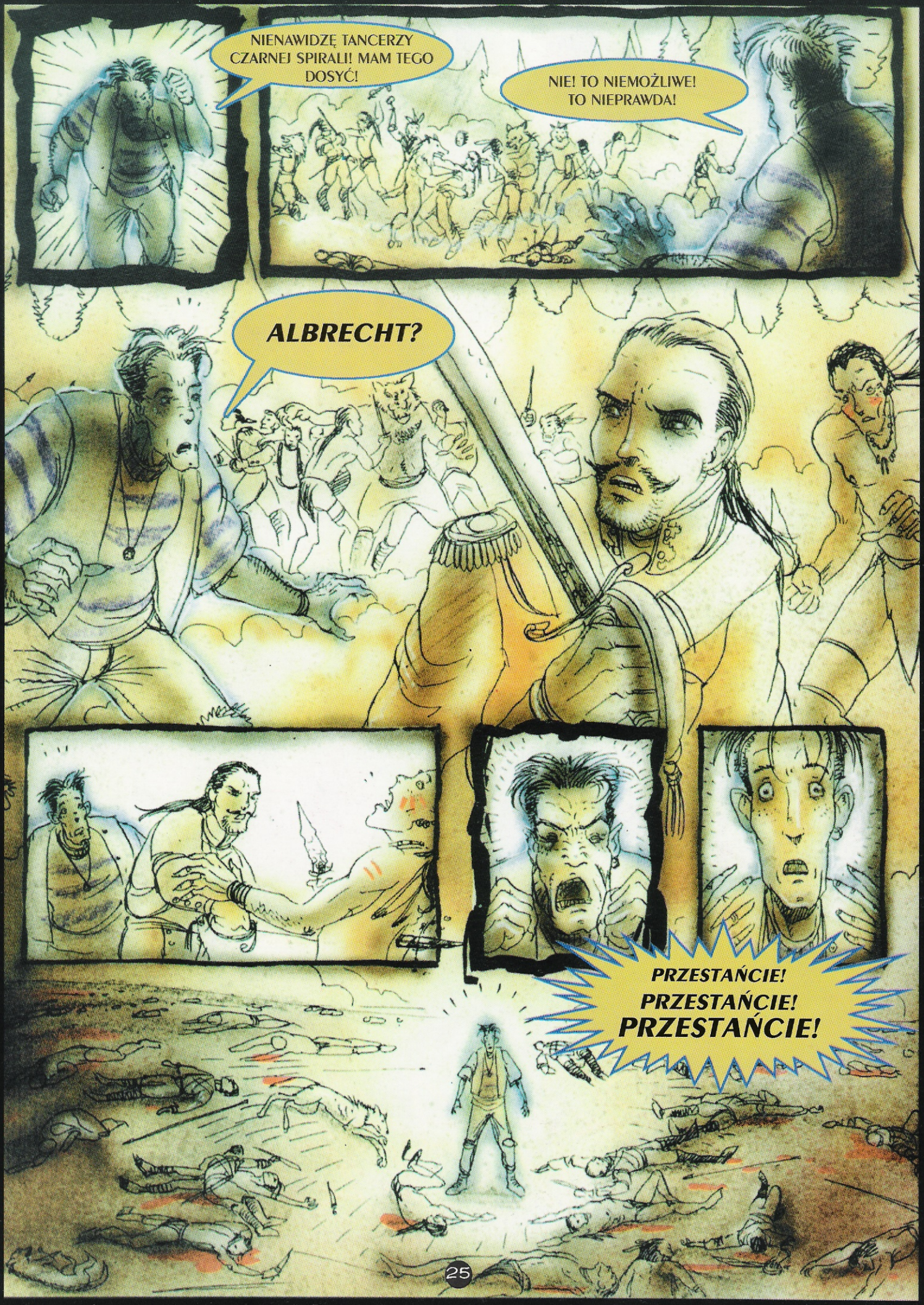

ALE ON JEST JEDYNIE ZGUBIONYM SZCZENIAKIEM.
TO DLACZEGO TAK BARDZO CHCĄ GO DOSTAĆ? ON JEST ZWIASTUNEM, KTÓRY MUSISZ DOPROWADZIĆ NA PÓŁNOC. STRZEŻ GO DOBRZE.
DLACZEGO MNIE URATOWAŁEŚ? SPLAMIŁEM HONOR KŁÓW.
NIEPRAWDA. HONOR NIE NALEŻY DO KRÓLA, JEST W SERCACH BOHATERÓW. SŁUCHAJ SWOJEGO SERCA, ALBRECHCIE.
CO DO DIABŁA?
CHOLERA! CHOLERA!
NIE! Z BOKU! Z BOKU!
AAAA! TO TRUCIZNA! GURRG!
IDZIE PO CHŁOPCA!
RRRRRRRRR
NIECH CIĘ DIABLI! NIE!
GRRAAARRR!
SSSLASHHHH


JESTEŚCIE CALI?
ALBRECHT! MYŚLAŁEM, ŻE CIĘ ZABILI!
NA WIELKĄ GAJĘ! JAK CI SIĘ UDAŁO PRZEŻYĆ?
JAK LECI, DZIECIAKU?
TO WYSKOCZYŁO ZNIKĄD! ZABIŁO TYLU Z NAS...
NO CÓŻ, ALBRECHT. POJAWIŁEŚ SIĘ W SAMĄ PORĘ, ŻEBY ZEBRAĆ CHWAŁĘ ZA COŚ, ZA CO INNI ZGINĘLI.
NIE PO TO TU JESTEM.
TAK? TO PO CO? NIE SĄDZIŁAM, ŻE ZNOWU CIĘ ZOBACZĘ.
WRÓCIŁEM, ŻEBY POMÓC EVANOWI. MUSZĘ ZAPROWADZIĆ GO NA PÓŁNOC.
ALE NAJPIERW WYRÓWNAMY STARE PORACHUNKI...
PRZESTAŃCIE! WSZĘDZIE DOKOŁA NAS JEST ŚMIERĆ, A WY CHCECIE WALCZYĆ? TO IDIOTYCZNE!
NIE ROZUMIECIE, ŻE MUSIMY DZIAŁAĆ RAZEM? NIEZGODA TO WŁAŚNIE TO, CZEGO CHCE ŻMIJ.
A WIĘC NA PÓŁNOC, CO? DLACZEGO?
SOKÓŁ TAK POWIEDZIAŁ.
HMMM... NO DOBRZE.
PIĘKNIE. TYLKO JAK SIĘ STĄD WYDOSTAĆ?


AMAZOŃSKI CAERN PUSTEGO SERCA, NASTĘPNEGO RANKA...
CO ONI ROBIĄ?
TEURG PROSI TOTEM CAERNU, DRZEWNĄ ŻABĘ, ŻEBY OTWORZYŁA KSIĘŻYCOWY MOST DO CAERNU RĘKI GAI W NOWYM JORKU.
NOWY JORK! ALE TO PRZECIEŻ TAK DALEKO STĄD!
DLATEGO WŁAŚNIE MARI PROSI TOTEM RĘKI GAI O POMOC. MAM NADZIEJĘ, ŻE ZDOŁA TO ZROBIĆ.
DLACZEGO TOCZYMY TĘ WOJNĘ?
DLA GAI. TO JEST JEJ SERCE, CHŁOPCZE. JEŚLI ONO ZNIKNIE, ŻMIJ POŻRE ŚWIAT.
CZY TO ZNACZY... WSZYSTKIE TE OPOWIEŚCI O GINĄCYCH LASACH TROPIKALNYCH? CZY TO NAPRAWDĘ ROBOTA ŻMIJA?
TAK I NIE. LUDZIE NIE POTRZEBUJĄ WYMÓWEK, ŻEBY ŚCINAĆ DRZEWA. PRZYCHODZI IM TO W SPOSÓB NATURALNY. ŻMIJ WYKORZYSTUJE TO, ABY SKŁONIĆ ICH DO JESZCZE GORSZYCH PRZESTĘPSTW.
ZAŁATWIONE, MOST ZOSTANIE OTWARTY. CHODŹMY.
DOKĄD IDZIEMY, ALBRECHCIE? TO ZNACZY, KIEDY JUŻ DOSTANIEMY SIĘ DO NOWEGO JORKU?
NIE JESTEM PEWIEN, DZIECIAKU. ALE MARI MÓWI, ŻE JEST TAM KTOŚ, KTO NAM TO POWIE.

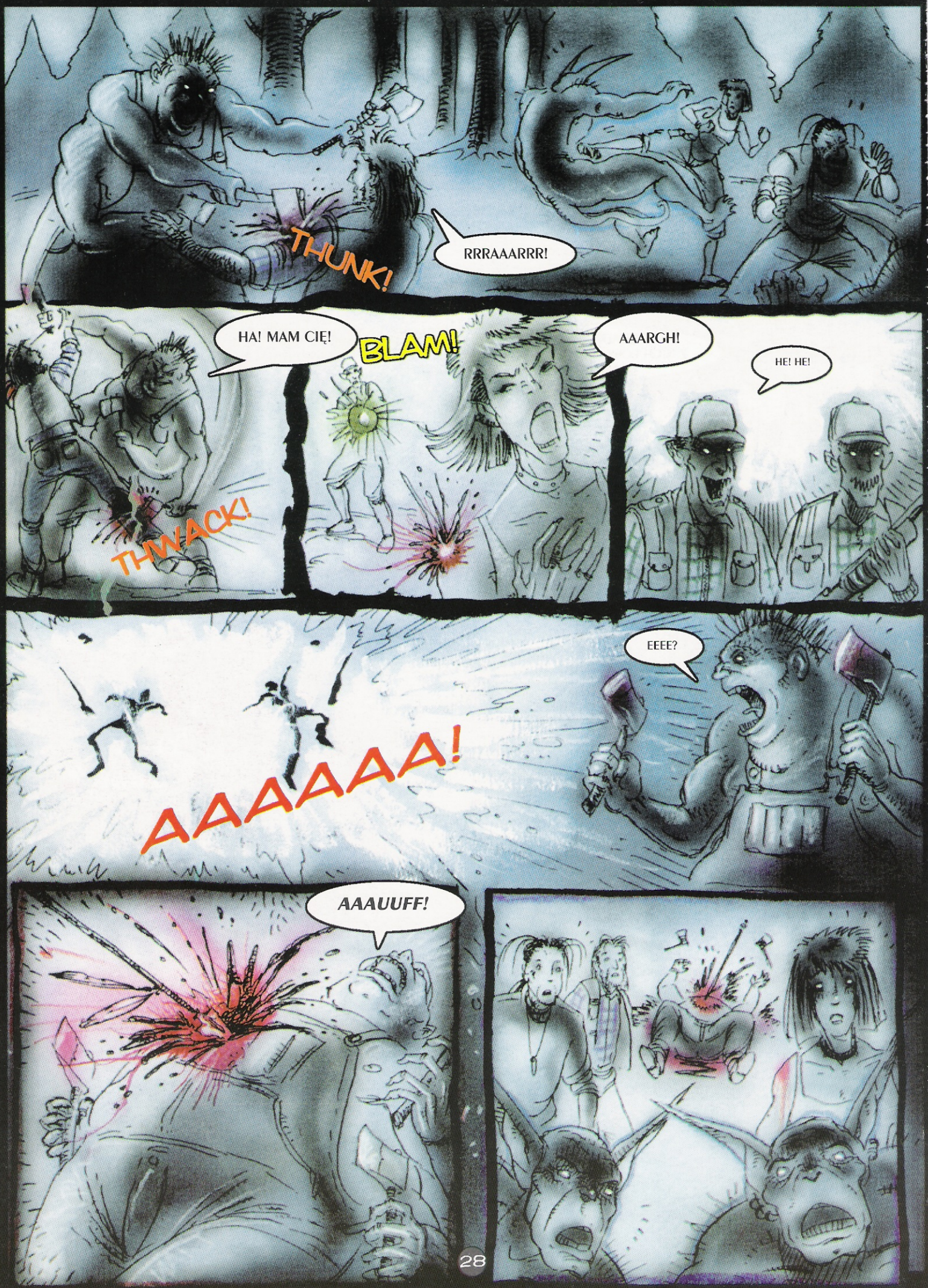
ALANI!
WITAJ, MARI.
TY JESTEŚ NA PEWNO EVAN. WITAM CIĘ W CAER-NIE RĘKI GAI.
WIĘKSZOŚĆ Z WAS ZNA PEWNIE ANTONINE ŁZĘ?
ANTONINE? CO CIĘ TU SPROWADZA?
OCZYWIŚCIE EVAN. WIEM, GDZIE MUSI SIĘ UDAĆ.
MUSIMY WYRUSZYĆ ZARAZ, JEŚLI MAMY DOTRZEĆ PRZED ZMIERZCHEM.
KTO TO JEST? JEST JAKIŚ DZIWNY.
ZAUWAŻYŁEŚ? TO PATRZĄCY W GWIAZDY, BARDZO SZANOWANY. JEŚLI ON MÓWI, ŻE WIE, DOKĄD IŚĆ, TO JA MU WIERZĘ.
TUTAJ... TO TUTAJ...
HEJ, TO MIEJSCE... WYDAJE MI SIĘ ZNAJOME.
TAAK? BYŁEŚ TU KIEDYŚ?
... NIE, NIE SĄDZĘ. ALE... WIDZIAŁEM JE JUŻ KIEDYŚ.
UWAGA! WROGOWIE!
GŁUPCY! WIEDZIELIŚMY O TYM MIEJSCU DUŻO WCZEŚNIEJ NIŻ WY. DALEJ, EVAN, ZOSTAW ICH! TRACISZ TYLKO CZAS.


RRRRRRRRR
NIE MOŻE BYĆ TWÓJ, ZIGGLA. NALEŻY DO KOGO INNEGO.
AAAAHHHHH!
SSSS

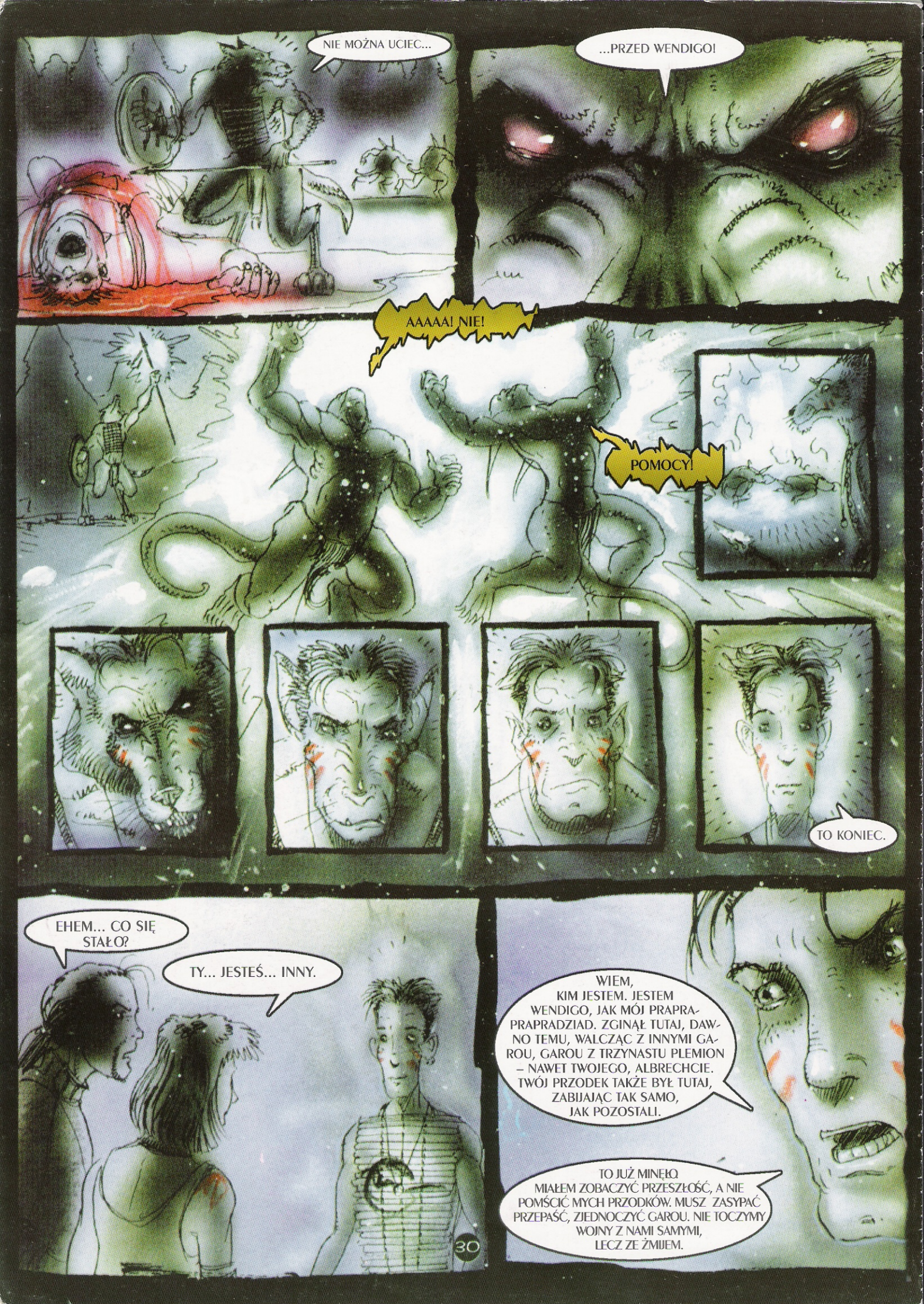

NIENAWIDZĘ TANCERZY CZARNEJ SPIRALI! MAM TEGO DOSYĆ!
NIE! TO NIEMOŻLIWE! TO NIEPRAWDA!
ALBRECHT?
PRZESTAŃCIE!
PRZESTAŃCIE!
PRZESTAŃCIE!

DLACZEGO? DLACZEGO TAK SIĘ STAŁO?
PRZEGRALIŚMY. WSZYSCY NASI LUDZIE ZABICI...
HEHH. HEHH. HEHH...
EEEAAHHH!
NIE...
AAAAAHHH...
NIE!
RRRRAAAAAAAAAAAARRRRRRRRR!

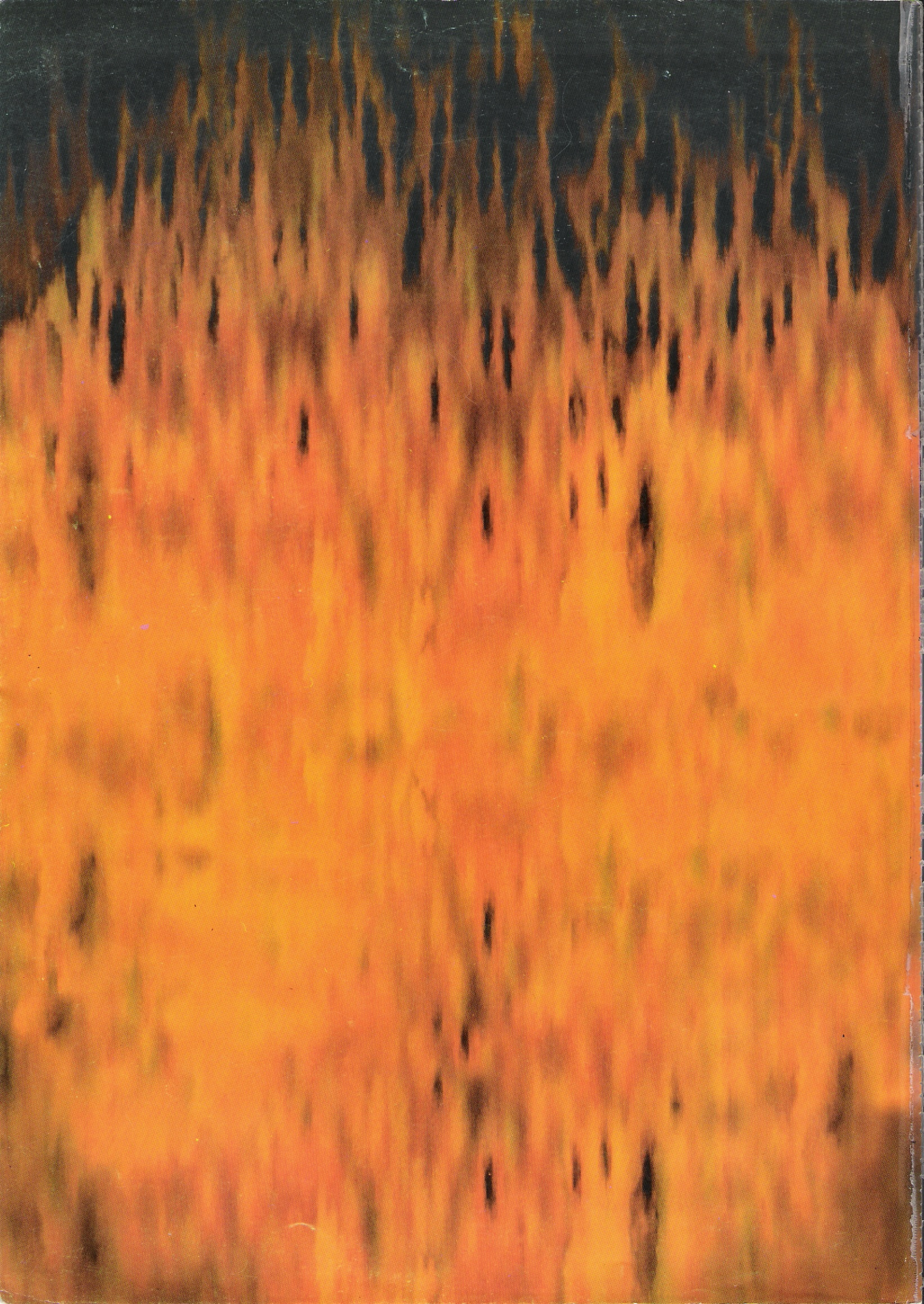
NA CO ONI CZEKAJĄ? JESTEŚMY PRAWIE ZAŁATWIENI. POWINNI SPODZIEWAĆ SIĘ ŁATWEGO ZWYCIĘSTWA.
CZEKAJĄ NA POSIŁKI.
CO? BĘDZIE ICH WIĘCEJ?
TAK SĄDZĘ.
W DODATKU SIĘ BOJĄ. TRZECH Z NICH POSZŁO ZA EVANEM W UMBRĘ I NIE POWRÓCIŁO.
ALE JEGO TEŻ NIE MA. CZY Z NIM WSZYSTKO W PORZĄDKU?
NIE WIEM.
COŚ IDZIE.
ROBI SIĘ TU CHOLERNIE ZIMNO...
HA! WCIĄŻ TU SĄ. JESZCZE SOBIE POZABIJAMY...
O, KURDE!


THUNK!
RRRAAARRR!
HA! MAM CIĘ!
BLAM!
AAARGH!
HE! HE!
THWACK!
EEEE?
AAAAAAA!
AAAUUFF!

HOKA HEJ!
CO TO JEST?
STAROŻYTNY WENDIGO!
UCIEKAJ! UCIEKAJ!


NIE MOŻNA UCIEC...
...PRZED WENDIGO!
AAAAA! NIE!
POMOCY!
TO KONIEC.
EHEM... CO SIĘ STAŁO?
TY... JESTEŚ... INNY.
WIEM, KIM JESTEM. JESTEM WENDIGO, JAK MÓJ PRAPRA-PRAPRADZIAD. ZGINĄŁ TUTAJ, DAWNO TEMU, WALCZĄC Z INNYMI GAROU, GAROU Z TRZYNASTU PLEMION – NAWET TWOJEGO, ALBRECHCIE. TWÓJ PRZODEK TAKŻE BYŁ TUTAJ, ZABIJAJĄC TAK SAMO, JAK POZOSTALI.
TO JUŻ MINĘŁO. MIAŁEM ZOBACZYĆ PRZESZŁOŚĆ, A NIE POMŚCIĆ MYCH PRZODKÓW. MUSZ ZASYPAĆ PRZEPAŚĆ, ZJEDNOCZYĆ GAROU. NIE TOCZYMY WOJNY Z NAMI SAMYMI, LECZ ZE ŻMIJEM.

WIELKI WENDIGO POWIEDZIAŁ MI BARDZO WIELE. NIE BYŁEM „ZGUBIONYM SZCZENIAKIEM", ALBRECHCIE. TO TY MIAŁEŚ MNIE ZNALEŹĆ.
TWOJA POMOC NIEJAKO OCZYŚCIŁA CZARNĄ KARTĘ Z PRZESZŁOŚCI TWOJEGO PLEMIENIA. NIE WSZYSTKO, ALE TO TUTAJ, TĘ WOJNĘ.
TY TAKŻE MIAŁAŚ TU BYĆ, NIE ROZUMIESZ TEGO, MARI?
SPÓR POMIĘDZY TOBĄ A ALBRECHTEM TO BYŁO COŚ, CO MUSIAŁEM UZDROWIĆ. JESTEM FILODOKSEM, PÓŁKSIĘŻYCEM. MOIM OBOWIĄZKIEM JEST ROZSTRZYGAĆ SPORY.
DZIĘKUJĘ, ANTONINE, ŻE WYSŁUCHAŁEŚ OSTRZEŻEŃ WENDIGO.
TRUDNO ZIGNOROWAĆ BURZĘ ŚNIEŻNĄ W SALONIE.
DOBRZE, CO TERAZ?
POCHOWAMY POLEGŁYCH.
KONIEC



Wydanie polskie
na podstawie drugiej edycji

W skażonym powietrzu
dojrzewa nienawiść.
W trującej mgle
rodzi się pytanie:
Kiedy ogarnie Cię szał?

Narracyjna gra pierwotnej grozy

Mark Rein•Hagen
oraz Robert Hatch i Bill Bridges

Uwaga

Czytelnik powinien zachować rozsądek. Tematy i istoty opisane w niniejszym podręczniku mogą okazać się niepokojące dla jednych, dla innych zaś niesmaczne. Choć obrażanie czyichkolwiek uczuć nie było naszym celem, użycie wilkołaków jako metafory i medium dla narracji może zostać zinterpretowane niewłaściwie. Oznajmiamy więc wyraźnie: wilkołaki nie są prawdziwe. Istnieją tylko o tyle, o ile mogą nauczyć nas czegoś o człowieku oraz o delikatnym i wspaniałym zjawisku, które nazywamy życiem.

Dedykacja

Dla Neil Gaiman, autorki serii powieści *Sandman*, za przebudzenie na nowo umiłowania złotego zmierzchu myśli, który stoi pomiędzy marzeniami a przyzwyczajeniem.

Moglibyśmy jeszcze wszystko zmienić. Gdybyśmy wierzyli. Gdybyśmy śnili. Mówiąc o nas, że jesteśmy snami o padlinie, być może mają rację. Ale jeśli dostatecznie wielu z nas będzie śniło... jeśli choćby tysiąc... możemy zmienić świat. Możemy wyśnić go na nowo!

„Sen tysiąca kotów"

Dla Czarnego Łosia, Świętego Człowieka Siouksów Ogjala. Niech jego wizja żyje...

Niech jednak wizja będzie mocna i prawdziwa, a widzę, jak jest mocna i prawdziwa. Takie bowiem rzeczy pochodzą od ducha i w mroku ich oczu ludzie się gubią.

„Czarny Łoś Mówi"
(*przekazane przez Johna Neihardta*)

Wersja oryginalna

Projekt: Mark Rein•Hagen oraz Robert Hatch i Bill Bridges
Opracowanie: Bill Bridges
System Narracyjny opracował: Mark Rein•Hagen
Grę napisali: Bill Bridges, Brian Campbell, Sam Chupp, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Mark Rein•Hagen, Robert Hatch, Harry Heckel, Teeuwynn Woodruff
Redakcja: Robert Hatch
Przy powstawaniu projektu współpracowali: Sam Chupp, Andrew Greenberg, William Spencer-Hale, Wes Harris, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Stewart Wieck, Travis L. Williams
Redaktor graficzny: Richard Thomas
Ilustracje: John Bridges, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Ron Spenser, Dan Smith, Jeff Rebner, Matt Korteling, SCAR (Antoiner Rydyr i Steve Carter), Brian LeBlanc, Andrew Robinson, Tony DiTerlizzi
Mapy: Brian J. Blume
Opracowanie loga oraz okładki: Chris McDonough
Całostronicowe ilustracje: Braian LeBlanck
Projekt graficzny: Aileen E. Miles
Grę testowali: Steven C. Anatasi, Travis Bryant, Steve Cook, Heather Curatola, Alan M. Fisher, Brian Gates, Owen Gjertsen, Matthew Gluth, Robert Hood, Ross Issacs, Jeff Johnson, Robert Kaminsky, Jason Kennely, Alan C. Kerr, John Kuzma, Tyler LaDow, Walter Ladwig, Brian Lynn i Gildia Role-playeowców, Dave Martin i Klub DeMontford, Duncan McMillan, Sheldon K. Menery i Stowarzyszenie Graczy Washington H.I., Jonathan Still, Paul Stafford
Podziękowania dla: Wszystkich, którzy przyczynili się do powstania pierwszej edycji
Produkcja: White Wolf Game Studio, 4598 Stonegate Ind. Blvd., Stone Mnt., 30083, USA

Wersja polska

Koordynacja: Tomek Kreczmar
Przekład: Marek Soczówka, Wojciech T. Szypuła
(część terminologii zaczerpnięto z dokonanego wcześniej tłumaczenia Rafała Gałeckiego gry Wampir: Maskarada)
Redakcja: Andrzej Miszkurka
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Korekta: Elżbieta Szelest
Skład komputerowy: Tomek Kreczmar
Produkcja: Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10

Werewolf: The Apocalypse is published by White Wolf Game Studio.

This second edition of **Werewolf: The Apocalypse** is copyright © 1994, 1996 by White Wolf Game Studio all rights reserved. Text of Polish translation is copyright © 1996 by Wydawnictwo MAG.

Werewolf: The Apocalypse is registered trademark of White Wolf Game Studio. All rights reserved. Used under license.

ISBN 83-86572-70-1

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiekolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Spis Treści

Święte ścieżki 4

Przepowiednia Feniksa 15

Księga pierwsza

Rozdział pierwszy: Wprowadzenie 20

Rozdział drugi: Sceneria 28

Rozdział trzeci: Narracyjny styl gry 50

Księga druga

Rozdział czwarty: Zasady 64

Rozdział piąty: Bohater 72

Rozdział szósty: Cechy 84

Księga trzecia

Rozdział siódmy: Świat duchów 162

Rozdział ósmy: Mechanizmy gry 186

Rozdział dziewiąty: Dramatyzm rozgrywki 204

Dodatek 250

LEGENDY GAROU

Święte ścieżki

Wilk znowu po niego przybył. Brian wiedział, że tym razem mu nie umknie. Zwierzę było w domu. Podążało do jego sypialni. Brian zbiegł ze schodów, rozdzierając piżamę o drzwi. Jego dłonie pokrywała krew, nie wiedział jednak skąd się wzięła.

Wybiegł – przez podjazd, przez bramę, w las. Pędził przed siebie, jego oddech tworzył kłęby pary w nocnym powietrzu. Wiatr był zimny. Las groził, był pełen cierni i ciemności. Pokryte śniegiem korzenie chwytały go za nogi, kolce darły ubranie.

Wilk zbliżał się nieuchronnie. Brian wiedział, że tym razem zwierzę go dopadnie – inne pogonie były tylko snami, teraz wszystko działo się naprawdę. Spojrzał przez ramię i nagle zrozumiał, co oznacza piana na pysku stworzenia – było głodne. Widział oczy, a w nich pragnienie świeżej krwi.

Gdzieś z przodu ciszę lasu rozdarło wycie. Nagle zza chmury wypłynął na niebo księżyc, majacząc w górze i rzucając blade światło na śnieg. Wilcze łapy zagłębiały się rytmicznie w śnieżną pokrywę.

Co to było? Coś białego, poruszającego się na tle czerni tam w przedzie? Ciemność. Wilcze ślepia?

Brian odwrócił się. Wilk skoczył na niego. Potężne pazury uderzyły w pierś, ale nie przebiły skóry. Upadł na plecy, pozbawiony oddechu. Bestia stała nad nim z otwartą wielką paszczą. Brian rozglądał się rozpaczliwie, szukając pomocy.

Wilk ukąsił go w szyję, lekko, potem jeszcze raz – mocniej. Kły przebiły skórę. Polała się krew. Brian zaszlochał.

Zwierz puścił go i spojrzał mu głęboko w oczy.

– Przybyłeś... – powiedział, jakby rozpoznając Briana po raz pierwszy.

• • •

Brian obudził się. Zimny pot wsiąkał w starą kołdrę, którą był przykryty. Wciąż miał na sobie spodnie od piżamy, ale jego zakrwawiona nocna koszula zniknęła. Przebiegł go dreszcz, gdy zdał sobie sprawę z tego, jak bardzo jest zimno. Spojrzał w dół i ujrzał mężczyznę – Indianina, pochylonego nad piecykiem drzewnym i podsycającego ogień. Jego długie warkocze były szaro-białe. Wydawał się bardzo stary, ale mimo to poruszał się z gracją przeczącą wiekowi. W piecu płonęły dębowe polana, trzaskając i pękając, gdy płomień dosięgał żywicy. Coś ładnie pachniało. Oczy Briana przesunęły się po drewnianym dachu, ścianach z belek, zgromadzonych zapasach żywności i drogich, szklanych oknach. Na ścianach wydrapanych było wiele rys, jakby jakieś zwierzę ostrzyło sobie tutaj pazury.

– Mam dla ciebie naleśniki. Schodź, mały – powiedział starzec. Brian otrząsnął się ze snu, przekręcił na łóżku, wymacał nogą szczebel ciężkiej drabiny i zszedł na dół. Podrapał się, znajdując pchłę na swej piżamie.

– Gdzie jesteśmy? Ja nie... Nie pamiętam... – zaczął.

Stary człowiek postawił na stole stos naleśników i puszkę czegoś, co pachniało jak syrop klonowy. Na szczycie stosu topniało czyste masło. Brian czuł niemal jego smak.

– Jedz – powiedział starzec, nie zmieniając wyrazu twarzy i nalewając sobie z kociołka nad paleniskiem nieco kawy.

Brian rozejrzał się po chacie. Zdał sobie sprawę, że bruzdy na ścianach były znakami, które ktoś celowo wyrzeźbił, a nie przypadkowymi zadrapaniami dokonanymi przez dziką bestię. Z niewielkiej, glinianej miseczki, pod którą wisiała czaszka jakiegoś zwierzęcia,

dobywała się pojedyncza wstęga dymu. Pachniała szałwią, drażniąc i oczyszczając jego nos. Brian usiadł powoli za stołem, wciąż pocierając oczy i próbując się rozbudzić. Pokój był obcy, ale jednocześnie dziwnie znajomy.

Z komina dmuchnął wiatr, a płomień w kuchni zadrżał przez moment. Podmuch przeleciał przez pomieszczenie. Stary człowiek wydawał się nim zaskoczony. Nastawił uszu, jakby słuchał czegoś z dużej odległości, po czym skinął głową.

– Zobacz, czy nie da się jakoś zamaskować zapachu. Liczę na ciebie.

Kolejny nagły podmuch nadał kadzidlanemu dymowi kształt spirali. Potem wiatr nagle ucichł.

Stary człowiek uśmiechając się potrząsnął głową i usiadł przy stole. Nagle jego twarz przybrała poważny wyraz. W tejże chwili Brian stwierdził, że mu ufa. A naleśniki wyglądały zbyt smakowicie, aby im darować i nie zjeść ich. Chwycił widelec i rzucił się na jedzenie.

– Pierwszy raz zawsze jest trudny. Nie pamiętasz, co się stało ani gdzie się znajdujesz. Może to i dobrze, w końcu sporo przeszedłeś. Pamiętasz, jak mi na imię?

Brian pokręcił przecząco głową i wepchnął sobie do ust posmarowany masłem placek. Był głodny jak wilk.

Starzec nie zwrócił na to uwagi.

– Nazywam się Ten, Który Umiera Ostatni. To imię nadał mi Lud, kiedy byłem w twoim wieku. To... ma coś wspólnego z przepowiednią, która powstała w chwili mych narodzin, a mówiła, że przeżyję aż do końca. Moja rodzina jest długowieczna. A ja mam być twoim strażnikiem przez jakiś czas.

– Strażnikiem? Po co? Mam przecież rodziców. Gdzie oni są?

– Nie ma ich tu. Nie możesz do nich wrócić. Przeszedłeś Przemianę, Brian.

– Jaką Przemianę? Nie mogę do nich wrócić? Co chcesz przez to powiedzieć?

– Jesteś człowiekiem-wilkiem, Brian. Jesteś garou. Tym, który zmienia postać. Wilkołakiem.

– Wilkołakiem? Chyba sobie żartujesz.

Stary człowiek potrząsnął współczująco głową.

– Nie żartuję. Jesteś garou. Jak ja.

Brian odłożył widelec.

– Jesteś szalony, starcze. – Wstał. – Jesteś naprawdę zwariowany. Gdzie jesteśmy? Czy zostałem porwany?

– Usiądź i skończ swoje śniadanie, Brianie.

Chłopak rzucił się do drzwi i otworzył je szarpnięciem. Tuż za progiem siedział rozparty na śniegu ogromny, czarny wilk. Gdy tylko Brian otworzył drzwi, zwierz odwrócił się w i ruszył w jego stronę, warcząc. Brian stanął nieruchomo.

– To jest Ścigająca Bez Wytchnienia, Brianie. Ona również chciałaby, żebyś usiadł i skończył śniadanie – powiedział starzec. Brian patrzył, jak wilk zaczyna się skręcać i zwijać. Jego ciało stało się wielkie, usiane wypukłościami potężnych mięśni. Przed oczyma chłopca pojawił się na moment wielki wilk. Powoli wyrosły mu ramiona i dłonie, i stał się potężnie zbudowanym człowiekiem-wilkiem. Wreszcie zmalał, stracił sierść i stał się całkiem ładną kobietą.

– Mów mi Kate – powiedziała, uśmiechając się. Miała na sobie czarną, skórzaną kurtkę, dżinsy i dziwny naszyjnik z rogów jelenia.

Skoczyła, aby podtrzymać Briana, który niemal zemdlał i poprowadziła go z powrotem do stołu. Ten, Który Umiera Ostatni wydobył skądś metalową butelkę i postawił na stole.

– Pij – powiedział. Brian skwapliwie wykonał polecenie. Płyn był gorzki, ale po przełknięciu go od razu poczuł się lepiej.

– Dobrze... więc... jestem wilkołakiem. Świetnie. Znakomicie. Sądzę, że to oznacza koniec mojego życia w społeczeństwie. Wiecie, trzeba być zamkniętym, kiedy na niebie jest pełnia...

Kate roześmiała się.

– Nie, zmieniamy się najczęściej wtedy, kiedy chcemy. Poza tym, dla mnie to Nów. Ty, jak sądzę, jesteś raczej spod Półksiężyca.

Starzec kiwnął głową.

– Rzeczywiście, Ścigająca. Brian jest Filodoksem, strażnikiem Świętej Ścieżki. Dlatego się tu znalazł.

– Ech? Co to ma znaczyć? – zapytał Brian, pociągając z butelki kolejny gorzki łyk. Zmarszczył nos przełykając płyn, ale napój uspokoił go nieco i sprawił, że poczuł się lepiej. Stary człowiek zabrał mu butelkę, obserwując jego twarz. Nie dostrzegł na niej cienia zrozumienia.

Ten, Który Umiera Ostatni pochylił głowę i zapytał ze smutkiem w głosie: – Nic nie pamiętasz? Przez wiele nocy pojawialiśmy się w twoich snach przekazując ci Mądrość Ludu.

Brian powoli potrząsnął głową.

– Nie... nie. Niczego nie pamiętam.

– Kiedy się narodziłeś, księżyc był w połowie widoczny na niebie. Twój ród najlepiej przechowuje stare prawa, wiedzę i zwyczaje Ludu. Ja sam również jestem Strażnikiem Ścieżek. Znam Srebrny Zapis. Jeśli będzie trzeba, znowu cię go nauczę.

– Dziadku, może chłopak przypomni sobie wszystko, jeśli powiesz mu choć trochę... jest strasznie wykończony. Ja sama niewiele pamiętam z mojej Pierwszej Przemiany – powiedziała Kate.

– Co to jest Srebrny Zapis? Czy to coś takiego jak złota lub platynowa płyta? – zapytał Brian. Wzbierała w nim ciekawość.

– Zapis Ludu... wszystkich garou, na całym świecie. Przedstawiają go znaki, które widzisz na tych ścianach. To miejsce duchów, Loża Srebrnego Zapisu, a ty zostałeś wyróżniony prawem pobytu tutaj.

– No nie, nie rozumiem tego... Czuję się... ech, czuję się, jakbym był w chatce z belek w lesie. Takiej, w jakiej mieszkaliśmy, kiedy polowaliśmy na jelenie.

Proszę pana, dlaczego nie pozwoli mi pan po prostu zatelefonować do mamy i taty, powiedzieć im, że ze mną wszystko w porządku, a potem wrócić i słuchać tych historii do upojenia? Czemu nie?

Kate uśmiechnęła się do starca, który zdawał się jej nie zauważać. Płomienie w palenisku znowu błysnęły mocniej, rozdmuchane przez podmuchy wiatru, który zawirował wokół głowy Tego, Który Umiera Ostatni. Ten nasłuchiwał przez chwilę, po czym rzekł do wiatru.

– Rozumiem. Dziękuję ci, Sussro. Jesteś wolna. – Odwrócił się do Kate. – Idź i rozejrzyj się. Mamy mało czasu! Zobacz, co można zrobić, żeby ich opóźnić.

Kobieta skinęła głową bez słowa i wyszła z pomieszczenia, zatrzaskując za sobą drzwi.

Obracając się z powrotem do Briana, stary człowiek powiedział ostro, lecz spokojnie:

– Czy twój ojciec uczył cię kiedyś, że trzeba słuchać starszych? Ja jestem starszy, więc będziesz mnie słuchać! Albo wyrzucę cię w śnieg i pozwolę Żmijowi zeżreć cię na śniadanie!

Brian zmrużył oczy.

– Komu? Żmii? Co to takiego?

Na twarzy starego pojawiła się na moment frustracja, potem odetchnął głęboko i przybrał stanowczą minę.

– To część historii, ale nie jej całość. Pozwól, że zacznę od początku, a ty dokończ śniadanie. Widzisz ten znak? To pierwszy, najstarszy Zapis. Oto, co mówi...

Z pierwszych synów Gai,
Ja, Feniks, jestem samotny, pierwszy i ostatni.
Widziałem narodziny Luny,
Patrzyłem, jak rośnie.
Kąpałem się w Jej mocy
i widziałem, jak w szczelinach ziemi
rodziło się życie.

– Co to jest, *Księga Rodzaju*? Kto stworzył ten Zapis?

Starzec uśmiechnął się.

– Nie całkiem, Brianie. To historia naszego ludu. Zapis tworzyło wielu garou, przez całe lata. Legendy mówią, że sam mityczny Feniks nakreślił ten znak. Zdaje się, że Feniks chroni i opiekuje się Zapisem. Wielu pisało w czasach po Feniksie, dodając własne znaki, własne idee. Każdy symbol to wspomnienie, rozdział Zapisu. Zawierają w sobie duchy, duchy, które uczą znaczenia tych symboli.

– Wspomniałeś o Gai. Kto to jest? Czy Gaja to nie grecka bogini ziemi?

– Gaja to słowo pochodzące z naszego języka i oznaczające Matkę, wszystko, co zostało stworzone. Wszystko, co widzisz jest Nią. Ziemia, Słońce, gwiazdy, światy, zarówno nasz, jak i Umbra. Wszystkie są jej częścią. Wszystko jest częścią Gai, nawet Tkaczka, Dzikun i Żmij.

– A kim są oni? Kim... czym... jest ten Żmij?

– Ten znak opowiada o nich, Brianie.

Spośród Wielkich – Celestin –
wyszedł Dzikun, wiecznie Zmienny,
Tkaczka, wiecznie Tworząca
i Żmij, wieczna Równowaga.
Tkaczka oszalała
i polowała na Dzikuna.
Schwytała Żmija w swój kokon,
ale on uciekł.

W nierównowadze stworzenia Żmij uległ zepsuciu,
stał się Zepsuciem.
Łaknął stworzenia
i otworzył paszczę,
aby pożreć całą Gaję.

– Co to znaczy, że Żmij jest zepsuciem? Czy on jest potworem, albo czymś takim? – zapytał Brian.

– Żmij jest zarówno bardzo rzeczywistym potworem, jak i potężnym duchem, manifestującym się na różne sposoby. Składowiska trujących odpadów, dziecko, które ktoś maltretuje lub molestuje, politycy uwikłani w skandale: wszystko to przykłady obecności i mocy Żmija. Niestety, zło dokonywane przez ludzi często dorównuje temu, co on tworzy. Żmij to stworzenie magiczne posiadające zdolność sterowania innymi i dawania im mocy. We wczesnych latach jego moc była wielka i garou stoczyli wtedy wiele bitew z jego sługami, tak samo, jak teraz. Żmij jest głodny i chce pożreć całą Gaję. – Ten, Który Umiera Ostatni wyjrzał przez okno. – Jest tutaj, teraz. Czeka.

– Co się później stało? – zapytał ponownie Brian. – Wciąż żyjemy. Dlaczego?

– Zapis ciągnie się dalej. Gaja zazwyczaj odpowiada na wyzwania, na swój własny sposób. Spójrz tutaj...

Żmij wzniósł się nad Ziemią.
Czułem chłód jego cienia.
I spałem, jak w zimie.
Gwałtownie obudziła mnie Luna,
świecąc jasno jak jej brat.
– Chodź – powiedziała. – Zanieś dar. Rodzą się nowe dzieci Gai.
Poszedłem do miejsca, w którym Księżyc świecił
nad stworzeniami jego siostry.
I widziałem małpy, które były jak wilki,
i wilki, które były jak małpy,
i wiedziałem, że nic już nigdy
nie będzie takie same.
A Luna powiedziała: – To są garou Gai. Oni obronią ją przed Żmijem, który chce Ją pożreć.
Wszyscy będą ich szanować, są bowiem wojownikami naszej Matki.

– Zaraz, zaraz, czy dobrze rozumiem? Mamy iść i likwidować wysypiska trujących odpadów, oczyszczać rzeki i zatrzymać wycinanie lasów w Amazonii?

Jak Kapitan Planeta? Ze względu na jakiegoś mitycznego potwora? Oczywiście, jestem za ochroną środowiska, ale...

– Żmij istnieje naprawdę. Jego wpływy sięgają wszędzie. Odkryliśmy, że zanim garou będzie mógł walczyć ze Żmijem na Ziemi, najpierw musi pokonać go w sobie. Zdasz sobie z tego sprawę, kiedy dokonasz swego Rytuału Przejścia.

– Pewnie i na to istnieje znak w Srebrnym Zapisie.

– Te symbole mówią o Pierwszej Wataże i pierwszym Rytuale Przejścia...

Dziadek Wilk poprowadził szczeniaki garou
do lasu i tam je pozostawił
na trzy księżyce. Były same.
Płakały i walczyły pomiędzy sobą,
ale kiedy słudzy Żmija uderzyli,
byli jednym umysłem, jedną watahą,
Pierwszą Watahą. I zniszczyli podłe stwory Żmija.

– Więc Rytuał Przejścia to coś takiego, jak próba skautowska, podczas której zostawiają cię w lesie?

– Nie, Brianie. Rytuał Przejścia to punkt zwrotny. Test twojego jestestwa. Podczas niego odkryjesz, kim jesteś naprawdę. Przestaniesz być szczeniakiem, a staniesz się dorosłym, pełnoprawnym członkiem społeczności garou. Otrzymasz wówczas imię garou.

– Jak Ten, Który Umiera Ostatni?

Stary człowiek uśmiechnął się.

– Tak.

– Więc podczas tego Rytuału atakuje cię Żmij?

– Często jest to związane z niebezpieczeństwem, a ono czyni nas silnymi. Potem stajesz się nowym garou. Tutaj, oto uroczystość Pierwszej Watahy...

Potem Luna, świecąc przez gałęzie drzew, dała znak,
aby nadano im ich Rytualne Dary.
I szczenięta, Pierwsza Wataha, otrzymały Dary.
Z Pięciu Kierunków.
Ze wschodu nadeszła Ścieżka Przejścia.
Z południa nadeszła Ścieżka Ognistego Szału.
Z zachodu nadeszła Ścieżka Przemiany.
Z północy przyszły Ścieżki Mądrości.
A z wnętrza, Gaja dała szczeniętom
część Jej samej, aby zawsze miały ją przy sobie –
Ścieżkę Gai.

– Co to są wszystkie te Ścieżki? Co one oznaczają? – zapytał Brian.

– My, garou, posiadamy magiczne zdolności, Dary, otrzymane od Pięciu Wiatrów. Wschód dał nam moc przechodzenia z tego świata do świata duchów. Właśnie w ten sposób przychodziłem do ciebie w snach. Południe dało nam Szał, który czyni z nas strasznych wojowników, choć grozi nam zniszczeniem od środka. Na szczęście jako Filodoks, jesteś najbardziej zrównoważony i nie dasz się łatwo opanować Szałowi. Ze Wschodu pochodzi Ścieżka Przemiany, umiejętność do przybierania wielu postaci, włączając formę bojową, półwilka, którą nazywamy crinos. Z Północy nadeszła Ścieżka naszej Mądrości. Mądrość garou jest dwojaka: są to nasze Dary i nasze Rytuały. Dary są mocami magicznym. Pozwalają nam znikać z widoku i poznawać Prawdę, kiedy ją usłyszymy. To sekrety Gai, dzielone przez tych, którzy myślą podobnie. Rytuały to nasze specjalne modlitwy do Gai, choć spełniają także rolę społeczną. To nasz sposób odwoływania się do świętości w nas samych. Wreszcie, we Wnętrzu, posiadamy nieco samej Gai, cząstkę, zwaną potocznie Gnozą.

– O co chodzi z tym księżycem? Jaki to ma związek z... – zapytał Brian.

– Ach, Patronat. Glify mówią i o tym...

I Luna powiedziała: – Wiedzcie,
że oni są również moimi dziećmi.
I dała im piękne futra, każde w kolorze jednej z jej twarzy.
Wielka Luna, o dzikim sercu,
matka mądrości,
matka rzemiosła,
matka szaleństwa
o wielu twarzach,
nigdy nie pokazuje więcej niż jednej z nich.
Zabrała garou do swego namiotu o pięciu ścianach
i nauczyła ich najlepszych mocy –
wrodzonych Darów.
I było pięciu w Pierwszej Wataże,
Zwali się Ahroun, Galiard, Filodoks, Teurg i Ragabash.
Stali mocni w świetle
siostry swej matki i wiedzieli,
że jej moc i magia będzie z nimi.

– Widzisz, Luna nie jest dla nas tylko ciałem niebieskim. Jest odbiciem piękna Gai. Jest zmiennym jak rtęć źródłem wszelkiej tajemnicy, matką wszystkich duchów. Uznajemy ją za matkę naszych Darów. Jest jednak także nosicielem szaleństwa, twórczynią Szału.

Twój Patronat to nie tylko faza księżyca, pod którą się urodziłeś. Oznacza o wiele więcej. Ragabashe to ci, którzy otwierają ścieżki i odkrywają tajemnice, łamią granice, żeby inni znali swoje ograniczenia. Teurgowie przywołują duchy i poddają się wizjom. Filodoksi to strażnicy Świętych Tradycji, mediatorzy i sędziowie. Galiardzi to tańczący dla księżyca, bardowie i pieśniarze, szaleńcy, których piękne wycia rozdzierają nocne powietrze. Wreszcie, Ahrouni to wielcy wojownicy o nieskończonej odwadze, sile i męstwie. Ty jesteś Filodoksem, Półksiężycem. Jesteś nim, ale, co ważniejsze, taka właśnie jest twoja rola pomiędzy garou.

– Więc Patronat to taki znak zodiaku?

– Niezupełnie, ale blisko. To, w jakim stopniu będziesz postępować zgodnie ze swoim Patronatem, zależy od ciebie, ale pamiętaj: lud zawsze będzie oceniał cię na jego podstawie. Ta tradycja jest stara, sięga aż do Pierwszej Watahy.

– Czy każdy garou pochodzi od kogoś z Pierwszej Watahy?

– W pewien sposób, tak. Choć zrodziło się z niej wiele plemion.

– Plemion? Takich jak plemiona Rdzennych Amerykanów?

– Tak, ale tylko 13 z nich żyje teraz w objęciach Gai. Trzy przepadły na zawsze. Tutaj opowiada o nich Strażnik Wilków, inny ze strażników *Srebrnego Zapisu*...

Wiele lat przeminęło
i pierwsze szczenięta łączyły się
z wilkami i ludźmi.
Ich rody rosły w siłę
i podzielili się na wiele plemion.
Oto plemiona,
tak jak opowiedziano o nich mnie, Strażnikowi Wilków.
Każde biegło przez gęste lasy
i miało swoje własne ścieżki.
Srebrne Kły, mocni, rządzili nami wszystkimi.
Władcy Cienia stali za nimi,
a Żujący Kości pod nimi.
Czarne Furie trzymały się z dala od swych braci,
rządzone przez wielką matkę.
Rosły w swym szale i w jej mądrości
i trzymały się osobno.
Potem nadeszła Wojna Szału
i wielu z Ludu podążyło za niedźwiedziami Żmija
do ich północnych kryjówek.
I tak wyrósł Pomiot Fenrisa,
Fianna i Białe Wyjce.

– Co to była Wojna Szału? Wielka bitwa przeciwko Żmijowi?

Ten, Który Umiera Ostatni westchnął.

– To był czas, kiedy polowaliśmy na innych, którzy także zmieniali świat, a którzy ubierali się w skóry innych zwierząt. Najwięksi wśród nich byli niedźwiedziołacy, Gurahl, którzy ukrywali przed nami wiedzę i bratali się ze Żmijem. A przynajmniej tak mówi nam Zapis. Teraz nasi ludzie myślą inaczej i uważają, że nie mieliśmy racji. Niedźwiedzie chronili tylko potężną magię przed tym, by nie trafiła w ręce nierozsądnych dzieci. To dla nas smutny okres, czas złego osądu. Ale idźmy dalej...

Niektórzy z Ludu zdecydowali się
na długą podróż,
podążając za Nieskalanymi,
podążając za swoim sercem.
Przebyli lodowate wody
i znaleźli w nowym kraju wielu ludzi.
Ci garou to Croatanowie
Wendigo i Uktena.
Później, na równinach zakwitły miasta
i niektórzy z Ludu odwrócili się
od lasu i zostawili go, aby mieszkać za murami.
Nazwaliśmy ich Mieszczuchami.
Pośród całego Ludu byli ci,
którzy zawsze patrzyli w górę,
w nocne niebo,
samotni, nawet w swojej wataże.
Nazywali siebie Patrzącymi w Gwiazdy
i żyli wysoko w górach.
Jestem z Dzieci Gai,
urodzony jako wilk dla mojego ludu,
który zakończył Impergium,
który zawarł pokój z ludźmi.

– Sądziłem, że wilkołaki to ludzie, którzy przybierają kształt wilków, a nie odwrotnie.

– Garou rodzą się wśród ludzi i zwierząt. Ich rasa zależy od pochodzenia. Tak jak wilki muszą się uczyć chodzić na dwóch nogach, tak my musimy uczyć się biegać na czterech łapach. Jest jeszcze jedna rasa, pośrednia, zrodzona z zakazanego związku pomiędzy garou. Nazywamy ich metysami. Są pogardzani ze względu na pochodzenie, ale niektórzy z nich osiągnęli wielką sławę.

– Co to było Impergium?

– Dawno temu, przed powstaniem Sumeru i Egiptu, Lud ustanowił się władcami i pasterzami ludzkości. Wierzyliśmy, że można powstrzymać Żmija przed dalszym pożeraniem Ziemi, jeśli ludzka populacja nie zwiększy się ponad określoną liczbę. Udawaliśmy się więc do wiosek, wyszukiwaliśmy najstarszych i najsłabszych i ograniczaliśmy rozwój ludzkości, nie dopuszczając do rozprzestrzeniania się ich na święte lasy i ziemie. Dzieci Gai to byli garou, którzy sprzeciwili się starszym i walczyli o koniec Impergium. Ciężką pracą i poświęceniem osiągnęli w końcu cel. Posłuchaj ostatniego ze znaków, który zapisał członek tego plemienia...

Nasze południowe plemię, Bunyipowie –
gdzie oni są?
Wyjemy na wiatr,
wysyłamy duchy wraz z wiatrem,
a oni nie odpowiadają.

– Straciliśmy Bunyipów, zniknęli bez śladu. Byli ofiarami podstępów Żmija i naszej własnej głupoty. Nieskalani Croatanowie zginęli, broniąc Gai przed Żmijem. Nie pozostał nikt z tego plemienia. Są wśród 13 plemion inne, takie jak Czerwone Szpony, które żyją z dala od ludzkości i nienawidzą jej. Musisz również wiedzieć o Milczących Wędrowcach, tajemniczych podróżnikach. Często służą nam za posłańców i przynoszą bardzo dokładne przepowiednie. Zapis wspomniał o Białych Wyjcach, plemieniu, które splamiło nasz honor, które odwróciło się od nas i znalazło swój dom pośród Legowisk Żmija, aby tańczyć tam pośród Czarnej Spirali. Nazywają siebie teraz Tancerzami Czarnej Spirali i służą Żmijowi sercem, duszą i ciałem. Ja jestem z Wendigo. Ty, mój synu, jesteś Fianna.

– Cokolwiek powiesz. Ale nie rozumiem, co to wszystko oznacza.

– Spotkasz przedstawicieli wielu Patronatów, ras i plemion w wataże, do której się przyłączysz.

– Wataha? Garou biegają stadami jak wilki?

– Zgadza się. Wataha jest dla nas najważniejsza. Spójrz na ten znak...

I ja, Błyskający Jasnymi Szponami,
padłem na ziemię, płacząc,
bowiem moja wataha leżała martwa.
A bez mej watahy jestem niczym.
Nie chcę pazurów,
ani oczu, ani ramion, ani nóg,
ani futra, ani skóry.
Jestem niekompletny, jestem niczym.
Moja wataha jest martwa,
a ja chcę do niej dołączyć.

– Trochę melodramatyczne, nie sądzisz? – rzekł Brian, marszcząc nos.

– Nigdy nie miałeś prawdziwej rodziny, Brianie. Twoja rodzina była rozdarta, pełna nienawiści, gniewu, nieufności i braku harmonii. Wataha to część Gai, ma własne życie i własnego ducha. Duch watahy zwany jest jej totemem. Totemem mojej watahy jest Chimera, Opowiadacz Snów. Twoim może być Sokół, albo Sowa, albo Kojot, albo Fenris. Kto wie? Istnieje tak wiele totemów, jak włosów na twojej głowie.

– Czy... czy twój wiatr jest totemem? – zapytał Brian.

Stary człowiek spojrzał na niego w ciszy, jego oczy szukały przez sekundę błysku rozpoznania, jakiegoś znaku, że w pamięci chłopca pozostało coś z tego, czego się nauczył.

– Niezupełnie. Widzisz, Brianie, wszędzie wokół nas są duchy. W tym domu, w ziemi, w drzewach, w rzekach, nawet w mieście. Niektórzy garou potrafią rozmawiać z duchami mieszkającymi wewnątrz komputerów. W starożytnych czasach wiele duchów bało się nas. Tutaj, mówi o tym ten zapis...

Tam, gdzie szliśmy,
las był cichy,
a duchy milkły.
Byliśmy samotni, ale
Luna, nasza przewodniczka i protektorka,
pokazała nam, jak rozmawiać z duchami
w ich własnym języku.
I mówiliśmy do nich.
Mówiliśmy z ich ojcami i matkami,
ich dziadkami i babkami,
ich wodzami i mędrcami.

Zwołano wielkie zgromadzenie duchów.
Modlono się do Gai,
a Nocny Latacz, którego nie oświetlił księżyc,
zaprosił na zebranie Orła.
I przybyły inne totemy,
aby słuchać i przemawiać na zgromadzeniu.
Ułożyliśmy pakt,
zawarliśmy pokój
z duchami Gai.
Nie będziemy już na nie polować
bez pokuty.
W zamian obiecały nam,
że jeśli uhonorujemy je ceremonią
i tańcem,
one odpowiedzą na nasze wołania,
uczynią nasze pazury ostrymi
i udzielą nam swojej mocy.

– Duch, którego tu widziałeś, to duch wiatru, zwany Sussra, mój duchowy sprzymierzeniec. Wzywam go, kiedy potrzebuję jego pomocy. Pracowaliśmy razem w przeszłości, żywiłem go ze źródła Gai, które mam w sobie. Jest bardziej przyjacielem niż sługą.

– Powiedziałeś chyba, że to Teurgowie przywołują duchy? W jaki sposób to robisz?

Ten, Który Umiera Ostatni uśmiechnął się. Szczenię myślało!

– Posiadam odpowiedni Dar. Nie wszyscy jesteśmy tacy, jak nakazywałby to nasz Patronat. Nauczyłem się tu i ówdzie kilku Darów od ludu z mojego caernu.

– Caern? Stos kamieni?

– Nie. Miejsce poświęcone Gai. Nazywamy je caernami, ponieważ niektóre z naszych pierwszych świętych miejsc były w miejscach grobowców albo kurhanów. Ale caern znaczy o wiele więcej. Oto symbol, który opowiada o starożytnym caernie...

Podróżowaliśmy długo i daleko.
Poszukujący wyli do nas, a głos niósł się
ponad skałą, kamieniami i śniegiem.
Szukaliśmy miejsca, żeby się zatrzymać.
Szliśmy wciąż wyżej i wyżej.
Mijaliśmy oczy wypatrujących nas straży,
ogniste oddechy i skrzydła sług Żmija.
Cienie przesłaniały księżyc.

Ale trwaliśmy.
W najdłuższą noc
sierp księżyca uniósł się
ponad najwyższy szczyt.
W świetle Luny
ukazała się dziewicza ziemia.
Szczyt był wyżej niż wszystko inne.
Wzywaliśmy Ją, wzywaliśmy Gaję naszym wyciem.
Oto srebrny tron, nasza kryjówka
pośród wirujących, rozszalałych,
falujących wód.
Wysoko wśród srebrnych gór
coraz mocniejsza jest stara jodła.
Odrzuciliśmy naszą przeszłość,
tańczyliśmy i wyliśmy
wśród nocy, wzywając Gaję.
I zewsząd przyszła ciemność,
ale nie baliśmy się skrzydeł smoka.

Gwiazda, Kamień, Wiatr, Rzeka,
cała czwórka i Półksiężyce…
oddali swe życie tamtej wielkiej nocy,
aby obdarzyć nas naszym najwyższym tronem.
Niech zawyją ci, którzy pamiętają
świętą ziemię Gai.
Niech wojna przeciw Żmijowi
wre we wszystkich Jej caernach.

Starzec rzekł:

– To opis Szczepu Półksiężyca żyjącego w Rosji. To oni natrafili na jeden z najstarszych caernów.

– Szczep?

– To grupa garou, zgromadzona wokół jednego caernu – Ten, Który Umiera Ostatni wykonał szeroki gest. – Przebywamy w caernie Ukrytego Wiatru i jesteśmy członkami tego szczepu. Widzisz, Brianie, szczep zarządza zasobami caernu. W odległej przeszłości dary Gai były trwonione na błahostki. Żmij wciągnął nas w bezmyślną wojnę. Przegraliśmy wiele bitew, wiele caernów zostało splugawionych. Wtedy Gaja skłoniła Lud do gromadzenia się wokół takich miejsc i samodzielnego rządzenia nimi. My, garou, mamy wiele powiązań.

– To znaczy... wataha, rasa, Patronat, plemię, szczep... skąd wiesz, komu powinieneś być posłuszny? Zgadujesz?

Ten, Który Umiera Ostatni uśmiechnął się. To samo pytanie chłopak zadawał wcześniej, podczas nauk, których udzielał mu we śnie. To był dobry znak.

– Nie musisz zgadywać. To naprawdę proste. Dawno temu Filodoks Ludu zapisał słowa mądrości przywódcy i zaklął je w pieśń. Nazywamy tę pieśń *Litanią*. Tutaj, widzisz ten zapis? Mówi o tym tak...

W dawnych czasach,
kiedy na ziemi panowała ciemność,
Lud rozproszył się.
Opanowani przez Szał, walczyli ze sobą,
najeżdżali wzajemnie swoje święte miejsca
i nie było pokoju.
Garou walczył z garou,
a Żmij rozdzielał nas, jednego po drugim,
i niszczył.
Mądrość Ludu
była jednak wielka,
a starsi Ludu
byli silni.
Dali swym dzieciom
i dzieciom swych dzieci
nowe zrozumienie.

Zwołano
Wielkie Zgromadzenie wszystkich garou.
Na Stołowej Górze
zebrali się wszyscy.
Przyszli w nocy z całego świata.
Tam byli
jednym Plemieniem,
a Galiardzi
od wschodu do zachodu słońca
śpiewali pierwszą Litanię.
Powtarzali jej słowa,
dopóki wszyscy obecni ich nie zapamiętali.

Tylko trzem zwierzętom poza Wilkiem pozwolono słuchać słów Litanii.
Były to
Jaszczur, który zapamiętał każde słowo,
Kruk, który zrozumiał każde słowo
i Kojot, który zachował własne zdanie.
Powiada się, że w ostatnich dniach
Jaszczur, Kruk i Kojot powrócą,
aby przypomnieć, nauczyć i złamać Litanię,
bowiem garou muszą być jednocześnie tak stali
i tak zmienni jak Luna.

– W jaki sposób garou z całego świata zebrali się w jednym miejscu? Musieli dużo się nabiegać.

– Nie, Brianie. Rzeczywiście, członkowie Ludu potrafili przebiec z jednej strony świata na drugą, bo

w tamtych czasach ziemia była magiczna, a krainy leżały bliżej siebie. Ale istnieje inna metoda podróżowania pomiędzy caernami. Potrafimy stworzyć Księżycowe Mosty, łączące ze sobą dwa miejsca. Kiedyś nazywano je Ścieżkami Księżyca, ale nowoczesny Lud przyjął nazwę Mostów, ponieważ wznoszą się do świata duchów i opadają z powrotem do naszego. Przy ich pomocy bardzo szybko podróżujemy pomiędzy caernami.

– Mam wrażenie, że nie wszyscy garou wzajemnie się lubią. Czy to prawda?

– Najprawdziwsza prawda, Brianie. Wiele plemion spiera się bez potrzeby, a Ahrouni bezmyślnie atakują się nawzajem. To dlatego, że jest w nas Szał. Niektórzy mówią, że to Żmij nas nim obdarzył, zmieniając w swych największych wrogów. Tancerze Czarnej Spirali są dowodem potwierdzającym, że jest w tym trochę prawdy. Kiedy Szał nami zawładnie, tracimy nad sobą wszelką kontrolę. Stajemy się maszynami do zabijania, ogromnymi potworami z brzytwami zamiast pazurów, poruszającymi się tak szybko, że ludzkie oko za nami nie nadąża. – Starzec pochylił się i otworzył drzwiczki kuchni. W pokoju zrobiło się cieplej. – Z Szałem jest jak z ogniem. Trzeba umieć go wykorzystać. Musisz uczyć się go pohamować, a nie wyzwolić od razu, w całości. Jeśli nie, Szał cię zniszczy. – Rzucił w ogień kolejną szczapę, a ta zajęła się błyskawicznie gwałtownym płomieniem.

– Czy... czy to właśnie się stało... tam, w domu? – Brian nagle ujrzał wizje, przebłyski pamięci. Jego rodzice, leżący w dziwnych pozach na podłodze. Coś czarnego, z wiszącymi luźno pod powykręcanymi ramionami płatami skóry, uśmiechało się do niego, szeptało mu uspokajające słowa. Przypomniał sobie ogień, płonący w jego brzuchu, i to jak poruszał się szybciej niż wiatr. Czyją krew miał na rękach?

Ten, Który Umiera Ostatni skinął głową.

– Twój szał uratował ci życie i Lud będzie o tym pamiętał.

– Dlaczego? Co ja zrobiłem? – Brian trząsł się, kiedy szokujące wspomnienia torowały sobie drogę do wnętrza jego duszy. Jego rodzice byli martwi! A on nie mógł zrobić nic, żeby ich uratować!

Ten, Który Umiera Ostatni ujął dłoń chłopca. Brian poczuł, jak spływa po nim fala spokoju. Sękate palce starca trzymały młodą rękę chłopca, wiodąc ją w kierunku ściany. – Dotknij ich, Brianie. Są w tobie. Dotknij ich i poznaj prawdę.

Smutek, ból,
śmierć, zepsucie.
Żmij wyrósł ponad nas
i nic nie możemy poradzić.
Karabiny niosą śmierć,
sidła chwytają nasze łapy
i nic nie możemy uczynić.
Odpędź ból.
Znajdź młodych,
zapisz ich pierwsze przejście.
Znajdź młodych,
zapisz ich czyny.
W ostatnich dniach
oni zrobią swoje
i przyniosą nam
wielką chwałę.
Znajdź młodych
i słuchaj ich,
słuchaj ich słów,
powtarzanych przez echo.
Znajdź młodych
i słuchaj tego, co mówią.
Oni przyniosą nam
słowa mądrości.

– Tak, słowa mądrości. Czy słyszysz mądrość w sobie, Brianie?

– To... czuję się tak, jakbym się powoli budził... jakby z długiego snu.

– Dalej, Brianie. Czytaj dalej.

Znajdź młodych,
zanim się zgubią.
Pokaż im słuszną drogę,
pokaż im prawdę.
Niech staną
przeciwko Żmijowi,
niech staną
dla siebie samych.
Znajdź młodych
i hartuj ich dusze.
Niech rosną
w honorze,
mądrości i chwale.
Honorze i wielkiej sławie
za jeszcze większe czyny,
dokonane w ciemnościach…
Zapamiętamy je.

Kiedy ostatni garou
będzie martwy,
nikt nie powie,
że Gaja umarła samotnie.
Nikt nie powie,
że nie było walki.
Mamy zęby
i pazury.
I wrogów, którzy czyhają
w nocy obejmującej Gaję.
Kiedy zbliży się koniec,
zobaczysz jego znaki.
Wypatruj nastania
nocy.

– Ale ja nic nie zrobiłem! Byli już martwi… moi rodzice już nie żyli! Dlaczego dzięki temu zdobywam chwałę?

– Zabiłeś Tancerza Czarnej Spirali. Twoje pazury są ostre, a w tobie jest mądrość twych przodków. Należy ci się chwała.

– Dlaczego nie krzyczeli? Dlaczego nie próbowali uciekać? – po policzkach Briana popłynęły łzy. Odwrócił się do starego człowieka i wsparł o niego. Szlochając poczuł, jak w jego umyśle zaczyna kruszyć się jakiś mur.

– To Delirium. Spójrz tutaj...

Dotknął znaku, a słowa nieproszone popłynęły do jego umysłu.

Grzech pierwszych czasów,
grzech pychy.
Nieśliśmy nocny strach,
a matki kryły swe dzieci,
zaś dzieci kryły starców.
Stróżowali i czekali
w swych jaskiniach.
Wojownicy walczyli
i umierali.
I nic nie mogło powstrzymać
Impergium.

Nieśliśmy nocą strach.
Dzieci narodzone z dzieci
były się.
Wiele zim minęło, a my
byliśmy tam każdej z nich.
Nieśliśmy nocą strach.
Byli sparaliżowani niczym łanie.
Nie mogli krzyczeć,
nie mogli się ruszać,
nie pamiętali
naszego przejścia.
Ogarnęło ich
Delirium.

Teraz niesie
nocny strach.
Dwunodzy uciekają
bojąc się nas,
gdy przyjmujemy postać wojownika –
crinos, półwilka.
Delirium
powala ich.
Grzech przeszłości,
grzech pychy.
Podstęp Żmija,
strach niszczący serce.
Niesiemy nocą strach,
choć żyjemy pośród nich.
Wiemy, że na zawsze
jesteśmy rozdzieleni.
Nie możemy ich kochać,
nie możemy z nimi pozostać,
bowiem zawsze, zawsze
przychodzi nocny strach.

Brian zadrżał i zaczął płakać. Usłyszał trzaśnięcie drzwi i poczuł podmuch wiatru. Stary człowiek pocieszał go, rozmawiając równocześnie z Kate w języku, którego Brian nigdy przedtem nie słyszał.

– Nadchodzą, Deathbear-rhya. Niszczą wszystko.

– Otworzę Księżycowy Most, Ścigająca Bez Wytchnienia. Uciekniecie dzięki niemu. Ja pójdę za wami. Muszę spalić to miejsce. Nie mogą dostać w swoje łapy zapisanej tu wiedzy.

– Tak wiele przepadnie, starszy? Spalone do cna? Nie, to nie może być.

– Tę wiedzę posiadł już młody Brian. Ma ją w sobie i już o tym wie. Zapis jest w jego sercu.

– Zawsze tam był, Ty, Który Umierasz Ostatni – powiedział Brian, wypowiadając jak w transie słowa w języka garou.

Na zewnątrz zawył wiatr. Wraz z nim rozległ się z oddali maniakalny rechot – *łup-łup-łup*, jakby dźwięki wydane przez kozodoja.

Ten, Który Umiera Ostatni wystąpił na środek niewielkiej izby i zamknął oczy. Mrucząc łagodnie, wezwał Feniksa, totem caernu. Duch zaś zaczął otwierać Księżycowy Most.

Brian patrzył z podziwem, jak z ziemi wynurza się opalizująca sfera. Patrzył, jak rośnie, aż przewyższyła Kate, wypełniając pomieszczenie od sufitu do podłogi. Ze środka wiał wiatr, ciepły i wilgotny. Kate wydawała się zagniewana, niemal jakby chciała sprzeciwić się staremu, ale wreszcie skłoniła głowę i weszła na Most. Potem sfera zapadła się i kobieta zniknęła.

– Musisz się nauczyć jeszcze jednej rzeczy, Brianie. Musisz wiedzieć, że twoim zadaniem, jako Strażnika Zapisu, jest dodanie do niego jeszcze jednego znaku dzisiejszego dnia. – Ten, Który Umiera Ostatni spojrzał mu surowo w oczy. Brian uczuł nagłą potrzebę posłuszeństwa wobec starca, jakby ten był jego ojcem.

– Będziesz mówił o dniu, w którym zginął Ten, Który Umiera Ostatni. Będziesz mówił, jak pozostał, aby wypełnić swój ostatni obowiązek wobec Gai. Dodasz ten symbol do Zapisu.

– Ale... ale sądziłem, że nie zginiesz, aż nie nadejdą ostatnie dni! – zawołał Brian.

Stary chwycił go za ramiona.

– To właśnie są ostatnie dni, Brianie! Pamiętasz Glif Apokalipsy?

Oto są ostatnie dni,
kiedy Żmij powstanie,
a jego zwoje oplotą świat.
I garou będzie walczył z garou,
kiedy ludzie będą nas ścigać.
Będzie walczył z dziwnymi stworami Tkaczki,
kiedy śmierć będzie szła za nami
niczym głodny niedźwiedź.
Poznamy ostatnie dni.
Ludu będzie ubywać.
Nie wystarczy nas, aby
właściwie zadbać o caerny.
Zagubione szczenięta zginą,
albo wpadną w pazury Żmija.
I spełni się
wiele wizji.
Wypatruj uważnie tych znaków,
wypatruj ostatnich dni,
albowiem nadchodzą...
albowiem nadchodzą...

– Nazywamy to Apokalipsą. A ona nadeszła. To nasze ostatnie dni. Kto wie, kiedy Żmij uderzy po raz ostatni? Do tego czasu możemy tylko mieć nadzieję i wciąż z nim walczyć.

Na zewnątrz zawył wiatr. Okna zakryła śnieżna zamieć. Cały budynek zaskrzypiał pośród burzy.

– Wichry trzymają ich z daleka, ale Tancerze Czarnej Spirali wytropili nas. Nie ma dość garou, żeby obronić to miejsce. Musimy więc upewnić się, że nie wpadnie w ich łapy. Dlatego zostaję. Zapamiętaj dobrze, co się stanie! Lud potrzebuje twojego zapisu.

– Nie pozwolę ci tutaj umrzeć! Jesteś potrzebny. Lud potrzebuje twojej mądrości.

– Ty masz teraz całą moją mądrość, chłopcze. A nawet więcej, bo w twoich żyłach płynie krew mędrców. Będziesz wiedział, co robić, kiedy nadejdzie czas. Bardzo możliwe, że będziesz ostatnim Strażnikiem Zapisu. Teraz odejdź.

Księżycowy Most znowu się otworzył, tym razem przed Brianem, ale on ledwie to zauważył. Patrzył, jak Ten, Który Umiera Ostatni otwiera jeden po drugim pojemniki z benzyną i rozlewa ją na suchej, drewnianej podłodze.

Starzec wyciągnął się do sufitu. Jego ciało wygięło się i wykręciło, rosnąc, przybierając bojową postać

crinos. Brian pewnie by się przestraszył, gdyby wilkołak nie wydał mu się znajomy.

– Idź. A kiedy odejdziesz, powiedz starszym, że nadałem ci imię. Lud będzie cię zwał Ten, Który Ostatni Ulegnie Żmijowi. Bowiem Zapis nie wpadnie w jego spłoty dopóki nie pokona wszystkich innych garou.

Brian zawahał się, dotykając dłońmi gładkiej krawędzi Księżycowego Mostu.

– Idź, do diabła! Będą tu...

Rozległ się trzask i drzwi rozleciały się w drzazgi. Do izby wskoczyły dwa czarne stwory z ociekającymi jadem pazurami i pożółkłymi zębami, chichocząc, chichocząc jak szaleńcy. Były oszalałe, otaczał je smród gnijącego mięsa.

Brian, który obrócił się, aby na nie spojrzeć, poczuł potężne pchnięcie, kiedy łapa starca z olbrzymią siłą przepchnęła go przez przejście.

• • •

Zapamiętajcie dobrze,
dzieci Gai.
Śpiewam pieśń
Tego, Który Umiera Ostatni.
Jego siła była wielka,
a jego mądrość jeszcze większa.
Był moim nauczycielem
zanim przemieniłem się pierwszy raz.
Widziałem
jego koniec.
– To są ostatnie dni –
tak mi powiedział.
Zginął,
broniąc Gai,
broniąc garou.
A my wszyscy żyjemy,
bo on zginął
broniąc Litanii,
strzegąc Zapisu
przed zniszczeniem.

Zapamiętajcie dobrze,
dzieci Gai.
Moje imię brzmi
Ten, Który Ostatni Ulegnie Żmijowi.
Mojej pieczy
powierzono Zapis
i ze Strażników
ja jestem ostatnim.

Nie zapomnijcie Deathbear-rhya,
Tego, Który Umiera Ostatni,
Strażnika Srebrnego Zapisu,
płonącego srebrnym płomieniem.

Przepowiednia Feniksa

Jedna z najstarszych legend garou to Przepowiednia Feniksa, zapowiadająca Apokalipsę.

Feniks mnie porwał.

Uniósł w swych szponach.

Wysoko ponad światem.

Abym mogła ujrzeć to, co leży gdzieś poza dniem jutrzejszym.

I patrzyłam.

I ujrzałam przyszłość.

Widziałam, jak nasz lud został zdziesiątkowany. Tropieni bez wytchnienia, umieraliśmy, aż do ostatniego. Nie było już dzieci ani wnuków, ani ojców, ani matek. To był pierwszy znak, który dał mi Feniks, zapowiadający co Dzieci Tkaczki – ludzie – uczynią nam, garou.

Patrzyłam.

I widziałam przyszłość.

Widziałam, jak rodzą się Dzieci Tkaczki. Jak rośnie wielkie plemię ludzi. I było ich coraz więcej, a Gaja jęczała pod ich ciężarem. Ich domy zarastały Ją, ich brony gwałciły Ją, ich palce wbijały się w Nią, próbując się z Niej wyżywić. Taki był drugi znak ostatnich dni, który ukazał mi Feniks, zapowiadający co uczynią ludzie.

I znów spojrzałam.

I widziałam trzeci znak.

Tak wiele... tak wiele dzieci... tak wielu Ludzi. Żmij przyniósł zepsucie i dał je każdemu. I widziałam dziwny ogień, który wyrwał się spod kontroli, wielki pióropusz, unoszący się ponad dziczą, siejący śmierć wszędzie, gdzie błysnął w ciemnej i zimnej krainie. I słyszałam cierpienie morza, które wyło, bo jakiś pijany szaleniec wylał na nie jezioro czarnej śmierci.

Odwróciłam z obrzydzeniem głowę, ale musiałam spojrzeć znowu.

I widziałam czwarty znak.

Żmij urósł w potęgę. Jego skrzydła pędziły wichry zgnilizny. Rozsiewał swoje zarazy, a były one straszne. Trzoda zaraziła się chorobą umysłu i krwi. Dzieci rodziły się zdeformowane. Zwierzęta chorowały i nikt nie potrafił ich uleczyć. W tych ostatnich dniach nawet wojownicy Gai nie mogli umknąć straszliwym szponom niosącego chorobę ptaka śmierci.

Patrzyłam dalej ze łzami w oczach, a Feniks ukazał mi piąty znak.

Widziałam kolejne pióropusze, wznoszące się niczym śmiercionośne włócznie ku pięknemu niebu i przebijające je tak, że Ojciec Słońce palił i wysuszał Gaję. Powietrze stało się gorące, było ciepło nawet podczas ciemności zimy. Rośliny więdły w słońcu. Z ginących lasów wzniósł się okrzyk bólu i rozpaczy. I wszyscy płakali łzami żałoby.

Potem rozdarto zasłonę i ukazał mi się szósty znak.

W ostatnich dniach Gaja wstrząsa się w gniewie. Z głębin wydobywa się ogień. Popiół zakrywa niebo. Żmij czai się w cieniu chmury popiołów... i szykuje do ciosu. Starsi odeszli. Strażnicy Ścieżek i Przejść zginęli. W tych ostatnich dniach szóstym znakiem będą watahy, które powstaną. Każda z nich podejmie się wykonania misji, Świętej Podróży. Taka będzie bowiem wola Gai.

I widziałam, jak niebo zrobiło się czarne, a księżyc stał się krwawy.

I błysnął mi siódmy znak, choć nie mogłam na niego spojrzeć. Ale czułam jego gorąco.

Apokalipsa. Ostatnie dni świata. Słońce pochłonęło Księżyc, a ten płonął w jego brzuchu. Na ziemię zstąpił przeklęty płomień, spalając nas wszystkich, deformując i powodując krwawe wymioty. Żmij objawił się w wieżach i rzekach, i powietrzu, i ziemi, i wszędzie szalały jego dzieci, pożerając, niszcząc, sprowadzając wszelkiego rodzaju klątwy. I Trzoda uciekała w popłochu. A mroczni, Dzieci Żmija, wyszli ze swych jaskiń i chodzili po ulicach w świetle dnia.

Odwróciłam się od tego obrazu.

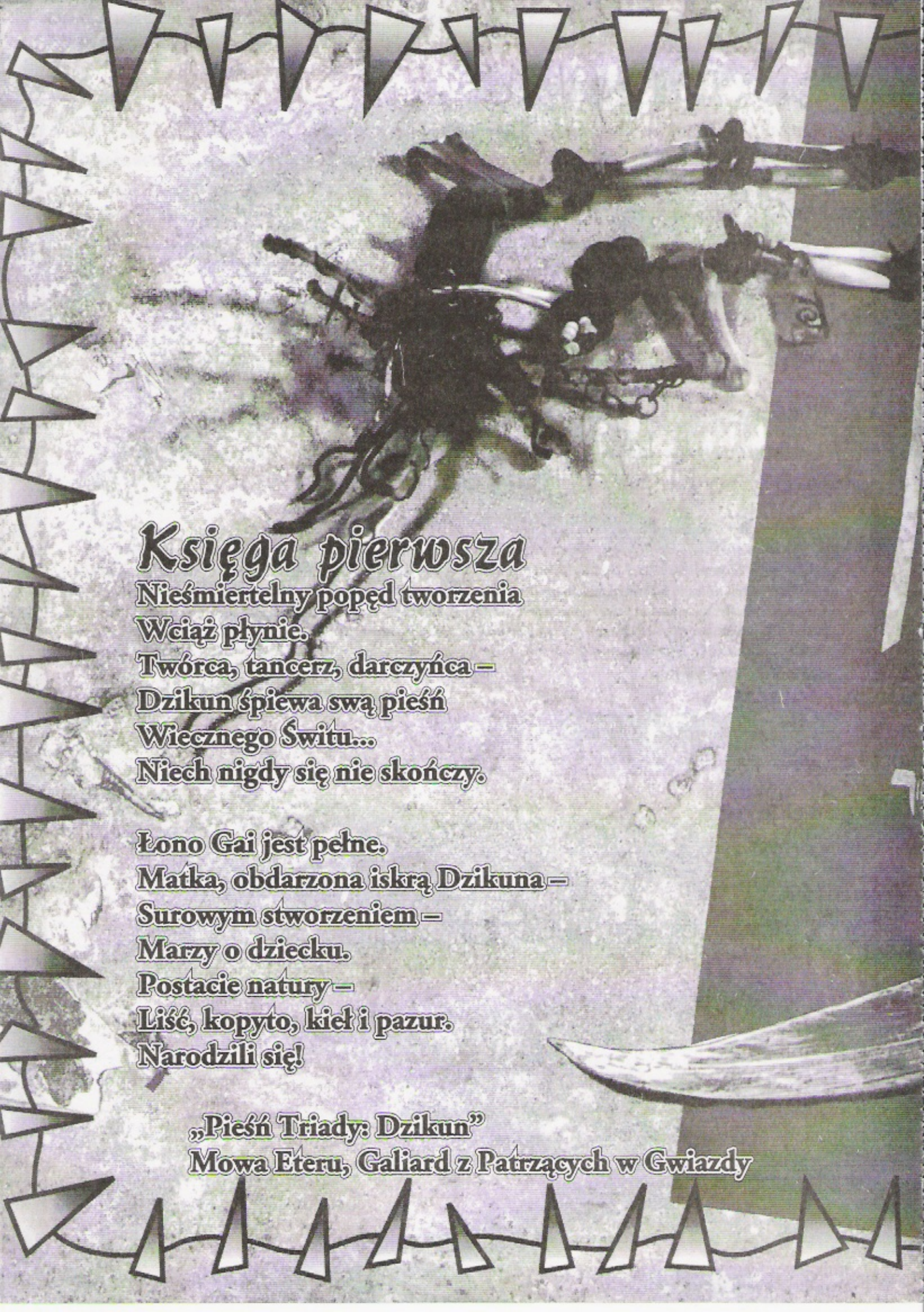
– Tak będzie, choć nie powinno się to zdarzyć – powiedział Feniks.

Potem opuścił mnie.

Teraz nie potrafię już śnić. Pamiętam tylko znaki – każdy w najdrobniejszych szczegółach. Oto są ostatnie dni. Niech Gaja ma dla nas miłosierdzie.

Nie ma wątpliwości, że Przepowiednia się spełnia, bracia. Możecie mnie nazwać pesymistką. Możecie mówić, że jestem starą wiedźmą-trajkotką. Nazywajcie mnie, jak chcecie, ale wysłuchajcie moich słów. Mówię wam, że zanim skończy się to dziesięciolecie, ujrzymy pierwsze ślady siódmego znaku. Widzieliśmy już masowe mordy, przeludnienie i nieskończone szkody, wyrządzone przez ludzi... a może zapomnieliście już o Waldez i Czernobylu? Ludzie zabijają Matkę, która drży w agonii i gniewie, wyrzucając w niebo popiół. Kto może zaprzeczyć, że widział znaki? Chyba nikt z was nie jest na tyle głupi? To naprawdę są ostatnie dni. Przepowiednia się spełnia, właśnie teraz. Musimy działać, nie mamy już bowiem czasu na słowa.

Amara, Miażdżąca Wiatr, Filodoks Czarnych Furii



Księga pierwsza

Nieśmiertelny popęd tworzenia
Wciąż płynie.
Twórca, tancerz, darczyńca –
Dzikun śpiewa swą pieśń
Wiecznego Świtu...
Niech nigdy się nie skończy.

Łono Gai jest pełne.
Matka, obdarzona iskrą Dzikuna –
Surowym stworzeniem –
Marzy o dziecku.
Postacie natury –
Liść, kopyto, kieł i pazur.
Narodzili się!

„Pieśń Triady: Dzikun"
Mowa Eteru, Galiard z Patrzących w Gwiazdy

ROBINSON

Rozdział pierwszy: Wprowadzenie

Uderzył grom,
Błysnął piorun,
A potem zgasły gwiazdy.
I Księżyc spadł z nieba.
Tom Waits, „Earth Died Screaming"

Podręcznik, który trzymasz w rękach, opisuje grę wyobraźni i narracyjny styl prowadzenia. Dzięki niej będziesz mógł wcielić się w postać wilkołaka – udręczonej istoty, pełnej dumy, opanowanej przez szał – i opowiadać historie o swych przygodach. Po pewnym czasie przekonasz się, że ta gra jest bardziej o tobie niż o wilkołakach, ponieważ to ty, a nie one, będziesz głównym bohaterem opowieści.

Choć **Wilkołak** jest grą, większe znaczenie ma w niej opowiadana historia niż osiągnięcie zwycięstwa. Gra jest narzędziem, które pozwoli ci wziąć udział w opowieściach o pasji i chwale. Pomoże w ich samodzielnym opowiadaniu. Jeśli nigdy wcześniej czegoś takiego nie robiłeś, idea zabawy tego typu może wydać ci się niezrozumiała. Kiedy jednak przyswoisz sobie podstawowe koncepcje, zobaczysz, że gra narracyjna nie jest wcale czymś obcym. Przecież robisz to przez całe swoje życie.

Będziesz opowiadał cudowne historie – opowieści o niebezpieczeństwie, strachu i pierwotnej grozie. Sercem tych opowieści jesteś ty: wilkołak. Jest całkiem możliwe, że okażą się one bardziej mroczne i krwawe niż baśnie z dzieciństwa (choć jeśli chwilę pomyśleć, to tamte bajki też były dość nieprzyjemne), zdołają porwać twą wyobraźnię i zmusić cię do większego zaangażowania niż w jakiekolwiek przedstawienie czy film. Dzieje się tak dlatego, że jesteś *wewnątrz* opowieści, jako aktywny uczestnik, a nie obserwator. Gra narracyjna to doświadczenie niepodobne do czegokolwiek innego.

Gra narracyjna

Pokłoń się, bo ja jestem władcą snów.
Clark Ashton Smith, „The Hashish Eater"

Dawno temu, zanim wynaleziono kino, telewizję, radio i książki, ludzie zwykli opowiadać sobie historie: przedstawiali relacje z polowań, snuli legendy o bogach i wielkich herosach, albo plotkowali o sąsiadach. Opowiadali je głośno i była to część ustnej tradycji – tradycji, która w wielkim stopniu uległa zapomnieniu.

Nie opowiadamy już historii – słuchamy ich tylko. Siedzimy biernie, czekając aż ktoś inny porwie nas i zabierze do światów, które stworzył. Staliśmy się niewolnikami naszych telewizorów, pozwalając, aby oligarchia artystów przedstawiała nam naszą kulturę.

Jest jednak inny sposób. Opowiadanie historii znowu może się stać częścią naszej kultury. To właśnie jest treścią tej gry: nie opowieści, które ktoś nam przedstawia, lecz takie, które my opowiadamy innym. **Wilkołak** pozwala sprowadzić baśnie do domu, uczynić starożytne mity i legendy istotną częścią naszego życia.

Gra narracyjna pozwala nam zrozumieć siebie, dając nam narzędzie, za pomocą którego możemy wyjaśnić nasze triumfy i upadki. Patrząc na naszą kulturę, rodzinę i nas samych w nowym kontekście, możemy zrozumieć rzeczy, z których nigdy przedtem nie zdawaliśmy sobie sprawy. Gra w stylu narracyjnym to zabawa, która pozwala poznać wiele nowych rzeczy, to sposób na chwilowe

przeniesienie się do innego, bardzo realnego świata. Nasza fascynacja baśniami nie wzięła się znikąd, nie ma co do tego wątpliwości.

Odgrywanie roli

Wilkołak jest nie tylko grą narracyjną, ale również fabularną. Nie tylko opowiadasz historie, ale także działasz w nich, przyjmując role głównych postaci. Przypomina to bardzo teatr, w którym ty sam tworzysz sztukę.

Aby zrozumieć grę fabularną, wystarczy przypomnieć sobie dzieciństwo i te cudowne popołudnia, kiedy bawiłeś się w policjantów i złodziei, kowbojów i Indian albo przebierałeś się z kolegami. Właśnie wtedy odgrywałeś role – robiłeś to spontanicznie, poświęcając temu całą swoją uwagę i wyobraźnię. Taka aktorska zabawa pomagała ci zrozumieć życie i co to znaczy być dorosłym. Była to ważna część dzieciństwa, ale nie musisz o niej zapominać tylko dlatego, że już wyrosłeś.

W **Wilkołaku**, inaczej niż w dziecinnych zabawach, obowiązują pewne reguły, które powinny pomóc w odgrywaniu roli. Używa się ich głównie do uniknięcia sporów w rodzaju – *Tratatatata! Nie żyjesz! – A wcale że nie!* – i do nadania opowieści większego realizmu. Reguły sterują i wpływają na rozwój fabuły, pomagają w określeniu zdolności i ograniczeń bohaterów. Podstawowe zasady **Wilkołaka** podano w *Rozdziale czwartym*.

W **Wilkołaka** może grać dowolna liczba osób, ale gry fabularne sprawdzają się najlepiej, jeśli uczestniczy w nich nie więcej niż sześciu graczy. Jeśli nie można dojść do głosu, znika tajemniczość i atmosfera gry.

Narrator

Wilkołak ma nieco inną strukturę niż znane gry. Po pierwsze, nie używa się tu planszy ani kart. Po drugie, jeden z graczy musi przyjąć rolę Narratora – osoby, która tworzy i kieruje rozwojem historii.

Pozycja Narratora przypomina nieco stanowisko bankiera w *Monopoly*™, jest jednak jeszcze ważniejsza. Narrator opisuje, co się dzieje z postaciami w wyniku tego, co mówią i robią gracze. Decyduje czy odnoszą sukces, czy ponoszą klęskę, cierpią czy cieszą się, żyją czy giną. Funkcja Narratora jest niezwykle wymagająca, ale równocześnie daje najwięcej satysfakcji, bo to on jest tkaczem legendy.

Podstawowym zadaniem Narratora jest zapewnienie, żeby wszyscy gracze dobrze się bawili. Czyni to przede wszystkim opowiadając ciekawą historię. W odróżnieniu jednak od tradycyjnych bajarzy, nie ogranicza się on do relacji – tworzy tylko zarys historii i pozwala uzupełnić go graczom, przyjmującym role głównych bohaterów. Opowiadanie w **Wilkołaku** wymaga zachowania delikatnej równowagi pomiędzy narracją a przepisami, opowieścią i grą. Czasami Narrator musi opisać scenerię, albo powiedzieć, co się dzieje (na przykład, że bohaterowie śpią). Najczęściej jednak decyduje o tym, jak wygląda sytuacja, reagując jednocześnie na słowa i działania postaci. Musi być tak bezstronny i twórczy, jak to tylko możliwe, a jego opowieści powinny być bardzo realistyczne.

Jako Narrator jesteś odpowiedzialny za interpretację i stosowanie zasad oraz zapewnienie dobrej zabawy – powinieneś starać się wyważyć obie role. Większa część tego podręcznika powinna ci pomóc właśnie w tym zadaniu. Nie ułatwi go jednak za bardzo, ponieważ praca Narratora nigdy nie będzie łatwa. Niemniej podręcznik pozwoli ci lepiej ją wykonywać.

Rolę Narratora szczegółowo opisano w *Rozdziale trzecim*.

Gracze

Większość ludzi, którzy zaczną grać w **Wilkołaka**, nie będzie się zajmować opowiadaniem. Będą to gracze, przyjmujący role głównych bohaterów w opowieści. Bycie graczem nie pociąga za sobą tak wielkiej odpowiedzialności jak funkcja Narratora, ale wymaga także wielu starań i koncentracji.

Jako gracz w **Wilkołaku** przybierasz osobowość wilkołaka, którego sam stworzysz i będziesz odgrywał w czasie kolejnych przygód. Życie twojego bohatera spoczywa w twoich rękach, od ciebie bowiem zależy, co twoja postać mówi i czyni. Sam decydujesz, jakie ryzyko zechcesz podjąć, a jakie odrzucisz. Wszystko, co powiesz i zrobisz, kiedy odgrywasz swojego bohatera, może mieć wpływ na otaczający twoją postać świat.

Musisz być zarówno aktorem, jak i graczem. Jako aktor mówisz za bohatera i odgrywasz wszystko, co twoja postać ma zrobić i powiedzieć. Wszystkie słowa, które wypowiadasz, są słowami bohatera, jeśli wyraźnie nie zadasz pytania Narratorowi, albo nie opiszesz swych działań. Deklarując i opisując innym graczom swoje działania, stajesz się częścią opowieści.

Jako gracz próbujesz robić rzeczy, które zapewnią twojemu bohaterowi sukces, a tym samym umożliwią „zwycięstwo w grze". Element strategiczny jest w **Wilkołaku** niezwykle istotny, bowiem on właśnie tworzy atmosferę i wywołuje dreszczyk emocji.

Często po opisaniu działań, które „ty" chcesz podjąć, będziesz musiał wykonać kilka rzutów kostkami, aby stwierdzić, czy twojej postaci powiodło się to, co opisałeś. Cechy bohatera – liczby, opisujące jego mocne i słabe strony – określają, jak dobrze twój wilkołak potrafi robić pewne rzeczy. Działania są podstawowym elementem gry **Wilkołak**, gdyż dzięki nim bohaterowie zmieniają świat i wpływają na bieg wydarzeń.

Postacie są najważniejszym elementem historii, ponieważ zmieniają i kierują scenariuszem. Bez bohaterów nie ma opowieści. W miarę rozwoju fabuły to nie Narrator, ale bohaterowie decydują, jak rozwinie się historia.

Gracze powinni dodawać do opowieści własne idee i działania, choć Narrator może je przyjąć lub odrzucić, zależnie od tego, czy mu odpowiadają, czy nie. Ostatecznie to właśnie opowieść jest ważna, a nie pojedynczy bohater. Postacie są narzędziami, które pomagają stworzyć dobrą historię.

Bohaterowie

Na nasze jestestwo składa się wiele różnych elementów. Zbyt wiele, aby można je było podzielić na jakieś kategorie lub choćby zidentyfikować. Tak naprawdę, nie wiemy do końca, czym lub kim jesteśmy. Nosimy wiele masek. To właśnie z tych wielu elementów naszej tożsamości bierze się chęć i zdolność do udawania kogoś, kim nie jesteśmy.

Bohaterowie to literackie wersje rzeczywistych osób – nie są realni, ale ujmują pewne aspekty rzeczywistości. Twoje postacie stają się kompletne tylko wtedy, jeśli wejdziesz w świat opowieści. Staną się odbiciem rzeczywistości tylko wtedy, gdy je ożywisz – dasz im duszę. Nigdy nie traktuj swoich bohaterów jak projekcji samego siebie (nawet jeśli tym tylko są). Traktuj je jak pojedyncze istoty, dzieła sztuki, albo jako delikatne wyrażenie swej poetyckiej wrażliwości. Musisz cenić bohaterów, których tworzysz.

Wykreowanie postaci w **Wilkołaku** nie jest trudne. Ustalenie wszystkich cech, które ją opisują, zajmuje jedynie około 30 minut. Dużo więcej czasu i wysiłku wymaga przemiana liczb w żywego, pełnokrwistego bohatera. Trzeba sięgnąć daleko w głąb siebie, aby znaleźć materiał niezbędny do stworzenia kompletnej postaci. Potwora Frankensteina łatwo było pozszywać z części martwych ciał. To wypełnienie go życiem okazało się najtrudniejszą częścią.

Tworzenie postaci opisano w *Rozdziale piątym*.

Wygrywający i przegrywający

W **Wilkołaku** nie istnieje jeden „wygrywający", ponieważ celem gry nie jest pokonanie innych jej uczestników. Musisz współdziałać z innymi graczami, aby „wygrać". Ponieważ jest to gra narracyjna, jedna osoba nie może przypisać sobie zwycięstwa. W tej grze i tak najpewniej przegrasz, ponieważ zadanie, które stoi przed twoją postacią (wilkołakiem), jest niemal niewykonalne. Żmij jest coraz potężniejszy, nadszedł czas Apokalipsy. Możesz jedynie spróbować opierać się tak długo, jak to możliwe i wyrwać z rozgrywającej się tragedii jak najlepszą opowieść.

Jedyną miarą sukcesu w **Wilkołaku** jest przetrwanie. Jeśli jednak bohater ma jakiś cel (jak potrzeba zemsty), to jego osiągnięcie również może stać się sukcesem. Dodatkowo, historie mogą mieć zakończenia, które przynoszą postaciom korzyści albo szkodę. Jeśli bohaterowie dowiedzą się, że popularny polityk jest w rzeczywistości zepsutym sługą Żmija i zdołają pokrzyżować jego plany, „wygrywają". Jeśli nie zdołają odkryć, kto stoi za spiskiem (a tym bardziej powstrzymać go), przegrają, choć nie powinni zdać sobie z tego sprawy, zanim nie będzie za późno.

Bohaterowie muszą zostać przyjaciółmi, aby osiągnąć choć częściowe zwycięstwo. Muszą sobie wzajemnie pomagać i mieć do siebie nieco zaufania. Wierni sprzymierzeńcy są konieczni w pełnym niebezpieczeństw Świecie Mroku.

Pomoce do gry

W **Wilkołaka** gra się zazwyczaj przy stole. Choć do zabawy nie potrzeba planszy, warto mieć miejsce, gdzie będzie można zgromadzić większość pomocy. Poza tym będziesz potrzebować kostek, ołówków i papieru oraz kserokopii kart postaci. Kostki powinny być 10-ścienne (można je nabyć w dowolnym sklepie z grami). Narrator może również potrzebować papieru, na którym będzie szkicował plany (ułatwiając graczom wyobrażenie sobie scenerii) oraz innych pomocy, których będzie używać do pokazywania graczom tego, co widzą ich bohaterowie (zdjęcia, zapałki, wstążki – wszystko, co może ożywić grę).

Niektórzy z graczy zechcą zapewne używać podczas gry figurek. Walka w **Wilkołaku** może być ekscytująca. Figurki, reprezentujące bohaterów i ich przeciwników, pomogą zapewne Narratorowi i graczom w skupieniu się na akcji. Zasady używania figurek w **Wilkołaku** podano na końcu *Rozdziału dziewiątego*.

Gra na żywo

Gry fabularne na żywo mogą być najbardziej dynamiczną i zabawną formą uczestniczenia w **Wilkołaku**. Rozgrywka taka przypomina improwizowany teatr, w którym aktorzy (gracze) odgrywają sceny stworzone i wprowadzone przez Narratora.

Gracze w grze fabularnej opisują zazwyczaj to, co robią i mówią ich bohaterowie. W czasie gier na żywo robią to, co robią ich postacie i mówią to, co one mówią (w pewnych granicach). Mogą wstać, chodzić, wziąć do ręki list, podać rękę na przywitanie, albo podbiec do okna, aby zobaczyć, co się dzieje. Oczywiście nadal trzeba posługiwać się wyobraźnią, a Narrator ma prawo przerywać akcję, aby opisać przedmioty i specjalne sytuacje.

Podczas gier na żywo nie wykorzystuje się kostek (zwłaszcza w produktach **White Wolfa** z linii **Mind's Eye Theatre**) – o wynikach działań decydują umiejętności aktorskie. Narrator używa cech postaci do określenia, jak dobrze udają się jej działania (na przykład otwarcie zamka). Może również decydować o tym, jak kierowane przez niego postacie odnoszą się do bohaterów graczy.

Zasady

Żeby gra fabularna na żywo toczyła się gładko i bezpiecznie, należy przestrzegać kilku podstawowych zasad – jeśli chcesz w ogóle brać udział w grach tego typu. Podstawową sprawą jest zawsze bezpieczeństwo.

● **Nie dotykać:** Gracze nie powinni w żadnym wypadku (w świecie rzeczywistym) uderzać lub chwytać innych członków trupy. Pod żadnym pozorem nie wolno im walczyć – rozstrzyganie tego rodzaju sytuacji należy pozostawić kostkom. Gra na żywo polega na rozmawianiu, a nie na biciu się. Jeśli gracze lub pomocnicy Narratora nazbyt się przejmą swoimi rolami, Narrator powinien zarządzić krótką przerwę i przypomnieć wszystkim zasady zabawy. Recydywistów należy wyprosić albo przenieść akcję do stolika i rozstrzygnąć konflikt rzutami kostek.

● **Żadnych broni:** Nie można używać żadnych pomocy, jeśli muszą one dotykać innych graczy, żeby zadziałać. W żadnym razie nie można w trakcie całej gry na żywo posłużyć się prawdziwą bronią. Dopuszczalne są tylko pistolety-zabawki, które łatwo odróżnić od prawdziwych, ale i w tym przypadku należy stosować zasadę „nie dotykać".

● **Grać w domu:** Organizuj sesje u siebie w domu albo w jakimkolwiek ustronnym miejscu. Upewnij się, że wszyscy dokoła wiedzą i rozumieją, co robicie. Nigdy nie rozpoczynaj gry na żywo, jeśli istnieje szansa, że ktoś postronny może się przestraszyć lub źle zinterpretować to, co się dzieje. Jeśli grasz na wolnym powietrzu, na przykład w lesie w pobliżu swego domu, postaraj się, aby miejsce było odosobnione.

● **Trzeba wiedzieć, kiedy skończyć:** Kiedy Narrator zarządza przerwę, wszystkie akcje muszą zostać natychmiast przerwane. Nawet podczas gry na żywo (zwłaszcza podczas gry na żywo), Narrator ma zawsze ostatnie słowo.

Wilkołak

W rzeczywistości wilkołaki i wszelkie inne kombinacje człowieka ze zwierzęciem są po prostu archetypami duszy.

Malcolm South, „Mythical and Fabulous Creatures"

Co to znaczy być wilkołakiem? Nie bardzo rozumieją to nawet sami garou, ponieważ oni po prostu tacy są. Wilkołaki nie są ani ludźmi, ani wilkami – są odrębną rasą, same w sobie i same z siebie. W ludzkiej postaci przypominają nas na tyle, że możemy opisywać je używając takich samych zasad i cech, którymi opisujemy ludzi. Dopiero po przemianie w inną postać trzeba dodać nowe cechy, aby odzwierciedlić oszałamiającą zwinność wilkołaka, jego straszliwe kły i pazury albo nieprawdopodobną siłę i zajadłość, którymi włada podczas szału.

Jest to gra o różnych ludziach, którzy próbują najlepiej jak potrafią przejść przez życie po tym, jak odkryli swoją prawdziwą naturę: że nie są tacy jak inni. Są garou – wyrzutkami, zmiennokształtnymi, wilkołakami. Ostatnimi, wymierającymi obrońcami Ziemi, walczącymi ze straszną potęgą, która z nocy na noc staje się coraz silniejsza.

Charakterystyka wilkołaków

Odszukaj więc w sobie wilka
Zmień się nos na wiatr
Zmień się poczucie istnienia
Szybki bieg i ostre zmysły
Dar Ziemi
Co znaczy być wilkiem i człowiekiem

Metallica, „Of Wolf and Man"

● **Wiele postaci:** Wilkołak potrafi przybrać postać człowieka i wilka oraz trzy formy pośrednie. Jedną z takich postaci jest crinos – przerażający „człowiek-wilk", wcielenie Szału. Pozostałe dwie przypominają odpowiednio postać ludzką i wilczą, ale są większe i bardziej dzikie.

● **Niewrażliwość na rany:** Garou nie jest tak naprawdę odporny na zranienie, ale potrafi regenerować obrażenia niezwykle szybko (jeden poziom Stanu Zdrowia na rundę). Dopiero rany, które sprawią, że będzie „zmasakrowany" (obrażenia śmiertelne dla normalnych ludzi) osłabiają wilkołaka na dłużej. Rany zadane srebrną bronią, ogniem oraz pazurami i zębami innych wilkołaków (oraz nadnaturalnych stworzeń) nie dadzą się w ten sposób zregenerować.

● **Dary:** Garou potrafią rozmawiać z duchami i używać ich do zmieniania świata. Rozliczne Dary, którymi władają, to namacalne efekty działania takich mistycznych potęg.

● **Percepcja:** Garou posiadają niezwykle rozwinięte zdolności percepcyjne. Po prostu lepiej słyszą i mają lepszy węch, zwłaszcza w postaci wilka.

● **Delirium:** Garou w postaci crinos wywołuje instynktowny, ślepy strach w ludziach, którzy go widzą. Ludzie są tak bardzo uzależnieni od rzeczywistości, że nie potrafią zaakceptować istnienia wilkołaków. Uwierzą raczej w dowolne, wygodne wytłumaczenie, a nie przyznają, że widzieli garou. Większość najzwyczajniej zapomina, że na ich drodze pojawiła się przerażająca bestia. Efekt tej reakcji, zwany Zasłoną, jest głównym powodem, dla którego wilkołaki uważane są za stwory legendarne.

● **Furia:** Wilkołaki są istotami niezwykle uczuciowymi i ich emocje mogą przejąć nad nimi kontrolę. Dotyczy to w głównej mierze uczucia gniewu. Mogą wpaść w furię – wariacki, berserkerski szał. Ilość stłumionego Szału (frustracji), który w sobie gromadzą, gra tu ważną rolę. W czasie furii garou instynktownie przemienia się w postać crinos. W tym czasie zapomina o tym kim jest i staje się bestią.

Wizja zła

Aby zrozumieć **Wilkołaka**, musisz docenić jego nastrój. Jest oon mroczny, brutalny i egzotyczny. Wilkołak łączy gotycki, dekadencki horror rodem z *film noir* oraz świat pełen zanieczyszczeń i rozkładu.

Oto jest świat Apokalipsy. Koniec nie zbliża się – on już nadszedł. Gaja – Ziemia – jest skazana na zagładę, a wina leży w jej strażnikach, samych garou. Zła siła, znana jako Żmij, znowu powstaje, aby pożreć Gaję. Walczące z nim od eonów garou powoli, ale nieubłaganie zaczynają mu ulegać. Bohaterowie mogą walczyć, aby oddalić

nadciągającą zagładę, albo bawić się w tych ostatnich dniach najlepiej, jak potrafią, ale Apokalipsa jest czymś, o czym zawsze muszą pamiętać.

Historie toczące się w **Wilkołaku** mówią o tym, co ma nadejść. O zbliżającym się końcu i wpływie, jaki mają na niego bohaterowie. Żmij siedzi wewnętrz obrońców Gai. Wielu z garou porzuciło walkę z wrogiem i przyłączyło się do niego w zdradzieckim sojuszu. Ten sam Szał, który daje garou potęgę, jest równocześnie znamieniem Żmija. Być może to właśnie trwające trzy tysiące lat prześladowanie ludzi przez garou doprowadziło ich do tego, że teraz zadają Gai tak wiele cierpienia. Nigdy nie dowiemy się prawdy, ale nie zmywa to hańby, jaką okryte zostały wilkołaki.

Mimo tego, że garou są splamione złem, mogą stać się niezwykłymi bohaterami, dokonującymi wspaniałych czynów. Postacie w **Wilkołaku** mają być herosami – muszą zważać na to, czym są i czym wkrótce mogą się stać.

Sprawiedliwości staje się zadość tylko wtedy, kiedy dobro zwycięża zło – potwory muszą przegrać. Postać wilkołaka musi w jakiś sposób stać się heroiczna, aby mogła „wygrać". Musi w pierwszej kolejności pokonać potwora w sobie, postępować odważnie i kierować się dobrem, które drzemie w jej sercu.

Słownik

Oto krótki leksykon określeń, które są powszechne pośród garou. Słowa te zostały zaczerpnięte z wielu różnych źródeł, a studium etymologiczne ich języka pozwoliłoby odkryć prawdziwą wieżę Babel. Dlatego też wszelkie próby zrozumienia garou i ich kultury muszą zaczynać się od poznania języka, który stworzyli i w którym siebie opisują.

Wilkołaki potrafią również porozumiewać się w wielu językach i nauczyć się wszystkich ludzkich języków. Poza tym umieją również mówić w języku wilków.

Wspólna mowa

Wśród garou używa się powszechnie następujących słów:

Apokalipsa: Wiek zniszczenia, ostatni cykl, narodziny śmierci, wieczne zepsucie, koniec Gai – słowo używane w mitologii garou do opisania czasu ostatecznej bitwy ze Żmijem. Wielu uważa, że ten czas już nastał.

Bariera: Mur pomiędzy materialnym światem Ziemi a duchowym światem Umbry. Jest najmocniejsza w pobliżu miejsc opanowanych przez technologię (Tkaczki), najsłabsza zaś w okolicy caernów.

Bliska Umbra: Świat duchowy otaczający Królestwo Gai.

Caern: Święte miejsce spotkań, w którym garou mogą się kontaktować ze światem duchów.

Celestina: Najwyższe z duchów – istoty, które są dla garou najbliższym odpowiednikiem bogów. Przykładami są Luna (Księżyc) i Helios (Słońce).

Crinos: Półwilcza, półludzka postać garou.

Daleka Umbra: Aspekty Umbry znajdujące się poza Membraną. Im dalej ktoś odejdzie od Królestwa, tym bardziej fragmentaryczna staje się rzeczywistość.

Delirium: Szaleństwo, które ogarnia ludzi patrzących na garou w postaci crinos.

Domena: Minikrólestwo w Umbrze, zazwyczaj połączone z większym, znajdującym się w Dalekiej Umbrze.

Dziki: Określenie slangowe lupusa.

Dzikun: Manifestacja i symbol czystej zmienności. Chaos transmutacji i siła żywiołów.

Gaja: Ziemia i związane z nią królestwa, zarówno w świecie materialnym, jak i duchowym; Bogini Matka.

Garou: Określenie, którego wilkołaki używają w odniesieniu do siebie.

Hispo: Niemal wilcza postać garou.

Homid: Garou zrodzony z ludzkich rodziców. Określenie używane czasami pogardliwie przez Dzikich (np. *Ten chłoptaś walczy jak homid!*).

Impergium: Okres 3000 lat bezpośrednio po narodzinach agrokultury, w któreym na ludzkie wioski nałożono ścisłe ograniczenie liczby ludności.

Incarna: Klasa duchów, słabszych niż Celestiny, ale wciąż pod każdym względem zaliczanych do wyższych.

Klaive: Fetysz – sztylet lub miecz – zazwyczaj o wielkiej mocy duchowej, niemal zawsze wykonany ze srebra.

Konkordat: Ugoda, którą ustaliły wszystkie plemiona około 9000 lat temu, po której zakończyło się Impergium. Tradycji wówczas ustalonych przestrzega się do dzisiaj.

Kotwica: Brama duchowa pomiędzy Bliską i Daleką Umbrą (patrz *membrana*).

Królestwa: Światy „trwałej" rzeczywistości w obrębie Tellurii. Ziemię nazywa się po prostu Królestwem.

Księżycowe Cielę: Idiota, prostak.

Księżycowy Most: Brama pomiędzy dwoma caernami. Pojawia się najczęściej podczas Zgromadzeń.

Litania: Kodeks praw, zawsze przestrzeganych przez garou.

Lupus: Garou zrodzony z wilka.

Membrana: Bariera pomiędzy Bliską i Daleką Umbrą. Aby ją przełamać, należy znaleźć Kotwicę. Garou może również podróżować przez Strefę Snów.

Metys: Bezpłodny i często zdeformowany potomek dwojga garou. Zazwyczaj odrzucany przez społeczeństwo wilkołaków.

Muł: Slangowe określenie metysa.

Patronat: Faza księżyca, pod którą urodził się dany garou. Powszechnie uważa się, że określa osobowość i skłonności. Istnieje pięć Patronatów: Ragabash (księżyc w nowiu; Oszust), Teurg (sierp księżyca; Wróż), Filodoks (półksiężyc; Sędzia), Galiard (rosnący księżyc; Księżycowy Tancerz), Ahroun (księżyc w pełni; Wojownik).

Penumbra: „Cień Ziemi" – świat duchów bezpośrednio przylegający do świata materialnego. Wiele (ale nie wszystkie) cech terenu będzie tam identycznych jak w świecie materialnym.

Plemię: Większa społeczność garou. Członkowie plemienia często są powiązani podobieństwem totemów i stylów życia.

Protektorat: Terytorium uznawane za własne i patrolowane przez watahę lub szczep.

Przejście: Wyprawa do świata duchów.

Przesłanie: Empatyczne wezwanie, które garou przekazują wyciem.

Rasa: Przodkowie garou – wilki, ludzie albo też inne wilkołaki.

Ronin: Garou, który z własnej woli lub pod przymusem opuścił społeczeństwo wilkołaków. Zostać „samotnym wilkiem" to ciężki los.

Skaza: Dowolny obszar, na którym panuje zepsucie – w świecie duchów lub rzeczywistym.

Strefa: Dobrze strzeżona okolica wokół caernu, w której obserwuje się śmiertelników.

Strzępiak: Duchowy sługa Incarn lub Celestin.

Szczep: Grupa garou, która mieszka w pobliżu i opiekuje się pojedynczym caernem.

Szponiak: Prosty duch, służący Strzępiakom, Incarnom lub Celestinom. Szponiaki rzadko są obdarzone świadomością.

Ścieżki: Tradycje garou.

Telluria: Cała rzeczywistość.

Tkaczka: Manifestacja i symbol porządku i wzorca. Przykładami wpływu Tkaczki w świecie materialnym są komputery, nauka, logika i matematyka.

Totem: Duch połączony z watahą lub plemieniem i reprezentujący jej (jego) wewnętrzną naturę. Totemami plemion są Incarna, zaś totemami watah mogą być wysłannicy Incarn (odpowiedniki Strzępiaków).

Triada: Tkaczka, Dzikun i Żmij. Trójca pierwotnych sił kosmicznych.

Umbra: Świat duchów.

Wataha: Niewielka grupa garou powiązana przyjaźnią i celem, ale nie kulturą.

Wiec: Wielkie zgromadzenie, na którym zbiera się wiele plemion, aby omówić sprawy ważne dla wszystkich garou.

Zasłona: Patrz *Delirium*.

Zepsucie: Akt niszczenia, cofania w rozwoju lub poniżania życia. Także straszliwe efekty działań Żmija. W czasach współczesnych często odnosi się to do zniszczeń, które ludzie powodują w środowisku.

Zgromadzenie: Konklawe szczepu lub plemienia, które zwołuje się przy caernie.

Zmory: Złe duchy, które służą Żmijowi. Istnieje wiele różnych rodzajów zmór: Skragi, Kalusy, Psychomachie i inne.

Żmij: Manifestacja i symbol zła, entropii i rozkładu w wierzeniach garou. Często jego przedstawicielami są wampiry, podobnie jak odpady toksyczne i zanieczyszczenia.

Żmijowa Nora: Miejsce, które zostało duchowo zbezczeszczone przez Żmija, nieodmiennie związane z wielkim zepsuciem.

Slang

Młodsi garou używają tych słów aby odróżnić się od starszych:

Gon: Rytualne łowy lub hulanka, która rozpoczyna się pod koniec Zgromadzenia.

Gremlin: Zły duch.

Małpa: Slangowe określenie człowieka lub homida. Często wyraża pogardę dla tak nazwanego.

Owce: Ludzie.

Pijawka: Patrz *Truposz*.

Przyduszenie: Pokonać kogoś w rytualnym pojedynku. Używane jako czasownik (np. „Przydusiłem tego biednego pacana!").

Skok w bok: Wejście w świat duchów. Większość starszych uznaje to określenie za frywolne i okazujące brak szacunku.

Truposz: Pogardliwe określenie wampira.

Trzoda: Całość ludzkości, szczególnie ci ludzie, pośród których garou szukają nowych wilkołaków.

Archaizmy

Te słowa pochodzą z odległej przeszłości garou i większość z nich stworzyły Fianna. Nie używa się ich często, ale wszyscy garou je znają:

Adren: Podopieczny lub uczeń, który pobiera nauki u Mistrza.

Airty: Magiczne ścieżki w świecie duchów (np. Ślady Duchów, Księżycowe Ścieżki, itp.)

Anamae: „Przyjaciel duszy". W ten sposób najczęściej określa się związek z totemem watahy.

Anruth: Garou, który podróżuje od caernu do caernu, ale nie jest z żadnym z nich związany.

Athro: Nauczyciel, Mentor.

Awen: Święta Muza, impuls twórczy. Niektórzy uważają, że jest duchem, ale nikt nigdy nie zdołał jej odnaleźć. Księżycowi Tancerze regularnie wykonują dla niej misje.

Brugh: Dowolne miejsce mistyczne, czy to caern garou, czy Żmijowa Nora. Często jaskinia lub polana, położona gdzieś w głuszy.

Charach: Garou, który śpi z innym garou lub czynił to w przeszłości. Często używane w gniewie.

Febe: Incarna Luny, reprezentująca Księżyc.

Fomory: Ludzie, którzy zwrócili się do Żmija i otrzymują od niego moce. To oni są wrogami garou.

Fostern: Bracia i siostry z twojej watahy. Ci, którzy są twoją rodziną z wyboru.

Gallain: Krewniacy garou – ludzie i wilki, związani z Ludem, na których Delirium nie ma wpływu. Nie są oni jednak prawdziwymi wilkołakami.

Harano: Nie wyjaśniony smutek, niewyrażalna tęsknota za czymś nienazwanym, płacz nad czymś, co jeszcze

nie jest stracone. Niektórzy twierdzą, że powodem jest kontemplowanie cierpienia Gai.

-ikthya: „od Żmija", przyrostek, dodawany do imienia.

Inceptor: Garou, który prowadzi innych w czasie rytuału. Zwany również Mistrzem Ceremonii.

Kinain: Związek pomiędzy garou, którzy mają wspólnego przodka. Stwierdzenie przywiązania i dumy, nigdy nie używa się go w odniesieniu do metysów.

Kliath: Młody garou, nie posiadający jeszcze ustalonej rangi.

Perikarp: Bliska Umbra wokół każdego Królestwa.

Praenomen: Duch strażniczy watahy.

Przestąpienie: Podróż do świata duchów.

-rhya: „Stojący wyżej"; przyrostek dodawany do imienia.

Urrah: Garou, który mieszka w mieście. Także ktoś skażony.

Wykupne: Tradycyjnie, szczep może zażądać czegoś od każdego garou, który używa ich caernu. „Wykupne" to określenie tego żądania.

-yuf: „Szanowany, równy"; przyrostek, dodawany do imienia.

Rozdział drugi: Sceneria

Miasto Nocy przypominało zwariowany eksperyment społecznego darwinizmu, zaprojektowany przez znudzonego badacza, bez przerwy wciskającego klawisz szybkiego przewijania.
William Gibson, „Neuromancer" (przeł. Piotr Cholewa)

W tym rozdziale opiszemy świat garou – ich kulturę, instytucje, przyjaciół i wrogów.

Świat gotycko-punkowy

Włącz, poczuj to, spal się w kwaśnym deszczu.
Sisters of Mercy, „Black Planet"

Świat przedstawiony w **Wilkołaku** nie jest naszym światem, choć pod wieloma względami go przypomina. Gra osadzona została w świecie gotyckiego punku, Świecie Mroku. Na pierwszy rzut oka nie różni się on zbytnio od tego, w którym żyjemy – uznane instytucje religijne, socjalne i polityczne odpowiadają tym, które obserwujemy dokoła nas. Świat Mroku przypomina jednak *film noir* – miasta to ponure labirynty, biurokraci są skorumpowani, a ważni ludzie dwulicowi. Jest to kraina pełna skrajności – pieniądze bogatych są zazwyczaj brudnymi pieniędzmi i wypaczają swoich właścicieli, tak jak bohaterów z powieści *Wielki Gatsby*. Biednych jest tu o wiele więcej i są bardziej widoczni, a ich położenie jeszcze bardziej rozpaczliwe niż w naszym świecie. Nawet na ulicach najbogatszych miast zdarza się ludziom umierać z głodu, a biedacy są zwierzyną dla miejskich drapieżców – wilkołaków, wampirów i innych nocnych łowców.

Gotyckość Świata Mroku przejawia się przede wszystkim w mrocznym nastroju. Czujemy się zagrożeni, obserwowani. Budynki to ogromne, zwaliste gmachy, zdobione gargulcami i rzeźbami. Domy stoją często przez całe wieki, nadając wielu regionom atmosferę „nawiedzonych". Agenci rządów i korporacji nie mają twarzy i osobowości, ubrani są w czarne jak smoła garnitury i krawaty. Kościół jest zbiurokratyzowaną instytucją – wykazującą silne podobieństwa do Kościoła katolickiego w czasach średniowiecza. Cały świat jest przesycony atmosferą dziwnego niepokoju.

Drugim elementem jest punk. Kontrkultura miast, odrzucająca przytłaczające wzorce materialne i socjalne, buntująca się słowem, ubraniem, muzyką, a często i przemocą. Śródmieścia pełne są podziemnych klubów, ulicznych gangów i band, podżegających do agresji i rewolucji. Zbrodnie od dawna popełnia się otwarcie, a ludzie są ogólnie twardsi i bardziej cyniczni niż w naszym świecie.

Oczywiście, nie wszyscy z grających zechcą wykorzystać całe spektrum gotyckiego punku. Narrator może włożyć w opowieść tyle gotyckości i/lub punku, ile uzna za stosowne. Należy jednak pamiętać, że **Wilkołak** to przede wszystkim gra nastroju. Bez odpowiedniej atmosfery może utracić wiele ze swego uroku.

Miasta

Poruszenia w mroku, kiedy wychodzimy z kokonów
Czułki dostrojone do nieludzkich wibracji
Kształtujemy miasta przyszłego świata.

Killing Joke, „Inside the Termite Mound"

Miasta w Świecie Mroku to przytłaczające miejsca. Nawet ich mieszkańcy uważają je za wymarłe, a garou gardzą nimi – traktują je jak wrzody na skórze Gai. I choć plemiona Gnatożujów i Tubylców Betonu zdołały częściowo wkraść się pomiędzy miejskie mury, miasta pozostają w znacznym stopniu domenami Żmija. Nawet duchy ziemi są przez nie okaleczone i wypaczone, tak że w najlepszym wypadku stają się kapryśne i dziwne, w najgorszym – bardzo wrogie.

Ważne jest, że wilkołaki, szczególnie te spoza plemion Gnatożujów i Tubylców Betonu, nie czują się tu jak u siebie. Wilkołaki widzą betonową pustynię w taki sam sposób, w jaki ludzie z miasta widzą amazońską dżunglę albo Saharę. Jak już wspomniano, metropolie są kontrolowane przez stworzenia Żmija, a wiele z miejskich duchów okazuje garou otwartą wrogość. Podłe żywiołaki strojąsobie żarty z osiadłych w miastach wilkołaków, zwabiają ich w pułapki, a czasem natychmiast atakują. Znienawidzone wampiry wciąż poszukują garou, zabijając każdego, którego spotkają. W ogromnych wieżowcach gnieżdżą się skuszeni przez Żmija biznesmeni, a po rdzewiejących ścieżkach przemysłowych pustkowi przechadzają się fomory. Wilkołaki niechętnie wychodzą spośród swych wzgórz i lasów.

Dzicz

Jest pierwotny bór jeszcze!

Henry Wadsworth Longfellow,
„Ewangelina" (przeł. A.Ch.)

„Cywilizowane" obszary Świata Mroku są szare i przytłaczające. Dzicz daje niewiele pocieszenia. Spoglądając na zamglone, cieniste połacie splątanych lasów, smaganych przez wiatry wrzosowisk i zastałych bagien, można zrozumieć, dlaczego mieszkańcy tego świata tak zaciekle pokrywają go miastami.

Dzikie tereny są również przesycone atmosferą Świata Mroku. Linia demarkacyjna pomiędzy miastem a dziczą jest cienka. Po jej przekroczeniu człowiek trafia do obcej krainy – dzicz długo była strzeżona przez dzikich garou i ustanowione przez nich Impergium, więc ludzie instynktownie boją się i unikają ciemnych miejsc z dala od świateł miast. Mieszkańcy regionów wiejskich są zazwyczaj przygaszeni, tajemniczy i bardzo prowincjonalni. W takich miejscach przechodzi bez echa wiele dziwnych zdarzeń. Ludzie z prowincji czują, że nie są w dziczy sami. Gazety opisują dziwne morderstwa, które zdarzają się od czasu do czasu, jako robotę masowych zabójców, ale miejscowi wiedzą swoje.

Nawet garou, którzy nazywają dzicz swym domem, znają tylko część tajemnic tej ziemi. Co więcej, najmądrzejsi spośród nich powtarzają wciąż, że niektóre z sekretów Gai lepiej pozostawić w spokoju. Gaja nie zawsze jest kochającą matką, a wilkołaki od dawna wiedzą, że pewne miejsca są objęte tabu. Ci spośród nich, którzy nieostrożnie zapuścili się w takie miejsca, często nie wracali. Ich bardziej rozważni krewniacy wzdychali tylko i wzruszali ramionami. Cóż, taka jest Gaja...

Wilki

Dzikie wilki niemal wymarły. W Europie i Stanach Zjednoczonych istnieje kilka porozrzucanych watah, ale większość pozamykano w więzieniach i placówkach rozrodczych. W naturalnym środowisku można je jeszcze spotkać na Alasce, w Kanadzie, w Polsce i na Syberii.

Ta sytuacja jest niebezpieczna dla garou. Lupusy stanowią zaledwie 13% całej populacji wilkołaków – wilcza część krwi niebezpiecznie zmalała. Garou potrzebują siły zarówno ludzkiego intelektu, jak i wilczych instynktów, jeśli mają być takie jak dawniej. Narastający brak równowagi spowodował, że wiele wilkołaków jest słabych na ciele i umyśle (szczególnie wśród łączących się w obrębie swego plemienia Srebrnych Kłów). Wiele garou wariuje, inne poddają się zwodniczemu głosowi lutni Żmija.

Warto zauważyć, że na wilki nie działa Delirium, ale rozwścieczony wilkołak w postaci crinos przerazi nawet wilcze stado. Wilki, które ujrzą coś takiego, opuszczają zazwyczaj swój teren i nigdy na niego nie wracają. W obecnych czasach, kiedy lasów jest coraz mniej, a miasta rozrastają się bez końca, taka migracja często kończy się dla nich śmiercią.

Garou potrafią porozumiewać się z wilkami tak samo, jak potrafią mówić z ludźmi. Jest to proces automatyczny, jeśli wilkołak jest w postaci hispo lub lupus. W postaci homid, glabro lub crinos jest to o wiele trudniejsze.

Dzień obecny

Wędrowanie między dwoma światami; jeden jest martwy
Drugi nie ma siły, żeby się narodzić.

Matthew Arnold, „Stanzas from the Grande Chartreuse"

Zamieszanie i stagnacja współczesnego świata dotknęły garou bardziej niż większość innych stworzeń. W dawnych dniach istniały wielkie połacie dziczy i jasno określone terytoria. Teraz, w czasach miast i fabryk, nie ma po prostu dosyć ziemi, aby się gdzieś przenieść. W miarę jak coraz nowe święte miejsca są pozbawiane energii przez ludzkie zaniedbanie i knowania sług Żmija, plemiona i szczepy muszą rywalizować o zasoby naturalne i duchowe. Wilkołaki z różnych plemion, które kiedyś uważały innych za braci, teraz spotykają ich z opuszczonymi uszami i patrzą na nich podejrzliwie. Nawet watahy walczą ze sobą o władzę.

Wielu garou, przestraszonych, zmęczonych lub po prostu zdegustowanych, odchodzi od swych obowiązków, szukając wyzwolenia w anonimowości. Właśnie apatia i osłabienie są największymi sprzymierzeńcami Żmija. Większość graou utraciła płomień, który rozpalał ich serca. Walczą pomiędzy sobą o władzę, desperacko trzymają się swych kurczących się domen, albo po prostu wycofują do zastałego bezpieczeństwa żmudnej, ludzkiej egzystencji. Zatwardziałość i cynizm są coraz bardziej powszechne, a liczba roninów (garou, którzy odwracają się od swych watah i plemion) rośnie z każdym nowiem.

Teraz właśnie, w wieku smogu, betonu i rdzy, kiedy garou znaleźli się w nadirze, Żmij uderzy najchętniej. Czy świat podda się wielkiemu nowotworowi, czy garstka zdeterminowanych wojowników może w jakiś sposób powstrzymać nadciągający huragan?

Inne likantropy

Starożytni byli ludźmi, a zarazem zwierzętami; jedni wyglądali jak ludzie, inni chodzili na czterech łapach niczym zwierzęta; niektórzy potrafili latać jak ptaki, jeszcze inni pływać na podobieństwo ryb. Wszyscy posiedli dar mowy, a przebiegłością przewyższali tak ludzi, jak i dzikie bestie.

Indiańska legenda

Garou stosowały praktyki Impergium nie tylko wobec ludzi, ale i w stosunku do innych zmiennokształtnych, zamieszkujących planetę. Chcąc wykazać swą wyższość nad stworzeniami Gai, rozpętały Wojnę Szału, w której wszystkie istoty uważane za potencjalnych rywali zostały zdziesiątkowane. Członków ras zmiennokształtnych – kotołaki, krukołaki, aligatorołaki i im podobne – wytępiono całkowicie lub zmuszono do ukrycia się w najodleglejszych zakątkach globu, po czym zapomniano o ich istnieniu.

Pozostałe likantropy – wprost przeciwnie – nie zamierzały zapomnieć i ich serca na wieki wypełniła nienawiść. Ukryte w głębi dżungli, w przepastnych jaskiniach, szeptem przekazywały opowieści o garou – najeźdźcach – swoim dzieciom i dzieciom swoich dzieci. Powoli wilkołaki stawały się dla nich diabłami, z którymi nie należy się kontaktować. Jeszcze lepszym wyjściem wydawało się zabicie każdego, którego się napotka.

Garou dawno już zdały sobie sprawę, że popełniły błąd i wolałyby zostawić swych wrogów w spokoju. Niestety, wskutek kurczenia się dzikich obszarów i nasilającego się napływu ludzi, nie zawsze udaje się uniknąć niesnasek, a spotkania pomiędzy wilkołakami a innymi zmiennokształtnymi mają zwykle gwałtowny przebieg.

Społeczność garou

Wierzę w prawa dawnych czasów,
Kiedy tańczyliśmy w rytm innych bębnów.
Zmieniamy się
Rozchodzą się nasze drogi
Opowiedz mi o lesie, co niegdyś był twoim domem.

Dead Can Dance, „Tell Me About the Forest"

Garou mają w sobie tyle samo cech wilczych, co ludzkich – struktura ich społeczeństwa doskonale to obrazuje. W kilku najbliższych podrozdziałach opisano ich wierzenia i instytucje kulturalne.

Skąd się biorą garou

Od prawieków garou rozmnażają się łącząc się w pary z ludźmi bądź wilkami, w mniej więcej równym stosunku, co pozwala im zachować względną czystość krwi. Dawno temu, kiedy ludzi było na Ziemi niewielu, zaś wilcze stada przemierzały świat wzdłuż i wszerz, garou mogły swobodnie wybierać „okazy rozpłodowe". Niektóre upodobały sobie przy tym szczególnie pewne grupy ludzi i wilków – stąd wywodzą się różne plemiona i rody. Takich wybrańców określa się mianem „trzody"; przed laty staczano wielkie bitwy o prawa do najlepszych trzód.

Geny odpowiadające za „wilkołactwo" są recesywne – tylko jedno z dziesięciorga dzieci zostaje garou. Pozostałe od zwykłych ludzi czy wilków odróżnia jedynie niewrażliwość na Delirium. Bardzo często odporni na Delirium krewniacy służą wilkołakom pomocą w załatwieniu

rozmaitych, codziennych spraw (patrz *Krewniacy*, strona 40).

Nawet ci nieliczni, którzy mają stać się prawdziwymi garou, nie od razu dowiadują się całej prawdy o sobie. Zwykle spędzają dzieciństwo jako zwykli przedstawiciele swojego gatunku, często obserwowani przez prawdziwych rodziców. Już będąc dziećmi różnią się od rówieśników – mają dziwaczne, przerażające sny, potrafią długie godziny, czasem nawet dni, spędzić na samotnych wędrówkach, często nie mogą dostosować się do otoczenia. Zwykle odczuwają ogromną, nie wyjaśnioną tęsknotę, nie potrafią jednak stwierdzić czego im brak.

Między 10 a 16 rokiem życia (w przypadku ludzi) lub pierwszym a drugim (w przypadku wilków) przyszłego garou czekają dalsze ciężkie przeżycia – wilk częstokroć zostaje wygnany z watahy, zaś młody człowiek trafia poza nawias społeczności, czasem nawet do zakładu odosobnienia. W tym właśnie momencie zjawiają się garou, by uprowadzić dziecko i pomóc mu przetrwać wstrząs związany z pierwszą przemianą. W ciągu następnych tygodni młodociany wilkołak, zdezorientowany i być może wciąż w szoku, poznaje podstawy mądrości plemiennej. Następnie wraz z innymi „szczeniętami" przechodzi trudny test siły i sprytu, znany pod nazwą Rytuału Przejścia. Niestety, wiele młodych wilkołaków nie przeżywa tego śmiertelnie niebezpiecznego egzaminu. Te, którym to się udaje, zostają zaakceptowane przez plemię i szczep.

Zagubione szczenięta

Ostatnimi czasy garou odkrywają coraz więcej *dorosłych* ludzi (albo, znacznie rzadziej, wilków), którzy mogliby stać się wilkołakami, ale w jakiś dziwny sposób utracili kontakt ze swym plemieniem i nie wzięli udziału w Rytuale Przejścia. Udało im się stłumić drzemiącą w nich wilczą cząstkę natury do tego stopnia, że nie zdają sobie sprawy z jej istnienia. Ludzi tych nazywa się „zagubionymi szczeniętami". Wielu z nich popada w obłęd lub umiera w depresji. Garou są tak nieliczne, że odnalezienie zagubionego szczenięcia wywołuje zawsze ogromną radość.

Rasy

Stwory całujące się w deszczu,
Bezkształtne,
W wiszących ogrodach odmieniają przeszłość,
W wiszących ogrodach, noszą futra i maski...
The Cure, „The Hanging Garden"

Wilkołaki, zanim staną się prawdziwymi garou, żyją normalnie w społeczności wilków lub ludzi. Z tego też powodu dzielą się na kilka odmian.

Homidy: Garou, które dorastają wśród ludzi. Mimo że często spotykają się z niechęcią i nie potrafią się dostosować do zasad rządzących społeczeństwem, rozumieją działanie całego systemu. Znają subtelności ludzkiego języka, umieją to wykorzystać i znacznie lepiej współżyją z ludźmi, niż inne wilkołaki. (Uwaga: „homidy" oznaczają tu garou narodzonych z ludzkich rodziców).

Homidy znajdują się w niezwykle kłopotliwej sytuacji; zdają sobie sprawę z dewastacji środowiska naturalnego, której winni są ich pobratymcy, a zarazem nie potrafią się zmusić, żeby z nimi walczyć. Poczucie winy z powodu ludzkiej głupoty często przeradza się u nich w nienawiść do lupusów, toteż nierzadko zdarza się, że homidy ubliżają im lub walczą z nimi.

Pewne grupy homidów uważają wręcz, że jeśli lupusy nie potrafią sobie z tym poradzić, nie zasługują na to, żeby żyć. Według niektórych, homidy, jako najważniejsza odmiana dominujących na świecie drapieżników, są jedyną prawowitą rasą garou.

Metysi: Mimo iż metysi znają najlepiej kulturę garou, inne wilkołaki nie traktują ich najlepiej. Sam fakt, że istnieją, przynosi wstyd wilkołakom i przypomina o dawnym grzechu. Metysi są bezpłodni i zdeformowani, jak to często się zdarza, kiedy brakuje dopływu świeżych genów. Krewni mają ich w pogardzie, aczkolwiek czasami pozwalają im żyć – garou potrzebują wojowników, a metysom przemiana w postać crinos przychodzi najłatwiej.

Może się to wydać zaskakujące, ale metysi rzadko porzucają swoje plemię. Deformacje ciała wyróżniają ich zarówno spośród ludzi, jak i wilków. Jedynymi istotami, które je tolerują, są garou, choć pozycja metysów w społeczeństwie wilkołaków nie jest wysoka. Sposób, w jaki są traktowani sprawia, że często stają się okrutni i wrogo nastawieni do innych – co tylko umacnia stereotyp metysa jako nędznej, podłej kreatury. Nie wszyscy są jednak tacy. Zdarzają się wśród nich jednostki przyjazne i czułe – to właśnie one wiodą najbardziej tragiczny żywot, gdyż mało kto odwzajemnia ich uczucia.

Lupusy: Te garou spędziły wczesne lata swego życia wśród wilków. Kiedyś stanowiły znaczącą część populacji wilkołaków, teraz jednak spotyka się je coraz rzadziej.

Wychowane jako wilki, lupusy zwykle zachowują się tak, jak podpowie im to ich pierwotna natura. Są inteligentniejsze od swoich wilczych braci, sposób myślenia ludzi jest im jednak obcy. Rzadziej i mniej mówią, ceniąc sobie znacznie wyżej działanie od przydługich przemów („małpiego bełkotu"), a kiedy już się odezwą, ich słowa są proste, bezpośrednie i próżno by się w nich doszukiwać pochlebstw, ironii, sarkazmu czy metafor. Lupusy nienawidzą hipokryzji; ci, którzy nie cieszą się ich sympatią, zazwyczaj zdają sobie z tego sprawę.

Wszystko to nie oznacza wcale, że lupusy są głupie. Wprost przeciwnie – należą do najsprytniejszych spośród garou. Potrafią układać niezwykle złożone plany dla osiągnięcia zamierzonych celów.

Lupusy zdają sobie sprawę, że są rasą wymierającą i że za ten stan rzeczy odpowiada człowiek. Z tego właśnie powodu, a także ze względu na małą liczebność, zwykle trzymają się we własnym gronie, niechętnie odnosząc się zarówno do homidów, jak i metysów. Wielu należy do nienawidzącego ludzi plemienia Czerwonych Szponów lub popiera ich punkt widzenia.

Caerny

Prowadziła mnie do groty,
I płakała, i wzdychała.
John Keats, „La Belle Dame Sans Merci"
(przeł. Jerzy S. Sito)

Menhiry. Kurhany. Smocze kamienie. Nawiedzone miejsca. Stary dom, przycupnięty przy końcu uliczki.

Tak samo jak na słońcu występują plamy, czyli obszary, gdzie rozpalona materia zostaje wyrzucona w przestrzeń, na ziemi znajdują się miejsca, w których czysta,

mistyczna energia Gai przedostaje się do materialnego świata. W takich punktach wilkołaki budują swoje świątynie i sanktuaria, nazywane później caernami. Korzystając z ich mocy garou podróżują od jednego do drugiego, czasem nawet na znaczne odległości. Zdarza się także, że korzystając z mocy tych miejsc przywołują potężne duchy i kontrolują działanie tajemniczych, przerażających sił.

Ku zmartwieniu garou o istnieniu caernów wiedzą także inne istoty: magowie wyszukują je, aby wykorzystać ich energię (przez magów zwaną Kwintesencją); słudzy Żmija bezczeszczą je, by potem w nich zamieszkać i wykorzystać ich moc do złych celów (patrz *Caerny Żmija*, strona 45); istoty *faerie* korzystają z nich jako pomostów, łączących świat, z którego pochodzą, z Ziemią.

Caerny stanowią integralną część kultury garou, będąc zarazem miejscami kultu, zgromadzeń i wiecznego spoczynku dla tych spośród garou, które są zbyt stare, żeby kontynuować wędrówkę przez życie. Bliskość tych miejsc ma wpływ na fizyczne i psychiczne zdrowie wilkołaków. Pozbawione ich energii, umożliwiającej zjednoczenie ludzkiej i wilczej natury, mogłyby śmiertelnie zachorować lub popaść w obłęd.

Mimo iż istnieją caerny wspólne dla wszystkich garou, każde plemię ma też własne święte miejsca, a ich lokalizacja zależy zazwyczaj od natury plemienia. Dzieci Gai chętnie kryją się w cichych, spokojnych dolinach, zaś Pomiot Fenrisa woli odprawiać swoje obrzędy na polu bitwy.

Caern jest zazwyczaj poświęcony jednemu, konkretnemu duchowi – przeważnie totemowi plemienia, który się nim opiekuje. Potężne i odpowiednio wyszkolone garou, które znają i potrafią przeprowadzić wymagane obrzędy, mogą otworzyć bramę do świata duchów.

Istnieją również miejsca przeklęte, poświęcone Żmijowi. Zostały one omówione w dalszej części tego rozdziału – patrz *Caerny Żmija*.

Caerny miejskie

Rozrastające się miasta wchłonęły wiele caernów. W większości przypadków święte miejsca straciły swą moc, ale zdarzają się wyjątki – ogniska mistycznej mocy w samym środku duchowej pustyni. Z tego też powodu, w obliczu malejącej liczby caernów na terenach dzikich, garou coraz częściej ryzykują osiedlanie się w miastach, by odzyskać należące kiedyś do siebie miejsca kultu. Nie trzeba dodawać, że prowadzenie w takich miejscach zwyczajowych obrzędów wiąże się z ogromnym ryzykiem ujawnienia obecności garou. Często wilkołaki odprawiają tu Rytuały, podczas których przybierają formę crinos, chcąc w ten sposób wystraszyć intruzów.

Działający w ukryciu kult stał się pożywką dla wielu miejskich legend i dziecięcych rymowanek. Jeśli, na przykład, na opustoszałym placu magazynowym wilkołaki co miesiąc urządzają zgromadzenia, ludzie z powodu Delirium będą instynktownie unikać tej okolicy, zwłaszcza w czasie, gdy uroczystości mają się rozpocząć. Żaden człowiek nie będzie wiedział, skąd bierze się ten niepokój. Nielicznym starczy odwagi by odwiedzić „nawiedzane miejsce" czy też „plac morderców z siekierami", zwłaszcza nocą.

Litania

Litania to starożytna pieśń, w której zawarto tradycję i prawa garou. Każdy Filodoks musi nauczyć się jej na pamięć; to samo dotyczy większości Księżycowych Tancerzy. Prawdziwymi mistrzami *Litanii* są Fianna i nawet wywodzący się spośród nich Ragabashe znają ją doskonale. Dzięki temu potrafią znaleźć wyjście z wielu sytuacji.

Litania to utwór złożony i często niejasny, ale ma on być raczej dziełem poetyckim niż liturgią. Stosowanie się do przykazań *Litanii* jest znacznie prostsze, aniżeli wskazywałyby na to ciągnące się godzinami śpiewy Fianna – garou to z natury prosty naród i brak im cierpliwości do meandrowania w gąszczu skomplikowanych przepisów prawnych. W większości przypadków wilkołak sprzeniewierzający się *Litanii* doskonale zdaje sobie sprawę z konsekwencji swych działań.

Poniżej znajdziecie najważniejsze dogmaty zawarte w *Litanii*. Istnieje wiele dodatkowych prawideł, często wynikających z przynależności do określonego plemienia lub szczepu.

Nie będziesz łączył się w parę z innym garou

Ze względu na deformacje ciała i urazy psychiczne, występujące wśród metysów (i odwieczne uprzedzenie do ich rasy, jakie się z tym wiąże), wśród garou istnieje zakaz dobierania sobie innego wilkołaka za partnera. Może nim zostać odpowiedni człowiek lub wilk. To przykazanie bywa przyczyną największych tragedii wśród wilkołaków. Księżycowi Tancerze potrafią do łez wzruszyć publiczność balladami o garou, które zakochały się w kimś z własnego gatunku i nie miały jak wyrazić swojej namiętności. Lub o tych, które to uczyniły i zostały rozszarpane na strzępy przez członków własnego plemienia.

Rzeczywistość: Liczba metysów wśród garou wskazuje, że zakaz ten nie jest już tak bezwzględnie przestrzegany, jak niegdyś – jego naruszenie z pewnością nie grozi śmiercią, ale przynosi wstyd tym, którzy to uczynili i ich rodom.

Walcz ze Żmijem wszędzie, gdzie mieszka i gdzie lęgnie się jego pomiot

Bardowie mówią, że garou zostali zrodzeni, by walczyć ze Żmijem. Przeszłość wilkołaków obfituje w bohaterskie bitwy z jego sługami. Większość garou przynajmniej deklaruje, że przestrzega tej tradycji.

Rzeczywistość: Ostatnimi czasy wielu garou zaniedbało lub wręcz zignorowało swą wielką misję. Doszło do tego wskutek narastającego napięcia politycznego, konkurencji w walce o przestrzeń życiową i skomplikowania się świata ludzi.

Szanuj terytorium innego

Znaczenie tej części *Litanii* uległo istotnej zmianie w ostatnich kilku stuleciach – ludzie rozplenili się tak bardzo, że oznaczanie własnego terytorium śladami moczu stało się niepraktyczne. Według nowych zwyczajów, gość lub imigrant pośród garou musi wpierw poprosić o pozwolenie wejścia na obcy teren, śpiewając *Skowyt Wprowadzenia* i podając swe imię, totem oraz ród, szczep i plemię, z jakich się wywodzi.

Rzeczywistość: Tubylcy Betonu i inne garou zamieszkujące w miastach uważają publiczne wycie za

niezręczne i gotowe są zaakceptować przedstawienie się gościa za pośrednictwem telefonu lub faksu. Wiele młodszych garou całkowicie ignoruje tę część *Litanii*, uważając ją za „nazistowską".

Przyjmij honorową kapitulację

Garou wiedzą, iż są ginącym gatunkiem, ale zdają sobie też sprawę, że pojedynki w ich własnym gronie nie należą do rzadkości. Dzieci Gai i Fianna wprowadziły do *Litanii* tę zasadę rozumiejąc, że ciągłe walki na śmierć i życie byłyby działaniem na korzyść Żmija. Teoretycznie garou może zakończyć walkę odsłaniając gardło przed wrogiem, którego honor zmusza do powstrzymania się od dalszych ataków. Przegrywający nie traci nic ze swej Sławy, aczkolwiek zwycięzca z pewnością ją zyskuje.

Rzeczywistość: W praktyce garou nie zawsze odwołują się do tego prawa. Niektóre plemiona uważają, że porażka przynosi wstyd i do diabła z *Litanią*, jeśli ta mówi inaczej! Wendigo, Srebrne Kły, Władcy Cieni, a zwłaszcza członkowie Pomiotu Fenrisa tracą szacunek pobratymców, jeśli zdarzy im się poddać. Poza tym ci ostatni znani są z tego, iż notorycznie „przypadkowo" nie zauważają, że przeciwnik się poddaje i zamiast go oszczędzić, rozszarpują mu gardło.

Bądź posłuszny wobec wszystkich wyższego stanu

Wilcza natura garou wymusza stosowanie ustalonej hierarchii w ramach ich społeczności, dlatego też wilkołaki wprowadziły do tej struktury pojęcia Sławy i Rangi. Każde życzenie starszego rangą wilkołaka winno być spełnione, oczywiście w granicach rozsądku.

Rzeczywistość: Młodsze garou często wyśmiewają pomysł spełniania zachcianek bandy tępozębych, sparszywiałych, zrzędnych, starych pierdzieli. Gnatożuje zupełnie ignorują ten fragment *Litanii* (w przeciwnym wypadku musieliby, jak zauważają z grymasem na twarzy, całe życie spędzić płaszcząc się przed kimś). Milczący Wędrowcy, Dzieci Gai, Patrzący w Gwiazdy i inne plemiona, wyznające zasady równouprawnienia, uznały, że każdy sam winien decydować, czy chce stosować się do tego przesłania. Oczywiście Srebrne Kły i Władcy Cieni surowo przestrzegają tego prawa.

Najwyżsi rangą jako pierwsi sięgają po zdobycz

Ten fragment *Litanii* cieszy się sporą popularnością wśród starszych garou oraz, tradycyjnie, u Srebrnych Kłów i Władców Cieni; pozostali niechętnie się z nim godzą. Zasada ta odnosi się również do łupów wojennych, toteż (przynajmniej w teorii) najpotężniejsze fetysze i podobne przedmioty trafiają najczęściej w łapy wilkołaków o największej Sławie.

Rzeczywistość: Z samej natury watahy wynika, że jej członkowie kwestionują wszystkie prawidła rządzące społecznością garou i rzadko się zdarza, by zgodzili się, żeby jeden osobnik za każdym razem zatrzymywał najlepszą część łupu. Jeżeli któryś wilkołak będzie się starał za wszelką cenę wymusić przestrzeganie tego prawa, inne prawdopodobnie będą mu posłuszne, ale musi liczyć się ze wszystkimi konsekwencjami swego egoizmu.

Nie będziesz jadł mięsa ludzi

Tę część *Litanii* zaśpiewano po raz pierwszy w czasach, które nastąpiły po Impergium, zaś za jej pojawienie się odpowiedzialni są ponoć Patrzący w Gwiazdy. Oni to

właśnie zwrócili uwagę, iż garou regularnie odżywiające się ludzkim mięsem często zostają skażone przez Żmija. Co więcej, kanibale mieli coraz większe trudności z upolowaniem bardziej wymagającej zwierzyny, w rodzaju nosorożców włochatych czy Zmór. W dzisiejszych czasach prawo to pełni podobną funkcję, jak zasada „koszerności" w przekonaniach Hebrajczyków – przeładowana chemikaliami dieta współczesnych ludzi sprawia, że ich mięso jest gorzkie i niezdrowe.

Rzeczywistość: Czerwone Szpony kpią sobie z tego przesłania *Litanii* i często wręcz stawiają sobie za cel upolowanie człowieka i rozkoszowanie się jego mięsem. Wielu garou nie lubi się do tego przyznawać, ale czasem po tym, jak wpadną w furię, przychodzą do siebie czując dziwny smak w ustach.

Szanuj znajdujących się niżej od ciebie – wszyscy są stworzeniami Gai

Garou nie są krwiożerczymi mordercami. Rozumieją, że każde zwierzę, każda roślina, każda istota nie skażona przez Żmija ma swoje miejsce we wszechświecie – że tak jak i one jest dziełem Gai. Garou zostali powołani na obrońców świata. Ideał rycerskości jest niezwykle modny w niektórych plemionach – wilkołak postępujący zgodnie z maksymą *noblesse oblige* może zyskać Sławę.

Rzeczywistość: Jeśli chodzi o przestrzeganie tego prawa, to u Władców Cieni i Pomiotu Fenrisa w najlepszym wypadku kończy się na deklaracjach – członkowie tych szczepów najchętniej pozbyliby się go z *Litanii*, gdyby tylko było to możliwe. Gnatożuje żartują z właściwym sobie cynizmem, że niżej od nich nie ma już nikogo, więc nikogo nie muszą szanować. W większości przypadków zgromadzenie szczepu nie potępi młodego garou, który jako crinos, będąc w furii, nierozważnie zabije istotę niższego rzędu, jelenia czy człowieka.

Nie wolno ci unieść Zasłony

Jest to chyba najbardziej nienaruszalna reguła całej *Litanii*; nie ma tu miejsca na „rzeczywistość" – garou świetnie wiedzą, że czyha na nich zarówno Żmij, jak i Inkwizycja i każdego, który sprzeniewierzy się temu przykazaniu, czeka śmierć z łap własnych braci.

Nie obciążaj swoich ludzi własną niemocą

W dawnych czasach ranny, chorowity lub po prostu stary garou był rozdzierany na strzępy przez swoich krewnych. W miarę upływu czasu zwyczaj ten złagodniał i teraz panuje przekonanie, że lepiej jest pozwolić takiemu osobnikowi dokonać żywota w pokoju.

Rzeczywistość: Dzieci Gai niezłomnie wierzą w prawo do naturalnej śmierci i bronią swoich starców przed okrucieństwem innych plemion. Niektóre – starsze, zranione, a zwłaszcza te zbyt słabe, by zmieniać swą formę – godzą się z upokorzeniem i wracają do społeczeństwa wilków lub ludzi, żeby umrzeć.

Podczas pokoju wolno w każdej chwili wyzwać przywódcę na pojedynek

Garou słyną z tego, że przystosowały się do życia w watahach, ale nie znaczy to wcale, że są zawsze niewolniczo posłuszne przywódcy. Jeśli istnieniu watahy nie zagraża żadne rychłe niebezpieczeństwo, odpowiednio wysoko postawiony wilkołak może próbować zdobyć pozycję przywódcy. Zazwyczaj urządza się wówczas jakieś zawody i jeśli wyzywający zwycięży, zajmuje pozycję pierwszego w wataże; jeśli mu się nie uda – musi z godnością przyjąć warunki przywódcy.

Rzeczywistość: Zdarza się, że wyjątkowo twardy i znakomicie wyszkolony przywódca zajmuje swoją pozycję praktycznie nie zagrożony. Czasem członkowie watahy wyzywają takiego osobnika jeden po drugim, dzięki czemu mogą mieć pewność, że zmęczony ulegnie któremuś z nich. Co sprytniejsi przywódcy watah Władców Cieni i Gnatożui ogłosili permanentny stan wojny.

Nie wolno wyzwać przywódcy na pojedynek w czasie wojny

Wśród stworzeń Żmija zdarzają się istoty gigantycznych rozmiarów, obdarzone ogromną mocą, którym nie sprosta żaden garou. W walce z nimi kluczową rolę odgrywa taktyka, a w takim przypadku posłuszeństwo jest bardzo ważnym elementem. Dlatego też podczas bitwy słowo przywódcy jest niepodważalnym prawem. Garou, który sprzeciwi się rozkazom, zostanie unicestwiony przy pierwszej sposobności.

Rzeczywistość: Zdarza się, że przywódca bez wątpienia jest niekompetentny, znajduje się pod wpływem Żmija lub pod działaniem magii. W takim przypadku sędziowie spod znaku Półksiężyca zwykle darowują „niesubordynację" garou, którego nieposłuszeństwo pozwoliło ocalić watahę czy szczep. Niestety, Sława, którą mógłby zyskać, zostaje zneutralizowana przez fakt złamania litery *Litanii*.

Nie zrobisz nic, co mogłoby zaszkodzić caernowi

Ta reguła jest równie ściśle przestrzegana, jak wspomniany zakaz uchylania Zasłony. W caernach drzemie życiodajna siła Gai i gdyby zostały zniszczone, garou przestałyby istnieć. Dlatego też nawet wilkołak, który nieświadomie sprowadzi wrogów do caernu, zostanie surowo ukarany.

Sprawiedliwość

Reguły wyryto w kamieniu,
Złam je, a nic nie dostaniesz.
Zostanie ci śmiech, pogarda
I podróż do Domu Bólu.

Oingo Boingo, „No Spill Blood"

Garou nie należą do istot sztywno interpretujących prawo i często wystarczy wyjaśnienie błędnego postępowania, by zażegnać niebezpieczeństwo. Spory rozstrzygane są zazwyczaj przez upomnienie, negocjacje lub, w razie konieczności, pojedynek. Ze względu na to, że dla garou życie we wspólnocie ma duże znaczenie, częstokroć wystarcza przygana ze strony watahy, szczepu czy plemienia, by sprowadzić winnego na dobrą drogę. Dzięki temu przestępstwa i przestępcy wśród garou należą do rzadkości.

Tym niemniej zdarza się, że czasem ktoś złamie prawo lub postąpi wbrew tradycji – w takich przypadkach szczep dopilnowuje, by dosięgła go sprawiedliwość.

Procedury stosowane wobec łamiących prawo zależą od szczepu i plemienia, do którego przestępca należy. Pomiot Fenrisa uznaje próbę walki, zaś „sądy" Gnatożui działają niezbyt formalnie i są podatne na łapówki; Dzieci Gai rozstrzygają spory szybko i gładko, z jednym ledwie arbitrem; Władcy Cieni przesłuchują podejrzanych i poddają ich ciężkim próbom; Uktena przywołują na pomoc duchy, mające zmusić wystraszonych oskarżonych do powiedzenia prawdy; Tubylcy Betonu opierają się na wykrywaczach kłamstw i nowoczesnych procedurach kryminologicznych.

Bywa i tak, że przywódcy rozwścieczonego szczepu wyznaczają nagrodę za pojmanie żywcem lub dostarczenie skóry przestępcy. Nagrodę stanowią zwykle taleny oraz możliwość wyszkolenia, co nadaje jej niebagatelną wartość. Wśród młodszych garou trafiają się tacy, którzy wybierając życie detektywów i łowców nagród, podążają od szczepu do szczepu i ścigają wilkołak-przestępców.

Organizacja i struktury władzy

Władza i równość – zamierzam je zdobyć,
Wiem, że niektórych z was to nie rusza.

Public Enemy, „Party for Your Right to Fight"

Hierarchia społeczna wśród garou jest różna w zależności od plemienia. Nikogo nie powinno dziwić, że społeczeństwo Dzieci Gai jest mniej sformalizowane od Władców Cieni. Nie można jednak zapominać o wilczej części natury garou, dzięki której instynkt odgrywa ogromną rolę w ich wzajemnych stosunkach.

Jednostki społeczne wilkołaków, od watahy poczynając, a na plemieniu kończąc, są bardzo do siebie podobne, a różnią się głównie wielkością. Wcześnie ustala się „porządek dziobania" i wybiera jednego osobnika na przywódcę – alfę. Wśród garou istnieje kilka szeroko zakreślonych kategorii wilkołaków, ale niewielu jest sobie naprawdę równych. W niektórych plemionach i szczepach porządek ustanawia się siłą, jednak większość garou woli dzielić swoje społeczności zgodnie ze Sławą ich członków. System ten pozwala ukierunkować ambicje jednostek w pożądanym kierunku: jeśli taki Rozbijacz Czaszek chce nam przewodzić, proszę bardzo – niech pójdzie i zabije parę Zmor i udowodni, że jest tego wart!

Cały ten „system kastowy" może wydawać się podobny do wizji Orwella, ale pamiętajmy, że instynkt wilkołaków przyczynia się do jego utrwalenia. Każda część wilczej natury garou pilnuje, by zajmował on należne mu miejsce. Stojący wyżej w hierarchii rzadko nadużywają swej władzy, zaś ci z niższych szczebli drabiny zadowalają się egzystencją lojalnych wasali. Może się to wydać

nadmierną służalczością, ale wystarczy spojrzeć na przeciętną psią rodzinę.

Poza tym hierarchia wśród wilkołaków, w jednej chwili sztywno ustalona, za moment może diametralnie się zmienić, w miarę jak przywódcy przyjmują i odpowiadają na wyzwania (wczorajszy przywódca watahy dziś może być nikim, by jutro wrócić na poprzednie stanowisko!).

Struktura społeczna odgrywa kluczową rolę w stosunkach pomiędzy wilkołakami, toteż do plemion wysoko ceniących sobie indywidualność (jak na przykład Patrzący w Gwiazdy i Milczący Wędrowcy) podchodzi się z podejrzliwością. Ich członkowie nie pasują do ram systemu, co sprawia, że inne garou nierzadko nie wiedzą, jak się do nich odnosić.

Kiedy obserwuje się zetknięcie dwóch garou wyraźnie różniących się Rangą lub Sławą, ich wzajemne pozycje w hierarchii są dość oczywiste. Jednak w przypadku, gdy nie ma istotnej różnicy Rangi czy Sławy, sprawa przestaje być prosta, a kiedy dwa wilkołaki o zbliżonym statusie uzurpują sobie prawo do dominacji, sytuacja staje się problematyczna i niebezpieczna zarazem. Dlatego właśnie jedną z najważniejszych funkcji struktury społecznej garou jest umożliwienie im walki o pozycje przywódców bez konieczności wzajemnego zabijania się. Wymyślny system rozstrzygania tego typu scysji sprawdza się znakomicie, pozwalając każdemu garou wykazać się tym, w czym rzeczywiście jest dobry – najlepszy wojownik poprowadzi plemię czy szczep w bitwie tylko po to, by wkrótce ulec bystrzejszemu współplemieńcowi w sytuacji wymagającej sprytu i pomyślunku. Gdyby zaś okazało się, że szczególnego znaczenia nabiera talent do negocjacji, wspomniany wyżej wilkołak zostałby pokonany w dyspucie przez mistrza szermierki słownej, który zająłby pozycję lidera, by przyczynić się do powodzenia całego przedsięwzięcia. Idealny model zakłada czasowe obdarzenie jednostki przywilejami należnymi przywódcy w zamian za korzyści dla reszty garou.

Niestety, ostatnio coraz częściej zdarzają się odstępstwa od ideału. Być może dzieje się tak za sprawą gwałtownego zwiększenia udziału ludzkiej krwi, płynącej w żyłach wilkołaków, być może wszystkiemu winien jest subtelny wpływ Żmija. Mniejsza jednak o to. Jest niestety faktem, że zamiast służyć dobru większej grupy, przewodzenie staje się celem samym w sobie, poszukiwanym dla wiążących się z nim korzyści i poczucia władzy. Po raz pierwszy w historii garou zdarzają się szczepy i grupy plemienne wilkołaków rządzone przez „permanentnych" przywódców, często dyktatorów o pazurach spływających krwią, którzy utrzymują swą pozycję poprzez gwałt i zastraszenie.

Polityka

Garou nie są z natury szczególnie przebiegłymi stworzeniami. Nawet wywodzący się spośród nich mistrzowie sztuki politycznej – Tubylcy Betonu i Władcy Cieni – wyglądają niczym dzieci przy Rodzinie i jej machinacjach. Wilkołaki wolą polegać na samych sobie, jeśli chcą coś osiągnąć.

Przez długi czas polityka garou była prosta: w razie potrzeby należało zasięgnąć rady tego z nich, który odznaczał się największą mądrością, Sławą bądź doświadczeniem, a następnie postąpić zgodnie z jego wskazówkami. Takie podejście sprawdzało się, dopóki kraj pozostawał rozległy i pusty, a zamieszkujące go garou żyły w harmonii i bez konfliktów.

Jednak w ostatnim stuleciu dzikie tereny skurczyły się, co zmusiło wilkołaki do życia blisko siebie. Rozgorzały walki, plemię zwróciło się przeciw plemieniu. Wskutek zewnętrznych niepokojów i utraty wiary we współplemieńców, podwładni zaczęli kwestionować mądrość przywódców.

Młodzi mają w pogardzie starszych, ci zaś przezywają ich „straconym pokoleniem". Pozycja szlachetnych Srebrnych Kłów z roku na rok staje się coraz bardziej niepewna – w takiej chwili niektóre pozbawione skrupułów wilkołaki próbują pokierować całym zamieszaniem tak, by wyciągnąć z tego osobiste korzyści, wydrzeć władzę z rąk przywódców ludzi i garou. Tubylcy Betonu siedzą w centrach danych i dyktują politykę, korzystając z ustalonej hierarchii władzy. Członkowie Pomiotu Fenrisa rządzą dzięki brutalnej sile, a Władcy Cieni nie ustają w makiawelicznych wysiłkach zapanowania nad wszystkimi wilkołakami.

Dominacja

Hierarchia garou ciągle się zmienia, co daje pewność, że w chwilach próby na czele stanie osobnik najlepiej do tej roli przygotowany. Wilkołaki bezustannie poddają się wzajemnie rozmaitym próbom i przez lata wykształciły różnorodne testy pozwalające ustalić, kto w danej chwili powinien objąć przywództwo.

Dominacja leży u podstaw świata garou. Ze zgromadzeniami nierozerwalnie łączą się ciągłe formalne i nieformalne wyzwania. Zazwyczaj jest tak, że wyzwany dyktuje warunki, na jakich odbędzie się próba. Wyróżnia się trzy podstawowe metody udowadniania własnej wyższości: walka na spojrzenia, gry i pojedynek.

Walka na spojrzenia to próba siły woli, polegająca na tym, że dwa garou wpatrują się sobie w oczy, aż któryś z nich spuści wzrok. Jest to najprostszy ze sprawdzianów, ale nie pozbawiony niebezpieczeństw – zdarza się, że współzawodnicy wpadają w furię.

Gry szczególnie upodobali sobie Patrzący w Gwiazdy, Tubylcy Betonu i garou ceniące sobie inteligencję. Próba polega na porównaniu sprytu lub intelektu przeciwników – zazwyczaj jest to turniej zagadek, partia szachów itp. Gry uważa się za odpowiednie do rozstrzygania kwestii dominacji, gdy chodzi o zadanie wymagające sprawności umysłowej. Rzadko stosuje się je w sytuacji, gdy plemię potrzebuje wodza, który poprowadzi je do walki.

Pojedynek to po prostu pojedynek: walka. Zwycięzca zostaje przywódcą. Pojedynki rzadko bywają z założenia śmiertelne, ale przeciwnicy nader często wpadają w furię. Niektóre z plemion, na przykład Pomiot Fenrisa, stosują pojedynek jako jedyną metodę rozstrzygania sporów.

Pokonany w próbie garou zobowiązany jest natychmiast okazać swoje poddaństwo padając na ziemię, odsłaniając gardło, pokazując pośladki, oddając mocz lub podejmując inne stosowne działania. Reakcja jest tym mniej widoczna, im bardziej pokonanego zbliżona jest do postaci homid. Jeśli nie uczyni żadnego gestu poddania, tradycja pozwala zwycięzcy zaatakować go.

Język

Garou mówią własnym językiem, którego początki giną w pomroce dziejów. Został on wymyślony przez plemię Fianna i wszystkie wilkołaki uczą się go zaraz po Rytuale Przejścia. Występują wprawdzie lokalne dialekty, ale każdy garou potrafi dogadać się ze swymi pobratymcami

(niektóre wilkołaki, żyjące w odosobnieniu, mogą nie znać wielu nowych słów). Lunatycy i zagubione szczenięta, czyli ci, którzy nie są świadomi swojej prawdziwej natury, nie znają tego języka.

Język garou jest niezwykle ciekawy pod względem filologicznym. Kładzie się w nim równie duży nacisk na język ciała, jak i na zwyczajne słowa. Równie wiele metafor odnosi się do węchu, jak i do zmysłu wzroku. Ponadto występują w nim słowa, których nie wyartykułuje ani ludzka, ani wilcza krtań i których wypowiedzenie wymaga częściowej transformacji; większość garou określa je wspólnym mianem „wysokiego falutin".

Jak już wspomniano (patrz *Wilki*), garou w formie hispo i lupus mogą bez przeszkód porozumiewać się z wilkami. Jeśli spróbują zrobić to będąc w innej formie, mogą nie zostać zrozumiane. Umiejętność rozmowy z wilkami (w przeciwieństwie do znajomości języka garou) jest wrodzonym darem.

Skowyty

Skowyt jest dla wilkołaka najsilniejszym i najbardziej poruszającym środkiem wyrazu. Wycie pozwala zawrzeć w kilku tonach niewiarygodną wprost ilość informacji. Opanowanie wszystkich niuansów wilkołaczego zawodzenia jest powołaniem Księżycowego Tancerza (co częstokroć drażni jego obdarzonych dobrym słuchem przyjaciół, zwłaszcza, jeśli Tancerz nie należy do wybitnie utalentowanych).

Zazwyczaj zaczyna wyć jeden garou, ale często przyłączają się do skowytu pozostałe. Bez względu na to, jaki zaśpiew podejmują, wilkołaki unikają wszelkiej harmonii, starając się wzbudzić istną kakofonię dźwięków. Jeśli dwa wyjące wilkołaki przypadkowo uderzą w tę samą nutę, jeden z nich instynktownie zmienia ton. Taktyka ta daje złudzenie, że wataha jest liczniejsza niż w rzeczywistości, co pozwala zastraszyć nieprzyjaciela.

Istnieje wiele skowytów. Oto najczęściej spotykane:

- **Hymn wojenny** – Księżycowi Tancerze intonują ten bojowy skowyt, aby przygotować swych braci do nadchodzącej walki lub dodać im ducha w trudnych chwilach.
- **Ostrzeżenie przed nadejściem Żmija** – Ostre, wysokie zawodzenie, jakie garou wydaje z siebie w krótkich seriach staccato. Wycie oznajmia obecność sług Żmija.
- **Pieśń-kpina** – Wyjątkowo rozwścieczający dźwięk, który Ragabashe wplatają w dowolny inny skowyt. Można mieć pewność, że rozdrażni Ahrouna, Władcę Cieni itp. Jest to wilkołaczy odpowiednik obraźliwego gestu, polegającego na wyprostowaniu środkowego palca.
- **Pieśń poległych** – Ponure, monotonne, przeciągłe wycie, wykonywane jako pożegnalna pieśń dla honorowo poległych. Długość i głośność zależy od statusu umarłego.
- **Przekleństwo pohańbienia** – Przeplatane powarkiwaniem skomlenie, skierowane przez członków szczepu bądź plemienia do tych, których uznano za pohańbionych.
- **Symfonia otchłani** – Wibrujący, przyprawiający o szaleństwo skowyt polujących Tancerzy Czarnej Spirali. Ma za zadanie przerazić ofiarę i dokładnie tak działa.
- **Warkot pierwszeństwa** – Garou wyje w ten sposób, kiedy chce spotkać się z wrogiem w starciu jeden na jeden. Wilkołaki o wyższej Sławie nie muszą honorować tego skowytu, jednak zwykle to czynią.
- **Wezwanie na łów** – Długi, niski dźwięk, dzięki któremu wataha dowiaduje się o rodzaju zwierzyny i miejscu, gdzie potencjalna ofiara się znajduje.
- **Wołanie o pomoc** – Wznoszone przez garou potrzebującego pomocy watahy. Wstydliwa rzecz, czasem jednak niezbędna. Ten skowyt przypomina poszczekiwanie szczeniaka poszukującego matki.
- **Wyzwanie** – Wymyślony przez Fianna zaśpiew, w którym kolejno wymienia się swe imię, nazwę watahy, szczepu, rodu, plemienia oraz wychwala swoje czyny, po czym następuje twórcza obelga dotycząca osobistych zwyczajów, przodków i dokonań wyzwanego. Skowyt ten służy, rzecz jasna, inicjowaniu pojedynków.
- **Złowróżbny szloch** – Ogólny sygnał niebezpieczeństwa, często stosowany przy naturalnych katastrofach.

Tytuły grzecznościowe

Przy zwracaniu się do garou o wyższym statusie: -rhya.
Garou o zbliżonej pozycji: -yuf.
Garou o niższym statusie: nie stosuje się żadnego tytułu.
Sługa Żmija, zdrajca: -ikthya.

Watahy

Nie im – komendy prym,
Badać co? jak? – nie im,
Ich rzecz – iść w bitew dym.
W czarną dolinę śmierci
Wjechało sześćset.

Lord Alfred Tennyson, „Szarża lekkiej brygady"
(przeł. anonim)

Garou należą do stworzeń odczuwających silną potrzebę życia we wspólnocie i łączą się w grupy w sposób naturalny. Najbardziej podstawową, a zarazem najstarszą i połączoną najsilniejszymi więzami jednostką tego typu jest wataha. Należy do niej od 2 do 10 garou, które łączy wspólny cel i totem. Cel watahy może być zarówno jasno określony i możliwy do zrealizowania w skończonym czasie (np. „powstrzymać ekspansję Pentexu na terenach parku narodowego Happy Acres"), bądź też zdefiniowany bardziej ogólnie (np. „stawiać czoło sługom Żmija wszędzie tam, gdzie się ich napotka"). Jedne watahy istnieją przez kilka tygodni, inne potrafią przetrwać całe lata.

Członków watahy łączą niezwykle silne więzy, gdyż ludzka przyjaźń spleciona z wilczym instynktem tworzy niemal nierozerwalną całość. W większości sytuacji wataha działa jakby była prowadzona jednym umysłem, co sprawia, że inne istoty, mające możliwość obserwowania jej w działaniu, zaczynają się zastanawiać, czy tworzące ją garou nie utrzymują między sobą łączności telepatycznej. Oczywiście zdarza się, że jeden z garou odczuwa niechęć czy wręcz wrogość do innego członka watahy, ale do rzadkości należy wilkołak, który nie będzie bronił swego towarzysza aż do śmierci.

Zwykle w momencie tworzenia watahy odprawiony zostaje Rytuał, podczas którego wytwarza się specyficzna więź łącząca ją z wybranym duchem – totemem, który służy jej później jako strażnik, przewodnik i reprezentant w Umbrze, aż do momentu, kiedy wataha nie ulegnie rozproszeniu po wypełnieniu swej misji.

Ród

Truizmem jest wśród garou stare powiedzenie: „Możesz wybierać sobie przyjaciół, ale nie krewnych". Członkowie watahy są właśnie przyjaciółmi, których wilkołak sobie wybiera. Natomiast ród to rodzina, od której nigdy

się nie ucieknie. Od niego zależy szacunek, z jakim odnoszą się do wilkołaka inne garou. Członkowie rodu gotowi są błyskawicznie potępić i ukarać „odszczepieńca", który „przynosi wstyd rodzinie" – czyli robi coś, co starsi rodu uznają za niesmaczne.

Niektóre prastare rody, szczególnie wśród Srebrnych Kłów, same w sobie stanowią niezwykłe potęgi, dysponując licznymi Krewniakami i przypominającymi pałace majątkami oraz szczycąc się wieloma osobnikami o wysokiej Czystości Rasy. Tego rodzaju pochodzenie może okazać się użyteczne, ale nakłada ogromne zobowiązania na młodych przedstawicieli rodu.

Rody częstokroć silnie wiążą ze sobą ludzi oraz garou i w najbliższych latach mogą zająć znaczące pozycje w społeczeństwie ludzi.

Szczep

Grupę garou, żyjących wspólnie w pobliżu konkretnego caernu i opiekujących się nim, określa się mianem szczepu. W większości przypadków członkowie szczepu wywodzą się z jednego plemienia, choć nie jest to regułą – w czasach, kiedy liczba caernów gwałtownie spada, coraz częściej powstają mieszane szczepy. Takie zbiorowiska przeistaczają się w bastiony tolerancji pośród wszechobecnej ksenofobii i możliwe, że pozostaną jedyną nadzieją na ocalenie wilkołaków.

Szczep pełni rozmaite funkcje społeczne, polityczne i religijne, ale jego głównym celem pozostaje ochrona caernu i Księżycowego Mostu. Zazwyczaj większość w szczepie stanowią starsze garou, które postanowiły osiąść na stałe w jednym miejscu – dlatego właśnie szczepy wykorzystują watahy młodszych wilkołaków, by wykonywały zlecane im zadania. Najważniejszą rzeczą jest w tym przypadku dobra wola garou wchodzących w skład szczepu, gdyż to oni są „oczami i uszami" caernu i okolicy. Często zdają sobie sprawę ze zbliżających się kłopotów na długo przed tym, zanim dostrzeże je wataha.

Plemię

Plemię jest największą jednostką w społeczeństwie garou – „gatunkiem" garou. To, z jakiego plemienia wywodzi się wilkołak, wpływa na jego światopogląd, wychowanie, a częstokroć także cechy fizyczne. Różne plemiona sprawują kontrolę nad różnymi rejonami lądu i wyznają różne filozofie. Patronat często interpretuje się przez pryzmat przynależności plemiennej: Ragabash z plemienia Gnatożui będzie zapewne drobnym złodziejaszkiem, wywodzący się z Tubylców Betonu – cwaniaczkiem, Milczący Wędrowiec – sprytnym zwiadowcą, Władca Cieni – makiawelicznym politykiem, zaś garou z Pomiotu Fenrisa okaże się śmiertelnie niebezpiecznym zabójcą.

Trzynaście plemion

Kiedyś istniało wiele plemion garou, różniących się między sobą podejściem do życia. Niestety, upływ czasu i działania Żmija ograniczyły liczebność wilkołaków. Dziś zostało tylko trzynaście plemion, wolnych od wpływu Żmija:

Czarne Furie – Plemię mścicieli Dzikuna, prawie w całości złożone z kobiet, wywodzące się ze starożytnej Grecji. Wyjątkowo ostro wymuszone przestrzeganie Impergium wywołało rozwój przerażającej mitologii w tym rejonie świata. Czarne Furie zamieszkują najdzikskze ostępy i są zatwardziałymi wyznawczyniami Dzikuna. Opuszczają swe kryjówki tylko po to, by z precyzją chirurga zadawać ciosy wszystkim tym, którzy odważą się bezcześcić coraz mniej liczne źródła magii na ziemi.

Czerwone Szpony – Członkowie tego plemienia wywodzą się wyłącznie z rasy lupusów. Zgodnie z ich poglądami istnieje tylko jeden sposób, aby zapobiec zachodzącym na Gai przemianom: należy zlikwidować niszczących ją ludzi, wszystkich, bez wyjątku. Ze wszystkich wilkołaków właśnie Szpony pozostają najbliżej związane z naturą i zachowały w pamięci wiele jej tajemnic, o których nawet inne garou zdążyły zapomnieć.

Dzieci Gai – Ze wszystkich garou to właśnie Dzieci Gai żyją w najpełniejszej harmonii ze zbiorową wolą całej planety. Tubylcy Betonu chcieliby odmienić świat, Władcy Cieni – zapanować nad nim, zaś Patrzący w Gwiazdy wyzwolić się z jego granic. Jedynie Dzieci Gai dążą do prawdziwej jedności. Odpowiada im spokojna, harmonijna egzystencja, ale w razie potrzeby potrafią być równie bezlitosne jak natura, której służą.

Fianna – Ci garou o celtyckich korzeniach, mistrzowie języka i pieśni, dbają o to, by historia i mądrość wilkołaków nie odeszła w zapomnienie. Są najbardziej twórczym plemieniem. Dni spędzają na słownych grach, śpiewie, piciu i zabawie, ale kiedy coś ich rozwścieczy, górę bierze ich pochodzenie (wywodzą się od rasy wymarłych, olbrzymich wilków) i należą do najgroźniejszych, najbardziej bezlitosnych wilkołaków.

Gnatożuje – Plemię cieszące się najmniejszym szacunkiem, wiodące niepewną egzystencję na ulicach miejskich slumsów. Bardziej podobni do szakali niż do wilków, wychudzeni i sparszywiali, budzą ogólną pogardę innych garou, ale nie mają sobie równych, jeśli idzie o sztukę przeżycia. Są najprawdopodobniej najbardziej przebiegłym plemieniem wilkołaków. Ci cyniczni pragmatycy dawno już porzucili szczytne ideały garou i teraz po prostu robią wszystko, co okazuje się konieczne, by przeżyć kolejny dzień.

Milczący Wędrowcy – Najbardziej tajemnicze plemię garou. Wędrowcy nie mają jednego, stałego „domu", lecz podążają od jednego caernu do drugiego, przemierzając dzikie krainy, miasta i świat duchów. Podróżowanie jest istotą ich istnienia i mało kto równie dobrze zna sekrety krain śmiertelnych i królestwa duchów. Niewiele wiadomo o tych garou, gdyż z natury niechętnie o sobie mówią. Zdają się jednak mieć zdolność znakomitego przewidywania przyszłych wydarzeń.

Patrzący w Gwiazdy – Ci tajemniczy mistycy, kontemplujący życie, wsłuchani w siebie, wędrują nieustannie w poszukiwaniu oświecenia, odwiedzając mroczne i dzikie okolice naszego globu i broniąc słabszych przed zakusami Żmija. Są w tym zresztą niedoścignieni, gdyż zrozumienie własnej istoty pozwala im dokonywać w walce wyczynów i aktów woli nieosiągalnych dla innych garou.

Pomiot Fenrisa – Wśród garou mówi się, że każdy z Pomiotu Fenrisa zgodziłby się chętnie zostać pożarty przez demona Żmija tylko po to, by tuż przed śmiercią wyrwać mu język. Dla tych zwiastunów wojny i zniszczenia, dzikich berserkerów, walka stanowi sens życia. Wchodzą w skład oddziałów uderzeniowych, zawsze na pierwszej linii wojny ze Żmijem. Ich żądza krwi i szał, w jaki potrafią wpaść, sprawiają, że nawet inne garou czują się niepewnie patrząc, jak Pomiot Fenrisa nie bacząc na nic rzuca się wrogowi do gardła.

Srebrne Kły – Arystokraci z plemienia Srebrnych Kłów cieszą się największym szacunkiem ze wszystkich garou. Niemal każdy bohater, mędrzec czy artysta z legend i historii wilkołaków wywodził się z Kłów. Ostatnimi czasy dziwna przypadłość nęka jednak ten szlachetny ród – rodzi się coraz mniej dzieci, a i te coraz częściej wykazują objawy choroby, którą dopiero od niedawna garou ośmielają się nazwać szaleństwem. Widziane z zewnątrz plemię zdaje się być nieskalane i piękne jak zawsze, lecz od środka toczy je zgnilizna.

Tubylcy Betonu – Większość garou patrzy na miasta jak na betonową otchłań, która najchętniej pochłonęłaby ich w całości. Większość, ale nie Tubylcy Betonu, kapryśne garou o buntowniczym usposobieniu, które dawno już przystosowały się do bytowania w mieście i teraz żyją wśród bogactw i wytworów najnowszych technologii. Tubylcy Betonu zaakceptowali miasto, zaangażowali się w liczne ciemne interesy i zapracowali sobie na opinię garou cieszących się chyba najmniejszym zaufaniem innych. Tylko swoim rozległym powiązaniom, pieniądzom i rozlicznym sługom pośród mieszkańców miast zawdzięczają fakt, że nikt nie odważa się otwarcie wyrazić owej nieufności.

Uktena – Resztki jednego z trzech licznych plemion garou, zamieszkujących niegdyś Amerykę Północną. Przebiegłe i odnoszące się do innych z dystansem, znacznie lepiej rozumieją świat duchów niż inne wilkołaki. Nie do końca jednak wiadomo, do czego wykorzystują swą wiedzę. Zgromadzenia i mroczne Rytuały Uktena, urządzane w skrytych w cieniu miejscach, spowija mgła tajemnicy. Niektórzy podejrzewają wręcz, że plemię to ugięło się przed niszczącą siłą Żmija i tylko przesądny strach (oraz świadomość znacznej mocy magicznej, jaką Uktena dysponują) powstrzymuje garou od wymuszenia odpowiedzi na to pytanie.

Wendigo – Dziś kryją się w leśnych cieniach, ale kiedyś przemierzali bezkresne przestrzenie Ameryki Północnej, podobnie jak Indianie, z których zresztą dobierali sobie trzodę. Mimo iż są mistrzami w sztuce przeżycia, kontaktach z duchami i sztuce wojennej, Wendigo zostali niemal doszczętnie wytępieni przez przybyszów z Europy. Teraz ci, którzy przetrwali, mają swe leża w ostępach kanadyjskiej tajgi. Stąd prowadzą nieustającą walkę o odzyskanie ziem, które niegdyś do nich należały.

Władcy Cieni – Wyniośli, noszący się z królewską dumą, mściwi i okrutni wojownicy garou. Są twardzi w walce, sprytni w czasie pokoju. Podążają ścieżkami dyktowanymi przez ambicję wszędzie tam, dokąd ich one zaprowadzą. Nikt nie podaje w wątpliwość ich odwagi i nieustępliwości, podobnie zresztą jak arogancji. Zadowolić mogłoby ich dopiero całkowite panowanie tak nad ludźmi, jak i wszystkimi garou. Władcy Cieni niechętnie to przyznają, ale niejednego z wywodzących się spośród nich wilkołaków skusiły Żmijowe obietnice potęgi.

Stracone Plemiona

Dawniej garou były znacznie liczniejsze, jednak ludobójstwa, których dopuścił się Żmij, zrobiły swoje – za sprawą jego knowań z powierzchni Gai zniknęły całe plemiona. Długa jest lista umarłych, ale trzy plemiona szczególnie się na niej wyróżniają.

Białe Wyjce

Bardowie śpiewają pieśni żałobne, w których opłakują odejście Białych Wyjców, strażników Północy, którzy podążyli do legowiska Żmija, by zniszczyć kryjące się tam straszliwe istoty. Kiedy wynurzyli się stamtąd ponownie, stali się podobni do okropieństw, jakim chcieli stawić czoło. Odtąd sami nazywają się Tancerzami Czarnej Spirali (patrz *Tancerze Czarnej Spirali*). Nieczęsto się teraz mówi o Wyjcach, żeby nie ściągnąć podobnej klątwy na głowy innych garou.

Croatanowie

Bardowie w długich balladach opiewają męstwo Croatanów, którzy w dawnych wiekach dumnie stali na straży amerykańskiego kontynentu. Oddali życie w walce z bestią Żmija, znaną jako Pożeracz Dusz, która przybyła do Nowego Świata wraz z kolonistami z Roanoke. Tylko ryty na samotnym, powykrzywionym drzewie upamiętniają chwalebne czyny Croatanów, ale garou wciąż pamiętają.

Bunyipowie

Dla Bunyipów nikt nie układa pieśni, bowiem garou czują wstyd. Pod pewnymi względami ich los był najbardziej tragiczny ze wszystkich straconych plemion. Zginęli nie wskutek machinacji Żmija, ale z łap własnych braci. Europejskie garou wraz ze swymi Krewniakami, desperacko poszukując nowych, nie skażonych wpływem Żmija terenów, dokonały najazdu na ich ziemie i w ciągu kilku stuleci całkowicie wytępili Bunyipów i ich trzodę – wilki tasmańskie.

Roninowie

Na przestrzeni wieków wiele wilkołaków wybierało (z własnej woli lub pod przymusem) własną drogę życiową, nie bacząc na więzy łączące watahy, szczepy i plemiona. Robiły to mimo wiążącej się z tym hańby. Takie garou doczekały się rozmaitych określeń, z których

najmłodszym jest japońskie słowo „ronin", oznaczające „człowieka fali" – gdyż na podobieństwo swych japońskich odpowiedników, samurajów, bez wyraźnie określonego celu dają się unosić falom życia.

Roninowie nie zajmują żadnej pozycji w społeczeństwie garou. Mogą wprawdzie nabywać Dary i inne przywileje wiążące się z odpowiednią Rangą (choć nie jest to łatwe – jeśli uda im się znaleźć Mentora, to przeważnie takiego, który wymaga łapówki), ale ani nie cieszą się statusem stosownym do Rangi, ani nie ponoszą wiążącej się z nią odpowiedzialności. Pozostałe garou najczęściej pogardzają nimi, co nie zmienia faktu, że ostatnio roninów przybywa.

Zdarza się i tak, że ronin traci zmysły lub dostaje się pod wpływ Żmija. Tacy właśnie samotni nocni myśliwi są źródłem legend o „wilkołakach-ludożercach" i tym podobnych.

Krewniacy

Nie, nie jestem księciem Hamletem ani być myślałem;
Jestem członkiem orszaku, to ten
Co sprzyja wydarzeniom, otwiera jedną czy dwie ze scen.
T. S. Eliot, „Pieśń Miłosna J. Alfreda Prufrock"
(przeł. Michał Sprusiński)

Garou muszą łączyć się w pary z wilkami lub ludźmi, by się rozmnażać. Ponieważ jednak odpowiedzialny za likantropię gen jest recesywny, w znakomitej większości przypadków ze związków tych rodzą się dzieci będące zwyczajnymi przedstawicielami swoich gatunków, aczkolwiek odpornymi na Delirium. Dzięki temu mogą nawiązywać normalny kontakt z wilkołakami. Takich ludzi i wilki określa się mianem „krewniaków".

Krewniacy, zwłaszcza ludzcy, odgrywają kluczową dla egzystencji garou rolę: nie wpadają w furię i są odporni na działanie Delirium. Dzięki temu mogą wmieszać się w ludzkie społeczeństwo i wykonywać rozmaite misje dla swoich kuzynów. Niektóre plemiona, zwłaszcza Tubylcy Betonu i Władcy Cieni, dysponują rozległą siatką krewniaków, którzy częstokroć zajmują wśród ludzi pozycje na wysokich szczeblach władzy. Jednak wampiry starają się ograniczyć możliwości rządzenia, co zresztą się im udaje.

Zazwyczaj Krewniacy nie wyróżniają się szczególnymi mocami, poza umiejętnością porozumiewania się i bratania z garou. Chodzą jednak słuchy, że niektórzy z nich dysponują właściwymi wilkołakom zdolnościami, które wiążą się z posiadaniem Gnozy i Szału. Można sobie wyobrazić, że ci wybrańcy byliby w stanie nabywać Dary, lecz niełatwo znaleźć wilkołaka, który by się takiej nauki podjął.

Zgromadzenia

Wielkie spotkania wilkołaków noszą po prostu nazwę „zgromadzeń" i łączą w sobie funkcje społeczne, religijne i polityczne, dzięki czemu należą do najważniejszych wydarzeń w świecie garou. Podczas zgromadzeń wilkołaki odnawiają więź łączącą je z Gają i ze sobą nawzajem, więc osobniki uparcie ich unikające traktowane są cokolwiek podejrzliwie.

Zgromadzenia zwołuje się najczęściej podczas pełni księżyca, zawsze w jakimś caernie. W większości przypadków w czasie jego trwania wywołuje się duchy, dyskutuje na tematy polityczne, robi plany na przyszłość, oddaje cześć bohaterom, sądzi tych, którzy sprzeniewierzyli się *Litanii* oraz, co najważniejsze, dokonuje się ponownego „naładowania" caernu mocą, a to dzięki kipiącym w trakcie ceremonii namiętnościom (i Gnozie). Często podczas zgromadzeń otwierają się Księżycowe Mosty, czasowo łącząc caerny między sobą.

Filodoksi zajmują się stroną organizacyjną zgromadzenia, natomiast Galiardowie dbają o sprawy towarzyskie i opowieści, które usłyszą garou.

Rodzaje zgromadzeń

Istnieje kilka rodzajów zgromadzeń – każde z nich różni się od siebie liczbą i typem uczestników oraz celem.

● **Zgromadzenie szczepu:** Najpowszechniejsze ze wszystkich, zwykle urządzane co miesiąc w caernie, nad którym szczep sprawuje opiekę. Każdy garou może wziąć w nim udział, ale wilkołaki spoza szczepu traktowane są raczej podejrzliwie.

Oprócz innych funkcji, zgromadzenie szczepu ma za zadanie odnowienie zasobów mocy caernu.

● **Wielkie zgromadzenie:** Zwołuje się w chwilach wymagających spotkania całego plemienia i przedyskutowania spraw dotyczących wszystkich jego członków. Powinny wziąć w nim udział wszystkie należące do plemienia, przebywające w pobliżu, wilkołaki.

● **Wiec:** Największe zgromadzenie, na którym wszystkie wilkołaki, bez względu na przynależność do watahy, szczepu czy plemienia, są mile widzianymi (i oczekiwanymi) gośćmi. Zwołuje się wyłącznie w celu omówienia niezwykle doniosłych problemów – toteż należy do rzadkości.

Wiec musi zostać zwołany przez piątkę starszyzny garou z pięciu różnych plemion, przy czym ogłasza się go zwykle podczas normalnego zgromadzenia. Następnie dokładnie w trzy miesiące później, garou spotykają się w wyznaczonym miejscu. W tym czasie posłańcy przemierzają okolicę (kontynent lub nawet, rzadziej, cały świat), niosąc nowinę.

Zgromadzenia plemienne

● **Czarne Furie:** Zgromadzenia Furii odbywają się w idyllicznych, odludnych miejscach, w rodzaju odosobnionych łąk, brzegów cichych jeziorek itp. Na słowne obrzędy składają się głównie chóralne śpiewy i dialogi. Ponadto podczas zgromadzeń mają miejsce święte polowania, podczas których każdej zwierzynie (w tym ludziom, a zwłaszcza mężczyznom), jaka znajdzie się w pobliżu, grozi śmiertelne niebezpieczeństwo.

● **Czerwone Szpony:** Głównymi wydarzeniami podczas zgromadzeń Szponów są najczęściej konkursy wycia i sztuki łowieckiej. Garou podejmują starania, by „pozbyć się człowieka", czyli wyzwolić się od sentymentów i stać stworzeniem, którym kieruje instynkt, jak niegdyś jego wilczymi przodkami – Szpony często przyłączają się do grasującej w pobliżu wilczej watahy i polują wraz z nią, bez szemrania podporządkowując się poleceniom przywódcy stada.

Czerwone Szpony urządzają też inne, bardziej ponure zgromadzenia, na których składają w ofierze ludzi, pozwalając, by ich krew wsiąkła w ziemię i stała się pożywką dla Gai. Niektóre z odprawianych Rytuałów są kpiną z ludzkich ceremonii. Szczególnie złą sławą cieszy się „Obrządek świąteczny", podczas którego przybitego do drzewa człowieka pozbawia się wnętrzności, po czym dekoruje nimi gałęzie, zaś głowę nieszczęśnika umieszcza na szczycie drzewa.

● **Dzieci Gai:** Ich zgromadzenia są różne – od spokojnych i sielskich po pełne gwałtownie wyrażanej radości. Nigdy nie wiadomo, co się zdarzy podczas ich obrzędów, czy będzie to ośmiogodzinny seans trwania w bezruchu, z wzrokiem wlepionym w tarczę księżyca, czy trafi się na wspomaganą środkami halucynogennymi orgię z udziałem wilków i ludzi.

● **Fianna:** Zgromadzenia Fianna podzielić można na dwie kategorie. Pierwsze z nich to uroczyste obchody celtyckich świąt – Samhain, Beltane itp., na których bardowie recytują opowieści z historii garou (zwykle z pamięci) i śpiewają wspaniałe ballady.

Drugi typ zgromadzeń to szalone przyjęcia. Inne wilkołaki za wszelką cenę chciałyby być dopuszczone do udziału w nich – mieszanka śpiewu, tańca i mocnych napitków pozwala zrelaksować się nawet najbardziej zatwardziałym spośród Czerwonych Szponów czy sztywniakom w rodzaju Władców Cieni. Na tych spotkaniach Księżycowi Tancerze wszystkich plemion, korzystając z okazji, prezentują swoje najnowsze dzieła.

● **Gnatożuje:** Wśród tych garou rzadko trafiają się formalne zgromadzenia. Zwykle Gnatożuje wyskrobują resztki gotówki, po czym idą do najbliższego sklepu monopolowego, a potem do McDonald'a, gdzie urządzają sobie imprezę. Rzadko słyszy się tam imię Gai, chyba że wypowiedziane jako twórczo pojęte bluźnierstwo. Czasem zgromadzenie zwołuje się po to, by zapolować na wyjątkowo niebezpiecznego ducha miasta – wówczas nosi ono nazwę „orkinu".

● **Milczący Wędrowcy:** Wędrowcy nieczęsto zbierają się w większe grupy, toteż ich zgromadzenia należą do rzadkości. Kiedy jednak dochodzi już do takiego wydarzenia, czas zajmują im głównie opowieści i wspomnienia odbytych podróży oraz dalekie wędrówki w głąb Umbry. Wędrowcy zwykle przemieszczają się w czasie zgromadzeń. Na porządku dziennym są zresztą wyścigi, sztafety i inne turnieje tego rodzaju.

● **Patrzący w Gwiazdy:** Zgromadzenia tych garou są całkiem zwyczajnie. Ot, zbiera się kilku, kilkunastu Patrzących, wymieniają informacje, urządzają turniej zagadek albo po prostu medytują. Często podczas zgromadzenia nie pada ani jedno słowo.

● **Pomiot Fenrisa:** Podczas ich zgromadzeń wilkołaki skowyczą, pochłaniają olbrzymie ilości jadła oraz trunków i, oczywiście, pojedynkują się. Dla postronnego obserwatora całe zgromadzenie przypomina jedną wielką bójkę, mimo iż garou ściśle przestrzegają jasno określonych reguł. W trakcie zgromadzenia ważą się losy członków Pomiotu, decyduje się kto będzie panem, a kto poddanym, kto okryje się sławą, a kto wstydem. Hulanki tych garou są wyjątkowo chaotyczne i zwykle dochodzi do szaleńczych pląsów w rytm *speed metalu* i muzyki industrialnej.

● **Srebrne Kły:** Ich zgromadzenia, urządzane są z dala od cywilizacji, w cichych i spokojnych miejscach. Kły tańczą wtedy piękne tańce i śpiewają wymyślne pieśni oraz wygłaszają litanie do duchów. Na czas ceremonii chętnie przywdziewają białe szaty i oświetlają miejsce spotkania mnóstwem świec.

● **Tubylcy Betonu:** Tubylcy spotykają się 23. dnia każdego miesiąca, dokładnie o 12.37 w nocy, według wskazań Rolexa, należącego do przywódcy szczepu. Na miejsce zgromadzenia najczęściej obierają pusty magazyn bądź biurowiec, aktywując systemy alarmowe, by ostrzegały o zbliżaniu się intruzów. Spotkania zawsze przebiegają zgodnie z zaplanowanym porządkiem (garou często robią notatki z ich przebiegu). Poza rozważaniem plemiennych problemów, Tubylcy próbują również chwytać duchy i żywiołaki, które więżą później na dyskietkach i w akumulatorach.

Od niedawna młodsi przedstawiciele Tubylców Betonu zwołują własne zgromadzenia, które przypominają szalone przyjęcia towarzyskie z alkoholem, narkotykami i muzyką od *ambient house* po *punk*.

● **Uktena:** Obrzędy Uktena są bardzo dziwne. Wielką wagę przywiązuje się w nich do mistycznej oprawy i kontaktów z duchami, czemu towarzyszą skomplikowane rytualne tańce, inkantacje, śpiewy oraz odczytywanie

cytatów z prastarych ksiąg, zgromadzonych przez członków plemienia na przestrzeni niezliczonych eonów. Uktena nie pozwalają innym garou obserwować ich ceremonii.

● **Wendigo:** Ich zgromadzenia w znacznej mierze czerpią z rytuałów amerykańskich Indian – Wendigo tańczą przy ognisku, palą fajkę i piją *peyote* (napój alkoholowo-narkotykowy uzyskiwany z agawy – przyp. tłum.); często w wizjach poszukują objawienia celu życia. Wiele uwagi poświęcają także wędrówce po Umbrze i rytualnym walkom. Czasem Teurgowie przywołują i więżą potężnego ducha, by potem urządzić polowanie na niego (po uprzednim przebłaganiu jego krewnych ofiarami i modlitwą).

● **Władcy Cieni:** Ich zgromadzenia odbywają się zwykle w posępnych, odległych miejscach, gdzie nad głowami zebranych przetaczają się burzowe chmury. Uroczystość obchodzona jest z pompą i wedle ścisłych reguł. Wielką wagę przywiązuje się do Rangi, hierarchii, przestrzega podziałów wynikających ze statusu. Młodsi członkowie plemienia winni są okazywać cześć starszym, odprawiającym Rytuały, których powszechnymi elementami są gra na bębnach i śpiewy w stylu chorałów gregoriańskich. Zgromadzenia odbywają się w mrocznej atmosferze. Czasem dochodzi do złożenia ofiary z człowieka.

Hulanka

Na koniec zgromadzenia urządza się zwykle „hulankę", podczas której garou w postaci crinos przeszukują tereny wokół miejsca spotkania, niszcząc wszystkie potencjalne zagrożenia dla caernu. Jest to na tyle męczące, że zdarza się, iż starsze garou umierają z wyczerpania, próbując dotrzymać kroku młodszym w opętańczej gonitwie.

Szaleństwo trwa albo do świtu, albo do momentu, gdy garou padną z wycieńczenia. Uniesienie wiążące się z hulanką częstokroć wywołuje u wilkołaków furię, toteż nie jest to bezpieczna zabawa.

Kosmologia garou

Garou wierzą, że ponad całym istnieniem stoi Triada: Tkaczka – pajęczyca, pani idealnego porządku; Dzikun – nieustannie zmienny chaos; oraz Żmij – wąż entropii, reprezentujący rozkład. W Czasie, Kiedy Czas Nie Istniał, te trzy istoty gwarantowały zachowanie równowagi. Za sprawą Dzikuna na świecie pojawiało się czyste, pozbawione kształtów, Tworzywo. Tkaczka kształtowała je, nadając mu określoną formę i tym samym tworząc materię i energię. Jeśli w którymś momencie chaos lub porządek zaczynały przeważać, Żmij katalizował nadmiar surowego Tworzywa i przywracał równowagę.

Ale *coś* się wydarzyło, nastąpiła kosmiczna katastrofa i wypaczyła Triadę, na wieki niszcząc porządek i równowagę na świecie. Niektóre spośród garou uważają, że to Tkaczka popadła w obłęd i chciała uwięzić cały wszechświat w swej pajęczynie. Kiedy Żmij zareagował, oplot zaczynał się już krystalizować. Od tej pory oszalały Żmij niszczy nie tylko nadmiar Tworzywa, ale wszelkie stworzenie w ogóle. Według innych wilkołaków, wpływ Żmija wypaczył Tkaczkę, nie zaś odwrotnie.

Bez względu na to, jak było naprawdę, Żmij stał się największym wrogiem garou, choć i Tkaczka wyrosła na zbyt znaczącą potęgę – jej słudzy, ludzie, starają się przekształcić uniwersum w stabilną, pogrążoną w stagnacji twierdzę absolutnego porządku.

Następne w porządku istnienia są Celestiny, bogom podobne duchy, obdarzone wielką mocą. Należą do nich zarówno Luna, jak i bóg-słońce, Helios. Wilkołaki oddają Celestinom cześć. Są szczepy, które wielbią tylko jedną wybraną z tych sił.

Dalej są Incarna, duchy pełniące w panteonie garou rolę półbogów. Za Incarna uważa się plemienne totemy, takie jak Chimera czy Pradziad Grom. Wilkołaki otaczają je szacunkiem, choć rzadko formalnie oddają im cześć.

Garou wierzą również w inne, pomniejsze duchy, żywiołaki i podobne im istoty, często nazywane Strzępiakami lub Szponiakami. Duchy, które wypaczył złowieszczy wpływ Żmija, określa się mianem Zmór.

Geografia

Ach, wschód jest wschodem, zachód zachodem i dwójca ta nigdy się nie spotka
Póki ziemia i niebo spoczywają pospołu pod wielkim tronem Bożym.
Rudyard Kipling, „Ballada o wschodzie i zachodzie"

Cywilizacja garou jest o wiele starsza od ludzkiej, toteż wilkołaki spotkać można wszędzie na kuli ziemskiej. Niektóre z plemion nie opuściły ziem przodków, podczas gdy inne skolonizowały odległe zakątki świata. Różnie to wygląda w różnych regionach ziemi, zazwyczaj jednak garou trzymają się blisko swych wilczych braci.

Ameryka Północna

Garou od wieków zamieszkiwały rozległe lasy iglaste i łagodnie pofałdowane równiny, współżyjąc w harmonii z ludźmi. Szacunek, jaki Indianie okazywali naturze, w połączeniu z względnie niewielkim zaludnieniem, pozwoliły rozluźnić więzy Impergium. Do dziś u wielu ludzi, w których żyłach płynie indiańska krew, nie występują objawy Delirium. Ameryka Północna przez długi czas zapewniała trzem rodzimym plemionom – Wendigo, Croatanom i Uktena – spokojną egzystencję, z dala od zakusów Żmija.

Napływ imigrantów z Europy naruszył spokój tej krainy, gdyż wraz z nimi przybył Żmij. Jedni z pierwszych przybyszów – osadnicy z Roanoke – sprowadzili potężną bestię, służącą Żmijowi, która całkowicie zniszczyła plemię Croatanów. Później pojawiły się europejskie garou, ze swym uporem w dążeniu do celu, który przejęły od ludzkiej trzody. Miejscowa ludność i wilkołaki, nie mogąc stawić czoła przeważającym liczebnie najeźdźcom, zmuszeni zostali do wycofywania się w głąb lądu – mimo walecznej postawy garou, których było po prostu za mało. Zresztą wilkołaki walczyły głównie między sobą i te amerykańskie znalazły sobie wrogów w Pomiocie Fenrisa i Władcach Cieni. Po dziś dzień Wendigo i Uktena nienawidzą garou z tych plemion.

Ostatnimi czasy napór sił Żmija wymusił niespokojny rozejm między amerykańskimi wilkołakami i przybyszami z Europy. Dziś przedstawiciele wszystkich plemion tolerują wzajemnie swą obecność, choć od czasu do czasu stara nienawiść daje o sobie znać – szczególnie na terenach zamieszkanych przez Wendigo.

Ameryka Południowa

Amerykę Południową zamieszkuje niewiele garou. Jest ona od dawna bastionem innych likantropów, zmuszonych przez wilkołaki po Wojnie Szału do znalezienia

sobie nowych terenów. W kurczącej się amazońskiej dżungli żyją kajmanołaki, jaguarołaki i inne gatunki zmiennokształtnych. Garou, w trosce o los tropikalnych lasów, poczyniły wstępne kroki, mające na celu zawarcie pokoju z nimi, ale ich próby spełzły na niczym – inni zmiennokształtni aż nazbyt dobrze pamiętają wojnę i wilkołaki naruszające ich terytoria najczęściej karane są śmiercią.

Ostatnie grabieże dokonywane przez Pentex zmusiły garou do skierowania znacznych sił do Amazonii, jednak walka na dwóch frontach – przeciw Pentexowi i przeciw pozostałym likantropom – znacznie je osłabiła.

Europa

Europa od dawien dawna jest dla garou polem bitwy. Francuscy wieśniacy, węgierscy chłopi, angielska biedota – wszyscy ci ludzie od wieków opowiadają mrożące krew w żyłach historie o czających się w mroku wilkołakach. Ze względu na niedużą powierzchnię i znaczną gęstość zaludnienia, właśnie tutaj najboleśniej dały się odczuć obostrzenia Impergium.

Wiele plemion (w tym Fianna, Pomiot Fenrisa, Srebrne Kły i Władcy Cieni) wywodzi się z Europy i dość aktywnie działa na tym terenie. Niestety, równie aktywni są tu słudzy Żmija i ich obecnością tłumaczyć należy między innymi podania o smokach. To tutaj stworzono pierwszych fomorów, by stawili czoło Fianna. Poza tym, od czasu do czasu, między garou i magami wybuchają walki o coraz rzadsze źródła mistycznej energii.

Europejskie wilkołaki należą do najsilniej dążących do wojny z ludźmi, gdyż na co dzień walczą z nimi o przestrzeń życiową. Specjalne komanda Pomiotu Fenrisa już dziś napadają na duże miasta i choć dzięki Zasłonie starcia te interpretowane są jako np. ataki terrorystyczne, nie minie dużo czasu, a garou zostaną odkryte.

Afryka

W Afryce, tak jak i w Ameryce Południowej, schronienie znalazło wielu innych zmiennokształtnych. Wprawdzie Milczący Wędrowcy przemierzają kontynent wzdłuż i wszerz, zaś nieliczne szczepy Czerwonych Szponów żerują na biedzie w Etiopii, ale generalnie garou nie są na Czarnym Lądzie mile widzianymi gośćmi. Podejmowane przez nie próby zamieszkania tu spotykają się z wściekłym oporem lampartołaków i likantropów spokrewnionych z gadami (których obecność tłumaczy powstanie legend o dinozaurach z doliny Kongo).

Wśród garou słyszy się czasem opowieści o wielkim caernie – mieście wilkołaków, skrytym gdzieś w dolinie tej rzeki. Niestety, z kilku watah, które udały się na jego poszukiwanie, żadnej nie udało się wrócić.

Azja

Wilkołaki od pokoleń wędrują po Azji (lubujące się w wojnie plemiona przemierzały ją między innymi z armiami Mongołów i Hunów), a jednak większość kontynentu nadal skrywa przed nimi mgła tajemnicy.

Na Syberii mieszkają watahy Srebrnych Kłów. Istnieje tam również dużo caernów. Niestety, ostatnimi czasy zaczęło ubywać tak garou, jak i caernów. Całe watahy znikają bez śladu, zaś obdarzone mocą miejsca ulegają zniszczeniu – „dezaktywacji" – ich magiczna energia gdzieś

znika. Rodzaj „duchowej zasłony dymnej" okrywa Rosję, niemal uniemożliwiając otwieranie Księżycowych Mostów i podróż przez Umbrę.

Na pozostałym obszarze wilkołaków jest więcej. W Indiach mieszka wiele Dzieci Gai, które większość uwagi poświęcają uniemożliwieniu Czerwonym Szponom (znanym tu pod nazwą „dholi") zdziesiątkowania mieszkańców przeludnionego półwyspu. Patrzący w Gwiazdy wędrują po Chinach, Azji Południowowschodniej i Tybecie (źródłem legend o yeti mogą być spotkania z rozwścieczonym garou).

Garou toczą straszliwą bitwę o Japonię: wszystkim spodobał się surowy kodeks *bushido*, Tubylców Betonu pociąga wysoki stopień rozwoju technologicznego Kraju Kwitnącej Wiśni, zaś Władcy Cieni znakomicie bawią się manipulując ogromnymi *zaibatsu* (koncernami). Wszystkie plemiona próbują zdobyć tu przyczółek i wyjaśnić, czy Tancerze Czarnej Spirali odpowiedzialni są za japońskie podania o złych, zmiennokształtnych lisach.

W dżungli Indonezji schroniły się niedobitki innych azjatyckich likantropów i garou, bojąc się ich odwetu, niechętnie się tam zapuszczają. Na bazarach Dżakarty wiele się ostatnio słyszy o rekinołakach, pytonołakach i olbrzymich, rozumnych orangutanach. Najwyraźniej dzieje się tam coś ważnego, ale garou nie mają na ten temat żadnych dokładniejszych informacji.

Australia

Połączenia z Umbrą są tu szczególnie silne, czego dowodem jest zjawisko znane wśród aborygenów jako Wielki Sen, umożliwiające przekraczanie granicy pomiędzy światami.

Długi czas w Australii mieszkali Bunyipowie (patrz *Stracone plemiona*) – garou, które na swą trzodę wybrały zamieszkujące Tasmanię, należące do torbaczy, wilki tasmańskie. Plemienny totem, Tęczowy Wąż, obdarzył ich niezwykłą władzą, zarówno nad rzeczywistością, jak i Wielkim Snem. Przez długie lata uważani byli za najmędrszych i najpotężniejszych spośród garou.

Niestety, ani mądrość, ani moc nie wystarczyły, by uchronić się przed chciwością innych wilkołaków. Europejskie garou, prawie niezauważalnie wypaczone przez wpływ Żmija, pozazdrościły Australijczykom ich bogatego dziedzictwa duchowego. Powołując się na zagrożenie ze strony Żmija, Srebrne Kły, Fianna, Władcy Cieni i inne plemiona najechały Australię i choć Bunyipowie bronili się zaciekle, nie mogli sprostać przybyszom, mającym znaczną przewagę liczebną. Nie zdawali sobie też sprawy z zagrożenia, jakie niosła ze sobą obecność Krewniaków europejskich garou, którzy wytępili wilka tasmańskiego. Ostatniego z Bunyipów zabito w roku 1934, a wkrótce potem zmarł w niewoli ostatni wilk.

Garou, zamieszkujące obecnie Australię (i utrzymujące trzodę psów dingo zamiast wilków), żyją w strachu i wstydzie. W strachu, gdyż ostatnio coraz częściej znikają bez śladu całe szczepy, a wokół ich caernów znajduje się tropy ponoć wymarłych wilków tasmańskich. Stąd pogłoski o zemście Bunyipów, które nie pozwalają innym garou zapuszczać się nocą w głąb buszu.

Antarktyda

O ile wiadomo, na Antarktydzie nie ma żadnych garou. Dla większości wilkołaków jest to po prostu lodowe pustkowie, na które lepiej się nie zapuszczać. Są jednak i takie garou, które twierdzą, iż Antarktyda to opisywane w mitach Thule i nalegają na zorganizowanie wielkiej ekspedycji badawczej. Starszyzna uważa jednak, że lepiej zostawić ten ląd w spokoju.

Żmij

Jam duch jest, który ciągle przeczy,
I z racją! Bowiem co się rodzi,
Temu się też umierać godzi,
Więc lepiej się nie rodzić było.
Dlatego właśnie wszystko to,
Co się Zniszczenie zwie czy Zło,
Moją domeną jest i siłą.

J. W. Goethe, „Faust" (przekł. Emil Zegadłowicz)

Garou boją się i nienawidzą Żmija ponad wszystko. Bóg, demon, siewca potworów, uosobienie zepsucia, manifestacja mrocznej strony natury wilkołaków – bez względu na to, czym jest naprawdę, od zarania wieków budzi w nich przerażenie.

Tym bardziej więc na ironię zakrawa fakt, że tak niewiele jest o nim pewnych wiadomości. Mimo że wilkołaki walczą z jego sługami od tysiącleci, wciąż mało o nim wiedzą. Z pewnością żaden garou (może

z wyjątkiem Tancerzy Czarnej Spirali) nigdy Żmija nie widział ani z nim nie rozmawiał. Cała wiedza o nim pochodzi z uczynków jego sług, co sprawia, że niektóre wilkołaki wręcz podają w wątpliwość jego istnienie jako bytu osobnego od legionów służących mu rzekomo istot. Z drugiej strony poczynaniami Zmór, fomorów i innych, pomniejszych duchów zdaje się kierować jakaś wypaczona inteligencja. Dlatego też większość garou przyjmuje istnienie Żmija za pewne, chociażby dzięki przerażeniu i zniszczeniom, jakie sieje wśród innych istot.

Z ostatnich spostrzeżeń wynika, że wyróżnić można trzy główne aspekty Żmija, każdy z przypisanymi własnymi zastępami sług. Pierwszy z nich to Bestia Wojny, istniejąca najwyraźniej po to, by wszędzie nieść destrukcję i entropię. Drugi to Pożeracz Dusz – niszczyciel materii, energii i ducha. Trzeci zaś to podstępny Żmij Plugawiec, który niesie zagładę społeczeństwu ludzi.

Zmory

Pękają czaszki, trzaskają kości,
Kruszą się stawy, pazury rwą
Płaszczącą się, śliniącą, płaczliwą hordę
By oddać cześć łuskowatemu panu.

GWAR, „Gor-Gor"

Żmij najczęściej oddziałuje przez podległych sobie śmiertelników, ale służą mu również całe zastępy duchów, przez garou nazywanych Zmorami. Niektórzy Teurgowie twierdzą, że Zmory są ucieleśnieniem pewnych aspektów Żmija, ale większość wilkołaków widzi w nich samoistne byty, obdarzone własną wolą. Niemałe znaczenie ma tu fakt, iż Zmory często wyrażają się o Żmiju ze strachem i widać, że się go boją.

Zmory przebywają najczęściej w Umbrze, która jest ich macierzystym królestwem (są przecież duchami), gdzie wykorzystują swoją moc przeciw wszystkim napotkanym istotom. Potrafią również opętać zwykłych ludzi bądź garou i zmusić ich do rozmaitych złych czynów. Czasem Zmory przybierają formę materialną – zwykle po to, aby stoczyć walkę, a wówczas starają się przyjąć postać najohydniejszą z możliwych, żeby dodatkowo przerazić przeciwnika.

Zmory występują w niezliczonych odmianach. Część z nich zdaje się być ucieleśnieniem złowrogich sił i zjawisk. Z kolei inne to dziwaczne potwory, których stworzeniu nie towarzyszyła żadna spójna idea. Istnieją Zmory nienawiści, zanieczyszczeń, strachu i miriady innych, których nie da się tak łatwo określić.

Niektórzy spośród magów stworzyli teorię, zgodnie z którą Zmory są „produktem ubocznym" szamanistycznych praktyk garou, uosobieniem pojęć negatywnych zbyt abstrakcyjnych dla wilkołaków, by dały się ogarnąć w inny sposób. Teorii tej przeczą częste i gwałtowne ataki Zmór na magów.

Caerny Żmija

Oto młodzieńcy z brzemieniem na grzbiecie,
Skąd przybywają?
„Zapukaliśmy do wrót najciemniejszych otchłani Piekła,
Nie mogąc więcej tego znieść, weszliśmy tam".

Joy Division, „Decades"

Podobnie jak istnieją caerny poświęcone Gai, tak i znaleźć można miejsca poświęcone (a raczej przeklęte) Żmijowi, w których rządzi zła magia. Często nawet ziemia i powietrze są tam trujące.

Prawdziwe caerny Żmija leżą w jaskiniach głęboko pod ziemią. To stąd wzięły początek takie zjawiska, jak promieniowanie czy biotoksyny, to tu gromadzili się słudzy Żmija, a jego kapłani (później także pierwsi Tancerze Czarnej Spirali) uczyli się kierować przeklętą energią magiczną.

Choć we wnętrzu Gai zło rosło w siłę, to jednak dzięki czujności garou jej powierzchnia pozostawała względnie nie skażona. Zdarzało się, że jakieś wyhodowane przez Żmija okropieństwo wypełzało z otchłani z zamiarem szerzenia zagłady bądź zbezczeszczenia świętych miejsc, garou jednak tylko na to czekały. Odnajdywały je i w mrokach toczyły straszliwe bitwy. Stąd wzięły się między innymi legendy o Beowulfie i Grendelu, o Herkulesie i hydrze, o świętym Jerzym i smoku.

Pojawienie się technologii jądrowej i biochemicznej okazało się zgubne dla garou. Ludzie zaczęli na masową skalę wytwarzać wszystko to, co dotychczas pozostawało

skrytą w głębi ziemi istotą Żmija (Żmij dostrzegł w tym swoją szansę zdobycia przyczółka na ziemi). Nieprzemyślane procedury usuwania odpadów, potrzeba zwiększenia ilości broni w celu zapewnienia „bezpieczeństwa narodowego" i podejrzanie niedbałe kontrole doprowadziły do powstania na powierzchni globu caernów Żmija – wysypisk śmieci, poligonów nuklearnych, cmentarzysk odpadów itp. W takich miejscach zbierają się słudzy Żmija. Mieszkający w pobliżu ludzie kolejno przepadają bez wieści, zaś mieszkańcy z dalszego sąsiedztwa stają się podejrzliwi i ponurzy, jeżeli natychmiast nie wyniosą się z okolicy. Energie płynące z caernu zniekształcają ciała i umysły rodzących się i żyjących tu istot. Niektóre defekty są niezauważalne, inne natomiast wręcz groteskowe.

Nic tak nie cieszy Żmija, jak przejęcie caeru garou i sprowadzenie tu wszelkich trucizn i zepsucia, co pozwala za jednym zamachem odnowić moce potężnego magicznego miejsca i osłabić wilkołaki.

Zepsucie

Tajemnice, które w sobie kryję
Wypaczają mnie od wewnątrz
I czynią słabszym.

The Cure, „Sinking"

Żmij uwielbia korumpować swych największych wrogów – garou. Wilkołaki zdecydowanie opierają się jego zakusom, co nie znaczy, że nigdy nie słyszano o zdrajcach. Wszak dawały mu się skusić nie tylko jednostki, ale całe watahy, a nawet plemiona (patrz *Tancerze Czarnej Spirali*).

Zaczyna się zwykle od tego, że Żmij znajduje sobie jakiegoś samotnego, niezadowolonego garou, który nie cieszy się najlepszą opinią plemienia i bardziej interesują go dylematy właściwe śmiertelnym niż abstrakcyjna walka przeciw złu. Plugawi słudzy podsuwają mu coś, co mogłoby uczynić go potężniejszym – mogą nauczyć go nowego Rytuału, udzielić nowej mocy, ujawnić sekrety prastarej wiedzy. Wszystko w zamian za „drobną przysługę", którą może być udzielenie informacji na pozór bez znaczenia lub dostarczenie mało ważnego fetysza, „o którym i tak nikt nie będzie pamiętał". Tego rodzaju czyn pociąga za sobą wyrok śmierci, wydany na zdrajcę, ale Tancerze Czarnej Spirali lub Zmory chętnie znów mu pomogą, tym razem żądając czegoś więcej... i tak dalej, i tak dalej. Nadchodzi wkrótce moment, w którym dalsze zepsucie duchowe jest już nie do uniknięcia.

Garou, które służą Żmijowi, są chyba największym zagrożeniem dla własnej rasy, gdyż znają lokalizację caernów, wiedzą, kiedy odbywają się zgromadzenia, znają przeróżne plemienne sekrety. W miarę jak Żmij rośnie w siłę, coraz częściej mamy do czynienia ze zdradą, co z kolei prowadzi do nasilenia się paranoicznych zachowań i ksenofobii wśród szczepów. Widząc wszędzie ukrytych wrogów, garou odcinają się od potencjalnych sprzymierzeńców, jedno nieporozumienie pociąga za sobą kolejne, rozdrażnienie przechodzi w nienawiść, prowadząc dalej do gwałtownych reakcji. A Żmij syczy z zadowolenia w swych mrocznym legowisku...

Tancerze Czarnej Spirali

Nie wpadł do żadnej studni – w każdym razie nie przypadkiem: owszem, opuścił się do sztolni, jaką odnalazł, a kiedy powrócił, był odmieniony na twarzy, a dziwny wyraz już nigdy nie opuścił jego oczu.

Robert E. Howard, „Szkarłatna cytadela"
(przeł. Stanisław Plebański)

Garou wspominają o Tancerzach Czarnej Spirali niezwykle rzadko, najczęściej z nienawiścią i odrazą, a nawet ze strachem, są to bowiem garou, które zwróciły się ku Żmijowi. Przed wiekami należeli oni do plemienia Białych Wyjców, jednak dziś zło i nienawiść przepełnia Tancerzy. Dawno temu, przepędzone przez swych byłych pobratymców, sługi Żmija znalazły schronienie w głębokich czeluściach ziemi, ale wciąż wychodzą na powierzchnię jako siewcy śmierci i zniszczenia, którzy zasmakowali w mięsie innych garou. Walczą zaciekle, uwielbiają zabijać, ale największą radość sprawia im przywodzenie wilkołaków do zguby przez nakłanianie ich do podążenia drogą Żmija.

Trzeba przyznać, że dobrze służą swemu panu, co nie powinno zaskakiwać, gdyż są wcieleniem szaleństwa. Każdy z Tancerzy za młodu trafia do kryjówek szczepu w przepastnych otchłaniach, gdzie na pewien czas zostaje zamknięty w całkowitym odosobnieniu. Następnie prowadzi się go nad podziemne, przejrzyste jezioro i zmusza do spojrzenia w jego nieruchomą toń, w której widać oblicze Żmija w całej jego obrzydliwości. Wielu niedoszłych Tancerzy umiera ze strachu, zaś ci, którzy zdołają przeżyć, wypełzają z czeluści i przyłączają się do swego plemienia jako jego pełnoprawni członkowie, patrzący na świat przez pryzmat swego nieodwracalnie uszkodzonego umysłu. Obłęd jest największą słabością tego plemienia. Zdarza się, że Czarne Spirale atakują nie istniejących wrogów lub wprost przeciwnie, giną ze śmiechem, rzucając się w środek bitwy.

Ale w tym szaleństwie tkwi też ich siła. Sztukmistrze Tancerzy potrafią otwierać bramy między fizycznym światem i królestwem Żmija, mistycy przywołują demony wspomagające plemię w walce, sędziowie niszczą wrogów klątwami Żmija, Księżycowi Tancerze przetwarzają rzeczywistość w senne koszmary, zaś wojownicy potrafią pazurami rozedrzeć jej strukturę.

Wskutek wieloletniego przebywania w pobliżu podziemnych źródeł wszelakiego zepsucia, ciała Czarnych Spiral również uległy deformacji. W ludzkiej formie często mamy do czynienia z dziwacznie zeszpeconymi albinosami, a jako zwierzęta przypominają skrzyżowanie hieny z nietoperzem – przerośnięte oczy i uszy, łaciata, zielonoszara sierść, pomarszczona, luźno obwisła skóra i zęby, przypominające trójkątne kły rekina nie są może normą, ale nietrudno się na nie natknąć.

W przypadku spotkania garou z Tancerzem Czarnej Spirali żaden nie prosi o łaskę, żaden też nie byłby skłonny jej udzielić. Tancerz stanowi skazę na obliczu Gai, a garou doskonale zdaje sobie sprawę z czekających go tortur, gdyby się poddał.

Czarnych Tancerzy można spotkać wszędzie. Snują plany mające przyspieszyć triumf Żmija. Najczęściej urządzają sobie legowiska w głębokich tunelach i kryptach. Takie podziemne leża, noszące nazwę Gniazd, łączą się z głębszymi jeszcze otchłaniami, a Tancerze korzystają z sieci

tych połączeń i podróżują pomiędzy miastami ludzi. Garou uważają, że Czarne Spirale zawarły przymierze z innymi stworzeniami mieszkającymi pod powierzchnią ziemi. Ich zgromadzenia i ceremonie odbywają się w jaskiniach, gdzie przyłączają się do nich różni dziwaczni mieszkańcy podziemnego świata. Czasem Tancerze porywają ludzi, by uczestniczyli w ich obrzędach i mieli okazję „spotkać przyjaciół". Nie trzeba chyba dodawać, że żadnemu z ludzkich uczestników nie udało się przeżyć, gdyż zazwyczaj przypada im w udziale rola przekąski po uroczystości.

Totemem Tancerzy Czarnej Spirali jest lelek. Plugawe wilkołaki często w czasie polowań naśladują jego głos.

Pentex, Inc.

Jedną z największych na świecie korporacji jest tajemnicza instytucja, znana pod mianem Pentexu. Ten gigantyczny holding kontroluje niezliczone mniejsze firmy i wytwarza niewiarygodną gamę produktów – od komputerów Sunburst Enterprises, przez narkotyki Magadon, Inc., po produkty *role-playing* **Black Dog Game Factory**. Dzięki podległym sobie mniejszym firmom, Pentex utrzymuje pozycję faktycznego monopolisty na niektórych rynkach, w innych zaś ma znaczący udział. Z pewnością zajmuje czołową pozycję w światowej ekonomii, dając zatrudnienie ogromnym rzeszom ludzi na całym świecie. Jest też do głębi zinfiltrowany przez Żmija.

Bogactwa i władza Pentexu są tylko środkami prowadzącymi do wielkiego celu – podporządkowania całej planety Żmijowi. Dlatego też firma stara się stworzyć jak najwięcej caernów Żmija, wytwarzając i rozprzestrzeniając materiały radioaktywne, substancje rakotwórcze i zanieczyszczając środowisko, gdzie tylko zdoła, najchętniej oczywiście w siedzibach garou. Korporacja nieustannie wykupuje tereny, na których leżą święte miejsca wilkołaków, po czym zamienia je w przerażające pustkowia.

Pentex stara się również zasiać zepsucie w całej rasie ludzkiej. Wiele wytwarzanych przezeń produktów zawiera słabe Żmijowe trucizny, które działają powoli, subtelnie, ale w ostatecznym rozrachunku prowadzą do duchowej korupcji człowieka-konsumenta. Niektóre jego wytwory mogą wręcz zmienić istotę ludzką w fomora. Jak łatwo się domyślić, Pentex nie chce zwracać na siebie uwagi tego rodzaju działalnością, toteż wpływ jego produktów musi być prawie niezauważalny. – Tak, rzeczywiście Junior stał się ostatnio bardziej agresywny i słabiej się uczy, ale komu przyszłoby do głowy łączyć te fakty z obecnością ruchomej laleczki imieniem Bill (wykonanej z produkowanego przez Pentex tworzywa), którą dostał na gwiazdkę?

Niejednokrotnie już oskarżano holding i wchodzące w jego skład firmy o podejrzaną działalność, ale jak dotąd nigdy żadna z nich nie przegrała procesu o poważne pogwałcenie prawa. Główną tego przyczyną jest „życiowa" taktyka koncernu, polegająca na korzystaniu z usług najlepszych prawników i powiązań z półświatkiem (co pozwala pozbywać się niewygodnych osobników w rodzaju Karen Silkwood). Aby usunąć zagrożenie, Pentex może także sięgnąć do swych znacznych zasobów w świecie duchów. Na porządku dziennym jest zatrudnianie fomorów i Tancerzy Czarnej Spirali w charakterze agentów i strażników, jak również stawianie Zmór na straży strategicznych obiektów. Garou, które natkną się na ślady machinacji Pentexu, stają się rozdrażnione, gdyż potrafią wyczuć plugastwo Żmija.

Ale nie wszystkie działania Pentexu są złe i nie wszystkie pracujące dlań istoty to narzędzia w rękach Żmija. Większość pracowników i wielu dyrektorów korporacji to zwyczajni ludzie, wykonujący zwyczajną pracę. A że często ta „zwyczajna" praca prowadzi do celu, o którym wykonujący ją ludzie nie mają pojęcia... Niejeden garou boryka się z moralnym dylematem, jaki przedstawia sobą niegodziwość Pentexu w połączeniu z niewinnością pracowników.

Fomory

Złośliwa bestio, poczęta przez wiedźmę
Z samym szatanem, pokażesz się wreszcie?

William Shakespeare, „Burza"
(przeł. Stanisław Barańczak)

W odwiecznych zmaganiach z garou Żmij często potrzebuje szeregowych żołnierzy. Potrafi wprawdzie, choć stanowi to dla niego wielką trudność, tworzyć potwory i hodować Zmory, ale przecież jest przede wszystkim motorem zepsucia. Dlatego też najłatwiej przychodzi mu (i najbardziej zadowala go) przekształcanie w potwory stworzeń Gai. Czyni to na nieprzeliczone sposoby: poddaje ofiarę działaniu mutagenów, promieniowaniu, podstępem doprowadza do spożycia skażonej przez siebie substancji, bądź przeciąga ją na swoją stronę kusząc obietnicami władzy i potęgi.

W dawnych czasach, kiedy dzikie tereny były bardziej rozległe i zamieszkane przez więcej niż dziś odmian zwierząt, Żmij nie przebierał w ofiarach, doprowadzając do ohydnych mutacji: tak powstały smoki, mantikory i inne bestie wojny, stąd też wzięły początek liczne podania i mity. Współcześnie, w naszym pełnym racjonalizmu wieku, Żmij woli posługiwać się sługami werbowanymi spośród ludzi. Fianna nadali im nazwę fomorów.

Głównym celem fomorów jest walka z wilkołakami. Pojedynczy fomor nie stanowi dla garou problemu, ale większe stado może być śmiertelnie niebezpieczne. W celu nadania im jak największej skuteczności, Żmij zadbał o wszechstronne „ulepszenie" swych wojowników. Specjalne dary, jakimi ich obdarza, mogą być rozmaite: od nadludzkiej siły, przez chitynowy pancerz, po zdolność paraliżowania przeciwnika (lista Atrybutów, Zdolności i mocy fomorów znajduje się w *Dodatku*).

Oczywiście moc ma swoją cenę. Dusza, a częstokroć i ciało, człowieka służącego w ten sposób Żmijowi, ulega okrutnym przeobrażeniom. Żmij faktycznie obdarowuje mocą, ale zarazem skazuje na wieczne potępienie. Większość fomorów to bezrozumni kanibale o zniekształconych ciałach, czyhający na ofiary w leśnych ostępach i w pobliżu wysypisk odpadów. Tylko nieliczni zachowują normalny wygląd i pozory rozsądku – tych wykorzystuje się do infiltracji ludzkiego społeczeństwa.

Kontrolowane przez Żmija koncerny, szczególnie Pentex, nierzadko z rozmysłem rozmieszczają mutagenne toksyny w pobliżu swych siedzib, zapoczątkowując tym samym transformację swych pracowników w fomorów.

Inni przeciwnicy

Dobrze byłoby, gdyby Żmij był jedynym nieprzyjacielem garou, gdyż jest i tak wystarczająco niebezpieczny. Ale wilkołaki nie mają tyle szczęścia. Ich skór pożądają – w przenośni, ale aż nazbyt często dosłownie – niezliczone inne istoty, począwszy od śmiertelników, przez magów, na wampirach kończąc.

Łowcy

Bom zmęczony już łowem i rad bym odpoczął.

anonim, „Lord Randall"

Zdaje się to zakrawać na samobójstwo, ale zdarzają się wśród ludzi tacy, którzy polują na wilkołaki, z różnych zresztą powodów: komuś garou zabił w szale ukochaną osobę; ktoś inny jest przekonany, że garou służą złu; jeszcze innym kieruje zwykła, naukowa ciekawość. Są nawet szaleńcy, w rodzaju słynnego Samuela „Obdzieracza" Haighta, którzy wierzą, że przez rytualne zgładzenie garou można posiąść jego moc.

Łowcy garou należą do rzadkości. Większość ludzi nie przyjmuje do wiadomości istnienia wilkołaków. Delirium sprawia, że ich umysł odrzuca nawet fakt bezpośredniego spotkania z garou. Aby dostrzec wilkołaka takiego, jakim jest naprawdę, trzeba albo należeć do Krewniaków (być człowiekiem, który posiada geny garou), albo mieć iście stalowe nerwy.

Jeszcze rzadziej można spotkać takich łowców garou, którym się powiodło. Niemal niemożliwe jest, aby człowiek pokonał wilkołaka w walce – a tego żaden łowca nie zdoła uniknąć. Mimo powszechnie znanej wrażliwości garou na srebro, ich szybkość i siła praktycznie gwarantują im zwycięstwo.

Developmental Neogenetics Amalgamated

Firma biotechnologiczna, znana pod nazwą Developmental Neogenetics Amalgamated, przoduje w badaniach genetycznych i medycznych. Korporacja zachowuje pozory przyzwoitości, ale kierujący nią naukowcy są w zupełności pozbawieni ludzkich uczuć. Każdy sposób prowadzący do ulepszenia świata zgodnie z wizją DNA jest dobry – jej pracownicy dokonują więc tajnych eksperymentów także na ludziach.

Firma nie bierze na razie czynnego udziału w wyniszczaniu naturalnego środowiska, choć bez wątpienia byłaby w stanie wyprodukować broń biologiczną czy defolianty na masową skalę. Garou nie interesowałyby się nią zbytnio, gdyby nie to, że dwa lata temu w ręce naukowców DNA wpadł nieostrożny wilkołak, którego skrupulatnie przebadano, poddano różnym eksperymentom, a na koniec dokonano na nim wiwisekcji. Teraz korporacja, świadoma już istnienia garou, chciałaby dowiedzieć się o nich czegoś więcej. Szczególnie fascynują ją zdolności regeneracyjne wilkołaków. Szefostwo DNA kwituje śmiechem przesądy i uważa garou za mutanty, będące źródłem legend o likantropach, a nie wilkołaki. Tym niemniej wie sporo o fizjologii wilkołaków. Ponadto udało im się złapać kolejnego garou i natrafili na ślad dwóch następnych.

Pracownicy DNA są znakomicie wyszkoleni i mają dostęp do najnowszych rodzajów broni. Udało im się nawet skonstruować broń biochemiczną, która może zadać garou prawdziwe obrażenia. Wiedzą o „uczuleniu" wilkołaków na srebro, ale wolą brać je żywcem, toteż opracowali specjalną mieszankę gazu łzawiącego i obezwładniającego, oddziałującą na garou.

Wampiry

Byłaś wampirem, mała, i teraz jestem chodzącym trupem.
Concrete Blonde, „Bloodletting"

Wampiry są władcami miast i odwiecznymi wrogami garou, które uważają krwiopijców za wcielenie niesionego przez Żmija zepsucia i obrazę dla cyklu życia Gai. Dlatego też nieustępliwie walczą z dziećmi nocy i nierzadko bywa tak, że wyruszają na wyprawę wojenną do samego serca miasta w poszukiwaniu skór i głów wampirów.

Nie zmienia to faktu, że tego rodzaju misje są co najmniej niebezpieczne. Wprawdzie żywym trupom niełatwo dorównać wilkołakom w uczciwej walce, ale dysponują wielką mocą rzucania uroków i są bardzo przebiegłe. Ponadto krwiopijcy wymieniają życie stworzeń Gai na otrzymany od Żmija dar życia w śmierci, dzięki czemu cieszą się długowiecznością. Tak więc plany snute przez jednego wampira mogą dotyczyć całych pokoleń wilkołaków. Przykro jest słyszeć pełen wstydu skowyt garou, który właśnie zdał sobie sprawę, że jego „szlachetne" działania były efektem manipulacji wampira.

Magowie

Garou nie przepadają za ludźmi-magami. W najlepszym wypadku postrzegają ich jako aroganckich, fałszywych i tajemniczych. W najgorszym przypadku magowie najeżdżają na caerny wilkołaków, wykorzystując życiodajną energię Gai dla własnych potrzeb. Zdarza się, że garou zawierają sojusze z magami, szczególnym szacunkiem darząc bractwo Mówiących we Śnie (Dreamspeakers), ale zwykle wolą się trzymać od nich z daleka. Czerwone Szpony bardzo ich nienawidzą i często organizują wyprawy wojenne mające na celu zdobycie skór wrogów, co wcale nie przychodzi im łatwo.

Garou zdają sobie sprawę, że magowie potrafią być niebezpiecznymi przeciwnikami, zwłaszcza jeśli zdążą przygotować się do walki. Poza tym zawarli wiele paktów z rozmaitymi duchami zamieszkującymi Umbrę, by później posłużyć się nimi i zaatakować duchy – totemy wilkołaków.

Zalecane książki i filmy

Na poniższej liście znalazły się pozycje mogące stanowić dobry punkt wyjścia do głębszych rozważań o wilkach i środowisku naturalnym. Polecane filmy i książki poświęcone wilkołakom mają w zamyśle pomóc w stworzeniu odpowiedniej atmosfery na sesjach. Jednak większość dzieł opisuje garou jako bezrozumne, wściekłe bestie. Niestety, Delirium sprawiło, że ludzie właśnie tak odbierają wilkołaki.

Książki

- Barry Lopez *Of Wolves and Men*. Jedna z najlepszych pozycji wprowadzających w tematykę wilków i ich zachowań, z której jasno wynika, że zwierzęta te nie są potworami, za jakie zwykło się je uważać.
- Farley Mowat *Never Cry Wolf* (jest też film). Opowieść o wilczej naturze, jej twórca jest znanym przyrodnikiem.
- *Mity i legendy Indian amerykańskich* stanowią znakomite źródło opowieści, które można wykorzystać do przygód z udziałem garou (przykład z wydania amerykańskiego: *American Indian Myths and Legends*; wyboru dokonali Richard Erdoes i Alfonso Ortiz).
- Jack London *Zew krwi* i *Biały kieł* to klasyczne powieści, których głównymi bohaterami są wilki.
- S. P. Somtow *Moon Dance*. Opowieść o tym, jak europejskie wilkołaki emigrują do Ameryki i wywołują konflikt terytorialny z mieszkańcami tych ziem. Bardzo dobry horror.
- Al Gore, wiceprezydent USA, *Earth in the Balance: Ecology and the Human Spirit*. Przyzwoita książka, traktująca o współczesnych problemach związanych z ochroną środowiska, poparta solidną wiedzą naukową.

Filmy

- *Wilczek* to opowieść o wilkołaku-Indianinie, mieszkającym na Manhattanie.
- *Towarzystwo wilków* w reżyserii Neila Jordana. Wilki w bajkach.
- *Amerykański wilkołak w Londynie* Johna Landisa. Jeden z najlepszych filmów w swoim gatunku. Obejrzyjcie go koniecznie.
- *Człowiek wilk*, scenariusz Curt Siodmak. Klasyczny już film, w którym Lon Chaney Jr. walczy z klątwą likantropii w scenerii omglonych wrzosowisk Walii.
- *Skowyt* (pierwszy część, nie następne) w reżyserii Joego Dante. Zabawna historia o psychologii *New Age* i wilkołakach – i o tym, jak nie idą ze sobą w parze. Pierwszy znaczący film, w którym pokazano wilkołaka w postaci pół wilka, pół człowieka (crinos), w ludzkiej postaci z wilczą głową.
- *Wilk* w reżyserii Mike'a Nichollsa, w którym w wilkołaka wcielił się Jack Nicholson.

Rozdział trzeci: Narracyjny styl gry

I nam coś z tego opowiedz, a zacznij, skąd chcesz, boska córko Dzeusa.
Homer, „Iliada" (przeł. Jan Parandowski)

Snucie opowieści od dawna stanowi jedną z głównych rozrywek rodzaju ludzkiego. Niesamowite historie o duchach, ufo, dzielnych rycerzach i pięknych księżniczkach towarzyszą nam od urodzenia. Mogłoby się zdawać, że po 10 000 lat powinny się nam znudzić, ale tak się nie dzieje – każdego dnia pojawiają się kolejne.

Wśród opowieści pisarzy, bardów czy gawędziarzy są historie nowe, oryginalne i ożywcze, są też takie, które tylko powtarzają ograne motywy. Jeżeli narrator jest naprawdę dobry, ludzie słuchają ich z wypiekami na twarzy. Jeżeli nie, odchodzą znudzeni.

W większości z tych opowieści słuchacze są jedynie biernymi obserwatorami. W **Wilkołaku** mają szansę stać się kimś więcej.

Narracja interaktywna

Historie opowiadane w **Wilkołaku** są interaktywne, co oznacza, że publiczność (trupa) odgrywa w ich tworzeniu równie znaczącą rolę jak Narrator. On tworzy opowieść, oni wpływają na jej przebieg. Powiedzmy, że Narrator uzna, iż jedyną szansą na ocalenie watahy będzie pokonanie Zenubisa, pradawnego ducha służącego Dzikunowi, który opętuje wilkołaki i zmusza je do bratobójczych walk. Nie on jednak ustala, w jaki sposób bohaterowie mają tego dokonać, wszystko zależy od graczy.

Czy zaczną szukać stwora w świecie duchów? Zmuszą go, by opętał inną istotę, a wówczas uwięzą? Będą usiłowali zwieść go tak, by przejął kontrolę nad ich nieprzyjacielem, a następnie zniszczą go? A może spróbują ubić z nim interes?

Bez względu na to, jak Narrator skonstruuje wyjściową sytuację, od graczy zależy ostateczne rozstrzygnięcie, a to sprawia, że stają się równie ważni dla powstającej opowieści jak sam Narrator.

Narrator

Bohaterowie nie mogą istnieć w pustce, bez świata pełnego ludzi i wydarzeń, uzupełniających ich osobowości. Rola Narratora polega na stworzeniu wiarygodnego świata i wymyśleniu historii, które będą się w nim rozgrywały.

Narracyjny styl gry nie jest tak trudny, jak mogłoby się wydawać. Świat **Wilkołaka** został oparty na świecie rzeczywistym, co pozwala Narratorowi wykorzystywać doświadczenia z życia codziennego do tworzenia historii. Rzecz jasna, Świat Mroku i nasz różnią się od siebie, nie są to jednak zbyt duże różnice. Ponadto jedyną bardziej złożoną kulturą, na jaką natknąć się mogą gracze, jest kultura garou, a tę szczegółowo opisano w niniejszym podręczniku.

Narrator może wykorzystywać fakty z naszej rzeczywistości, aby uczynić grę bardziej intrygującą. Czy ten stary magazyn przy Main Street naprawdę jest opuszczony? Co w rzeczywistości stało się z domem farmera, stojącym przy samej drodze? Dlaczego zdjęto z anteny jedyną porządną stację? Dla kogo pracuje policja? Co dzieje się w tym biurowcu po zmroku?

Oczywiście wymienione powyżej pomysły są tylko prostymi przykładami. Jednym z najważniejszych (i dających

najwięcej satysfakcji) aspektów narracyjnego stylu gry jest możliwość stworzenia całego świata, zamieszkanego przez mnóstwo istot, od podstępnych sług Żmija poczynając, na szlachetnych wilkołakach kończąc.

Możliwość wykreowania własnego świata, własnej opowieści może być powodem, dla którego ktoś postanowi zostać Narratorem, ale nadrzędnym *celem* powinno pozostać zapewnienie rozrywki graczom. Nie da się zaprzeczyć, że bycie Narratorem wymaga zarówno czasu, jak i sporego wysiłku, nie wolno jednak zapominać, że i gracze poświęcają swój czas, który mogliby spędzić czytając książkę, oglądając film, umawiając się na randkę lub bawiąc się w rodzinnym gronie. Jeśli więc, mając taki wybór, zdecydują się na grę, Narrator powinien dołożyć wszelkich starań, aby dobrze się bawili.

Opowieść

Stworzenie ciekawej historii wymaga od Narratora umiejętności odpowiedniego doboru elementów, które wejdą w jej skład. Czasami można zająć graczy jakimś ogranym pomysłem (stawiając im na przykład na drodze wyjątkowo paskudny czarny charakter lub podsuwając ciekawy fetysz, który zechcą włączyć do swojej kolekcji), ale utrzymanie ich zainteresowania przez dłuższy okres wymagać będzie sporego wysiłku i pomysłowości.

Podstawowym składnikiem dobrej narracji jest solidne przygotowanie. Nie znaczy to jednak, że Narrator ma spisać sztywny plan sesji, zgodnie z którym zmusi graczy do wykonywania kolejnych posunięć. Gracze muszą mieć możliwość włączania się w opowieść za pośrednictwem swych bohaterów, są też w równym stopniu odpowiedzialni za to, co będzie się działo w trakcie gry. Dlatego też, jeśli na wstępie Narrator ograniczy ich wolność wyboru, nie tylko wszyscy będą się kiepsko bawić, ale i sama opowieść na tym ucierpi.

Aby uniknąć takiej sytuacji, prowadzący powinien stworzyć elastyczny, ramowy zarys prawdopodobnych wydarzeń i szkice postaci, które wezmą udział w historii, po czym rozpocząć opowieść od pierwszego punktu planu – niech, na przykład, bohaterom graczy zdarzy się zobaczyć, jak niedaleko caernu ze śmieciarki wyładowane zostają cuchnące beczki. Od tego, jak zareagują, zależy dalszy przebieg akcji.

Jeśli nie zareagują tak, jakbyś tego, drogi Narratorze, oczekiwał, powinieneś albo odpowiednio zmodyfikować fabułę, albo porzucić na jakiś czas własne plany i przekonać się, dokąd zaprowadzą ich poczynania. Trudno wskazać, która z tych możliwości jest gorsza, a która lepsza – jest to bowiem kwestia twoich preferencji. Jeśli nie najlepiej radzisz sobie z improwizacją, staraj się przez cały czas panować nad rozwojem sytuacji.

Bywa i tak, że gracze nie są w stanie pchnąć do przodu opowieści – wówczas trzeba pobudzić do działania ich wyobraźnię i zrobić coś, żeby bardziej się zaangażowali w grę. Nie wolno ich do niczego *zmuszać*, lepiej pokazać marchewkę i obserwować, kusić do działania.

Inną opcją jest oddanie inicjatywy graczom, kiedy to improwizujemy reagując na ich poczynania bądź oczekujemy na wydarzenie przewidziane fabułą. Wracając do śmieciarki: jeśli gracze pozwolą jej odjechać i nie podążą jej śladem ani nie sprawdzą, co znajduje się w pojemnikach, z beczek zaczyna się sączyć „miód" wabiący Zmory, który zanieczyszcza glebę. Załóżmy, że nasi bohaterowie nie zauważą tej nocy niczego niezwykłego. Wówczas może zwrócą uwagę na fakt, że w przeciągu tygodnia cała zieleń w pobliżu caernu zwiędła i zaczyna usychać. Jeśli jednak nadal nie podejmą żadnych kroków, pojawią się zwabione „miodem" Zmory i zniszczą caern – miejsce, w którym mieszkają garou.

Z drugiej strony, może zdarzyć się i tak, że gracze postanowią zrobić coś zupełnie nieoczekiwanego, ale skutecznego – na przykład skontaktują się z miejscowymi działaczami ochrony środowiska. Może warto wówczas odwlec przybycie Zmór, żeby przekonali się, w jakim stopniu miejscowe władze są skorumpowane przez Żmija. Odkrycie, że walka z biurokracją potrafi być równie męcząca, jak walka z fomorami, nie zajmie im wiele czasu.

Niektórzy Narratorzy znacznie lepiej się bawią, gdy sami nie są w stanie przewidzieć, co się za chwilę wydarzy. Tego typu swobodny model narracyjnego stylu gry stawia przed graczami i prowadzącym ogromne wymagania, ale zostawia więcej miejsca na twórcze reakcje obu stron. Narrator może w ten sposób odkryć zupełnie nowy poziom prowadzenia historii. Powstają fabuły, które w przeciwnym wypadku nawet nie przyszłyby mu d głowy, zaś gracze bardziej angażują się w kronikę, widząc, że mają wpływ na jej treść.

Improwizacja może okazać się zbyt trudna lub zwyczajnie nie pasować do stylu gry prowadzonej grupy. Wówczas Narratora czeka tworzenie dopracowanych w szczegółach przygód, w których zapewni graczom wiele różnych opcji postępowania.

Tworzenie opowieści

Są różne szkoły konstruowania opowieści, ale wymienimy tu trzy najczęściej spotykane: na podstawie postaci bohatera, na podstawie wydarzeń i takie, w których liczy się przede wszystkim nastrój.

W pierwszym przypadku Narrator osnuwa wątek przygody wokół jednej postaci, najczęściej jakiegoś antagonisty grupy. Przykładowo może mu się spodobać idea istnienia potężnego Wendigo, który nienawidzi garou z innych plemion i zamierza wygnać je wszystkie z Ameryki Północnej, po czym, trzymając się takiej jasno zarysowanej koncepcji głównego bohatera, tworzy resztę historii. Powiedzmy, że Wendigo zawrze pakt ze Żmijem, który, w zamian za oddanie w jego władanie któregoś ze znaczących caernów, obdaruje go potężnym fetyszem, mającym moc zabijania wilkołaków.

Rzecz jasna „wybraniec" Narratora nie musi wcale być nieprzyjaźnie nastawiony do bohaterów. Przeciwnie, może zachowywać się wobec nich neutralnie, być ich sprzymierzeńcem, czy wręcz członkiem ich watahy. Nikt nie broni uczynić centralną postacią tego typu opowieści jednej z postaci prowadzonych przez graczy, jeśli Narrator uzna, że znalazła się nieco w cieniu.

Opowieść drugiego rodzaju wygląda zgoła odmiennie – jej zaczątek stanowi jakieś wydarzenie, w które Narrator wplątuje kolejne postaci. Znów pora na przykład: niespodziewanie wszystkich caerny w Nowym Jorku tracą moc. Winni są – duch służący Tkaczce, który zasmakował w magicznej energii caernów, i mag, który wypuścił go na wolność.

Najtrudniej stworzyć opowieść, w której stawiamy na nastrój, ale też często takie historie są najbardziej satysfakcjonujące. Narrator, mając na uwadze efekt, który chce osiągnąć, dobiera odpowiednie istoty, wymyśla odpowiednie wydarzenia itp. W **Wilkołaku** nastrojowe przygody utrzymane są najczęściej w konwencji horroru, choć nie jest to reguła.

Wyobraźmy sobie, że Narrator postanawia odwołać się do prawdziwego życia graczy. Przykłady? Gdyby chciał, żeby spojrzeli na swoje życie bardziej obiektywnie, może zaplanować dla nich uwolnienie podobnych im śmiertelników z łap szatańskiego naukowca z DNA. Ci zaś, zamiast im podziękować, przerażeni odkryciem istnienia wcielonych diabłów (wilkołaków), zwrócą się przeciwko nim – i tu zaczyna się właściwa opowieść.

Narrator może też wymyślić historię kierując się preferencjami graczy. Jeśli jest wśród nich taki, który odżywa w scenach walki, a poza tym się nudzi, warto zaplanować wartko płynącą opowieść, pełną przyprawiających o szybsze bicie serca starć. W przypadku kogoś, kto przedkłada nad walkę historie, w których trzeba się wykazać myśleniem i umiejętnościami aktorskimi, najlepsza będzie intryga, rozgrywająca się podczas zgromadzenia garou, a zmuszająca graczy np. do powstrzymania rywalizujących watah od bratobójczych walk. Cel postawiony przed graczami jest jednak w takiej sytuacji drugorzędny – na pierwszy plan wysuwają się możliwości odegrania wyznaczonych ról.

Wiele opowieści znajduje się w publikowanych przez firmę **White Wolf** dodatkach – można je wykorzystać jako wzorce przy tworzeniu własnych przygód. Jeśli macie problemy z improwizowaniem podczas prowadzenia sesji, znajdziecie tam wiele gotowych historii, uwzględniających rozmaite opcje postępowania. Nawet jeśli świetnie idzie wam przygotowywanie własnych opowieści, w publikacjach **White Wolfa** znajdziecie ciekawe pomysły. Nie znaczy to wcale, że dodatki są niezbędne – wystarczy obejrzeć dobry film czy przeczytać książkę, by znaleźć coś dla siebie.

Elementy składowe opowieści

Ludzie wymyślili już miliony różnych historii, ale te najlepsze zawsze mają pewne cechy wspólne. Opowieść powinna mieć myśl przewodnią, określony nastrój itp. Warto zadbać, by nastąpił w niej jakiś konflikt, podzielić ją na kilka części (początek, część centralną i zakończenie), umiejętnie porcjować napięcie i zakończyć mocnym akcentem. Warto by Narratorowi podczas tworzenia fabuły przyświecał jakiś nadrzędny cel.

Myśl przewodnia

Opowieści mają tendencję do rozłażenia się, szczególnie gdy Narrator nie panuje nad sytuacją. Wyobraźmy sobie historię, w której bohaterowie, rozwiązując zagadkę kryminalną, zaczynają atakować podejrzanych, policję i siebie nawzajem. Najłatwiejszą metodą utrzymania kontroli nad przebiegiem wydarzeń jest określenie myśli przewodniej opowieści.

Może to być coś niewinnego – jak na przykład zasada „w *zespole* nie ma miejsca na *Ja*" lub teza bardziej wymyślna, na przykład „nasilające się uprzemysłowienie społeczeństwa doprowadziło do mechanizacji rodzaju

ludzkiego". W pierwszym przypadku Narrator nie będzie miał trudności z opracowaniem przygody, która wykaże, że drogą do sukcesu jest wspólne działanie. Natomiast w drugim fabuła osnuta zostanie wokół wątku wykorzystywania ludzi na podobieństwo narzędzi.

Mimo że większość graczy nigdy nie pozna myśli przewodniej opowieści, Narrator powinien starać się, aby wszystkie wydarzenia były jej podporządkowane. Właściwy dobór tematu zapewni historii trwałość, wewnętrzną moc i spójność, których w przeciwnym wypadku mogłoby zabraknąć. Nie należy za wszelką cenę dążyć do tego, by przyświecająca przygodzie idea była dla wszystkich oczywista – łatwo w ten sposób zrazić graczy do zabawy. Lepiej przedstawić i rozwijać główną myśl snując opowieść, ale wnioski pozostawić graczom.

Myśl przewodnią przyświecającą **Wilkołakowi** nietrudno wkomponować we własne opowieści. Gra jest odbiciem konfliktu pomiędzy jednostką i światem zewnętrznym. Garou ze wszystkich sił starają się zachować równowagę wewnętrznego i zewnętrznego aspektu swojej psyche – zupełnie jak ludzie, walczący o uświadomienie sobie kierujących nimi popędów i pragnień, nie zapominając o społeczeństwie, w które muszą się do pewnego stopnia wpasować. Podobnie garou usiłują przestrzegać woli Gai i reguł narzuconych im przez kulturę, a zarazem zaspokoić własne potrzeby.

Nastrój

Opowieść, w której dominuje określony nastrój, potrafi okazać się źródłem czegoś więcej niż tylko rozrywki. Tworząc nastrój Narrator wywołuje emocjonalną reakcję graczy – jeśli ci rozumieją i czują, co się dzieje z ich bohaterami, gra może wznieść się na zupełnie nowy poziom.

Nastrój decyduje o typie opowieści. Narratorzy częstokroć specjalizują się w uzyskiwaniu jednego rodzaju atmosfery na sesji, czy to ponurej i mrocznej, czy, przeciwnie, wesołej i pogodnej – nie powinni się jednak do tego ograniczać. Nie do wszystkich historii pasuje humorystyczne podejście, toteż skupienie się tylko na tym jednym ich rodzaju znacznie ogranicza kronikę. „Luz" taki nie sprawdzi się na przykład w opowieściach o tragicznej śmierci watahy.

Narrator powinien tworzyć nastrój od pierwszych chwil opowieści. Jeśli ma to być historia lekka, łatwa i przyjemna, może zacząć od puszczenia graczom sympatycznej piosenki i stwierdzenia, że oto mamy piękny, słoneczny dzień, oni zaś słuchają samochodowego radia, pędząc luksusową limuzyną na wydawane przez inną watahę przyjęcie. Tego typu wstęp powinien wprowadzić ich w odpowiedni nastrój przed czekającą rozprawą z kojotołakiem, który płata figle miejscowym garou.

Należy wykorzystywać każdą nadarzającą się sposobność do podkreślenia nastroju. Jeśli opowieść toczy się zgodnie z planem, gracze sami o to zadbają – będą patrzeć na wszystkie wydarzenia przez pryzmat panującej atmosfery.

Sceneria

Gracze mogą do końca nie mieć pewności, jaka idea przyświecała całej opowieści lub jaki właściwie był jej nastrój, ale bez wątpienia zwrócą uwagę na scenerię, w jakiej będzie się rozgrywała. Ciekawe, realistycznie zaprojektowane otoczenie przydaje wiarygodności pozostałym elementom historii. Można zresztą liczyć na to, że wyobraźnia graczy wypełni pozostawione przez Narratora ewentualne luki. I na odwrót – ograniczona, nudna sceneria zaszkodzi nawet całkiem niezłej przygodzie, zmuszając graczy do koncentrowania się na niedociągnięciach.

Oczywiste wydaje się, że akcja opowieści będzie się zwykle toczyć w różnych miejscach: może na przykład zacząć się w caernie, by potem przenieść się do położonego na odludziu domku i wreszcie poprowadzić graczy przez Umbrę do centrum Chicago. Snucie opowieści toczącej się w całości w jednym miejscu może okazać się interesującym eksperymentem, ale nawet fabuła krótkich historyjek często obejmuje przemieszczanie się bohaterów w przestrzeni.

Nie wszystkie takie miejsca trzeba opracowywać szczegółowo, ale Narrator musi postarać się wiernie przekazać graczom, co widzą, słyszą i czują ich postacie, co zmniejszy liczbę zadawanych przez nich później pytań. Należy tu uwzględnić pogodę, zapachy, przedmioty i wiele innych czynników.

Takie opisanie świata **Wilkołaka** jest o tyle ułatwione, że w znacznej mierze przypomina on nasz własny. Większość scenerii (lasy, budynki itp.) jest identyczna lub przynajmniej bardzo podobna do rzeczywistych odpowiedników. Znika więc konieczność zapamiętywania szczegółów „wystroju" obcej, zmyślonej krainy (wyjątkiem są tu wycieczki, w których bohaterowie przemierzają Umbrę, ale ten obszar Narrator może opisać jak mu się żywnie podoba).

Konflikt

W sercu każdej opowieści znajduje się konflikt, przy czym „konflikt" wcale nie znaczy „walka". Przeciwnie, najciekawsze są właśnie te, które rozstrzyga się bez użycia siły. Chodzi tu o różnice interesów, jakie garou napotkają dążąc do wytkniętego celu. Kiedy wyższy Rangą garou rozkaże podwładnym wymordowanie obozującej w pobliżu grupki bogu ducha winnych ludzi, nie ma to nic wspólnego z walką, a konflikt bierze się z oporu przed podporządkowaniem się poleceniu. Bohaterowie muszą dowiedzieć się, dlaczego przywódca tak nastaje na życie tych ludzi i znaleźć inne wyjście z sytuacji. Nie powinno dojść do żadnych starć, ale konflikt będzie wyraźnie widoczny.

Można wyróżnić różne kategorie konfliktów, co na język **Wilkołaka** tłumaczy się następująco: garou kontra pojedynczy przeciwnik, garou kontra społeczeństwo, garou kontra natura, garou kontra nieznane i garou kontra on sam. Wybranie odpowiedniego z nich znacznie ułatwia ułożenie opowieści.

Najczęściej występującą kategorią konfliktów jest pierwsza z wymienionych – przykładem może być walka z zabójcami, wynajętymi przez Pentex potężnymi duchami, istotami nieumarłymi, mająca na celu pokrzyżowanie planów Tancerza Czarnej Spirali.

Drugi pod względem częstotliwości wykorzystania w **Wilkołaku** jest motyw „garou kontra społeczeństwo", przy czym przez *społeczeństwo* rozumie się zazwyczaj (choć nie zawsze) społeczność ludzką. Jednak konflikt z kulturą garou, z jej sztywnymi regułami, może okazać się niezgorszą zagwozdką – nietrudno znaleźć się w sytuacji wymagającej przeciwstawienia się odwiecznym tradycjom i zwyczajom. Walka ze społeczeństwem to często przykre, ale i niezwykle satysfakcjonujące doświadczenie.

Mogłoby się wydawać, że pomysł „garou kontra natura" zawiera wewnętrzną sprzeczność, ale wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi i powodzie są dla wilkołaków równie groźne, jak dla ludzi (no, może niezupełnie). Ten rodzaj konfliktu zwykle wykorzystywany jest jako uzupełnienie innego. Na przykład w sytuacji, gdy grupa garou zmaga się ze śnieżycą, starając się dotrzeć do przytułku dla obłąkanych i sprawdzić, czy szalony wilkołak wydostał się na wolność.

„Garou kontra nieznane" to konflikt, z którym najczęściej mamy do czynienia w Umbrze, ale nie tylko – staje się on udziałem każdego lupusa, który wchodzi do miasta. Wyobrażacie sobie zdezorientowanie watahy na widok rekinołaka?

Narratorzy najrzadziej sięgają po motyw „garou kontra jego własna natura", mimo iż umożliwia on tworzenie fascynujących opowieści. Najczęściej występuje wówczas, gdy wilkołak musi zapanować nad bestią, która w nim siedzi i uniknąć wpadnięcia w furię, by osiągnąć wyznaczony cel. Inna możliwość to zmuszenie bohatera do pokonania własnej słabości, bowiem tylko w ten sposób uda mu się rozwiązać nurtujący go problem.

Fabuła

Akcja opowieści nie przebiega w sposób całkowicie losowy. W każdej historii wyróżniamy trzy fazy: zawiązanie akcji, środek i zakończenie. Podobnie jak ma to miejsce w innych opowieściach – czy to książkowych, czy filmowych – w grach narracyjnych, takich jak **Wilkołak**, fabuła jest ciągiem wydarzeń, układającym się w całość.

Opowieść składa się z pojedynczych scen, z których każda w jakiś sposób posuwa akcję naprzód. Ogólnie rzecz biorąc, pierwsza scena ma za zadanie przyciągnąć uwagę graczy i pozwolić im z grubsza zorientować się, co się dzieje. W środkowych scenach pojawia się i narasta konflikt, by w zakończeniu rozstrzygnąć się w taki czy inny sposób.

Jeśli więc zdefiniujemy opowieść jako ciąg wydarzeń, fabuła będzie określać porządek, w jakim sceny te następują. Nie można upraszczać jej do przebycia przez bohaterów drogi od punktu A do punktu B, tym niemniej różnica między dobrą i złą fabułą nie polega na stopniu zawikłania. Warto opleść intrygę mgłą tajemnicy, ale nadmierna, zbędna złożoność tylko zaszkodzi nawet dobrej historii.

Dobra fabuła wymaga także odpowiedniego tempa. Narrator nie powinien przedstawiać jej graczom w uporządkowany, łatwy do przewidzenia sposób. Lepiej ożywić ją jakimiś „ekscesami", w rodzaju nagłych zwrotów akcji czy intrygujących wątków pobocznych, które częstokroć sprzyjają rozwojowi wydarzeń, nie hamując go i powoli prowadząc do kulminacji.

A oto ogólny szkic dobrze skonstruowanej historii:

Najpierw stwórz scenę, która pozwoli graczom wczuć się w rolę odgrywanych postaci. Następnie zarzuć przynętę – czyli opisz coś, co będzie początkiem fabuły. Niech, na przykład, na progu domu naszych bohaterów zjawi się śmiertelnie ranny fomor, z którym kiedyś walczyli. Ledwie starcza mu sił, by wychrypieć: „Strzeżcie się złotego muła", po czym umiera. Udało ci się złapać graczy na haczyk.

Teraz czas na ciąg wzlotów i upadków, które spowodują stopniowe narastanie napięcia. W miarę odkrywania przez postaci graczy nowych faktów, atmosfera powinna się zagęszczać. Wracając do naszego przykładu: bohaterowie dowiadują się, że znacznie zwiększyła się aktywność Żmijowej Nory, której strzegł martwy teraz fomor. Co noc wychodzą z niej nowe stwory posłuszne Żmijowi. W odpowiednim momencie następuje moment kulminacyjny – i okazuje się, że metys o złotej sierści, członek Pomiotu Fenrisa, przejął kontrolę nad Norą i zamierza uwolnione w ten sposób potwory skierować do ataku na pobliskie miasto.

Nadszedł czas, by gracze zadecydowali, co uczynią ich postaci, zaś fabuła określi, co przyniosą ich działania. Spróbują przekonać Fenrisa, żeby zrezygnował z szalonego planu czy będą woleli walczyć z nim i hordą posłusznych mu Żmijowych potworów? Poszukają pomocy z zewnątrz, odkrywając przy tym istnienie ostatniego żyjącego członka watahy garou z Pomiotu Fenrisa, czy poradzą sobie sami? Wygrają, przegrają czy może rzecz cała skończy się remisem?

Punkt kulminacyjny i rozstrzygnięcie

Jeśli porównać toczącą się akcję opowieści do przejażdżki górską kolejką, punkt kulminacyjny jest najwyższą górką, na jaką wspinają się wagoniki. Należy dostarczać graczom wskazówek, stopniując napięcie, ale przed czasem nie można ujawniać niczego ponad to, co przewiduje fabuła.

Kulminacja jest przedostatnim elementem historii, w którym spotykają się wszyscy bohaterowie, łączą wątki, ścierają emocje itp. Nadchodzi chwila, gdy bohaterowie graczy zwyciężą lub legną pokonani, staną do walki albo zawrą ugodę. Nie ma przeszkód, żeby w opowieści było więcej doniosłych chwil, ale punkt kulminacyjny powinien przewyższać je wszystkie.

Warto czasem rozegrać jeszcze jakąś scenkę po szczytowym momencie opowieści, co pozwoli bohaterom jeszcze raz ją przemyśleć, póki wciąż w niej tkwią„ i zakończyć rozmaite luźne wątki. Tę chwilę określa się mianem *denouement* [de'nu:mã:] – teraz dociąga się do końca poboczne wątki. Oczywiście można część z nich jeszcze zostawić jako punkty wyjścia do niezliczonych dalszych opowieści.

Cel

Jak wspominaliśmy wcześniej, głównym zadaniem każdej opowieści jest zapewnienie rozrywki graczom i Narratorowi, ale nie musi to wcale być jedyny cel gry. Narrator może, na przykład, chcieć pokazać niebezpieczeństwa wynikające z zaniedbywania naturalnego środowiska.

Cel opowieści, pod wieloma względami przypominający myśl przewodnią nie jest tylko motywem łączącym wydarzenia. Skoncentrowanie się jednocześnie na celu przygody i jej głównym wątku znacznie ułatwia jej opracowanie i przekazanie, a to, miejmy nadzieję, przyniesie zadowolenie wszystkim uczestnikom gry.

Jak prowadzić opowieść?

Nie ma lepszej nagrody dla Narratora, niż, po wysiłku włożonym w przygotowanie sesji, przyglądać się świetnie bawiącej się grupie. Jednak nawet najlepszą opowieść można zniszczyć niewłaściwie ją przekazując i dlatego należy położyć nacisk na sam proces narracji.

Praca z graczami

Najważniejsze z rad, jakich można udzielić Narratorowi, odnoszą się do graczy. Czasami trudno sobie z nimi poradzić (zwłaszcza gdy postanowią zrobić coś, co niweczy plany Narratora), ale podstawowym zadaniem prowadzącego grę pozostaje gładkie „włączenie" ich w opowieść, a to wymaga zainteresowania graczy rozmaitymi aspektami napotykanych sytuacji.

W większości trup spotyka się ludzi, którzy usiłują zdominować grę i skupić na sobie uwagę obecnych. Nie pochwalaj tego (jako Narrator). Staraj się raczej wciągnąć w fabułę wszystkich graczy, szczególnie tych nowych i onieśmielonych. Jeżeli tego nie zrobisz, nie będą się najlepiej bawili, a zadowolenie grających powinno być twoim nadrzędnym celem. Pamiętaj, że bohaterowie **Wilkołaka** prawie zawsze tworzą watahę, a to oznacza współdziałanie. Wolno ci opierać niektóre wątki na pojedynczych postaciach, ale zadbaj o to, by każdy znalazł rolę dla siebie.

Trudno jest zaspokoić oczekiwania wszystkich graczy naraz. Znacznie łatwiej dać każdemu z grających odrobinę tego, co najbardziej lubi. Gdyby okazało się, że zaniedbujesz któregoś ze swych „podopiecznych", bo tak układa się akcja opowieści, warto zaplanować następną przygodę tak, by wydarzenia koncentrowały się na tej osobie.

Różne są motywacje, kierujące postaciami w grze: jedni chcą władzy, inni pragną czegoś dokonać, lubią rozwiązywać problemy, chcą stać się kimś innym, doświadczyć mocnych wrażeń, konkurować między sobą czy po prostu spędzić trochę czasu ze znajomymi – a ty musisz jakoś to wszystko zrównoważyć, bo jeśli kogoś pominiesz, zagrozi to zepsuciem zabawy pozostałym.

Najprawdopodobniej każda z postaci kieruje się więcej niż jednym motywem – graczowi może chodzić głównie o przebywanie z przyjaciółmi, ale lubi też wcielać się w istotę obdarzoną wielką mocą i lepszą od innych.

Jak utrzymać nastrój?

Podstawowym celem, dla którego stworzono gry narracyjne, jest rozrywka, toteż gracze niejednokrotnie nazbyt lekko traktują sytuację, w jakiej znalazły się ich postaci – żartują, opowiadają dowcipy itp. Zazwyczaj jest to jak

najbardziej w porządku, lecz czasem Narratorowi może niezupełnie o to chodzić.

Załóżmy, że starasz się, drogi Narratorze, stworzyć nastrój grozy – nie chciałbyś pewnie, żeby któryś z graczy w niewłaściwym momencie rozładował narastające napięcie. Jeśli kluczowe sceny opowieści przewidują ucieczkę ze znajdującego się pod władzą Żmija dworku, w którym za każdym zakrętem czyhają potwory, gracze nie powinni być przesadnie wyluzowani. Przeciwnie, lepiej, żeby cali w nerwach siedzieli na brzeżkach krzeseł.

Narrator, któremu zależy na atmosferze rozgrywki, powinien zadbać o stwrzenie odpowiedniego nastroju, zamiast, powiedzmy, opowiadać dowcipy, zaplanować postaci przeciwników jako ponure i zgryźliwe i opisywać jako prawdziwe wcielenie zła. Jeśli uda się wcześnie wprowadzić wszystkich w nastrój, mało prawdopodobnym staje się, aby później gracze go sepsuli.

Znajomość reguł

Do obowiązków Narratora należy zapoznanie się z mechanizmami gry. Zasady nieraz potrafią wprowadzać niemało zamieszania, a drobne nieścisłości (w praktyce prawie nie do uniknięcia) nie poprawiają sytuacji. Narrator, do którego zadań należy interpretacja reguł i decydowanie, jak stosować je w rozgrywce, nie powinien zapominać, że sprawuje kontrolę nad wszystkim bohaterami graczy i jeśli postanowi, że wspięcie się na urwisko i ucieczka przed stadem ślinących się Zmór wymaga pięciu sukcesów, to tak ma być, bez względu na to, jak gracze widzą tę sytuację.

Narrator, jako najwyższa władza, musi pozostać bezstronny, stosując równe prawa dla wszystkich zainteresowanych – jest arbitrem, kierującym się jasno określonymi, rozsądnymi zasadami.

Zdarzy się zapewne, że wydarzenia, które będą miały miejsce w trakcie gry zmuszą Narratora do naciągnięcia czy wręcz złamania reguł. To ostatnie może okazać się konieczne dla opowiedzenia jak najlepszej historii, bądź też doprowadzenia jej do sensownego zakończenia. Tego rozwiązania nie należy stosować nazbyt często, gdyż grozi to utratą zaufania grających, którzy zaczną oczekiwać naruszenia zasad za każdym razem, gdy znajdą się w trudnej sytuacji. Takie rozwiązanie zaś ograniczy ich wolną wolę i pozbawi rozgrywkę dramatyzmu. Oczywiście wolno wam zmienić każdy z podanych tu przepisów (do czego zresztą zachęcamy), pod warunkiem, że wszyscy uczestnicy zabawy zostaną o tym poinformowani.

Umiejętność tworzenia brakujących reguł jest co najmniej równie ważna jak wiedza o tym, kiedy wolno je naruszyć. Trudno oczekiwać po tym podręczniku, by przewidział każdą ewentualność i wówczas trzeba od ręki wymyślić nowe zasady. Jeśli będzie to jednorazowa, błyskawiczna decyzja, pozwalająca zapełnić „dziurę", Narrator powinien zastanowić się przed następną rozgrywką, czy na pewno było to najlepsze wyjście, a jeśli nie – zmienić przepis, po czym poinformować graczy, jak w przyszłości będą rozstrzygane tego typu sytuacje. Niezwykle istotną cechą Narratora jest trzymanie się spójnych reguł.

Kronika

Kroniką nazywamy ciąg połączonych ze sobą opowieści, wchodzących w skład większej historii. Gdyby pojedynczą opowieść porównać do rozdziału w książce, kronika byłaby całą powieścią (albo trylogią czy 10-tomowym cyklem). Akcja kroniki może ciągnąć się latami, zaś bohaterowie graczy cieszyć się trwającą dziesięciolecia egzystencją.

Do stworzenia kroniki potrzeba pomysłu i staranności, trzeba ją ożywić na podobieństwo występujących w niej postaci. Jeśli książka ma być warta przeczytania, nie można ułożyć jej rozdziałów w dowolnej kolejności, każdy kolejny powinien łączyć się z poprzednim – i to samo odnosi się do opowieści wchodzących w skład kroniki.

Nie ulega wątpliwości, że opowieści mają dla gry narracyjnej ogromne znaczenie, ale to kronika nadaje im należyty rozmach i siłę. Umiejętnie skonstruowana kronika pozwala graczom odłożyć na bok niewiarę, wypełnić luki, wynikające z osobnych opowieści, i wyjaśnić ewentualne nieścisłości. Jeśli gracze w nią uwierzą, uwierzą również w to, że większość faktów w opowieściach ma swoją przyczynę, a przynajmniej sensowne wytłumaczenie. Nie będą z takim zapałem wytykać niedociągnięć, gdyż zaufają Narratorowi, że ten prędzej czy później rozwieje ich wątpliwości.

Ponadto kronika ułatwia graczom szersze spojrzenie na grę, zrozumienie zamiarów Narratora, co z kolei przyczynia się do powstawania coraz bardziej rozbudowanych, coraz wspanialszych opowieści – czarne charaktery zaczynają budzić autentyczną grozę, wydarzenia wstrząsają posadami świata, nastrój wciąga, a historia tylko na tym zyskuje.

Kronika pozwala zarówno graczom, jak i Narratorowi dostrzec cel przyświecający zabawie. Gracze, widząc efekty działań swych postaci, zaczynają planować przyszłość (na przykład utworzenie własnego caernu opiekę nad nim itd.). Narrator coraz lepiej wczuwa się w swoją rolę i tworzy coraz ciekawsze historie. Niezłym pomysłem może być nadanie kronice tytułu, by dać graczom pewne pojęcie o naturze i zakresie wydarzeń, w które zostali wplątani.

Najczęściej spotykane przykłady opowieści i kronik

Trudno stworzyć kompletne zestawienie niezliczonych możliwych motywów opowieści, które mogą rozegrać się w **Wilkołaku**, ale poniżej pokusiliśmy się o przedstawienie tych najczęściej występujących, z których część równie dobrze nadaje się na całe kroniki – zachęcamy Narratorów do rozwijania własnych pomysłów.

- **Preludia:** Na początku kroniki Narrator do spółki z graczami mogą wymyślić, co działo się z bohaterami przed przystąpieniem do watahy. Preludia rozgrywają się najczęściej na długo przed tym, nim bohaterowie odkryją, że są wilkołakami. Ich celem jest ułatwienie graczom oswojenia się z odtwarzanymi postaciami, zaś Narrator może się z nich dowiedzieć, czego gracze spodziewają się po grze. W większości przypadków na preludia przeznacza się pierwszą sesję.
- **Rytuał Przejścia:** Kolejna opowieść, której akcja osadzona jest w początkach kroniki, pozwalająca graczom lepiej zrozumieć ich wilkołaczą naturę. „Rytuał" często przybiera formę misji, wyznaczonej bohaterom przez starszych plemienia wkrótce po tym, jak postacie odkryją, że są garou. Może to być dowolne doniosłe przeżycie, wywołujące trwałą, głęboką zmianę w bohaterze. Rzecz jasna Żmij i inne siły chętnie próbują zniszczyć młode i (przynajmniej teoretycznie) bezbronne szczenięta, co sprawia, że łatwa z pozoru misja może przeistoczyć się w zaciekłą walkę o przetrwanie.

● **Walka ze Żmijem:** Walka ze Żmijem jest dla garou najważniejsza. Jeśli nie uda się im zneutralizować jego złowróżbnego wpływu, Gaja ulegnie zniszczeniu. Zanieczyszczanie środowiska i wycinanie lasów, prowadzone przez sługi Tkaczki, jak również wojna wypowiedziana garou przez Dzikuna są również efektami niesionego przez Żmija zepsucia. W wielu przypadkach garou muszą stawać do walki na terenie swego największego wroga, a to może oznaczać, na przykład, poszukiwanie go na radioaktywnych pustkowiach, gdzie mieszczą się jego caerny.

Narrator może wplątać bohaterów graczy w najazd na Żmijową twierdzę, obronę caernu przed napastnikami, powstrzymanie fali porwań młodych garou, ocalenie wilkołaka opętanego przez Zmorę lub w coś innego, co akurat przyjdzie mu na myśl.

● **Garou kontra Tkaczka:** Tkaczce udało się opleść większość globu siecią ze szkła i stali. Jej narzędzia – ludzie – wyrządziły Gai ogromne szkody w imię „postępu". Trzeba zahamować wzrost potęgi pajęczycy (a najlepiej dążyć do jej osłabienia), gdyż w przeciwnym wypadku planeta zadusi się.

Wiele instytucji, z których przedstawicielami przyjdzie się bohaterom potykać, znajduje się pod kontrolą Żmija, ale jeszcze więcej objęła w posiadanie Tkaczka. Niektóre garou twierdzą wręcz, iż jej inwazja jest groźniejsza niż wyczyny Żmija, ponieważ dokonuje się potajemnie.

● **Garou kontra Dzikun:** Generalnie garou nie mają nic przeciwko Dzikunowi, jednak niektóre z podległych mu duchów zupełnie nie dają się kontrolować i należy powstrzymać je przed dokonywaniem chaotycznych zmian.

● **Garou przeciw ludziom:** Tradycje tego konfliktu sięgają czasów Impergium, ale po dziś dzień niektóre garou uważają się za prawowitych władców ludzkiej rasy. Większość wilkołaków zdaje sobie jednak sprawę, że ludzie, a właściwie ich cywilizacja, są najgroźniejszym wrogiem garou (przynajmniej w czysto fizycznym sensie). Miasta przynoszą zagładę ziemiom i caernom wilkołaków, które zmuszone są walczyć między sobą o topniejące zasoby, niczym głodne wilki w mroźny zimowy czas. Z tego też powodu liczne garou opowiadają się za ludobójstwem, zaś wszystkie bez wyjątku są zgodne co do tego, iż należy zaradzić przeludnieniu i postępującym zniszczeniom środowiska, zanim będzie za późno.

● **Garou kontra wampiry:** Pod wieloma względami garou i Rodzina są naturalnymi wrogami. Chcąc, aby jej stada były jak najliczniejsze, Rodzina aktywnie popiera rozbudowę miast, czego obawiają się wilkołaki. Wojna między tymi dwoma gatunkami nie jest może tak powszechna, jak niektórym mogłoby się wydawać, ale i tak walki nie należą do rzadkości. Większa część **Wampira: Maskarady** i wydanych do niego dodatków odnosi się również do **Wilkołaka**. Garou mogą na wiele sposobów zostać uwikłane w polityczne rozgrywki wampirów.

● **Garou kontra garou:** Fakt, iż wilkołaki dążą do osiągnięcia wspólnych celów, wcale nie powstrzymuje ich od bratobójczych walk: szczepy spokrewnione z Indianami nienawidzą najeźdźców, Czarne Furie nie znoszą Pomiotu Fenrisa, a Władcom Cieni chyba nikt nie ufa. Zwykle potyczki przybierają formę mniej lub bardziej sformalizowanych wyzwań, potrafią jednak w okamgnieniu przerodzić się w gwałtowne walki.

● **Konflikty wewnątrz watahy:** Wataha jest istnym tyglem konfliktów, gdyż składa się z obcych sobie osobników,

którzy nagle odkryli, że nie są tym, za kogo się uważali. Stąd biorą się liczne tarcia, które mogą kończyć się równie gwałtownie jak starcia ze Żmijem.

● **Watahy przeciw sobie:** Po ustaleniu wewnętrznej hierarchii w obrębie watahy, instynkt współzawodnictwa garou skupia się na obiektach zewnętrznych. Każda wataha pożądać będzie obowiązków i wyzwań dających nadzieję na zdobycie Sławy, a ponadto stanie w obronie terytorium, które uznaje za własne.

● **Tradycja a zmiany:** Społeczeństwo garou opiera się na prawach i tradycjach ustalonych przez pierwsze wilkołaki. Niektóre garou chcą porzucić tę drogę, gdyż wydaje się ona być oczywistą przyczyną ich klęski. Nowe czasy wytworzyły nowe tradycje oraz doprowadziły do zmiany starych, a temat przemian w świecie nieodmiennie wywołuje gorące dysputy.

● **Wyprawy badawcze:** Garou mogą uważać, że sporo wiedzą, ale przecież zawsze można nauczyć się czegoś nowego. Na przykład Umbra pozostaje krainą pełną sekretów i ogromnych możliwości, w której wszystko może się zdarzyć (Narrator powinien skrzętnie to wykorzystywać). Ale i na Ziemi możliwości dokonywania odkryć wciąż są nieprzebrane – tak jak dzikie tereny są obcym środowiskiem dla homidów, tak i miasta stanowią tajemnicę dla lupusów.

Do tego dochodzi kwestia caernów utraconych przez garou na rzecz Żmija, które zazwyczaj znikają bezpowrotnie. Czasem jednak zdarza się, że dokonane przez niego szkody utrzymują się tylko czasowo – a wówczas caern taki znika i pojawia się na przemian, bądź to w przypadkowych odstępach czasu, bądź z pewną regularnością. W takich przywróconych światu magicznych miejscach odkryć można dawno zapomniane tajemnice.

● **Miłość:** Garou odznaczają się niezwykłą siłą uczuć i równie silnie dają się porwać miłosnym uniesieniom jak

zwykli ludzie. Zdając sobie sprawę, że wilkołaków na świecie ubywa, niektóre uważają znalezienie partnera i spłodzenie potomstwa za swój obowiązek. Inne z kolei po prostu nie potrafią zapanować nad emocjami. Głównym wątkiem opowieści można więc uczynić aktywne poszukiwania partnera lub przypadkowe spotkanie istoty zdolnej odwzajemnić uczucie. Tylko co będzie, jeśli ona również okaże się wilkołakiem?

● **Zgromadzenie:** Wiele rozmaitych opowieści rozpoczyna się na zgromadzeniach. Nie chodzi tu bynajmniej tylko o wydarzenia bezpośrednio z nimi związane – jak turnieje, spotkania i kontakty towarzyskie – ale też o niezwykłe wypadki zakłócające ich przebieg. Może się zdarzyć, że któraś wataha, szczep czy nawet plemię zechce wykorzystać zgromadzenie i namówić jego uczestników do przeprowadzenia znaczących zmian wśród garou. Ciekawe konsekwencje mogą mieć również tajemnicze zniknięcia delegatów czy ucieczka uwięzionego ducha. Nie należy też zapominać, że podczas zgromadzeń młodzież nawiązuje kontakty ze starszyzną, która zechce przekazać im swą ogromną wiedzę.

● **Natura:** Rozliczne opowieści traktują o ludzkiej części natury wilkołaków, ale można wyobrazić sobie również wiele takich, które koncentrują się na części wilczej. Te ostatnie historie odbiegają od standardów gier fabularnych i narracyjnych i nie wymagają wysokiego stopnia złożoności. Prosty przykład: towarzyszenie umierającemu wilkowi w drodze na wieczny spoczynek może być dla postaci graczy niezwykle kształcącym doświadczeniem. Zestawienie natury i cywilizacji również otwiera niezliczone możliwości tworzenia przygód: dlaczego zwierzęta umierają, choć piją wodę ze swego zwykłego wodopoju?

● **Poprzednie wcielenia:** Tradycja, historia i Rytuały wpływają na życie wilkołaków w dzisiejszych czasach, zaś wrodzone więzy mogą łączyć pojedynczego garou z przeszłością. Wilkołaki często są w stanie przywołać doświadczenia ze swoich poprzednich wcieleń. Odkrycie odniesionego przez przodków zwycięstwa bądź poniesionej klęski może stać się zalążkiem interesującej historii lub przynajmniej opowieści równoległej czy sceny z przeszłości.

● **Śladem wizji:** Świat duchów stanowi nieodłączny element kosmologii garou – zgodnie z nią Umbrę zamieszkują duchy tworzące istotę rzeczywistości. W świecie duchów kryją się tajemnice, istnieją potęgi, z którymi garou muszą się czasem kontaktować i czyhają niebezpieczeństwa. Podążające w ślad za wizjami garou wyruszają do Umbry w pogoni za wiedzą, a ponieważ to rozległy i dziki świat, poszukiwaczy prawdy czeka wiele odkryć.

● **Pokuta:** Opowieść oparta na wątku odpokutowania za popełnione uczynki potrafi nieść w sobie potężny ładunek emocji. Garou nie muszą wcale cierpieć za własne uczynki – na ich barkach może spoczywać brzemię grzechu całego szczepu. Innym pomysłem jest próba wypełnienia ostatniej woli umierającego Milczącego Wędrowca.

● **Gdy wychodzi z was bestia:** W tego rodzaju opowieści chodzi najczęściej o oswojenie garou z ideą furii i jej efektami. Na przykład wilkołak ucieka w furii (wywołanej strachem) z pola bitwy, a później dowiaduje się, że z powodu jego tchórzostwa śmierć poniósł jeden z członków watahy. Wybaczenie mogłoby się wiązać z opowieścią opartą na motywie pokuty, przy czym najprawdopodobniej tchórz występowałby tam pod postacią wilka.

● **Obłęd:** Niektóre z wilkołaków nigdy nie dowiadują się, kim są naprawdę i tylko przypadkiem odkrywają dane im moce. Te garou nazywa się Lunatykami ze względu na cechujący je brak wiedzy i umiejętności kontroli, które pozwalają innym wilkołakom stać się częścią natury. W opowieściach tego rodzaju zadanie bohaterów graczy sprowadza się najczęściej do pokonania takiego samotnika, ale Narrator może równie dobrze zaplanować, że bohaterowie zaczną grę jako Lunatycy lub później popadną w obłęd.

● **Wyrzeczenie się przeszłości:** Zgodnie z tradycją, każdy garou ma prawo odżegnać się od odpowiedzialności za to, kim lub czym był w przeszłości. Możliwość ta nosi nazwę wyrzeczenia i wilkołak, który podejmie taką decyzję, staje się zupełnie nową istotą. Tracą ważność wszystkie godności i stanowiska posiadane i piastowane do tej pory, a postać może na nowo wykreować samą siebie. Jedną z opcji, jakie stoją przed Narratorem, jest rozpoczęcie gry z postaciami, które dopiero co wyrzekły się przeszłości.

● **Superbohaterowie:** Nie ma jakiegoś szczególnego powodu, dla którego garou musiałyby bezustannie walczyć ze swymi tradycyjnymi nieprzyjaciółmi – w końcu ich zdolności i umiejętności predestynują ich do stawienia czoła zbrodniom, korupcji i innym tego rodzaju zjawiskom. Poza tym, któż może wiedzieć, skąd nieustannie biorą się ci źli faceci?

● **Wujowie:** Na wszystkich garou, którym powiodło się w życiu, spoczywa obowiązek zapewnienia wsparcia i wychowania nowego pokolenia wilkołaków. Kiedyś każdy z bohaterów został uprowadzony i uświadomiony, kim naprawdę jest. Teraz zaś musi zostać Wujem. Utworzenie nowej watahy uchodzi za ważne zadanie w społeczeństwie garou. W ten sposób wykształcił się substytut rodziny, niezbędny w sytuacji, gdy gen wilkołactwa potrafi nie ujawniać się przez pokolenia, a garou często nie dożywają chwili, gdy spłodzone przez nich potomstwo przychodzi na świat.

● **Umierająca rasa:** Garou wymierają – to smutna prawda, kryjąca się w każdej kronice. Wataha złożona z bohaterów mogłaby okazać się ostatnią pozostałą przy życiu grupą wilkołaków, a tym samym ostatnią nadzieją na ocalenie Gai i Dzikuna. Wymusi to na nich stosowanie bardziej bezpośrednich i otwartych metod działania, co może prowadzić do konfliktu ze starszymi przedstawicielami gatunku (jeśli jeszcze jacyś żyją), a przy tym odkryje ich przed atakami wrogów Gai.

Postaci kontrolowane przez Narratora

Żaden z elementów kroniki nie budzi takich emocji, jak postacie, które wataha napotyka na swej drodze. Nie wszystkie z nich okażą się godne zapamiętania (i tak właśnie powinno być). Większość odegra niewielkie role i na krótko tylko pojawi się w opowieści – niektóre wręcz nie przeżyją spotkania z bohaterami.

Nie znaczy to wcale, że Narrator może zaniedbać mniej znaczących bohaterów, przeciwnie – im bardziej będą wiarygodni, tym większą frajdę sprawi graczom spotkanie z nimi. Co z tego, że jedynym zadaniem pomocnika na stacji benzynowej jest udzielenie wskazówek? On ma swoją przeszłość i charakter, może okazać się skory do pomocy lub naburmuszony, gadatliwy lub milczący, może mówić z akcentem z Nowej Anglii albo nie patrzeć ludziom w oczy. Narrator powinien zadbać o to, by go

ożywić, obdarzyć własną indywidualnością, co uczyni całą opowieść bardziej wciągającą.

Im większą rolę odgrywa postać, tym więcej uwagi powinno się jej poświęcić. Niezłym punktem zaczepienia jest określenie motywów, które nią kierują: czemu robi to, co robi? Czemu ten bankier opłaca grupę najemników, która ma zabić naszych bohaterów? Co kryje się za prośbą Czarnej Furii o porzucenie śledztwa w sprawie myśliwskiego domku?

Kiedy Narrator zna już motywację postaci, można zadbać o szczegóły – może, na przykład, owa Czarna Furia jest nerwowa, cały czas rozgląda się bacznie dookoła, pali papierosy... Robi wrażenie bardzo wyczulonej na punkcie dzieci i przy każdej okazji porzuca swoje zajęcia, by udzielić im pomocy. Dopiero gdy bohaterowie odkryją, że jej syn jest jednym z myśliwych, zrozumieją, czemu woli, by się do tego nie mieszali.

Większość prowadzonych przez Narratora istot nie jest z natury zła. Znacznie częściej przeciwnikami garou stają się osobnicy czy grupy, których interesy kłócą się z interesami wilkołaków. Nie chodzi im o to, by stanąć na drodze garou – oni najzwyczajniej pod słońcem mają swoje powody, żeby postępować tak, a nie inaczej.

Nie da się jednak ukryć, że największej zabawy dostarczają spotkania z czarnymi charakterami, które z pewnością będą utrudniać życie bohaterom. Warto stworzyć takie postacie, które będą czasem powracać, za każdym razem stając się coraz większym zagrożeniem. Zapewni to ciągłość kroniki i podsunie graczom znajomą twarz, którą po prostu uwielbiają nienawidzić. Nigdy nie zapomną samotnego Srebrnego Kła, który, w zamian za zdradzenie własnej watahy, otworzył firmę górniczą korzystając z funduszy, otrzymanych od Żmija. Nic nie zdoła wymazać im z pamięci Deysered – ducha, władającego legionami nieumarłych istot.

W **Wilkołaku** aż roi się od potencjalnych przeciwników. Do tych najpopularniejszych należą bez wątpienia przedstawiciele Rodziny, magowie, fomory, inne garou oraz ludzie, a zwłaszcza szefowie koncernów i żądni władzy politycy. Pozostali wrogowie to istoty *faerie*, duchy i inne stworzenia nadnaturalne (np. mumie).

Narracja – wyższy stopień wtajemniczenia

Przed chwilą mieliście okazję zapoznać się z podstawowymi zasadami narracji. Każdy Narrator opracowuje własną technikę i styl opowiadania, dokonując niezbędnych zabiegów, mających na celu doprowadzenie opowieści do ideału. W tym podrozdziale znajdziecie kilka porad, jak wyjść poza zwykłe ramy prowadzenia i uczynić historię bardziej ekscytującą i godną zapamiętania.

Sceny z przeszłości

Tego typu technikę, polegającą na przypominaniu minionych wydarzeń, mających wpływ na teraźniejszość, szczególnie chętnie stosują twórcy filmów, ale znajduje ona zastosowanie także w grach narracyjnych. Sięga się po nią najczęściej wtedy, kiedy zachodzi potrzeba wyjaśnienia historii jakiejś osoby, miejsca bądź przedmiotu występujących w toczącej się opowieści.

Podczas prowadzonej w ten sposób rozgrywki gracze wcielają się w postaci, które uczestniczyły w odtwarzanych wydarzeniach. Zwykle nie są to bohaterowie, których grają na co dzień, ale inne osoby, których losy wiążą się z głównym wątkiem opowieści. Jeśli „prawdziwi" bohaterowie nie uczestniczą w tych scenach, gracze nie powinni wykorzystywać zdobytych w ten sposób informacji, by wpływać na przebieg „rzeczywistych" zdarzeń. Celem tej techniki jest odkrycie przed nimi zakulisowych źródeł faktów, których są świadkami.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by akcja nawiązywała wprost do przeszłości któregoś z „właściwych" bohaterów. W takim wypadku powodzenie misji ma bezpośredni wpływ na grę, gdyż przynajmniej jeden z jej uczestników będzie świadomy przyczyn tego co się dzieje.

Opowieści równoległe

Opowieści równoległe różnią się od scen z przeszłości przede wszystkim tym, że nie łączą się z „prawdziwą" historią – wspólna pozostaje jedynie myśl przewodnia. Gracze wcielają się w zupełnie nowe, wykreowane przez Narratora postaci (często przypominające ich własnych bohaterów), co pozwala zrozumieć im lepiej główną opowieść.

Gracze częstokroć cenią opowieści równoległe, ponieważ dają im możliwość zagrania bohaterów, w których pewnie nigdy nie próbowaliby się wcielić. Często wiążą się z tym nowe sytuacje, kompletnie odmienne od tych, do których przywykli, dzięki czemu na każdym kroku czeka ich niespodzianka. Narrator musi hojnie udzielać informacji dotyczących nowej sytuacji, zaś gracze mogą się wiele nauczyć.

W każdej historii czai się opowieść równoległa, wystarczy tylko po nią sięgnąć. Nie należy nadużywać tej techniki, ponieważ sprawdza się ona najlepiej wtedy, gdy Narrator korzysta z niej nie za często.

Sny

Wiele historii zaliczanych do fantastyki przedstawia się jako sny. Ograne zakończenie typu: „...obudził się i przekonał, że wszystko było snem" może zaszkodzić niezłej opowieści, ale sekwencje snów bywają niezwykle użyteczne, szczególnie w grach narracyjnych.

Określenie „sen" w takim kontekście oznacza dokładnie to, czego można by oczekiwać. Opowieść toczy się w świecie snu, bądź to wspólnego dla wszystkich bohaterów graczy, bądź też śnionego przez jednego z nich. Bohaterowie wcielają się w samych siebie lub w parodie własnych postaci. Nawet jeśli rzecz cała śni się tylko jednemu z nich, reszta może uczestniczyć w wydarzeniach, przy czym nie muszą odtwarzać własnych ról – mogą, jak w opowieściach równoległych – przywdziewać całkiem nowe kostiumy.

Sen jest o tyle ciekawą formą prowadzenia, że pozwala Narratorowi na znacznie swobodniejszą interpretację reguł i konwencji – wolno mu na przykład w większym stopniu przejąć kontrolę nad poczynaniami postaci, unieważnić prawa fizyki i na jakiś czas zapomnieć o mechanizmach **Wilkołaka** i obdarzyć bohaterów nowymi Darami, każąc wyzbyć się dotychczas posiadanych.

Senna wizja nie musi być udziałem żadnego z grających – dopuszczalne jest przecież, aby całkiem obcej osobie śniło się coś, co ma związek z ich postaciami. Oni zaś nawet nie muszą wiedzieć, o kogo chodzi. Istotne jest tylko jedno: żeby toczące się we śnie wydarzenia były dla nich istotne.

Sen powinien w pewnej mierze odzwierciedlać „rzeczywistą" opowieść, pozwalając Narratorowi skierować uwagę graczy na jakiś nowy, ważny jej aspekt. Wyobraźmy sobie,

że postaci graczy mają za zadanie unieszkodliwienie człowieka, który nie wiedzieć czemu morduje przedstawicieli wszystkich ras, bez wyjątku (także ludzi). Wówczas niezłym pomysłem byłoby wpuszczenie bohaterów do jednego z mrocznych i strasznych snów mordercy, w których oni sami przedstawiani są jako „ci źli" – potworne istoty, przemierzające w pościgu za nim surrealistyczne krajobrazy.

Sny mają ogromne znaczenie dla garou, które postrzegają je jako pierwotny łącznik ze światem duchów. Dlatego też wilkołaki (zwłaszcza te, których jedną z cech Pozycji jest Pamięć przodków) nierzadko śnią prorocze lub w inny sposób znaczące sny. Zdarza się również, że cała wataha ma wspólne marzenia senne. Tego rodzaju wydarzenia powinny mieć znaczący wpływ na losy postaci.

Zapowiedzi przyszłości

Czy zdarzyło wam się kiedyś, podczas czytania książki czy oglądania filmu, doświadczyć uczucia pewności tego, co wydarzy się za chwilę? Coś takiego od czasu do czasu przytrafia się każdemu z nas i nie wynika po prostu z łatwej do przewidzenia, mało oryginalnej fabuły – autorzy, przynajmniej ci dobrzy, celowo tak konstruują swoje dzieła.

W momencie, kiedy gracz ma przeczucie, co się ma zdarzyć, jest całkowicie zdany na łaskę Narratora – ponieważ tylko on wie dokładnie co i kiedy nastąpi. Jeśli Narrator umiejętnie wykorzysta tę przewagę, może przez długi czas trzymać graczy w niepewności, po czym i tak zaskoczyć ich pojawieniem się długo oczekiwanych faktów.

Zapowiedź przyszłości znakomicie nadaje się do wykorzystania w grach narracyjnych – gracze będą spodziewać się określonego biegu wydarzeń, dzięki czemu prowadzący będzie mógł, kontrolując czas, dowolnie stopniować napięcie. Dlatego warto dokonać świadomego wysiłku i dostarczyć im subtelnych wskazówek, które pozwolą domyślać się, co ich czeka. Jeśli je zrozumieją – świetnie, jeśli nie – cóż, stracą swą szansę i zostaną zaskoczeni tym co się wydarzy, a nie czasem, w którym to nastąpi.

Nie wszystko powinno dać się przewidzieć – technika zapowiedzi sprawdza się najlepiej, jeżeli jest stosowana z umiarem. W niektórych opowieściach bohaterowie od początku znają zakończenie. Wiedzą, że Pentex wykorzystuje porwane dzieci jako przynętę – co nie uwalnia garou od podjęcia próby ocalenia ich.

Powtórzenia

Pod hasłem „powtórzenie" kryje się coś więcej, niż zwyczajne wielokrotne pojawianie się tych samych osób czy wydarzeń. Najbardziej z pozoru niewinne elementy opowieści mogą dodać jej głębi, jeśli bohaterowie będą się z nimi stale stykać. Z początku tylko Narrator będzie świadom ich wielokrotnego występowania. Nawet drobiazgi, w rodzaju powtarzającego się sposobu mówienia czy pojawiającego się tu i tam znaku firmowego, mogą zmusić graczy do dodatkowego wysiłku myślowego, a tym samym wciągnąć ich mocniej w wir opowieści.

Powtórzenia są również znakomitą metodą wzbudzenia w graczach do iście paranoicznych reakcji. Czemu wszyscy „przypadkowo" oblewają ich swoimi napojami, a potem przepraszają zamiast dać w twarz... Może kryje się za tym coś znacznie poważniejszego? Najprawdopodobniej nie, po prostu Narrator świetnie się bawi ich kosztem.

Konflikt wewnątrz watahy

Dopuszczenie do walk w obrębie watahy nie jest dobrym pomysłem, gdyż nic tak nie spowalnia gry i nie denerwuje graczy, jak ciągłe niesnaski w grupie – chyba że Narratorowi przyświeca wyższy cel.

Czasem sama opowieść wymaga takich rozgrywek. Warto sprowokować graczy do pyskówek, pojedynków spojrzeń i poszturchiwań, bo w ostatecznym rozrachunku może się to czasem opłacić.

Wyobraźmy sobie, że jeden z bohaterów został opętany przez ducha. Może jeden z garou wykorzystuje swój Dar i wzbudza wzajemną niechęć wśród członków watahy? A może któryś z nich, pod wpływem szantażu, zgodził się ją zniszczyć? W tych przypadkach przynajmniej jeden z grających musi być wtajemniczony w zamiary Narratora. Gdyby nie pojawił się na sesji, wówczas Narrator może swobodnie kontrolować jego postać.

Istnieje wiele sposobów obudzenia podejrzliwości wśród graczy – przekazywanie wybranym tajemniczych zapisków; informowanie jednego z nich (w tajemnicy przed innymi), że któryś z pozostałych obrabia mu tyłek; wymuszanie sytuacji, w których jeden z bohaterów wpada w furię i rzuca się na innego... Jednak konflikty wewnątrz watahy powinny być rzadkością, zaś wataha powinna wychodzić z nich raczej wzmocniona niż osłabiona. Kiedy bohaterowie odkryją, co kryje się za nieporozumieniami, zrozumieją, jak nigdy przedtem, że powinni działać wspólnie.

Symbolizm

Symbolizm, tak chętnie stosowany w literaturze, znajduje zastosowanie także w prowadzeniu Narracji, przy czym jego przydatność można w pełni docenić dopiero w skali kroniki, chociaż spisuje się nieźle także w pojedynczych opowieściach. W ramach opowieści fomor może reprezentować cenę, jaką gotowi są zapłacić ludzie za władzę, natomiast w całej kronice sama liczba napotkanych fomorów odzwierciedli odczuwane przez wielu ludzi wyobcowanie i potrzebę posiadania tożsamości – jakiejkolwiek tożsamości.

Symbole stanowią łączniki pomiędzy oddzielnymi historiami, jednak niektóre z nich mają znacznie bardziej metaforyczny wymiar. Gołębica symbolizuje pokój, płonąca pochodnia – żądzę wiedzy, przesypujący się piasek – upływ czasu. Nawet same garou są mającym swoją wagę symbolem, ponieważ reprezentują tę część ludzkiej natury, którą rządzi instynkt – bestię, której ludzie wciąż jeszcze nie umieją powstrzymać. Wszystko, co robi garou, ma na celu przetrwanie – jego postępowanie nie jest naznaczone rządzącymi życiem społeczeństw zasadami czy „wyższymi zasadami moralnymi", tak jak nieskażona pozostaje sama Natura.

Jeśli przyjąć, że my, ludzie, jesteśmy dzikusami, którzy stworzyli społeczeństwo, mając na uwadze ograniczenie (a może promowanie) naszych skłonności do agresji, to garou są „ludźmi", którzy nigdy nie zaakceptowali społeczeństwa. Są dzikimi istotami, które zaprzeczają konieczności „podbicia" natury, wymuszonej przez wykształcenie się inteligencji i zdolności myślenia. Ale i tak ich życiem rządzą liczne obrzędy, gdyż w taki właśnie sposób przejawił się w ich przypadku wpływ społeczności. Zdarzają się garou z pogardą odnoszące się do tych zasad, podobnie jak wśród ludzi zawsze trafiają się buntownicy, ale starszyzna wilkołaków przyjmuje je za szlachetną filozofię utrzymania równowagi.

Wszystkie symbole podlegają oczywiście subiektywnej interpretacji – księżyc może przedstawiać duszę garou, ale także szaleństwo i mnóstwo innych rzeczy. Duchy można przyrównać do naszej świadomości, z czego wynika, że szamanom najłatwiej będzie nawiązać z nimi kontakt podczas pełni księżyca. Tym garou, które urodziły się, kiedy księżyc był w nowiu, najłatwiej będzie wyłamać się z surowych okowów wilkołaczej kultury. Dlatego garou wyjące do księżyca składają hołd nie tylko Lunie, ale i własnej naturze.

Srebro symbolizuje największe życiowe prawdy, elementy istnienia, którymi najłatwiej nas zranić, nawet jeśli uważamy się za nietykalnych. Używamy go jako broni przeciwko innym, ale równie dobrze można nim zniszczyć nas samych. W ostrożnych rękach srebro staje się piękne i użyteczne do szlachetnych celów, ale jeśli ktoś zechce nam zaszkodzić, najłatwiej uczyni to posługując się najskrytszymi tajemnicami.

Znaczenie Dzikuna, Tkaczki i Żmija nie jest trudne do rozszyfrowania, jako że wspólnie tworzą oni Trójcę – byt związany z jednym z najważniejszych symboli pojawiających się w **Wilkołaku**, mianowicie z światem duchów, stanowiącym podstawę, na której garou zbudowały wizję rzeczywistości. Duchy postrzegane są jako odbicie głębi istoty garou. Każdy reprezentuje jakiś aspekt rzeczywistości – może to być na przykład chciwość, siła czy współczucie. Wzajemne oddziaływanie duchów i Trójcy ma ogromny wpływ na świat.

Dzikun jest tym aspektem rzeczywistości, który zapewnia jej wolność i zmienność. Dopóki Dzikun istnieje, zmiany są możliwe. Tam, gdzie uda się go okiełznać, żaden system – zły czy dobry, praktyczny czy nieprzemyślany, nie może długo przetrwać. Nie wolno jednak zapomnieć, że choć Dzikun wydaje się być dobry z natury, dąży do równowagi, gdyż w przeciwnym wypadku jego dynamiczna natura podważy podstawy istnienia wszechświata i pozostanie tylko chaos.

Tkaczka jest przeciwieństwem Dzikuna. Reprezentuje tradycję, rytuał i obyczaje – niezmienne elementy rzeczywistości. Dąży do ujęcia w ramy reguł wszystkiego, co istnieje i co mogłoby istnieć. Chce zapanować nad samym procesem istnienia i nieistnienia. Może istnieć tylko to, czemu Tkaczka nada kształt. Jednak mimo iż czynnik stabilizujący jest w życiu niezbędny, by nie zapanował chaos, Tkaczka pożąda przesadnej władzy nad rzeczywistością. Jeśli nie ma zmian, pozostaje stagnacja.

Żmij reprezentuje sobą to, co najgorsze. Jest zepsuciem, stagnacją i nicością, pustką. Działa jak katalizator pożądanych działań i przekształca je w działania niekorzystne. Jest tym, co dzieje się z każdym systemem, który nie potrafi skutecznie obronić się przed nadmiarem – czy to porządku, czy chaosu.

Kroniki – rozwinięcie

Podobnie jak w opowieściach wyróżniono wyższy stopień narracji, tak samo istnieją dodatkowe techniki prowadzenia całych kronik, które można próbować stosować po opanowaniu podstaw. Skuteczne posłużenie się nimi wymagać będzie jednak starannego planowania i przygotowania.

Historia

Ten podręcznik zakłada wprawdzie, że akcja gry toczy się w Świecie Przyszłości, nie ma jednak żadnych przeciwwskazań, by cofnąć ją w przeszłość. Jaką rolę odegrały garou w Wojnie Secesyjnej? A jeśli już przy tym jesteśmy, jak wyglądały konflikty międzyplemienne w czasach prehistorycznych czy podczas Impergium? Narrator musi posiąść niemałą wiedzę na temat czasów, w których osadzi akcję kroniki, ale daje mu to większą swobodę, ponieważ gracze słabiej znają ten świat.

Inne królestwa

Jako tło dla kronik **Wilkołaka** przewidziano świat do złudzenia przypominający nasz własny, ale same garou są na tyle interesującymi istotami, że sprawdzą się i w innej scenerii. Można przenieść akcję do czasu po zagładzie atomowej, kiedy to toczona przez garou wojna nabiera szczególnego znaczenia – oto bowiem działania ludzi doprowadziły świat na krawędź zniszczenia. A może trupa woli zagrać w świecie *fantasy*, gdzie garou będą ledwie jedną z wielu niezwykłych ras. Jeszcze inną opcją jest umieszczenie akcji w scenerii *science fiction*, kiedy celem wilkołaków jest zapobieżenie złowrogim działaniom Tkaczki, zanim staną się prawdziwym zagrożeniem.

Rozgrywka grupowa

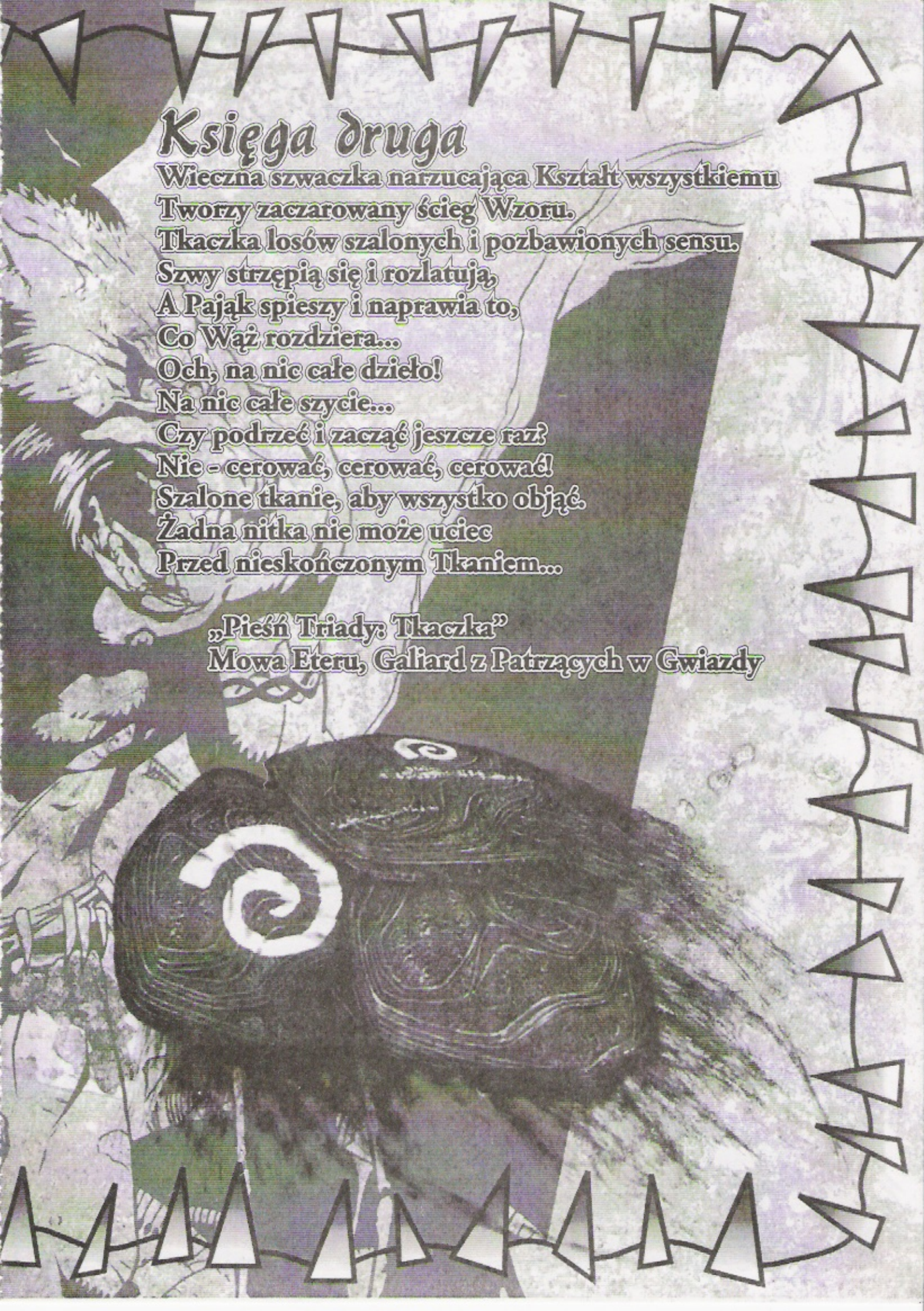
W rozgrywce grupowej każdy z uczestników prowadzi więcej niż jedną postać i najczęściej współuczestniczy w prowadzeniu narracji. Można wyobrazić sobie sytuację, w której jeden z członków trupy lubi być Narratorem w opowieściach dotyczących Umbry, inny zaś lepiej czuje się w świecie rzeczywistym. Wówczas gracze tworzą dwie watahy, należące do tego samego szczepu i choć mają one wiele okazji, by się spotkać i współdziałać, zazwyczaj każda zaprzątnięta jest własnymi sprawami.

Inną metodą prowadzenia rozgrywki grupowej jest wykreowanie przez każdego z grających dwóch bohaterów – garou i Krewniaka. Podstawą opowieści są wydarzenia dziejące się w świecie Krewniaków, którzy rozwiązują zagadki i walczą ze sługami Żmija, w razie potrzeby wzywając na pomoc wilkołaki.

Księga druga

Wieczna szwaczka narzucająca Kształt wszystkiemu
Tworzy zaczarowany ścieg Wzoru.
Tkaczka losów szalonych i pozbawionych sensu.
Szwy strzępią się i rozlatują,
A Pająk spieszy i naprawia to,
Co Wąż rozdziera...
Och, na nic całe dzieło!
Na nic całe szycie...
Czy podrzeć i zacząć jeszcze raz?
Nie - cerować, cerować, cerować!
Szalone tkanie, aby wszystko objąć.
Żadna nitka nie może uciec
Przed nieskończonym Tkaniem...

„Pieśń Triady: Tkaczka"
Mowa Eteru, Galiard z Patrzących w Gwiazdy



Rozdział czwarty: Zasady

Niech on ssstanie z nami do zawodów. Jeśli mój ssskarb ssspyta, a on nie odpowie, to mój ssskarb go zje. A jeżeli on ssspyta, a ssskarb nie odpowie, to ssskarb zrobi wszystko, czego on sssobie będzie życzył.

J. R. R. Tolkien, „Hobbit" (przeł. Maria Skibniewska)

Wszystkie gry mają reguły. Tak jest i w przypadku **Wilkołaka.** Nie bój się jednak, nie będziesz musiał przebijać się przez skomplikowane opisy i zapoznawać z setkami tabel. Podstawowe zasady gry, z którą właśnie się zapoznajesz, są proste i jest ich niewiele. Dopiero gdy zaczniesz czuć się pewnie w świecie wilkołaków, zapoznaj się z regułami dodatkowymi, które dodają grze smaku i czynią ją o wiele ciekawszą. W tym rozdziale podajemy podstawowe zasady **Wilkołaka.** To, jak wiele z nich wykorzystasz, zależy od ciebie.

Reguły są jak mity, które kształtują i opisują kulturę. Określają, co jest ważne i wyznaczają możliwości istnienia. Choć przedstawione poniżej zasady mogą wydać się nieco dziwne i egzotyczne, nie są wcale zbyt skomplikowane. Kiedy je zrozumiesz, będziesz wiedział, jak grać. Wystarczy, abyś skoncentrował się na przyswojeniu sobie podstaw. Cała reszta przyjdzie w sposób naturalny.

Czas

Słowo niezachwianej wiary
Teraz i później trwać będzie niezmiennie, przyjmuję Czas bez zastrzeżeń
On jeden bez skazy, on jeden tłumaczy wszystko i określa,
Ten mistyczny, zadziwiający cud sam jeden określa wszystko.

Walt Whitman, „Pieśń o sobie" (przeł. Andrzej Szuba)

Swój kontakt z zasadami powinieneś rozpocząć od zrozumienia, w jaki sposób w **Wilkołaku** jest mierzony czas. Istnieje pięć sposobów opisywania upływu czasu.

- Tura – Jednostka czasu w scenie, trwająca od trzech sekund do trzech minut. W czasie tury można wykonać jedno działanie (zasady opisano dalej).
- Scena – Jeden epizod, która rozgrywa się w określonym miejscu. Scena składa się z pewnej liczby tur (tylu, ile potrzeba, aby ją zakończyć). Można ją rozegrać bez użycia kości (nie trzeba wtedy mierzyć upływu czasu).

- Rozdział – Niezależna część opowieści, niemal zawsze rozgrywana podczas jednej sesji gry. Składa się z serii scen, które oddzielają pauzy.
- Opowieść – Kompletna historia, z wstępem, rozwinięciem i punktem kulminacyjnym, której ukończenie często wymaga kilku rozdziałów.
- Kronika – Cała seria opowieści, połączonych postaciami bohaterów lub tematem i intrygą. Jest to po prostu historia, którą opowiadasz wraz z graczami.

Działania

Wszystkie czynności podejmowane przez bohaterów w trakcie gry, począwszy od zawiązywania sznurowadła w bucie, a skończywszy na uruchomieniu czołgu, są działaniami. Niektóre z działań wykonuje się automatycznie (nie trzeba używać kostek, aby sprawdzić czy bohater przeszedł przez ulicę do otwartego sklepu), w przypadku innych do określenia szansy ich powodzenia niezbędne są kości.

Rzucanie kostkami

W życiu zawsze występuje element przypadkowości. Istnieje szansa, że wygrasz na loterii; szansa, że urząd skarbowy sprawdzi twoje zeznanie; szansa, że zginiesz w wypadku lotniczym. Przypadek odgrywa także pewną rolę w **Wilkołaku**, gracze używają do tego celu kostek.

Do gry w **Wilkołaka** potrzebna jest 10-ścienna kostka, którą można kupić w dowolnym sklepie z grami.

Jeśli powodzenie jakiegoś działania nie jest pewne, albo Narrator uważa, że może ci się nie powieść, musisz rzucić kostkami.

Wartość

Postać jest opisana za pomocą Cech (oraz wrodzonych i wyuczonych Zdolności). Określa się je liczbowo: każda z nich może mieć wysokość od 1 do 5. Cecha 1 jest kiepska, 5 – doskonała. Jest to „gwiazdkowa" skala ocen, dość często używana do oceny filmów i restauracji.

Cechy normalnego człowieka wahają się od 1 do 3, ze średnią 2. Wyjątkowi ludzie mogą jednak mieć Cechy na poziomie 4 (wyjątkowe) lub 5 (doskonałe), a czasem nawet 0 (co jest niezmiernie rzadkie).

x	Beznadziejna
●	Kiepska
●●	Przeciętna
●●●	Dobra
●●●●	Wyjątkowa
●●●●●	Doskonała

Każda gwiazdka, którą twój bohater ma przy danej Cesze, pozwala ci wykonać rzut jedną kostką. Jeśli więc masz cztery gwiazdki Siły, będziesz rzucał czterema kośćmi. Gdybyś miał tylko jedną gwiazdkę w Percepcji, rzucałbyś tylko jedną kostką. W grze prawie nigdy nie rzucasz tyloma kośćmi, ile masz gwiazdek w Cechach. Zazwyczaj do kostek za Cechę dodaje się kostki za Zdolność.

Jeśli Narrator zechce, aby gracze sprawdzili, czy zauważą wóz patrolowy jadący za nimi ulicą, każe im testować Percepcję + Czujność, czyli Cechę + Zdolność. Do testu użyją tyle kostek, ile mają kropek w Percepcji, dodając do nich jeszcze tyle kostek, ile mają gwiazdek w Czujności.

Zebrane w ten sposób kostki nazywa się Pulą Kostek. Pula Kostek określa sumaryczną liczbę kostek, których gracz może użyć w jednej turze – zazwyczaj do jednego działania (można również rozdzielić swą Pulę, aby wykonać więcej niż jedną akcję). Gracz niemal zawsze rzuca tyloma kostkami, ile wynosi trwała wysokość Cechy (kółka), a nie aktualna jej wartość (kwadraty).

Niektóre akcje nie wymagają, ani nawet nie mają przypisanej odpowiedniej Zdolności. Przykładem jest sytuacja, w której bohater wyparowuje zadane przez kogoś obrażenia. W takim przypadku używa się tylko Cechy (rzuca się tylko tyloma kośćmi, ile mamy w niej gwiazdek) – w tym przypadku Wytrzymałości.

Puli Kostek nie powinny nigdy tworzyć więcej niż dwie Cechy. Oznacza to, że Siły Woli nie można łączyć z innymi Cechami. Jeśli Cecha ma potencjalną wartość 10 (jak Siła Woli), można użyć tylko jej. Jest raczej niemożliwe, aby normalny człowiek uzyskał więcej niż 10 kostek w Puli.

Trudności

Wstęp łatwy do Awerna domu:
Dniem i nocą bram Dita nie bronią nikomu;
Ale wrócić na górny świat spod jego pował,
W tym trud cały.

Wergiliusz, „Eneida" (przeł. Tadeusz Karyłowski)

Najwyższy czas i pora, abyś dowiedział się, jakie będą konsekwencje rzutów kośćmi. Narrator przydziela do każdego zadania poziom trudności, liczbę (od 2 do 10), która określa, jak trudno jest coś wykonać. Musisz wyrzucić, przynajmniej na jednej kości ze swojej Puli (udany rzut nazywa się sukcesem), taką samą liczbę, lub wyższą, aby zadanie się powiodło. Jeśli trudność jest 6, a ty uzyskałeś 2, 3, 5, 6 i 9, masz dwa sukcesy. Mimo że zazwyczaj potrzeba tylko jednego sukcesu, im więcej ich zdobędziesz, tym lepiej. Uzyskanie zaledwie jednego sukcesu uznaje się za marginalne osiągnięcie, uzyskanie trzech za całkowite powodzenie, a pięć za wielkie wydarzenie.

Trudności

3	Łatwe
4	Rutynowe
5	Proste
6	Standardowe
7	Wyzwanie
8	Trudne
9	Niezwykle trudne

Stopień powodzenia

Jeden sukces	Marginalny
Dwa sukcesy	Umiarkowany
Trzy sukcesy	Całkowity
Cztery sukcesy	Wyjątkowy
Pięć sukcesów	Fenomenalny

Nietrudno domyślić się, że jeśli trudność jest mniejsza, łatwiej uzyskać sukces, a jeśli jest większa – sprawa się komplikuje. Narrator ustala wysoki poziom trudności wtedy, gdy działanie, które chcesz wykonać, jest skomplikowane. Jeśli uznaje je za dość łatwe, pozwoli wykonać je automatycznie (ponieważ twoje Cechy i Zdolności są wysokie), albo ustali niski poziom trudności.

Choć nie wymieniono ich na powyższej liście, Narrator może ustalić trudności na poziomach 2 i 10 (powinien to robić tylko w wyjątkowych sytuacjach). Trudność 2 to zadanie tak żałośnie łatwe, że możesz równie dobrze pozwolić graczowi wykonać je automatycznie, nie tracąc czasu na rzucanie. Trudność 10 jest tak duża, że szanse na Pecha (patrz dalej) są równie duże jak na powodzenie, niezależnie od tego, iloma kostkami gracz będzie rzucał.

Jeśli Narrator nie określi inaczej, trudność dla normalnego testu wynosi 6.

Reguła jedynki

Ostatnią rzeczą, którą musisz wiedzieć o rzucaniu kostkami jest „reguła jedynki". Jeśli wyrzucisz 1, to następuje wymazanie jednego sukcesu. Kompletna kasacja. Zabierasz obie kostki: „sukces" oraz „1" – nie bierzesz ich pod uwagę w danym teście. Jeśli wyrzucisz więcej jedynek niż sukcesów, następuje jakieś nieszczęście, coś, co nazywa się „Pechem". Uzyskanie jednej lub pięciu jedynek ma w większości przypadków taki sam efekt. Okoliczności, w jakich nastąpił Pech, określają czy jest to katastrofa, czy niewielki wypadek przy pracy. Jeśli nie ma żadnych jedynek ani sukcesów, po prostu ci się nie udało.

Automatyczny sukces

Rzucanie bez przerwy kostkami nie ma sensu, może bowiem przeszkadzać w odgrywaniu roli. **Wilkołak** udostępnia więc niezwykle prosty system sukcesów automatycznych, pozwalający graczowi pominąć rzuty dla tych działań, które bohater mógłby wykonać z zawiązanymi oczyma.

Działa to tak: jeśli liczba kostek w twojej Puli jest większa lub równa określonej przez Narratora trudności, to twój bohater automatycznie wykonuje to działanie. Taki sukces uznaje się za marginalny (czyli równowartość uzyskania jednego sukcesu w teście), czasem więc gracze będą woleli mimo wszystko wykonać rzut, aby uzyskać więcej sukcesów. Jednak w bardzo prostych i często powtarzanych działaniach zasada automatycznych sukcesów może znakomicie uprościć życie i zaoszczędzić wiele czasu. (Należy pamiętać, że niektóre działania, jak na przykład walka, zawsze uznaje się za niepewne i nie powinno się ich rozstrzygać przy użyciu tego systemu).

Zasada automatycznego sukcesu może zostać użyta w celu wyeliminowania rzutów kośćmi w grze, co jest pożądane przy prowadzeniu gier na żywo. W takiej sytuacji sukcesy automatyczne przestają być kwestią osądu Narratora: albo jesteś dość dobry, aby coś zrobić, albo nie. To proste, tak samo, jak zabawa w „policjantów i złodziei", którą tak bardzo lubiliśmy. Najważniejsza była historia, zasady schodziły na drugi plan.

Ten prościutki system posiada pewne urozmaicenie, które czyni go nieco mniej „czarno-białym". Aby uzyskać automatyczny sukces, można wydać punkt Siły Woli (patrz rozdział dotyczący Cech). Nie będziesz tego czynił zbyt często, ale w pewnych przypadkach może to przynieść ogromne korzyści. Oczywiście, uzyskany dzięki Siły Woli sukces jest tylko jeden, więc jeśli potrzeba ich wiele, sprawa nie jest już taka prosta.

W czasie gry używamy zwykle obu metod ustalania, czy działanie powiodło się, czy nie. W większości przypadków – szczególnie, kiedy jesteśmy głęboko zaangażowani w opowieść – w ogóle nie rzucamy kostkami, unikając w ten sposób przerw w fabule. Jeśli jednak mamy akurat nastrój raczej na *granie* niźli na *opowiadanie*, wykonujemy całe mnóstwo rzutów i wprowadzamy do zasad wiele komplikacji.

Komplikacje

Prawdopodobnie zorientowałeś się już, że uzyskanie przynajmniej jednego sukcesu nie jest czymś trudnym, nawet jeśli rzucasz tylko jedną lub dwiema kostkami. Przy rzucie dwiema kostkami ze standardową trudnością 6 masz na to 75%. Istnieje wiele sposobów, aby to utrudnić; niektóre z nich opisujemy poniżej. Dla grup preferujących odgrywanie ról wystarczają proste rzuty i automatyczne sukcesy. Komplikacje są potrzebne zazwyczaj tylko wtedy, gdy gracze lub Narrator chcą odpocząć od rozgrywki fabularnej, chcą realistycznych efektów itd. Czasami komplikacje dodają smaczku grze.

Działania rozszerzone

Czasem będziesz potrzebował więcej niż jednego sukcesu, aby osiągnąć powodzenie – działanie może wymagać uzyskania trzech, siedmiu, a może nawet (rzadko) dwudziestu pozytywnie zakończonych rzutów. Działanie, którego powodzenie wymaga tylko jednego sukcesu, nazywane jest prostym. Takie, w którym należy uzyskać więcej niż jeden sukces, to działanie rozszerzone.

Przy działaniach rozszerzonych można wykonywać kolejne rzuty – w celu uzyskania wymaganej liczby sukcesów – w ciągu kilku tur. Na przykład, twój bohater wspina się na drzewo. Narrator stwierdza, że kiedy uzyskasz w sumie siedem sukcesów, zdołasz dotrzeć na sam czubek. W końcu tam dotrzesz, ale im dłużej będziesz rzucać, tym większe szanse ma twoja postać na nieszczęśliwy wypadek. A jeśli próbujesz zleźć z drzewa, które się pali, czas, w którym to zrobisz, będzie bardzo istotny.

W czasie działań rozszerzonych można próbować uzyskiwać sukcesy tak długo, jak tylko się chce, albo przynajmniej do momentu, kiedy w kolejnym rzucie nie uzyskuje się żadnego. Jeśli nastąpi Pech, można zacząć od początku, tracąc wszelkie zgromadzone do tej pory sukcesy. Narrator może zabronić podjęcia ponownej próby.

Tego rodzaju działania są bardziej skomplikowane niż działania proste i nie powinno się ich przeprowadzać zbyt często w trakcie rozgrywki. Jako Narrator musisz sam zdecydować, jaki rodzaj działania będzie odpowiedni w danej sytuacji. Do stosowania tych zasad potrzeba nieco doświadczenia.

Działania sporne

Czasami działasz przeciwko innej postaci. Oboje musicie wykonać test, którego trudność często wyznaczana jest Cechą przeciwnika (zwycięża ten, kto uzyska więcej sukcesów). Na tym jednak się nie kończy. Trzeba jeszcze dowiedzieć się, jak skuteczne było działanie. W tym celu zwycięzca oblicza, o ile więcej miał sukcesów od swojego przeciwnika (sukcesy wroga kasują twoje tak samo, jakbyś wyrzucił stosowną liczbę jedynek). Jeśli nawet twój przeciwnik nie jest w stanie cię pobić, to może uczynić twoje działanie mniej błyskotliwym.

W przypadku działań rozszerzonych dodaje się tylko te sukcesy, które nie zostały skasowane przez sukcesy przeciwnika. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza osiągnie ich wymaganą liczbę.

Współdziałanie

Czasami bohaterowie mogą wspólnie zbierać sukcesy, najczęściej w trakcie działań rozszerzonych. W zależności od decyzji Narratora, dwie lub więcej postaci mogą wykonywać oddzielnie rzuty i dodawać uzyskane w nich sukcesy – nie wolno włączać do jednego rzutu oddzielnych cech. Współdziałanie jest możliwe w pewnych okolicznościach, na przykład w czasie walki, podczas osaczania zdobyczy, zbierania informacji czy naprawy urządzeń. W innych przypadkach może się okazać utrudnieniem, na przykład w kontaktach z ludźmi (gdzie może wprowadzić zamieszanie).

Podane zestawienie pomoże ci zorientować się w tym wszystkim.

Ponawianie prób

Często porażka wywołuje frustrację. Jeśli masz problemy ze swoim komputerem i nie możesz dociec co jest nie tak, wpadasz w kiepski nastrój. Frustracja w **Wilkołaku** jest oddana przez zwiększanie trudności każdego działania, które podejmuje się po nieudanej próbie.

Jeśli bohater próbuje ponownie podjąć działanie, które poprzednio się nie udało, Narrator może zwiększyć jego trudność o jeden. Rozważmy przypadek bohatera, który próbuje kogoś zastraszyć. Jeśli pierwsza próba była nieudana, druga będzie trudniejsza (jej trudność wzrasta o jeden). Przy trzeciej próbie modyfikator będzie wynosił plus dwa. W pewnym momencie Narrator może zdecydować, że w ogóle nie można wykonać kolejnej próby – jak zastraszyć kogoś, kto wyczuł, że blefujesz?

Inne przykłady sytuacji, w których należałoby użyć tej zasady, to: otwieranie zamka wytrychem (Naprawa), wspinanie się na ścianę (Wysportowanie) oraz zapamiętywanie słowa w obcym języku (Lingwistyka).

Czasami Narrator w ogóle nie powinien brać tej możliwości pod uwagę. Dobrym przykładem jest tu walka. Spudłowanie przy pierwszym strzale nie musi znaczyć, że strzelający jest z tego powodu sfrustrowany i w związku z tym będzie miał większe szanse, że znowu nie trafi. Z drugiej strony, jeśli spudłuje kilka razy pod rząd, szczególnie gdy cel był łatwy i znajdował się niedaleko...

Inne sytuacje, w których nie powinno się używać tej reguły to zobaczenie czegoś kątem oka (Czujność) oraz uchylanie się przed atakiem (Unik).

Złota reguła

Pamiętaj, że tak naprawdę w **Wilkołaku** istnieje tylko jedna, najważniejsza zasada: tu nie ma reguł. Powinieneś tak przekształcić grę, by najbardziej odpowiadała oczekiwaniom twoim i twoich graczy – jeśli zasady wam przeszkadzają, zignorujcie je lub zmieńcie. Przecież pięknego i skomplikowanego świata rzeczywistego nie da się opisać kilkoma regułami. Tylko snucie opowieści i budowanie fabuły pozwoli na stworzenie czegoś ciekawego. W rzeczywistości reguły są nie tyle zasadami, które cię ograniczają, ile radami, z których możesz skorzystać. Od ciebie zależy, których będziesz używał, które odrzucisz, a które zmienisz.

Spróbuj

Cóż, to już wszystko. Oto są reguły. Podany powyżej system rzucania kostkami to wszystko, co musisz wiedzieć, zanim zaczniesz grać w **Wilkołaka**. Wszelkie pozostałe zasady to tylko objaśnienia i wyjątki. Jeśli rozumiesz to, co zostało omówione w tym rozdziale, nie będziesz miał żadnych trudności ze zrozumieniem całej reszty. Jeśli sądzisz, że nie wszystko załapałeś, przeczytaj to po prostu jeszcze raz. Zobaczysz, że za drugim razem będzie bardziej zrozumiałe.

Teraz spróbuj wykonać kilka rzutów, używając przykładowej postaci z *Rozdziału piątego*. Ten, Który Nie Chodzi Drogami obserwuje pomieszczenie, próbując wykryć potworną Zmorę, która – jak mu się zdaje – wkroczyła do świata materialnego z Umbry. Narrator stwierdza, że to działanie ma trudność 6. Bierzemy trzy kostki, ponieważ Ten, Który Nie Chodzi Drogami ma Percepcję 3, oraz dodatkowe trzy, ponieważ jego Czujność wynosi również 3. Powinieneś mieć w ręku sześć kostek – całkiem nieźle. Nie masz zbyt wielkich szans na niepowodzenie (mógłbyś nawet zdecydować się na automatyczny sukces, ponieważ masz tyle kostek, ile wynosi trudność), ale mimo to wykonaj rzut – nigdy nic nie wiadomo. Zsumuj sukcesy, pamiętając o odjęciu jednego sukcesu za każdą wyrzuconą jedynkę. Udało się, czy masz Pecha? Im więcej sukcesów wyrzucisz, tym szybciej i dokładniej Ten, Który Nie Chodzi Drogami ujrzy Zmorę. Jeden sukces może oznaczać, że bohater wyczuwa stwora w pobliżu, ale nie może ustalić dokładnego miejsca jego pobytu. Kilka, że nie tylko widzi Zmorę, ale może ją również dokładnie zidentyfikować.

Potem spróbuj działania rozszerzonego i spornego. Dobrym przykładem jest siłowanie się na rękę. Potrzeba przy nim nieokreślonej długości ciągu rzutów, z których każdy może mieć inną trudność. Trzeba uzyskać o pięć sukcesów więcej niż przeciwnik, żeby wygrać. Pech kasuje wszystkie sukcesy, które uzyskałeś.

- Rzut pierwszy: Każdy z graczy posługuje się Siłą; trudność jest równa Zręczności przeciwnika +3 (na początku ważna jest szybkość).
- Drugi i trzeci rzut: Obaj gracze posługują się Siłą; trudność jest równa Sile przeciwnika +3.
- Czwarty rzut (i wszystkie następne): Dla obu graczy Siła przeciwko Sile Woli przeciwnika.

Przykłady rzutów

Oto przykłady sytuacji i odpowiadających im rzutów, które mogą pomóc ci we włączeniu powyższych zasad do rozgrywki. Zauważmy, że ponieważ każda Cecha może zostać połączona z dowolną Zdolnością, istnieje 270 możliwych kombinacji rzutów. Prawdopodobnie nie będziesz zbyt często wykonywał rzutu Wytrzymałość + Komputery, ale nigdy nic nie wiadomo...

● Stoisz na straży, a twoi towarzysze śpią. Wykonaj test Wytrzymałość + Czujność (trudność 7), aby sprawdzić, jak jesteś uważny i dowiedzieć się, jak szybko dostrzeżesz wyłaniających się z mgły intruzów.

● Tancerz Czarnej Spirali podkrada się do ciebie od tyłu. Rzuć Percepcję + Czujność (trudność 9), aby stwierdzić, czy zauważysz niebezpieczeństwo.

● Butny gangster nie chce posłuchać twojego rozkazu. Wykonaj test Siła + Autorytet, aby skłonić go do zrobienia tego, co mu każesz.

● Czy potrafisz przekonać zbierający się tłum, aby uczynił to, czego chcesz? Wygłaszając improwizowaną mowę, wykonujesz test Charyzma + Autorytet (trudność 7). Aby przekonać ich do swoich racji, potrzebujesz czterech sukcesów.

● Twój wróg przemawia do starszyzny zgromadzenia. Wykonaj test Percepcja + Autorytet (trudność 6), aby ocenić, jak dobrym jest wodzem. Jeśli w jakiś sposób uzyskasz pięć sukcesów, dowiesz się, jaki ma poziom.

● Po kilkugodzinnym przesłuchiwaniu wykonaj test Wytrzymałość + Przebiegłość (trudność 8), aby sprawdzić, czy uda ci się podtrzymywać dalej swoją historię. Pięć sukcesów i zdołasz ich w końcu przekonać.

● Zastraszasz młodego człowieka, próbując podnieść go w górę za kołnierz. Wykonaj test Siła + Zastraszanie (trudność 8).

● Wrzeszcząc i klnąc na taksówkarza próbujesz zmusić go, żeby jechał szybciej. Wykonaj test Charyzma + Zastraszanie (trudność 6).

● Zadajesz serię szybkich pytań, aby stwierdzić, jakie groźby mogą zastraszyć rozmówcę. Wykonaj test Spryt + Zastraszanie (trudność 6).

● Próbujesz wykorzystać to, co wiesz o ludzkich uczuciach, aby uspokoić oszalałą kobietę. Jeśli zrozumiesz ten dziwny wyraz jej twarzy, może zdołasz sprawić, aby przestała płakać. Wykonaj test Oddziaływania + Empatia (trudność 6).

● Żeby silnik nie eksplodował, musisz wyrwać ten wihajster z tamtego dinksa. Wykonaj test Siła + Naprawę (trudność 6).

● Próbujesz zorientować się, słuchając dziwnych odgłosów wydawanych przez silnik, dlaczego samochód nie chce ruszyć z miejsca. Wykonaj test Percepcja + Naprawa (trudność 6).

● Zatrzymanie przerażonych koni wymaga wiele siły i doświadczenia. Wykonaj test Siła + Poskramianie Zwierząt (trudność 9).

● Próbujesz się zorientować, dlaczego kruki nagle się tak rozkrakał. Wykonaj test Inteligencja + Poskramianie zwierząt (trudność 9).

● Machasz do kierowcy ciężarówki, żeby zjechał na pobocze, wskazując na koła jego wozu i udając, że krzyczysz coś przez okno. Wykonaj test Oddziaływania + Prowadzenie (trudność 4).

● Nagle z samochodu, który goniłeś, ktoś wypycha skrzynię – wykonaj test Spryt + Prowadzenie Pojazdów (trudność 6), żeby sprawdzić, czy zdołasz uniknąć zderzenia z nią.

● Jak długo potrafisz siedzieć bez ruchu w krzakach, kiedy dwóch strażników gada przez całe godziny? Wykonaj test Wytrzymałość + Krycie się (trudność 7). Każdy sukces oznacza upłynięcie 10 minut.

● Próbujesz podążyć za skomplikowanym śladem w dokumentach, wiodącym do kompanii, która jako pierwsza wytworzyła biologicznie toksyczne substancje. Wykonaj test Inteligencja + Śledztwo (trudność 9).

● Czy sprzedawca w sklepie kłamie o tym, co widział i pamięta? Wykonaj test Percepcję + Śledztwo (trudność 7).

● Do roztworu trzeba dodać dokładnie 2,3 mg tlenku azotu – ani mniej, ani więcej. Wykonaj test Zręczność + Nauka (trudność 4).

● Podejmujesz szaleńczą próbę włamania się do komputerów Southern Bell. Wykonaj test Inteligencja + Komputery (trudność 3), co pozwoli ci stwierdzić, że jest to niemal niemożliwe.

● Próbujesz przekonać agentów FBI, że naprawdę nie miałeś nic wspólnego z hakerami, którzy włamali się do komputerów Southern Bell. Wykonaj test Oddziaływania + Komputery (trudność 10). Niestety, skonfiskują ci komputer niezależnie od tego, co rzucisz.

● Do ukończenia Rytuału potrzeba trzech dni. Czy zdołasz utrzymać się na nogach przez 72 godziny? Wykonaj test Wytrzymałość + Obrzędy (trudność 8).

● Próbujesz wyśliznąć się z kajdanek (powodzenia!). Wykonaj test Zręczność + Cwaniactwo (trudność 10). Musisz uzyskać trzy sukcesy.

● W jakim języku on mówi? Wykonaj test Inteligencja + Lingwistyka (trudność 6), aby to stwierdzić.

Określenia w grze

Atrybut: Cecha, która opisuje wrodzone możliwości bohatera. Atrybuty to na przykład Siła, Charyzma i Inteligencja.

Cecha: Cecha to każdy z Atrybutów, Zdolności, Atutów lub inna charakterystyka postaci, którą można opisać liczbowo (i zaznaczyć kropkami).

Dary: Mistyczne moce wilkołaka.

Działanie: Działaniem nazywamy podjęcie świadomej, dobrowolnej akcji fizycznej, społecznej lub umysłowej. Kiedy gracz zgłasza, że jego bohater coś robi, znaczy to, że zaczyna działać.

Działanie proste: Działanie, do powodzenia którego potrzeba tylko jednego sukcesu – choć więcej sukcesów może oznaczać, że coś wyszło lepiej.

Działanie rozszerzone: Działanie, którego powodzenie wymaga uzyskania pewnej liczby sukcesów.

Działanie sporne: Działanie, które podejmują przeciw sobie wzajemnie dwie postacie. Obaj przeciwnicy porównują liczbę sukcesów i ten, kto uzyska więcej, wygrywa.

Gnoza: Miara duchowości wilkołaka. Gnoza (kółka) to Cecha, której używa się w różnych sytuacjach związanych ze światem duchów, na przykład wtedy, kiedy bohater dokonuje „skoku w bok". Punkty Gnozy (kwadraciki) wykorzystuje się do „uruchamiania" wielu Darów.

Narrator: Osoba, która tworzy i kieruje historią w **Wilkołaku**. Narrator przyjmuje role wszystkich postaci (poza graczami) i steruje wszystkimi wydarzeniami, które nie zależą od graczy.

Odnawianie: Kiedy bohater odzyskuje punkty w Puli Kostek, nazywa się to „odnawianiem". Liczba odzyskiwanych punktów to tempo odnawiania.

Patronat: Faza księżyca, podczas której narodził się garou. Określa to jego „profesję", czyli rolę w społeczności wilkołaków.

Pauza: Czas pomiędzy scenami, w którym nie odbywa się gra fabularna i nie używa się rund. Można podejmować w nim działania, a Narrator może podawać opisy.

Pech: Katastrofalna porażka, występująca jeśli podczas testu wyrzuci się więcej jedynek niż sukcesów.

Postać: Każdy z graczy tworzy postać, bohatera, którego będzie odgrywał w czasie kroniki. Choć słowo „postać" może wskazywać na jednostkę, w **Wilkołaku** zawsze używa się go do opisania wcieleń graczy.

Pula kostek: Określa kostki, które masz w ręku po dodaniu różnych Cech. Jest to maksymalna liczba kostek, którymi możesz rzucić w jednej rundzie, choć możesz je rozdzielić na różne działania.

Punkty: Czasowe wielkości Cech, takich jak Siła Woli, Szał i Kondycja – kwadraciki, nie kółka.

Scena: Pojedynczy epizod w opowieści. Czas, kiedy działania i wydarzenia następują jedno po drugim. Jest to często dramatyczny punkt kulminacyjny opowieści.

Siła Woli: Siła Woli jest jedną z najważniejszych Cech. Określa wiarę w siebie i samokontrolę bohatera. Siła Woli działa inaczej niż większość innych Cech – nie testuje się jej, a jedynie korzysta z punktów Siły Woli.

Sława: Miara wartości garou w oczach jego braci. Chwała jest dla wilkołaka bardzo ważna, od jej wysokości zależy, jak bohater jest traktowany przez swój lud. Dzieli się na trzy różne składniki: Chwała, Honor i Mądrość. Można je podnieść w oczach plemienia odpowiednim postępowaniem, stracić, jeżeli nie postępuje się mądrze i honorowo.

System: Zestaw reguł, używany w określonych sytuacjach. Zasady, które mają pomóc w rzucaniu kostkami oraz wymyślaniu pasjonujących historii.

Szał: Określa ile z bestii jest w wilkołaku. Od „wysokości" Szału zależy liczba kostek, których używa się do ustalenia czy wilkołak wpadł w furię. Punkty Szału (kwadraciki) są używane między innymi do zwiększenia liczby działań w rundzie.

Trudność: Liczba od 2 do 10, określająca poziom trudności działania, które podejmuje bohater. Należy wyrzucić taką lub wyższą liczbę na przynajmniej jednej z kostek.

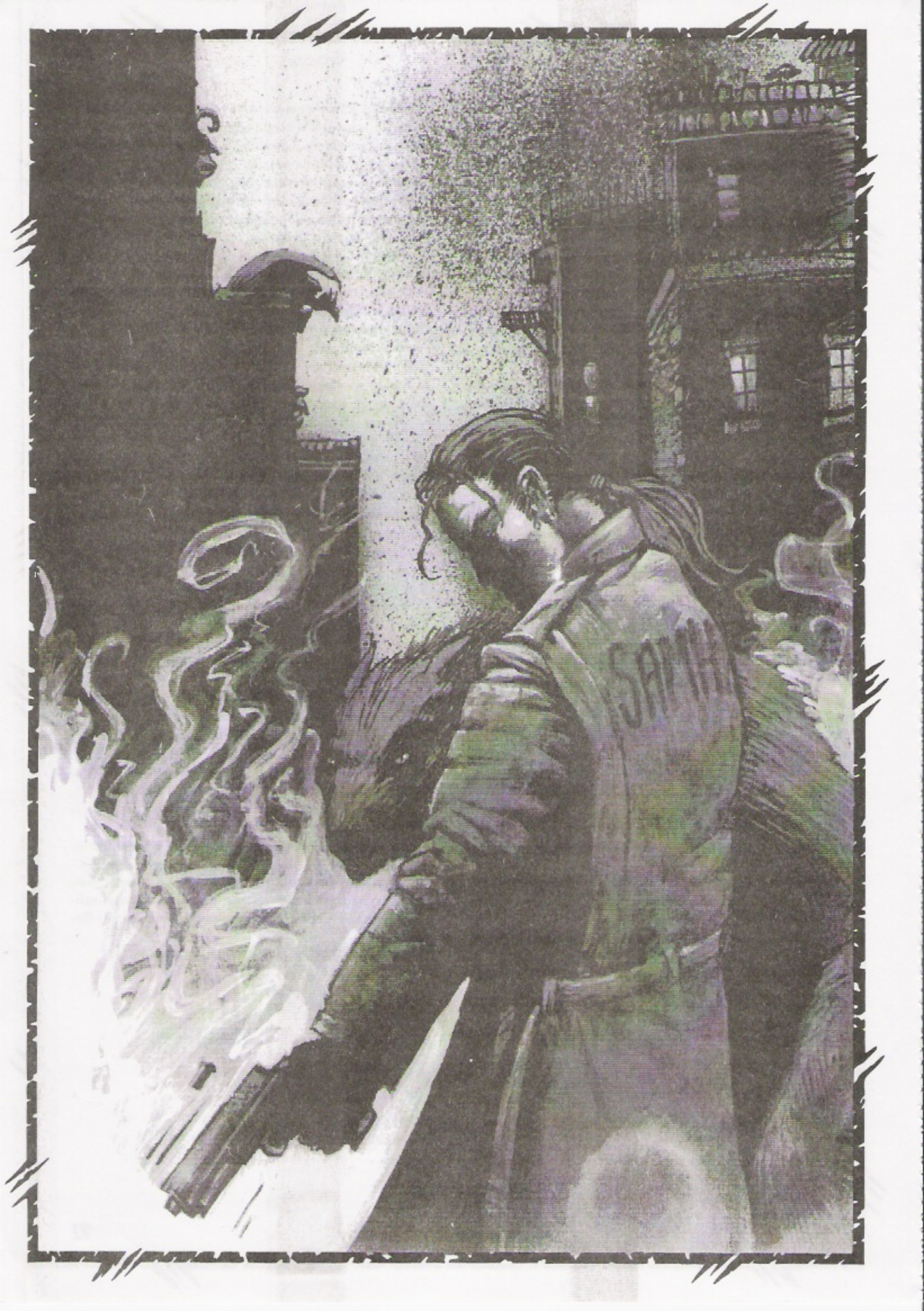
Trupa: Grupa graczy, włączając Narratora, która gra w **Wilkołaka** – zazwyczaj dość systematycznie.

Walory: Ogólna kategoria, opisująca Dary i Pozycję bohatera.

Wartość: Liczba opisująca trwałą wielkość Cechy. Najczęściej jest to liczba od 1 do 5, czasem od 1 do 10.

Zdolność: Cecha, która opisuje to, co bohater wie, czego się nauczył, a nie to, czym jest. Do Zdolności zaliczają się takie Cechy jak Zastraszanie, Broń palna i Rytuały.

Zdrowie: Mówi, w jakim stanie jest bohater.



Rozdział piąty: Bohater

I zostali opętani, ubrani bowiem byli w wilcze skóry i tylko co dziesiąty dzień mogli się z tych skór wydostać. Sigmund i Sinfjötli, obaj byli synami królów. I byli w tych wilczych skórach i nie mogli z nich wyjść, aby przybrać swoje ludzkie kształty i naturę, aż do opisanego wcześniej czasu. Teraz wydawali wilcze wycie, lecz potrafili odróżnić swoje głosy od innych. Poszli do lasu, każdy swoją drogą. Doszli jednak do zgody, że będą atakować, choćby było przeciw nim siedmiu wrogów, nie więcej jednak. Jeśliby więcej ich było, ten, kogo napadnięto, miał wydać swe wilcze wycie.

Völsungasaga

Zanim zaczniesz grać, musisz stworzyć bohatera. **Wilkołak** nie jest zabawą w udawanie, w której postacie pojawiają się w ot tak sobie (choć Narrator często musi podejmować takie zadania). Potrzeba nieco pracy – bohaterów się buduje, nie pojawiają się znikąd. Stworzenie wciągającej, lecz rzeczywistej postaci jest trudnym twórczym wyzwaniem nawet dla najbardziej doświadczonych wśród nas.

W tym rozdziale opisujemy, jak stworzyć wyjątkową postać, rozpoczynając od pomysłu i tłumacząc ten pomysł na liczby, których można użyć w grze. Jest to bardzo proste i gracze powinni z łatwością zorientować się w tym sami. Narrator musi, oczywiście, przez cały czas trzymać rękę na pulsie, aby mógł odpowiedzieć na ich wszystkie pytania.

Liczby wpisane na karcie postaci nie mówią prawie nic o bohaterze. Trudno sobie wyobrazić, żeby powieściopisarz opisywał bohatera: „ma 4 Charyzmy". Liczby pomagają jednak określić mocne i słabe strony postaci. Co ważniejsze, pozwalają uwzględniać Cechy przy wprowadzaniu do gry efektów działania czynnika losowego, reprezentowanego przez rzuty kośćmi. Silny bohater ma większe szanse na wyłamanie drzwi niż słabeusz.

Tworzenie postaci przebiega zazwyczaj od ogółu do szczegółu. Najpierw musisz mieć ogólny pomysł, kim i czym jest twoja postać – czy jest bardziej rozwinięta fizycznie, czy umysłowo? Następnie określasz szczegóły wybierając wartości swych Cech – jaką masz Charyzmę, Oddziaływanie i Wygląd? Nie próbuj w ten sposób tworzyć najlepszej z możliwych postaci, przeczy to idei gier fabularnych. Liczby mają wspomagać grę, a nie otwierać wrota do jakiejś mitycznej alei zasłużonych.

Tworzenie postaci bardzo przypomina gotowanie: musisz zebrać składniki, wymieszać je wszystkie, po czym gotować całość przez kilka godzin. Zaczynasz od podjęcia decyzji, kim chcesz grać. Czy będziesz

zahartowanym przez ulicę gangsterem, czy może bogatym i nieco rozpuszczonym debiutantem? Czy jesteś może dojrzałym nad wiek cudownym dzieckiem, czy samotnikiem, trzymającym się z dala od innych? Historia i osobowość bohatera pomogą ci stworzyć naprawdę ciekawą postać. Od podstawowych koncepcji możesz przejść do wypracowywania szczegółów, takich jak Atrybuty i Walory.

Początek

Zanim zaczniesz tworzyć postać, musisz sobie zdawać sprawę z pięciu rzeczy:

- Możesz stworzyć bohatera w niemal dowolnym wieku, pochodzącego z dowolnej kultury lub narodu. Zaczynasz jednak zawsze jako niedoświadczony i niezbyt wykształcony wilkołak, który całkiem niedawno przeszedł Pierwszą Przemianę. Twój bohater nie wie zapewne zbyt wiele o społeczności wilkołaków, jeśli nie był uczony przez Mentora lub Krewniaków (jeśli nie jest metysem).
- Proces tworzenia postaci został wymyślony, aby pomóc ci w wykreowaniu bohatera, ale także aby umożliwić wpływanie na zasady. Procedura ma pomóc ci dokładniej skupić się na koncepcji bohatera. Pamiętaj, że postać nie może istnieć wyłącznie jako zestaw liczb: to twoja gra musi kształtować i określać twoje alter ego.
- System polega na kupowaniu cech, nie wymaga żadnych rzutów kostkami. Określasz, kim jest twój bohater wybierając Cechy z dostępnych list. Na końcu otrzymujesz dodatkowe punkty, które możesz wykorzystać do zwiększenia liczby kropek, które masz w dowolnej Cesze. Nie zastanawiaj się więc bez końca nad każdym wyborem – nawet za punkty dodatkowe nie zdołasz kupić wszystkiego, co będziesz chciał.
- Cecha na poziomie 1 jest kiepska, poziom 5 jest doskonały, więc jeśli masz gdzieś tylko jedną kropkę, to albo nie jesteś w tym dobry, albo dopiero się tego uczysz. Skala Cech jest oparta na przeciętnych ludzkich wartościach. Pamiętaj, Cechy wilkołaków często zmieniają się, kiedy dokonują przemiany postaci: crinos ma o wiele większą Siłę niż normalny człowiek. (Patrz *Mnogość kształtów*, str. 216-218).
- Twój bohater powinien pasować do reszty drużyny. Nie możesz wprowadzać fermentu w jej szeregi. Tylko współpracując, zdołacie przetrwać.

Rola Narratora

Jako Narrator pomagasz graczom tworzyć postać. Kiedy przyjdą na pierwszą sesję gry, musisz wprowadzić ich w podstawowe koncepcje i opisać system zasad. Twoim głównym celem powinno być ułatwienie im zadania. Jeśli są początkujący, staraj się przedstawiać wszystko tak prosto, jak to tylko możliwe. Później niech sami odkryją złożoność systemu.

Rozpocznij od rozdania kart postaci (daj graczom chwilę na zapoznanie się z nimi) i zadawania pytań. Potem przejdź, krok po kroku, przez proces tworzenia postaci, opisując szczegółowo wszystkie Cechy.

Zazwyczaj dobrze jest poświęcić całą sesję na tworzenie postaci. Gracze nie czują się wtedy popędzani, mogą spokojnie tworzyć postaci z krwi i kości, a nie papierowe marionetki. Później, kiedy już ich bohaterowie będą gotowi, możecie przejść do preludium. Jest to skrócona forma narracji, w której opisujesz historię życia bohatera aż do chwili obecnej. Preludia zapoznają graczy z kroniką i ich postaciami, więc zadbaj o to, żeby były ciekawe. Preludia opisano na końcu niniejszego rozdziału.

Krok pierwszy:

Koncepcja bohatera

Zanim zapiszesz choćby jedną literkę, musisz mieć jakiś pomysł na swoją postać. Wystarczy ogólna koncepcja tego, kim będzie, coś szczególnego, interesującego, co pozwoli długo grać. W czasie procesu tworzenia bohatera możesz zmieniać i dostosowywać tę koncepcję – ważne jest jednak, abyś miał jakiś pomysł na początek. Koncepcją może być na przykład: „jestem niespełna rozumu handlarzem futrami, polującym w wilczej postaci na norki, który niezbyt dobrze czuje się wśród ludzi". Powinno to być coś unikatowego, kompletnego i Narrator musi wyrazić na to zgodę.

Następnie trzeba wybrać trzy rzeczy, które nieco lepiej zdefiniują twojego bohatera. Rasę (podgatunek), Patronat (rolę w społeczności garou) oraz plemię (grupę, która uznaje cię za swego członka). Im lepiej potrafisz powiązać te trzy aspekty, tym twój bohater będzie bardziej złożony i kompletny.

- **Rasa:** Garou są rozdarci pomiędzy dwoma różnymi światami i nie mają swojego miejsca w żadnym z nich. Są ludem bez prawdziwego domu. Dotyczy to nawet ich metody reprodukcji – nie mogą przedłużać gatunku samodzielnie. Aby spłodzić zdrowe dzieci, muszą łączyć się z ludźmi lub wilkami.

Najstarsze tradycje garou zabraniają im łączenia się z innymi ze swego gatunku. Owoc takiego związku zawsze jest bezpłodny i zazwyczaj zdeformowany: to metys. Garou muszą wiązać się z ludźmi lub wilkami, aby przedłużyć ród. Nawet jeśli wilkołak ma potomstwo z człowiekiem lub wilkiem, dziecko z takiego związku nie zawsze jest garou. Czasem recesywny gen ujawnia się kilka pokoleń później. Każde plemię identyfikuje i śledzi wszystkich ludzi i wilki, które są potomkami jego członków. Ci, którzy wykazują cechy garou są oznaczani i odszukiwani tuż przed osiągnięciem dorosłości. Dopiero wtedy mówi się im, kim są i przyjmuje do plemienia.

Możesz wybrać pomiędzy rasami homidów, metysów lub lupusów. Metysi będą zdeformowani, szczegóły znajdziesz na stronie 86.

- **Patronat:** Patronat twojego bohatera to faza księżyca, pod którą przyszedł na świat – coś w rodzaju astrologicznego znaku zodiaku. Jest bardzo ważny dla wielu spośród garou. Patronat określa nie tylko profesję w obrębie społeczności, ale także wiele przyrodzonych słabości i mocnych stron.

Jest pięć Patronatów. Każdy z nich włada szczególnym typem osobowości i każdy posiada własne możliwości i zdolności.

W niniejszym rozdziale podano jedynie krótka listę możliwych Patronatów. Kompletne opisy znajdziesz w rozdziale o Cechach (str. 87-91).

- **Plemię:** Istnieje 13 głównych plemion wilkołaków. Każde z nich ma przypisanego własnego ducha-totem, który w dużym stopniu je określa. Każde ma własne Rytuały. Każde w inny sposób postrzega świat i zamieszkujące go istoty.

Bohaterowie graczy wybierają spośród 13 plemion (listę znajdziesz dalej). Więcej informacji na temat plemion i ich charakterystyki znajdziesz na stronach 91-102.

Krok drugi:

Wybieranie Atrybutów

Teraz musisz zacząć rozdzielać punkty. Pierwszym krokiem jest określenie podstawowych Atrybutów twojego bohatera. Atrybuty to wszystko to, czym bohater jest z urodzenia. Jak bardzo jest silny? Jak dobry ma refleks? Jak skutecznie potrafi przekonywać? Właśnie na takie pytania odpowiadają Atrybuty.

Najpierw musisz wybrać priorytety trzech różnych kategorii Atrybutów – Fizycznych, Umysłowych i Społecznych. Musisz zdecydować, w której z nich twój bohater będzie najlepszy (podstawowa), w której przeciętny (drugorzędna), a w której słaby (trzeciorzędna). Czy jest bardziej rozwinięty fizycznie czy społecznie – raczej silny niż przystojny?

- Atrybuty Fizyczne wykorzystywane są wszędzie tam, gdzie konieczny jest wysiłek fizyczny. Opisują jak silny, zwinny i wytrzymały jest twój bohater i są podstawową kategorią dla postaci, które zechcą zostać wielkimi wojownikami – dotyczą jedynie mocnych i słabych stron ciała. Czy twoja postać jest mocna, czy szybko się porusza, czy jest wytrwała?
- Atrybuty Społeczne opisują zdolność twojego bohatera do interakcji z innymi (a czasem wykorzystywania innych). Są najważniejsze przy określaniu pierwszego wrażenia, zdolności postaci do inspirowania i motywowania ludzi oraz natury jej oddziaływania na innych. Czy jesteś czarujący, wygadany, czy przystojny?
- Atrybuty Umysłowe reprezentują zdolności mentalne twojego bohatera, w tym pamięć, percepcję oraz zdolność do myślenia i uczenia się. Czy twoja postać jest przenikliwa, sprytna, czy mądra?

W wyborze priorytetów może pomóc koncepcja bohatera, od której zaczynałeś, ale możesz je wybrać dowolnie. Na razie twój obraz może być jeszcze całkiem ogólny – trzeba mieć bardzo ogólny, mglisty zarys zanim zabierze się za szczegóły.

Wszystkie postacie startują z jedną „kropką" w każdym z Atrybutów. Wybór priorytetów określa, jak wiele kropek możesz wydać w każdej z kategorii. Pomiędzy podstawowe Atrybuty rozdzielasz siedem kropek, pięć kropek przypada na Atrybuty drugorzędne, a na trzeciorzędne – trzy kropki. Możesz więc zdecydować się rozdzielić siedem kropek na Atrybuty Fizyczne twojego bohatera, pięć na Atrybuty Umysłowe i tylko trzy na Społeczne. W obrębie jednej kategorii możesz rozdzielać kropki, jak ci się żywnie podoba – możesz przeznaczyć wszystkie trzy kropki Umysłowe na Charyzmę, po jednej kropce na każdy z trzech Atrybutów Społecznych, albo dwie kropki na jeden i jedną na inny.

Te wartości można zwiększyć później w trakcie tworzenia postaci, więc na razie nie martw się o nie za bardzo. Zdaj się na swoją intuicję.

Krok trzeci:

Wybieranie Zdolności

Zdolności mówią o tym, co twój bohater umie, nie kim jest. Opisują rzeczy, których nauczyłeś się, a nie te, z którymi się urodziłeś. Wszelkie Talenty, Umiejętności i cała Wiedza są Zdolnościami.

Każda Zdolność, którą posiada postać, ma wartość, reprezentującą biegłość bohatera w tym szczególnym obszarze. Liczby tej używa się do określania, jak wielu kostek będziesz mógł użyć, kiedy próbujesz wykorzystać Zdolność. Poniżej podajemy wskazówki, jak wybierać Zdolności i jakie wartości im przypisywać.

Tworzenie postaci

Proces tworzenia postaci

- **Krok pierwszy: Koncepcja bohatera**
  Opracuj koncepcję swojej postaci, wybierz rasę, Patronat i plemię.
- **Krok drugi: Wybierz Atrybuty**
  Określ priorytety w trzech kategoriach: Fizycznej, Społecznej, Umysłowej (7/5/3).
  Wybierz Cechy Fizyczne: Siłę, Wytrzymałość, Zręczność.
  Wybierz Cechy Społeczne: Charyzmę, Oddziaływanie, Wygląd.
  Wybierz Cechy Umysłowe: Percepcję, Inteligencję, Spryt.
- **Krok trzeci: Wybierz Zdolności**
  Określ priorytety w trzech kategoriach: Talenty, Umiejętności, Wiedza.
  Wybierz Talenty, Umiejętności i Wiedzę (13/9/5).
- **Krok czwarty: Wybierz Walory**
  Wybierz Cechy Pozycji (5, zależnych od plemienia), Dary (po jednym z rasy, plemienia i Patronatu), Sławę (zgodnie z Patronatem).
- **Krok piąty: Ostatnie poprawki**
  Zapisz Szał (zależny od Patronatu), Gnozę (zależną od rasy), Siłę Woli (zależną od plemienia), Rangę (1).
  Wydaj punkty dodatkowe (15).

Rasa

Zobacz także *Rasy*, na str. 85-87.

- **Homid:** Zostałeś wychowany jako człowiek przez ludzkich rodziców. Nie wiedziałeś, że jesteś wilkołakiem, dopóki nie zbliżyłeś się do dorosłości i nie przeszedłeś Pierwszej Przemiany (przezwisko: małpa).
  Początkowa Gnoza: 1
  Początkowe Dary: *Perswazja*, *Woń człowieka*
- **Metys:** Jako że twoimi rodzicami było dwoje garou, jesteś zdeformowany i bezpłodny. Znasz i rozumiesz kulturę wilkołaków lepiej niż inni, ponieważ zostałeś wychowany przez plemię (przezwisko: muł).
  Początkowa Gnoza: 3
  Początkowe Dary: *Stworzenie żywiołu*, *Wyczucie Żmija*
- **Lupus:** Wychowano cię w dziczy jako wilka. Nie wiedziałeś, że jesteś wilkołakiem, dopóki nie stałeś się niemal dorosły (przezwisko: dziki).
  Początkowa Gnoza: 5
  Początkowe Dary: *Wyostrzone zmysły*, *Kangurzy skok*

Patronat

Zobacz także *Patronaty*, str. 87-91

- **Ragabash:** Nów – Oszust, ten, który podaje w wątpliwość.
  Początkowy Szał: 1
  Początkowe Dary: *Rozmycie postaci*, *Złamanie pieczęci*, *Woń płynącej wody*
  Początkowa Sława: 3 w dowolnej kombinacji
- **Teurg:** Sierp Księżyca – Wróżbita: ten, który poszukuje ścieżek.
  Początkowy Szał: 2
  Początkowe Dary: *Matczyny dotyk*, *Wyczucie Żmija*, *Mowa duchów*
  Początkowa Sława: 3 Mądrości
- **Filodoks:** Półksiężyc – Sędzia: ten, który strzeże praw.
  Początkowy Szał: 3
  Początkowe Dary: *Odporność na ból*, *Wyczucie prawdziwej postaci*, *Prawda Gai*
  Początkowa Sława: 3 Honoru
- **Galiard:** Rosnący Księżyc – Księżycowy Tancerz: ten, który kocha się w prawach.
  Początkowy Szał: 4
  Początkowe Dary: *Mowa zwierząt*, *Zew Dzikuna*, *Sen na jawie*
  Początkowa Sława: 2 Chwały, 1 Honoru

Plemię

Zobacz także *Plemiona* na str. 91-102.

- **Czarne Furie:** Do tego plemienia należą niemal wyłącznie kobiety. Są służkami Dzikuna i mścicielkami garou.
  Początkowa Siła Woli: 3
  Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.
  Początkowe Dary: *Wyostrzone zmysły*, *Wyczucie Żmija*
- **Czerwone Szpony:** To plemię składa się wyłącznie z lupusów. Wszyscy jego członkowie uznają, że jedynym sposobem uratowania Gai jest zniszczenie gatunku ludzkiego.
  Początkowa Siła Woli: 3
  Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Sprzymierzeńców, Kontaktów ani Mienia. Ich jedynymi Krewniakami są wilki.
  Początkowe Dary: *Mowa zwierząt*, *Woń płynącej wody*
- **Dzieci Gai:** Jest to najbardziej zrównoważone z plemion. Jego członkowie są mediatorami pomiędzy garou i obrońcami ludzkości. Bardzo często młode wilkołaki, należące do tego plemienia, wybierają inną drogę niż nakazywałaby to tradycja. Przyłączają się do subkultur młodzieżowych, buntują przeciwko tradycjom przodków, głoszą inne poglądy niż oni (często radykalne).
  Początkowa Siła Woli: 4
  Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.
  Początkowe Dary: *Matczyny dotyk*, *Odporność na ból*
- **Fianna:** Każdy z członków tego plemienia jest potomkiem Celtów. Wszyscy Fianna są niezmiernie dumni ze swego dziedzictwa. Żyją tam, gdzie mieszkają ich Krewniacy i utrzymują z nimi bliskie kontakty.
  Początkowa Siła Woli: 3
  Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.
  Początkowe Dary: *Perswazja*, *Odporność na trucizny*
- **Gnatożuje:** Żyją jak włóczędzy, na ulicach miast. Zawsze są dobrze poinformowani. Inni pogardzają nimi.
  Początkowa Siła Woli: 4
  Cechy Pozycji: Gnatożuje nie mogą kupić Pamięci Przodków, Czystości Rasy ani Mienia.
  Początkowe Dary: *Gotowanie*, *Zapach słodkiego miodu*
- **Milczący Wędrowcy:** Są stale w drodze, spędzają niemal całe życie na podróżach. Często przyłączają się do Cyganów, artystów z wędrownych cyrków i innych wędrowców. Znają wiele tajemnic, dotyczących zarówno świata śmiertelnych, jak i duchów.
  Początkowa Siła Woli: 3
  Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Pamięci Przodków ani Mienia.
  Początkowe Dary: *Wyczucie Żmija*, *Niezwykła szybkość*

• **Patrzący w Gwiazdy:** Są mędrcami, skłonnymi do rozmyślań. Wszyscy przemierzają świat w poszukiwaniu oświecenia i prawdy, ale mimo to twardo przeciwstawiają się Żmijowi.

Początkowa Siła Woli: 5

Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Sprzymierzeńców, Fetysza ani Mienia.

Początkowe Dary: *Równowaga*, *Wyczucie Żmija*

• **Pomiot Fenrisa:** Członkowie tego plemienia są dzicy i krwiożerczy. Większość z nich wywodzi się od ludzi Północy i są z tego dumni. Zazwyczaj dominują w osadach i krainach, które zamieszkują.

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Kontaktów ani Mentora.

Początkowe Dary: *Stalowe pazury*, *Odporność na ból*

• **Srebrne Kły:** Mają największy prestiż wśród plemion wilkołaków. Przez całe wieki łączyli się z najbardziej szlachetnymi z ludzi i wilków. Ostatnimi czasy nie jest jednak z nimi najlepiej – zbyt często mieszali się pomiędzy sobą.

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Srebrny Kieł musi wydać przynajmniej trzy punkty Pozycji na Czystość rasy.

Początkowe Dary: *Pełgający płomień*, *Wyczucie Żmija*

• **Tubylcy Betonu:** Są najlepiej ze wszystkich plemion przystosowani do życia w mieście. Z tego też powodu inne garou nie ufają im zbytnio. Często mieszają się w sprawy świata przestępczego i wykorzystują skomplikowane urządzenia.

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Mentora, Pamięci Przodków ani Czystości Rasy.

Początkowe Dary: *Kontrolowanie prostych urządzeń*, *Perswazja*

• **Uktena:** Są chytrzy i tajemniczy. To oni najlepiej wśród garou opanowali sztuki magiczne, co powoduje, że mało kto im ufa.

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.

Początkowe Dary: *Wyczucie magii*, *Zasłona mroku*

• **Wendigo:** Jest to jedyne plemię, wywodzące się z Indian, które przeżyło. Zaciekle bronią swej niezależności i wciąż pragną wygnać najeźdźców z Północnej Ameryki.

Początkowa Siła Woli: 4

Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Kontaktów ani Mienia.

Początkowe Dary: *Wezwanie bryzy*, *Kamuflaż*

• **Władcy Cieni:** Członkowie tego plemienia dążą do zdobycia jak największej władzy i odebrania Srebrnym Kłom przywództwa wśród garou. Uczynią niemal wszystko, aby osiągnąć swoje cele.

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Nie mogą kupować Sprzymierzeńców ani Mentora.

Początkowe Dary: *Aura pewności siebie*, *Słaby punkt*

Cechy Pozycji

Zobacz także *Pozycja*, na str. 110-113.

- **Czystość Rasy:** Twoje dziedzictwo i genealogia.
- **Fetysz:** Posiadasz przedmiot magiczny z przywiązanym do niego duchem. Przykłady znajdziesz w *Dodatku*.
- **Kontakty:** Opisują znajomości, które masz wśród ludzi.
- **Krewniacy:** Liczba twych krewnych i przyjaciół, ludzi lub wilków, niepodatnych na Delirium.
- **Mentor:** Potężny, starszy członek plemienia, który ci doradza i opiekuje się tobą.
- **Mienie:** Określa stopień twojej zamożności.
- **Pamięć Przodków:** Opisuje powiązania, które masz ze swymi przodkami-garou i przeszłością.
- **Rytuały:** Liczba oraz/lub moc Rytuałów, których się nauczyłeś. Zobacz *Rytuały* na str. 112.
- **Sprzymierzeńcy:** Twoi przyjaciele, wilki lub ludzie.
- **Totem:** Moc totemu zależy od liczby punktów, które zostały w niego zainwestowane. Listę totemów znajdziesz w *Dodatku*.

Dary

Zobacz *Rasa*, *Patronat* oraz *Plemię*, gdzie podano *Początkowe Dary* i wybierz po jednym z każdej z list. Zobacz także *Dary*, str. 114-137.

Sława

Początkowa Sława została podana wcześniej, jako *Początkowa Sława*. Zobacz także *Sława*, str. 78 lub *Przyznawanie Sławy*, na str. 189.

Ranga

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę z Rangą 1. Zobacz *Ranga* na str. 78 lub *Awansowanie* na str. 194-195.

Szał, Gnoza i Siła Woli

Wartości początkowe znajdziesz powyżej, wraz z opisami: Patronatu (Szał), rasy (Gnoza) oraz plemienia (Siła Woli). Zobacz również *Szał* na str. 78, 155-156; *Gnoza* na str. 78, 156-157 oraz *Siła Woli* na str. 78, 157-159.

Punkty dodatkowe

Cecha	Cena
Atrybuty	5 za kropkę
Zdolności	2 za kropkę
Cechy Pozycji	1 za kropkę
Dary	7 za Dar (tylko na 1. poziomie)
Szał	1 za kropkę
Gnoza	2 za kropkę
Siła Woli	1 za kropkę

Zdolności zostały podzielone na trzy kategorie: Talenty, Umiejętności i Wiedza.

● Talenty to wszelkie Zdolności oparte na intuicji. Nie trzeba ich ćwiczyć i nie można się ich nauczyć, czy studiować z książek – najczęściej nabywa się je poprzez bezpośrednie doświadczenie. Czy twoja postać posiada wiele zdrowego rozsądku?

● Umiejętności to Zdolności nabyte w drodze długotrwałych ćwiczeń. Do tej kategorii zaliczają się wszelkie Zdolności, których trzeba się uczyć krok po kroku, poprzez praktykę; takie, których można nauczać i które można studiować (inaczej niż w przypadku większości Talentów). Czy twój bohater szybko nabywa nowe umiejętności? (Uwaga: lupus ma ograniczenia w wyborze Umiejętności, patrz str. 87).

● Wiedza to Zdolności wymagające ćwiczenia umysłu. Zazwyczaj postać uczy się ich w szkole, na wykładach, z książek, od nauczycieli; można je również poznać poprzez praktykę. Czy twoja postać jest wykształcona? Czy ma dobrą pamięć? (Uwaga: lupus ma ograniczenia w wyborze Wiedzy, patrz str. 87).

Musisz podzielić Zdolności na kategorie w taki sam sposób, w jaki uczyniłeś to z Atrybutami. Powinieneś zdecydować, jak dobry jesteś w każdej z nich – w której będziesz ponad przeciętną (podstawowa), w której przeciętny (drugorzędna), a w której poniżej średniej (trzeciorzędna).

Możesz rozdzielić 13 kropek w podstawowej kategorii, dziewięć w drugorzędnej i tylko 5 w trzeciorzędnej.

Jest jeszcze jedno ograniczenie: nie możesz przydzielić swej postaci więcej niż trzech kropek w jakiejkolwiek Zdolności (za to później możesz użyć punktów dodatkowych, aby uzyskać cztery lub nawet pięć kropek w dowolnej z nich).

Krok czwarty: Walory

Poszczególnym kategoriom Walorów nie przydziela się priorytetów. Masz po prostu do rozdzielenia określoną liczbę kropek dla każdego z nich. Później możesz zwiększyć ich liczbę za punkty dodatkowe.

Pozycja

Każdy bohater uzyskuje pięć punktów do rozdzielenia pomiędzy 10 Cech Pozycji. Masz więc tylko 5 kropek. Niektóre z plemion nie mają dostępu do niektórych aspektów Pozycji. Rozdział punktów powinien pasować do koncepcji twojej postaci.

Dary

Bohaterowie otrzymują Dary – specjalne sekrety i zdolności garou. Każdy rozpoczyna grę z jednym Darem za rasę, Patronat i plemię (razem trzy). Za punkty dodatkowe można nabyć ich więcej, ale muszą to być Dary z Pierwszego Poziomu.

Sława

Sława jest dla bohatera **Wilkołaka** bardzo ważna, opisuje bowiem, jak bardzo poważany jest wśród garou. Każdy rozpoczyna grę z pewną ilością (określoną przez Patronat) stałej Sławy w trzech kategoriach: Chwała, Honor i Mądrość. Na początku nie ma żadnych „czasowych" punktów – trzeba je zdobyć w trakcie gry.

Ranga

Ranga postaci zależy od posiadanej przez nią trwałej Sławy. Określa Pozycję i wiarygodność bohatera w społeczności garou oraz to, jak stosuje się do zasad wilkołaków. Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę z Rangą 1.

Krok piąty: Ostatnie poprawki

Często najważniejszym etapem tworzenia postaci są właśnie końcowe poprawki – szczegóły i dodatki, które uzupełniają jej wizerunek. W tym celu wykorzystujesz 15 punktów dodatkowych, które pozwalają ci dodać więcej kropek do dowolnej Cechy zapisanej na karcie postaci. Zanim jednak zaczniesz wydawać te punkty, musisz zapisać podstawowe wartości Szału, Gnozy i Siły Woli twojego bohatera.

Szał

Ta cecha określa, ile bohater ma w sobie z bestii. Początkowy poziom Szału zależy od Patronatu.

Gnoza

Gnoza określa, jak dobrze postać jest dostrojona do świata duchów i do własnej duszy. Bohater bez Gnozy jest pozbawiony kontaktu ze światem duchowym i nie może przezeń podróżować. Początkowa wartość Gnozy zależy od rasy.

Siła Woli

Siła Woli mówi, jak dobrze wilkołak potrafi się kontrolować. Dzięki niej będziesz mógł zapanować nad swoją postacią w stresowych sytuacjach, kiedy to zaczyna ogarniać cię szał. Wstępna Siła Woli zależy od plemienia.

Punkty dodatkowe

Dysponujesz 15 punktami, które możesz rozdzielić pomiędzy dowolne Cechy. Nie jest to jednak tak proste, jakby się mogło wydawać. Każda kropka dodana do Atrybutu kosztuje pięć punktów dodatkowych, każda kropka wydana na Przeszłość – tylko jeden. Koszty podano w opisie tworzenia postaci.

Iskra życia

Bohater to coś więcej niż tylko cechy – liczy się również jego wygląd, charakter, osobowość. Nie musisz tego wszystkiego zapisywać, ale z całą pewnością powinieneś się nad tym zastanowić.

Wygląd

Wygląd twojego bohatera często wiele o nim mówi. Opisując go powinieneś wziąć pod uwagę jego Cechy i koncepcję postaci. Wysoka Inteligencja może się objawiać jasnym, przeszywającym spojrzeniem. Pomysł na badacza może oznaczać, że bohater nosi ubranie w kolorze khaki i jest szorstki w obejściu. Dużo lepiej jest powiedzieć „Moje spojrzenie zawsze wydaje się być nieobecne" niż „Wyglądam na roztargnionego".

Specjalizacje

Być może zechcesz, aby twoja postać specjalizowała się w czymś. Każdej z Cech, która ma wartość większą niż 4 można przypisać specjalizację. Większość graczy wybiera ją w trakcie gry, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby uczynić to już teraz. Specjalizacje to szczególne aspekty Cechy, w których twój bohater jest wyjątkowo dobry. Wystarczy zapisać obok Cechy odpowiednią specjalizację – sugestie znajdziesz przy opisach poszczególnych Cech w *Rozdziale Szóstym*. Specjalizacje nie tylko pozwalają ci określić postać, mają również wpływ na grę (otrzymujesz premie do rzutów kostką przy niektórych działaniach).

Wyposażenie

Jeśli chcesz, aby twój bohater posiadał jakiś ekwipunek, wybierz go już teraz. W przeciwnym wypadku będziesz musiał zdobyć wyposażenie w trakcie gry. Może to zająć nieco czasu i nie zawsze odbywa się automatycznie. Ekwipunek powinien pasować do koncepcji bohatera oraz być w jego zasięgu (jeżeli masz kropkę w Mieniu, nie możesz sobie kupić najnowszego modelu Jaguara itd.). Niektóre przedmioty, jak fetysze, można uzyskać tylko posiadając odpowiednią Cechę – w tym przypadku, Pozycji.

Przyzwyczajenia

Zadaniem przyzwyczajeń (szczegółów osobowości) jest dodanie bohaterowi głębi i uczynienie go bardziej interesującym. Zapisz na odwrocie swej karty postaci kilka zdań, opisujących dziwne, a być może interesujące rzeczy, określające twoją postać. Może być dziwne poczucie humoru, miłość do zwierząt albo zwyczaj stękania, kiedy odpowiada się twierdząco na pytanie.

Motywacje

Głównym celem życia dla wielu wilkołaków jest walka ze Żmijem. Powinieneś sam zdecydować, dlaczego twój bohater toczy niebezpieczną wojnę z zepsuciem. Im bardziej barwna motywacja, tym lepiej określa ona twoją postać. Być może ojciec twojego bohatera zmarł, kiedy ten przechodził Pierwszą Przemianę. Ważnym motywem podróży twojego bohatera w świat duchów byłoby więc poszukiwanie możliwości porozumienia się z duchem zmarłego.

Normalna tożsamość

Ostatnią istotną rzeczą, o jakiej powinieneś pomyśleć, jest rola twojego bohatera w społeczeństwie ludzi. Nie wszystkie wilkołaki odcinają się całkowicie od *homo sapiens*. Niektóre z plemion, jak Dzieci Gai, pozostają w ścisłym kontakcie ze zwyczajnym światem. Nawet członkowie takich plemion jak Patrzący w Gwiazdy mogą posiadać normalną tożsamość. W jaki sposób zdołasz pogodzić dwa życia?

Przykład tworzenia bohatera

Janek chce stworzyć swego pierwszego bohatera w **Wilkołaku**. Rozkłada przed sobą opis tworzenia postaci i zaczyna pracę.

Krok pierwszy: Koncepcja bohatera

Janek musi wymyślić swoją postać. Ma zamiar zagrać wędrowca, kogoś stojącego poza normalną społecznością. Nie chce postaci przywiązanej do jakiegoś konkretnego światopoglądu czy stylu życia – pragnie kogoś, kto będzie poszukiwał nowych ścieżek. Wybiera koncepcję wędrowca. W ten sposób może stworzyć bohatera, który podróżuje, poszukując odpowiedzi i prawd po swojemu.

Teraz trzeba wybrać rasę. Janek decyduje, że miłą odmianą będzie uczynić swego poszukiwacza lupusem, garou zrodzonym z wilka. Jako Patronat obiera Galiarda, ponieważ uważa, że jego bohater powinien obwieszczać swoje odkrycia pieśnią i opowieścią. Plemię Milczących Wędrowców wydaje się najlepsze – wyglądają na takich, którzy lubią podróżować i nie dają się przykuć do jednego miejsca.

Co z imieniem? Po chwili namysłu, Janek decyduje, że jego postać powinna mieć imię, które będzie mówiło, kim jest. Wybiera więc Ten, Który Nie Chodzi Drogami – bardzo wilkołacze imię, oznajmiające, że nigdy nie kroczy po ubitych drogach, tylko wciąż przeciera nowe ścieżki.

Krok drugi: Atrybuty bohatera

Teraz trzeba określić priorytety Atrybutów Tego, Który Nie Chodzi Drogami. Janek decyduje, że jego podstawową kategorią będą Atrybuty Fizyczne. Drugorzędną zdolności Umysłowe (w czasie swoich wędrówek wiele się nauczył). Trzeciorzędną Atrybuty Społeczne.

Najpierw należy rozdzielić siedem kropek pomiędzy Atrybuty Fizyczne bohatera. Ponieważ Ten, Który Nie Chodzi Drogami spędza wiele czasu na wolnym powietrzu, wystawiony na działanie żywiołów, dobrą lokacją dla większości kropek może być Wytrzymałość. Janek przeznacza na nią trzy punkty, uzyskując wynik 4 (pamiętaj o darmowym, startowym punkcie). Ten, Który Nie Chodzi Drogami nie lubi ciężkiej pracy, więc Siła nie wydaje się bardzo ważna – dodaje jeden punkt i otrzymuje 2. Pozostałe trzy punkty lądują w Zręczności, co czyni z Tego, Który Nie Chodzi Drogami całkiem zwinnego faceta (wartość Atrybutu 4).

Następna jest kategoria drugorzędna. Opierając się na pomyśle, że jego bohater nie pcha się nigdzie na oślep, Janek zajmuje się najpierw Percepcją. Przydziela tu dwa punkty, czyniąc Tego, Który Nie Chodzi Drogami dość spostrzegawczym (3 Percepcji). Dwa kolejne punkty przeznacza na Spryt – w czasie wędrówek trzeba

szybko podejmować decyzje. Ostatni punkt przypadnie Inteligencji.

Trzeciorzędna kategoria Atrybutów (Społeczne) to już łatwa sprawa. Zresztą, mając tylko trzy punkty do wydania, niewiele można zdziałać. Janek pakuje wszystkie trzy punkty w Charyzmę, podkreślając przyjazną naturę swego bohatera. Gracz uzasadnia, że wartość 1 w Oddziaływaniu i Wyglądzie jest całkiem w porządku: Ten, Który Nie Chodzi Drogami nie lubi nikogo oszukiwać i nie potrzebuje pięknej twarzy tam, gdzie podróżuje.

Krok trzeci: Zdolności bohatera

Janek musi teraz wybrać priorytety dla Zdolności Tego, Który Nie Chodzi Drogami. Zamiast zrobić to od razu, zaczyna od przejrzenia karty postaci i zaznaczenia Zdolności, które według niego powinien posiadać jego bohater (Zdolności nie zaczynają się od razu od poziomu 1, tak jak Atrybuty). Szybko okazuje się, że większość punktów pójdzie na Talenty, więc tę właśnie kategorię Janek wybiera jako podstawową.

Ten, Który Nie Chodzi Drogami ma do wydania 13 punktów. Umie poradzić sobie na szlaku, więc wydaje trzy punkty na Bójkę. Choć nieczęsto spotyka się z ludźmi, potrafi jednak zadziwić ich opowieścią lub piosenką, więc trzy kolejne punkty idą na Ekspresję. Jest ostrożny, stąd dwa punkty na Czujność, aby nie dać się zaskoczyć. Podróże nauczyły go również, jak radzić sobie „na ulicy" – jeden punkt na Cwaniactwo. Cztery ostatnie punkty lądują w Unikach, Wysportowaniu, Empatii i Pierwotnych Instynktach.

Janek decyduje, że umiejętności będą kategorią drugorzędną jego Zdolności. Ma do dyspozycji dziewięć punktów. Ten, Który Nie Chodzi Drogami zaczynał swe wilkołacze życie od badania lasów, więc powinien chyba być dobry w Sztuce przetrwania. Trzy punkty. Poskramianie zwierząt również odzwierciedla część doświadczeń jego bohatera, więc lądują w nim dwa punkty. Dwa punkty w Kryciu się i po jednym w Autorytecie oraz Występach publicznych – to już koniec startowych Umiejętności Tego, Który Nie Chodzi Drogami. Ponieważ jest lupusem, nie może zaczynać z umiejętnością Prowadzenia Pojazdów, znajomością Etykiety, czy posługiwania się Bronią Palną (może wydać punkty dodatkowe, aby pozyskać te umiejętności).

Mając tylko pięć punktów na Wiedzę, Janek musi wybierać starannie – wiele zdolności z tej kategorii jest dla jego bohatera zabronionych, ponieważ jest lupusem. Do koncepcji Tego, Który Nie Chodzi Drogami pasują Zagadki, więc wydajemy na nie trzy punkty. Pozostałe dwa gracz rozdziela pomiędzy Śledztwo (podkreślając zdolność swego bohatera do szukania rozwiązań) oraz Rytuały (żeby mógł nauczyć się podstawowych obrzędów).

Krok czwarty: Walory bohatera

Dochodzimy do kategorii, która określa, co tak naprawdę może uczynić jako wilkołak Ten, Który Nie Chodzi Drogami. Po pierwsze, ma pięć punktów do wydania na Cechy Pozycji. Ponieważ jednak jest Milczącym Wędrowcem, nie może kupić Pamięci przodków ani Mienia (może je uzyskać w czasie gry, teraz jednak nie wolno mu ich nabyć nawet za punkty dodatkowe). Janek zapewnia, że Ten, Który Nie Chodzi Drogami posiada takie Cechy Pozycji, które w najbardziej oczywisty sposób go określają. Wydaje trzy punkty na Kontakty, ponieważ w czasie podróży spotkał wielu ludzi (i nie tylko ludzi). Pozostałe dwa punkty idą na Rytuały – Ten, Który Nie Chodzi Drogami powinien jakieś znać. Wybiera dwa Rytuały pierwszego poziomu: Rytuał *Przypisanie talizmanu*, przystosowujący jego ubranie tak, żeby nie darło się w strzępy za każdym razem, kiedy będzie zmieniał postać, oraz Rytuał *Wahadełko* – żeby mógł w potrzebie wspomóc się w poszukiwaniach. Ponieważ nabył Wiedzę o Rytuałach na poziomie 1, może się uczyć tylko Rytuałów pierwszego poziomu.

Teraz Janek zabiera się za Dary. Zaczyna od rasy, wybierając *Wyostrzone zmysły* – ta moc lupusa znakomicie pasuje do jego koncepcji postaci. Następnie spośród Darów Patronatu wybiera *Mowę zwierząt*, która pozwoli mu pytać o szlaki napotkanych mieszkańców lasu. Wreszcie z listy Darów dostępnych jego plemieniu wybiera *Niezwykłą szybkość*, dzięki której będzie mógł szybko podróżować.

Kolejny krok to określenie startowej Sławy. Jako Galiard będzie miał 2 Chwały i 1 Mądrości.

Krok piąty: Ostatnie poprawki

Janek zapisuje wstępną wartość Szału swego bohatera (4, ponieważ jest Galiardem), początkową Gnozę, 5 (jako lupus) i wstępną Siłę Woli (3 – jest Milczącym Wędrowcem).

Wreszcie docieramy do 15 punktów dodatkowych. Najpierw Janek wydaje siedem punktów na zakup kolejnego Daru: *Wyczucie Żmija* – tak na wszelki wypadek, gdyby natknął się na jakieś podejrzane ślady. Ponieważ chce, aby Ten, Który Nie Chodzi Drogami mógł rozmawiać z ludźmi, decyduje się na zakupienie Lingwistyki (do której dostęp jest normalnie ograniczony) – jego bohater umie teraz mówić po angielsku. Decyduje również, że podniesie Czujność, aby upewnić się, że spostrzeże niebezpieczeństwo, zanim będzie za późno. Poświęca dwa kolejne punkty, uzyskując poziom 3. Wreszcie wydaje ostatnie cztery punkty dodatkowe na zwiększenie Siły Woli do 7.

Nową postać można oczywiście opisać o wiele dokładniej, Janek jednak uważa, że wie już wystarczająco dużo na jej temat. Poza tym, zbyt wiele informacji szkodziłoby mu: dziwaczność bohatera bierze się w znacznym stopniu z jego tajemniczej potrzeby podróżowania. Takie szczegóły najlepiej pozostawić wyobraźni Narratora i przyszłym opowieściom.

Spojrzenie w przyszłość

Stworzyłeś bohatera, jesteś więc zapewne gotów, aby się w niego wcielić. Ważną częścią procesu tworzenia postaci jest więź, jaka tworzy się pomiędzy tobą a twoim bohaterem. Pozwoli ci ona odegrać jego rolę o wiele bardziej przekonująco. Musisz dbać o zachowanie tej empatycznej więzi – jeśli twój bohater zacznie się od ciebie różnić, gra nie będzie naturalna.

Proces tworzenia postaci nie kończy się wraz z początkiem pierwszej historii. Bohater nigdy nie przestaje

zmieniać się, rozwijać i dojrzewać. W miarę postępów kroniki możesz dodawać nowe cechy do osobowości postaci i wymyślać historie z jej życia.

W trakcie gry musisz być elastyczny i powinieneś odpowiednio reagować na zmiany osobowości bohatera. Nie możesz mu niczego zabraniać ani za niego decydować. Niech sam decyduje, jakie jest jego przeznaczenie. Nigdy nie zmuszaj go, aby całkowicie zgadzał się z twymi wcześniejszymi koncepcjami, co do tego kim lub czym powinien być. Pełen gniewu Ahroun, który nauczy się kontrolować swój Szał, albo błąkający się bez celu Ragabash, który odnajdzie nadzieję, mogą być naprawdę ciekawymi postaciami.

Jeśli twój bohater kiedyś cię znudzi, stanie się tak najpewniej dlatego, że nie rozwijałeś go i nie zmieniałeś dostatecznie w czasie gry. W trakcie zabawy postać powinna stawać się coraz bardziej realna, jej osobowość bardziej prawdziwa. To, jak zmienia się bohater, mówi wiele zarówno o nim samym, jak i o sposobie, w jaki go opisano. Postać z noweli rzadko jest tak dobrze i kompletnie opisana jak bohater powieści – po prostu nie ma dość czasu na podanie odpowiednich informacji. Niech twoje postacie staną się w czasie trwania kroniki jak najbardziej kompletne, żywe i interesujące.

Pisarze często mówią o tym, że postaci z ich książek ożywają i nie pozwalają sobą manipulować ani kierować. Tego rodzaju bohater wyskakuje z kart powieści i mówi „Odczep się ode mnie. Ja jestem prawdziwy!" Potem działa wedle własnego uznania, niezależnie od pierwotnego zamysłu autora. Wiele możemy się nauczyć z tego doświadczenia – właśnie w taki sposób powstają wspaniałe postacie.

Preludium

Przeszłość określa nas najpełniej, mówi bowiem, czym możemy się stać. Zadaniem preludium jest oferowanie każdemu bohaterowi przeszłości. Jest to rodzaj gry narracyjnej jeden na jednego, podczas której opowiada się historię życia bohatera.

Preludium pozwala stworzyć biografię postaci zanim zacznie się kronika. Przypomina bardzo normalną grę, z tą różnicą, że o wielu latach swojego życia decyduje się w bardzo krótkim czasie. Biografia, którą stworzy gracz podczas preludium, będzie miała znaczenie podczas całej rozgrywki.

Właściwa technika

Każdy z graczy przechodzi przez preludium samodzielnie. Jest to gra jeden na jednego (jeśli kilku z bohaterów nie znało się wcześniej). W czasie, kiedy Narrator rozgrywa niezależnie historię każdego z graczy, reszta trupy może rozmyślać o tym, co czeka ich w przyszłości.

W czasie preludium trzeba bardziej niż zwykle kierować poczynaniami gracza. Narrator musi postawić przed nim wiele problemów do rozwiązania, na które winien szybko otrzymać odpowiedzi. Indywidualne historie trzeba rozgrywać bardzo szybko, chyba że chcesz i możesz poświęcić na to więcej czasu (co pozwala na stworzenie bardzo dobrze opisanych bohaterów). W czasie preludium bohaterowie niemal nigdy nie angażują się w walkę. Jeśli jest to konieczne, opisz po prostu jej wyniki (nie możesz uśmiercić postaci zanim jeszcze rozpocznie się gra!).

Pamiętaj o tym, aby w czasie preludium dać graczom szansę zapoznania się zarówno z zasadami, jak i realiami świata gry. Gdy gracz zdecyduje się na tym etapie zmienić kilka Cech, pozwól mu na to, jeśli tylko przedstawi jakieś rozsądne uzasadnienie.

Bohater może iść przez życie na wiele sposobów – każdy, który prowadzi do pełniejszego opisania postaci jest dobry. Przeprowadzając preludium zechcesz zapewne wyjaśnić do końca przeszłość bohaterów, łącznie z pochodzeniem ich fetyszów i tym, kto był ich Mentorem (Cechy Pozycji, opisana w *Rozdziale szóstym*). Gracz powinien dokładnie znać wszelkie szczegóły, związane z jego Pozycją.

Powinieneś rozegrać kilka typowych scenek z życia bohatera, aby gracz miał pojęcie o tym, jak żyła jego postać.

Preludium może wyglądać mniej więcej tak: „Wracasz do domu po kolejnym dniu szkolnej nudy. Czy ta udręka nigdy się nie skończy? Traktują cię jakbyś był dzieckiem, a masz już przecież 14 lat – kiedy wreszcie to zauważą? Wchodzisz przez tylne wejście i podążasz do kuchni. Na stole znajdujesz kartkę od mamy: *Kochanie, muszę zostać do późna w pracy. Kolacja w zamrażalniku. Przepraszam. Buziaki. Mama.* Znowu sam. Gdybyś tylko miał jakichś przyjaciół, z którymi mógłbyś pogadać. Chwileczkę – co to było? Jakiś odgłos w sąsiednim pokoju... Włamywacz?"

Opisując sytuację pozwalaj graczowi przerywać, wtrącać jego własne pomysły i szczegóły. Opowiadacie tę historię wspólnie, więc traktuj gracza jak partnera. Możesz również dołączyć szczegóły, które sprawią, że będzie odczuwał emocje swojego bohatera: „Twój ojciec leży nieprzytomny w szpitalu". Kiedy postać przyłączy się do szczepu i stanie się pełnoprawnym wilkołakiem, nie może już swobodnie odwiedzać szpitala. Jej ojciec może odzyskać przytomność albo umrzeć, ale ona sama już go nigdy nie zobaczy. Gracz musi odczuwać pełną głębię straty, jeśli preludium ma odegrać swoją rolę.

Pytania i odpowiedzi

Poniżej podajemy kilka pytań, na które powinno odpowiedzieć preludium. Jeśli nie ma czasu na pełny wstęp do gry, powinieneś przynajmniej postarać się samodzielnie na nie odpowiedzieć. Często dobrze jest zapisać odpowiedzi, nawet jeśli przeszedłeś przez pełne preludium.

Przy każdym pytaniu podajemy listę rzeczy, o które gracz powinien sam siebie zapytać, oraz rady dla Narratora, dotyczące sposobu prowadzenia preludium w związku z danym pytaniem.

● Ile masz lat?

Ile lat masz w tej chwili? Jak wiele lat upłynęło od chwili, kiedy po raz pierwszy się przemieniłeś?

Często łatwiej jest dostosować daty do wydarzeń w preludium po jego zakończeniu, ale warto również ustalić niektóre z ważniejszych dat w czasie rozgrywania wstępu. Preludium powinno rozpoczynać się w jakimś ważnym dla bohatera czasie, najczęściej podczas Pierwszej Przemiany. Głównym celem wstępu jest przedstawienie życia bohatera w pewnej perspektywie, a ustalenie dat i wieku postaci bardzo w tym pomaga.

Większość wilkołaków przechodzi swoją Pierwszą Przemianę po osiągnięciu dojrzałości, niektóre czynią to o wiele później. Przeciętnym wiekiem Pierwszej Przemiany dla homidów jest okres pomiędzy 12 a 16 rokiem życia. Lupusy przechodzą ją, gdy mają dwa lub trzy lata (po Pierwszej Przemianie garou zaczyna starzeć się zgodnie z ludzkim kalendarzem).

● Jaka była twoja rodzina?

Czy twoi rodzice nie rozumieli cię? Czy inne wilki pogardzały tobą? Czy byłeś przepychany pomiędzy sierocińcami, wszędzie nie chciany? Czy wataha wilków, w której byłeś, została wystrzelana, a może schwytana przez naukowców? A może twoje dzieciństwo było idyllą?

Rodzina młodego garou rzadko bywa idealna – nawet przed Pierwszą Przemianą jest w nim Szał, który inni wyczuwają podświadomie. To prowadzi do kłopotów w rodzinie i młodzieńczych przestępstw popełnianych przez wilkołaki nieświadome swego dziedzictwa. Szał, nie znajdując ujścia, gromadzi się wciąż, aż do eksplozji w Pierwszej Przemianie.

Dzieciństwo i życie rodzinne bohatera zawsze są bardzo ważne. Na ich podstawie można tworzyć bardzo ciekawe historie. Może potrafisz znaleźć podobieństwa we wszystkich historiach z dzieciństwa bohaterów twej kroniki. Może wszystkim pomógł w pewnej chwili tajemniczy nieznajomy.

● Kiedy przeszedłeś Pierwszą Przemianę?

Kiedy to nastąpiło? Czy inni to widzieli (jak zadziałało Delirium)? Czy zraniłeś kogoś – albo czy zrobiłeś coś jeszcze gorszego? Czy to było straszne? Upajające?

Pierwsza Przemiana to jedno z najważniejszych doświadczeń w życiu garou. Jest to chwila, kiedy po raz pierwszy zmienia on postać – zazwyczaj przybiera formę crinos. Nigdy już nie będzie taki sam. Zdaje sobie sprawę z tego, jak różni się od istot, które go wychowały i że nie może już być częścią ich życia.

Większość młodych garou jest poddawana dyskretnej obserwacji, zazwyczaj z pomocą ducha zwanego Zwiastunem Braci (patrz *Chrzest bojowy*, str. 143). Kiedy już przejdą przemianę, członkowie ich plemienia kontaktują się z nimi i sprowadzają do caernu, aby wtajemniczyć ich w zwyczaje garou.

Jeśli bohater jest metysem – czy jest akceptowany w swym plemieniu? Czy był kozłem ofiarnym, czy może był otaczany miłością i szacunkiem (to ostatnie nie zdarza się niemal nigdy).

● Kiedy spotkałeś się z innymi z twej watahy?

Czy masz dobre stosunkiz pozostałymi bohaterami? Jak długo ich znasz? Czy spotkałeś ich w caernie, czy może gdzie indziej? Czy macie takie same cele?

Ważne jest, choć nie najistotniejsze, aby bohaterowie pasowali do siebie.

Wiele dobrych historii opiera się na rywalizacji wilkołaków. Mimo to, niewielu graczy zechce regularnie spędzać piątkowe wieczory kłócąc się z bohaterami odgrywanymi przez swoich przyjaciół. Można ułożyć więcej historii, jeśli postacie będą współpracować. Ponadto, takie historie będą dostarczać więcej rozrywki. Ważne jest, aby ustalać znaczące powiązania pomiędzy postaciami. Być może należą do tego samego plemienia. A może wszyscy wychowywali się pod opieką tego samego Mentora. Powiązania te muszą być czymś więcej niźli tylko elementami kroniki. Muszą znaczyć coś dla bohaterów, a najlepszym momentem do ustalania związków na tak głębokim poziomie jest preludium. Zajrzyj jeszcze pod *Wataha*, na końcu tego rozdziału.

● Gdzie teraz mieszkasz?

Czy mieszkasz w caernie? W mieście? W chatce wiejskiej? Czy inni wiedzą, gdzie cię szukać?

O miejscu zamieszkania bohatera i zdarzeniach, które mają miejsce wokoło można opowiedzieć wiele historii. Ważne więc jest, aby dokładnie opisać i umiejscowić jego rezydencję. Jeśli bohater mieszka w caernie, to gdzie się on znajduje?

● Czy nadal prowadzisz normalne życie?

Czy wciąż spotykasz się z ludźmi (wilkami), których znałeś zanim przeszedłeś Rytuał Przemiany? Czy jacyś przyjaciele, którzy nie są garou ani Krewniakami wiedzą, że jesteś wilkołakiem? Czy inni garou wiedzą o twoim „pierwszym życiu"?

Szczegóły związane z normalnym życiem bohatera mogą być niezwykle ważne dla kroniki. Na zdarzeniach ze zwykłego życia można oprzeć niezliczone historie, podobnie jak na problemach, które wynikają z prowadzenia podwójnego życia. Jeśli wilkołak próbuje utrzymać

swoje kontakty z normalnymi ludźmi w tajemnicy przed garou, a to, że jest wilkołakiem w tajemnicy przed normalnymi znajomymi, może mieć kłopoty.

- **Co cię motywuje?**

Co kieruje twoim wilkołakiem? Czy poszukujesz zemsty? Mądrości? Przygody? Czy chcesz porzucić życie wilkołaka i powrócić do normalności?

Motywy, które kierują twoją postacią są bardzo ważne, znając je, znasz również ją. Wiesz czego się można po niej w danej chwili spodziewać, czym się interesuje, co lubi, a czego nie. Dzięki tej wiedzy prowadzony przez ciebie bohater będzie kimś więcej niż cyframi zapisanymi na kartce papieru. Stanie się prawdziwszy, realniejszy, wyjątkowy.

Wataha

Watahę jednoczy uświęcony cel i prowadzi święte światło. Wataha jest twoja rodziną, tylko jej członkom możesz zaufać. Ci z nas, którzy nie posiadają własnej watahy są zagubieni i samotni. Nigdy do niczego nie dojdą i nikt nie będzie ich opłakiwał. Bądź dumny ze swej watahy i ufaj jej. To jedyne pocieszenie, jakie nas czeka. Nie zmarnuj szansy i skorzystaj z niego.

Amara Miażdżąca Wiatr, Filodoks z Czarnych Furii

W **Wilkołaku** nie ma jednego „zwycięzcy". Celem gry nie jest pokonanie pozostałych graczy, a raczej przetrwanie oraz, w mniejszym stopniu, uzyskanie więcej władzy, doświadczenia i sławy. Aby „zwyciężyć", musisz współpracować z innymi graczami – musicie się zjednoczyć i stworzyć watahę.

Wataha jest dla postaci w **Wilkołaku** pojęciem podstawowym. Podstawową komórką społeczeństwa garou, podobnie jak rodzina wśród ludzi. Granie członka grupy tak ściśle powiązanej jak wataha może być trudne dla co bardziej buntowniczych osobników, ale takie wolne duchy potrafią uczynić cały proces bardziej interesującym.

Wataha to przede wszystkim jej członkowie. Należący do niej garou są grupą, która ma pewne wspólne cele, wrogów i przeszłość.

Wataha może być rozpatrywana jako odrębna, samodzielna postać w grze. Jest to bohater, którego prowadzą wszyscy gracze wspólnie i wspólnie starają się zapewnić mu jak największe powodzenie. Nawet jeśli utracisz swoją postać, wataha pozostanie i nowy bohater będzie mógł się do niej przyłączyć. W ten sposób wataha przetrwa nawet poza grób, a jej znaczenia dla gry nie można nie doceniać.

Tworzenie watahy

Jednym z najważniejszych zadań przy tworzeniu kroniki jest określenie watahy, do której należy bohater. Jest to trudne i delikatne zadanie, ponieważ wymaga umiejętności przewidywania.

Watahę powinien tworzyć Narrator wraz z graczami. Jest to bardzo ważne. Wataha może stać się głównym bohaterem kroniki, czymś, co jednoczy graczy przez długi czas, należy więc zwrócić na nią szczególną uwagę. Wszyscy gracze powinni uzgodnić, do jakiego rodzaju watahy chcieliby się przyłączyć, a tym samym, w jakiego rodzaju opowieściach chcieliby brać udział. Wszystko, co Narrator może uczynić, aby dać graczom stosowne możliwości i wciągnąć ich w historię, jest dobre.

Wiele watah tworzy się w czasie Rytuału Przejścia, kiedy to dla własnego bezpieczeństwa bohaterowie łączą się w grupy. Zazwyczaj takie watahy składają się z członków jednego plemienia, ale ponieważ teraz w caernach żyją różne garou, możliwe jest, żeby do watahy należały wilkołaki z różnych plemion. W ostatnich latach coraz częściej watahy są tworzone przez wilkołaki, które spotkały się po tym, jak zostały pełnymi członkami swego plemienia.

Jest kilka pytań, na które wszyscy gracze powinni odpowiedzieć po tym, jak ich postacie przejdą przez preludia. Zbierz wszystkich razem i zadaj im je:

- **Gdzie wataha ma swoją bazę?** – Gdzie się zapuszczacie? Jaki obszar uznajecie za swoje terytorium (protektorat)? Czy w ogóle coś takiego istnieje? Czy wataha aktywnie patroluje i chroni to terytorium, czy wędruje sobie swobodnie, wolna od takiej odpowiedzialności? Czy wszyscy członkowie mają własne domy, czy może mieszkają wspólnie w jednym miejscu?
- **Jaka jest misja watahy?** – Jakie są jednoczące watahę ideały i motywacje? Czy po prostu starają się chronić terytorium rodziny bądź plemienia, czy może pragną wywrzeć zemstę na tych, którzy zbezcześcili Ziemię? Patrz niżej – Cel.
- **Czy wataha ma przywódcę?** – W jaki sposób są podejmowane decyzje? Niektóre watahy wciąż walczą pomiędzy sobą o to, kto będzie pierwszy, podczas gdy inne nie pozwalają swoim członkom wywyższać się nad pozostałych.
- **Jaki jest totem watahy?** – Czy wataha posiada totem? Co nim jest? (Jest to związane z Pozycją Totem, patrz str. 112).
- **Jaki jest szczep, do którego należy wataha?** – Jaka jest natura szczepu, do którego należy wataha, jeśli taki szczep istnieje? Jakim duchom oddaje cześć, jak się nazywa, kim są jego przywódcy? Przykład szczepu znajdziesz w rozdziale Central Park, na str. 276-288.
- **Przyjaciele i sprzymierzeńcy?** – Jakich wataha ma przyjaciół i sprzymierzeńców? Co ważniejsze, kogo chroni wataha i dlaczego?
- **Wrogowie?** – Kim są wrogowie watahy i dlaczego stają przeciw niej? Jakie są motywacje owych wrogów, a jeśli nie są garou, jaką mocą dysponują?

Cel

Wataha jest czymś bardzo ważnym dla garou. Społeczność wilkołaków widzi swego członka poprzez jej pryzmat. Ci, którzy żyją samotnie, są albo otoczeni współczuciem, albo przeklęci. Wyjątkiem są starsi plemienia – wybierają oni z własnej woli samotność, aby spełnić zadanie, które daje im Gaia.

Zgodnie z tradycją garou, każda wataha ma cel, dany przez Gaję, cel, dla którego jej członkowie zostali zgromadzeni, cel, któremu mają służyć. Czasami członkowie watahy śnią te same sny, a prowadzą ich te same duchy. Dopiero po spełnieniu swego zadania mogą spokojnie wycofać się z aktywnego życia.

Rozdział szósty: Cechy

Podstawą opisu bohatera w **Wilkołaku** są Cechy – mówią kim lub czym jest naprawdę. Pomagają opisać szczegółowo jego mocne i słabe punkty, pozwalają przetłumaczyć je na język gry przy użyciu kostek, wreszcie, co najważniejsze, pomagają go lepiej zrozumieć.

Jednak to nie Cechy są najważniejsze. Bohater z krwi i kości to dzieło wyobraźni gracza, a nie kilka cyferek zapisanych na kartce.

Cechy w **Wilkołaku** celowo są bardzo ogólne – przynajmniej jeśli chodzi o część numeryczną – po to, żeby gracze nie koncentrowali się nadmiernie na karcie bohatera. Ty również nie powinieneś się na nich skupiać, bowiem to nie one, tylko ty tworzysz pełnokrwistą postać.

Rasy

„Garou" to nie imię, lecz rodzaj istnienia. Każdy z nas jest wcieleniem najlepszych i najgorszych aspektów zarówno wilka, jak i człowieka. Trzy rody nie są dziEłem przypadku, są ucieleśnieniem woli Gai, rolami, które wiecznie musimy odgrywać.

Niektórzy rodzą się homidami, z ludzkich rodziców i ludzkich pragnień, nieświadomi błogosławieństwa i przekleństwa, które noszą. Brak im siły ducha, ale celują w sprycie. Inni, lupusy, rodzą się z wilków. Są czyści, dzicy i bardzo przywiązani do lasu. Nie znają ścieżek człowieka, co często staje się powodem ich klęski. Metysi, członkowie przeklętej rasy, noszą piętno wstydu. Znaczące ich deformacje są znamionami związku, którego być nie powinno. Choć wydał ich nasz lud, nie spływa na nich błogosławieństwo Matki.

Bessa Śpiewająca we Mgle, Galiard z Dzieci Gai

O tym, w jakich okolicznościach narodziła się postać i jak była wychowywana, decyduje pochodzenie. Niektórzy z garou urodzili się i wychowali wśród dzikich wilków, inni byli dziećmi ludzkich rodziców, w ludzkim społeczeństwie. Większość metysów przychodzi na świat wśród garou. Są oni wyrzutkami, zdeformowanymi świadectwami zbrodni, jakie popełnili ich rodzice.

Członkowie każdej rasy mają swoje mocne i słabe strony – potrafią między innymi bez większego wysiłku i bardzo szybko przyjmować kształt właściwy swemu pochodzeniu.

Pochodzenie garou ma wpływ na jego zachowanie, poglądy i podejście do życia. Inne wilkołaki będą traktowały go przez pryzmat jego przodków. Rasa nie jest tylko biologicznym parametrem, lecz także odbiciem wewnętrznej więzi z Gają. Podobnie jak starożytni Grecy, garou wierzą, że stan ciała jest powiązany ze stanem ducha. Pamiętajmy jednak, że garou to garou i każdy z nich zasługuje na szacunek.

Homid

Przezwisko: Małpa

Zostałeś wychowany przez ludzkich rodziców jako człowiek. Być może zdawali oni sobie sprawę z tego, kim byli twoi przodkowie, być może byli tego nieświadomi – geny garou mogły uaktywnić się całe pokolenia po tym, jak zostało zasiane pierwsze ziarno. W każdym razie twoja prawdziwa natura przestała być tajemnicą w okresie, kiedy zacząłeś dojrzewać (a może trochę później). Trapiły cię senne koszmary, sny na jawie, czułeś jakąś dziwną tęsknotę. Potem, pewnej nocy, pojawili się goście, którzy powiedzieli ci kim jesteś naprawdę. A może było inaczej? Może zostałeś porwany i sprowadzony do plemienia, może uciekłeś z domu i zostałeś wytropiony przez swych krewnych – wilkołaki. Niezależnie od tego, jaka była twoja droga, podczas której poznałeś prawdę o sobie, tamto życie się skończyło. Musisz zacząć od nowa.

Choć wolno ci kontaktować się Z rodziną, jej członkowie są nieświadomi twej prawdziwej natury – chyba że

wybierzesz Cechę Pozycji Krewniacy. Jeśli spróbujesz ujawnić im prawdę, mogą postanowić zamknąć cię w szpitalu dla obłąkanych, więc lepiej tego nie rÓB.

Gra homidem ma wiele zalet: małpy znają dobrz społeczeństwo ludzi i potrafią myśleć jak ludzie, mogą również rozpocząć grę z dowolną Zdolnością. Ich związek z Gają jest jednak słaby, na co wskazuje niska wartość początkowej Gnozy. Ich zmysły nie są tak wyostrzone, jak zmysły innych wilkołaków. Homidzi polegają w głównej mierze na wzroku i słuchu. Naturalne ciała małp są zazwyczaj słabsze niż lupusów czy metysów. W zamian za to jednak, gdy są w ludzkiej postaci, srebro nie wpływa na ich Gnozę.

Niestety, ze względu na ich większą liczebność i zniszczenia, jakie ich ludzcy kuzyni wyrządzają Gai, wielu metysów i większość lupusów nie lubi homidów.

Początkowa Gnoza: 1

Początkowe Dary: *Perswazja*, *Woń człowieka*

Metys

Biorę mój strach, moje upokorzenie,
Kruszę je w pięści.
Otwieram dłoń i oto
Mam diament.
Mój diament to Szał.
Mam diamenty w oczach.

Rollins Band, „Just like you"

Przezwisko: Muł (wśród innych)

Twoi rodzice sprzeciwili się pierwszemu nakazowi *Litanii*, a teraz ty za to płacisz. Twe ciało nosi piętno niezadowolenia Gai.

Inni garou traktowali cię jak kogoś gorszego, ale mimo to opiekowali się tobą i nauczyli plemiennej wiedzy. Znasz ich zwyczaje i wiele tajemnic (być może zbyt wiele).

Wielu garou uważa metysów za symbol choroby Matki. Kiedy świat był czysty, powiadają, metysów było niewielu, rodzili się rzadko i zazwyczaj młodo umierali (w taki lub inny sposób). W dzisiejszych czasach twoja rasa rośnie w liczbę, podczas gdy „nieskalani" garou wymierają, dlatego jeszcze żyjesz, jesteś im potrzebny.

Zostałeś ukształtowany przez cierpienie – jest wielu dumnych i silnych metysów. Niektórzy są szlachetni, współczujący i pełni zrozumienia, inni uwalniają swój Szał przeciw każdemu, kto się nawinie.

Przewagi wynikające z bycia metysem są oczywiste: twoją naturalną postacią jest potężny crinos, a twoja wiedza o społeczności garou jest imponująca. Wielu starszych czuje się za ciebie odpowiedzialnych, nauczą cię więc wszystkiego, co powinieneś wiedzieć. Szkoleni od urodzenia, Metysi potrafią myśleć abstrakcyjnie oraz panować nad ślepym instynktem. Mogą rozdzielić swoje Zdolności w dowolny sposób i nie muszą się troszczyć o szok, który przeżywają niedawno przemienieni homidzi i lupusy.

Niektórzy metysi są wychowywani przez Krewniaków – garou oddają ich, wstydząc się uznać swoje potomstwo. Nieszczęśnicy ci szybko uczą się ukrywać swoją naturalną postać, nie poznają jednak wiedzy wilkołaków.

Równie oczywiste są złe strony bycia metysem. Po pierwsze, jesteś pariasem. Po drugie, twoje ciało jest zniekształcone i kalekie. Listę przykładowych deformacji podano poniżej, ale nie musisz się do nich ograniczać. Poza tym, wszyscy metysi są bezpłodni. Jest to coś więcej niż jedynie fizyczne kalectwo – pozostali garou widzą w nich fizyczną manifestację gniewu Gai. Fakt, że wielu Tancerzy Czarnej Spirali jest metysami (i nie nosi żadnych tego znamion), wzmacnia tylko ten pogląd. Życiowa droga, którą kroczy metys, jest kręta i trudna.

Początkowa Gnoza: 3

Początkowe Dary: *Stworzenie żywiołu*, *Wyczucie Żmija*

Deformacja: Gracze, prowadzący postacie metysów, muszą wybrać w czasie tworzenia postaci przynajmniej jedną deformację. Oto niektóre z możliwości:

- **Bezwłosy:** Owłosienie na twoim ciele jest rzadkie, kępkowate, albo w ogóle nie istnieje. Dostajesz dodatkowe obrażenia od zimna i cierpisz na ciągły katar. W postaci homid wyglądasz tylko dziwnie, ale jako wilk – potwornie. Pule Kostek dla testów Społecznych zmniejszają się o jeden, chyba że próbujesz kogoś zastraszyć. Nie możesz wybrać Cechy Pozycji Czystość rasy.
- **Brak pazurów:** Nie masz pazurów ani kłów i nie możesz zadawać prawdziwych obrażeń.
- **Garb:** Masz garb na plecach. Trudność wszystkich testów związanych ze Zręcznością i umiejętnościami Społecznymi zwiększa się o jeden.
- **Ludzka twarz:** Zachowujesz swą ludzką twarz w postaci wilka i prawie wilka. Twoje zmysły pozostają na poziomie zmysłów człowieka, co więcej, wyglądasz odrażająco. Większość garou, którzy cię nie znają, przerazi się na twój widok i być może weźmie cię za fomora albo Tancerza Czarnej Spirali.
- **Pot:** Twoje ciało wydziela mocny feromon. Może to być odór drapieżnika, silny zapach potu albo wciąż unosząca się wokół ciebie woń strachu. Trudności wszystkich testów umiejętności Społecznych zwiększają się o jeden, jeśli masz do czynienia z ludźmi, oraz o dwa, jeśli spotykasz się ze zwierzętami lub innymi garou. Zależnie od natury zapachu, bohater może być uznany za niebezpiecznego lub tchórzliwego, nawet jeśli nie jest ani taki, ani taki.
- **Przerośnięte kończyny:** Twoje kończyny są nieproporcjonalne w stosunku do reszty ciała. Być może masz ramiona goryla albo nogi jak kangur. Powoduje to u ciebie zakłócenia równowagi, a dla innych wyglądasz „dziwnie". Dodaj jeden do trudności wszystkich testów związanych ze Zręcznością i umiejętnościami Społecznymi.
- **Szaleństwo:** Klątwa, która nad tobą ciąży, zachwiała twym umysłem i teraz cierpisz na halucynacje, depresję maniakalną, paranoję, rozszczepienie osobowości, albo coś jeszcze gorszego. W warunkach stresu musisz wykonać test Siły Woli (trudność 5) albo popadniesz w obłęd. Może to być niezła zabawa dla Narratora i piekło dla watahy.
- **Zajęcza warga:** Pęknięcie w górnej wardze zniekształca ci twarz. Ogranicza nieznacznie zdolność mówienia i psuje twój wygląd. Dla wielu garou nie jest to problemem. Jednak dla Galiardów może to być poważne obciążenie. Dodaj dwa do trudności testów związanych z aktorstwem albo uwodzeniem (szczególnie dotyczy śpiewania).

- **Zdeformowany ogon:** Twój ogon jest zbyt krótki, zbyt długi, albo nie ma go wcale. Choć nie ujawnia się to w postaci homid, powoduje chroniczne problemy z dolną częścią kręgosłupa i zakłócenia równowagi. Dodaj jeden do trudności testów Społecznych, jeśli jesteś w postaci wilka lub prawie wilka (dotyczy tylko sytuacji pomiędzy garou), oraz jeden do wszystkich testów zależnych od Zręczności.
- **Zniekształcone kończyny:** Jedna lub dwie z twych kończyn są wykręcone lub bezwładne. Dodaj dwa do trudności wszystkich testów związanych ze Zręcznością i zmniejsz prędkość poruszania się w postaciach lupus i hispo (a może także w innych, jeśli deformacji uległy nogi bohatera).

Lupus

Przezwisko: Dziki

Zrodzony i wychowany wśród wilków, próbujesz zrozumieć ludzi i zastanawiasz się, dlaczego nie chcą żyć zgodnie z porządkiem Gai. Prawdopodobnie wywalczyłeś wysoką pozycję w wilczym stadzie, zanim odkryłeś swą prawdziwą naturę. Potem pojawiły się wielkie wilki. Zabrały cię i zdradziły swoje sekrety. Pokazały, dlaczego nigdy tak naprawdę nie pasowałeś do pozostałych.

Pierwsze spotkanie z ludzkością było prawdopodobnie mało przyjazne i możesz mieć uraz za jakąś przeszłą krzywdę. Ludzka mowa jest dla ciebie trudna, a ludzkie maniery dziwne. Ludzkie wytwory wciąż cię drażnią, zazwyczaj też wyróżniasz się wśród ludzkiego tłumu. Za to w dziczy jesteś mistrzem i potrafisz zakasować każdego homida. Mocną stroną twej rasy jest silny, wrodzony związek z Gają, nadzwyczajnie wyostrzone zmysły i mocna naturalna postać. Ogranicza cię za to nieznajomość społeczeństwa ludzi. Z tego też powodu, początkujący gracze nie mogą wybrać dla lupusa niektórych Zdolności. Często upraszczasz pewne sprawy i kierujesz się instynktem, a nie logiką.

Początkowa Gnoza: 5

Początkowe Dary: *Wyostrzone zmysły*, *Kangurzy skok*

Ograniczenie Zdolności: Wymienione poniżej Zdolności są niedostępne dla początkujących postaci-lupusów. Mogą uzyskać je za punkty dodatkowe lub dzięki przebytym doświadczeniom; w tym drugimprzypadku postać musi przejść szkolenie, być może wplątując się w jakieś zabawne sytuacje. („Uważaj na tę ciężarówkę! Nie, to sprzęgło. Naciśnij hamulec!").

Umiejętności: Prowadzenie Pojazdów, Etykieta, Broń Palna

Wiedza: Komputery, Prawo, Lingwistyka, Medycyna, Polityka, Nauka

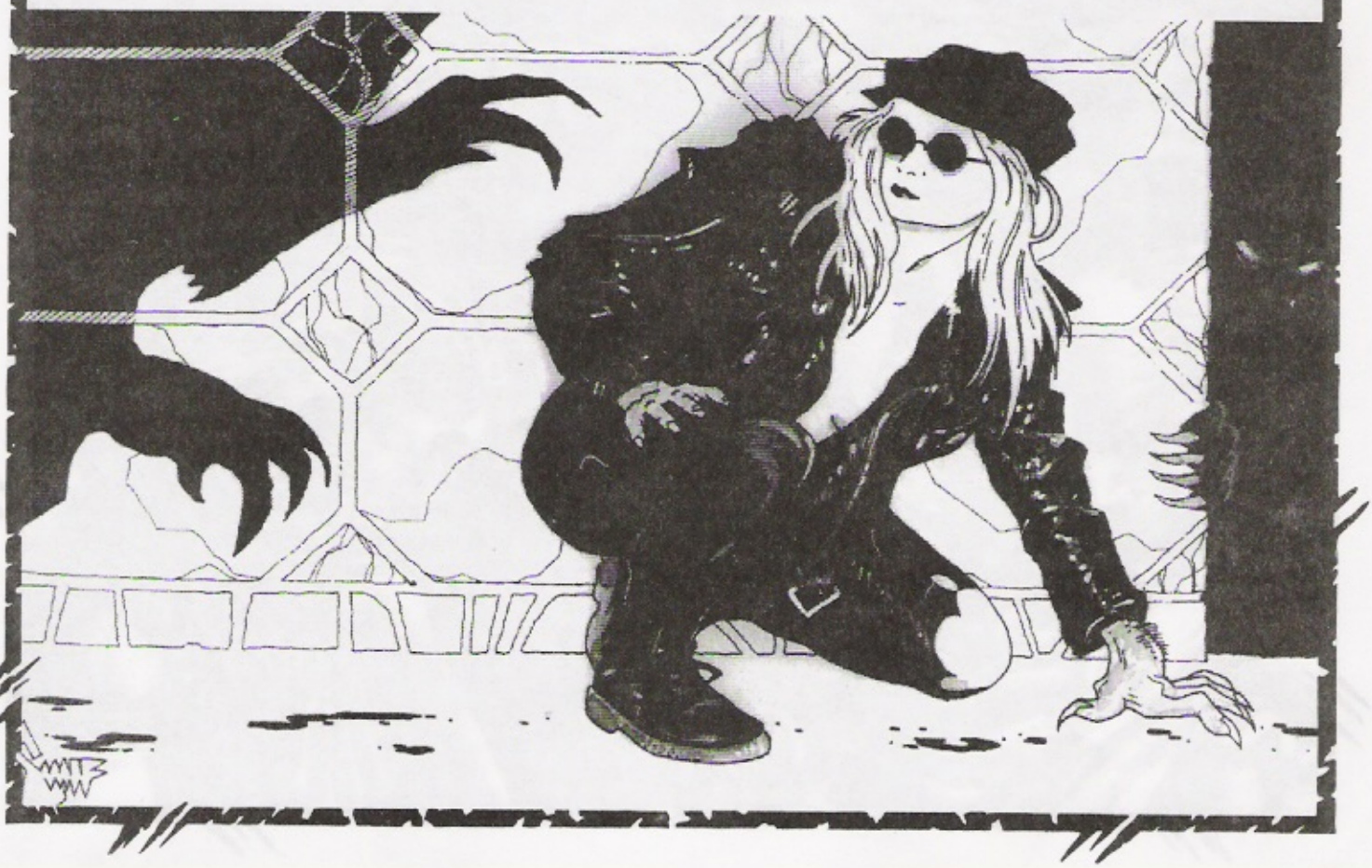
Patronaty

Luna, czyli Księżyc, jest siostrą naszej Matki i w jej świetle uczymy się kroczyć ścieżkami naszego istnienia. Gdy ona walczy ze Żmijem wysoko na niebie, my tutaj naśladujemy jej bój, od brzemiennej pełni aż po bezksiężycowe noce najgłębszych tajemnic. Te ścieżki księżycowego przeznaczenia nazywamy „Patronatami", one określą twą rolę w wataże.

Miranda Podróżnik, Galiard z Dzieci Gai

Luna, siostra Gai, jest nauczycielką wszystkich garou. Gaja jest tą, która karmi i wychowuje, ale to Luna – mądra i szalona ciotka garou – wskazuje dzieciom ścieżki, którymi podążają. Ścieżka, albo Patronat wilkołaka to jego powołanie, jego rola w większej grupie.

Patronat garou określa w ogólny sposób jego poglądy i zachowania. Wilkołaki wierzą, że faza księżyca, pod którą się rodzą, wpływa na nie i kształtuje je. W ten sposób Luna uczy dzieci swej siostry ich życiowych ról. Zdaje sobie sprawę z tego, że żaden wilkołak nie może być jednocześnie wszystkim – każdy Patronat jest więc częścią większego wzorca. Nowi gracze, jeśli to im pomaga,



mogą myśleć o Patronacie jako o czymś na kształt „klasy postaci" swego wilkołaka. Patronat rzeczywiście określa postać – to, kim jest, co robi i w jaki sposób widzą ją i oceniają inni garou.

Patronat określa również twoje miejsce w społeczności garou. Kiedy wstępujesz do swego plemienia, otrzymujesz nauczyciela, urodzonego w tej samej fazie księżyca, który będzie cię wprowadzał w zwyczaje twego Patronatu. Wielu nauczycieli porównuje Patronat do astrologicznego znaku zodiaku, ale jego prawdziwe znaczenie sięga dużo głębiej. Księżycowy znak uznaje się za radę, otrzymaną od Luny, i za integralny składnik istoty każdego z wilkołaków.

Można odrzucić Patronat i wybrać inną ścieżkę. Nie jest to jednak najlepszy pomysł. Garou traktują to jak obrazę Luny. Ktoś, kto chce zmienić Patronat, musi przejść Rytuał *Wyrzeczenie się przeszłości*, bolesny proces obdzierania ze starej tożsamości. Po nim zaczyna życie od nowa z Rangą 1, zatrzymując cały uzyskany Szał, ale tracąc w oczach innych garou poważanie. Wieści o takich odmieńcach krążą zazwyczaj pośród plemion. Niewielu ufa komuś, kto odrzuca wskazówki Luny.

Ragabash: Księżyc w nowiu; Oszust

Oszust może być denerwujący, jest jednak nosicielem mądrości dla tych, którzy uważają się za mądrych. Ragabash nie tylko ujawni, że cesarz jest nagi. Wrzuci go nawet w błoto, jako przykład dla innych kandydatów na królów. Podważając na każdym kroku tradycję i autorytet władzy, Ragabash stale zmusza swych towarzyszy do myślenia i nauki, pokazując im głupotę wywyższania się i mądrość pokory. Jak na ironię, oszust zaprowadza porządek za pomocą chaosu. Jego psikusy pozwalają odnaleźć dziury w całym, w które wataha mogłaby inaczej wpaść.

Choć inni garou spodziewają się ze strony Ragabashów figli, często ich nie doceniają. Oszustów toleruje się, ale nigdy im się naprawdę nie ufa. Dlatego też są zazwyczaj dość dziwacznymi osobistościami, a ich towarzysze nawet nie próbują ich zrozumieć. Przyjęta ścieżka daje im swobodę, którą niewielu garou może się cieszyć. Urodzeni w świetle nowiu, są elastyczni i ta elastyczność jest ich siłą.

Podobnie jak błaznów na dworach średniowiecznej Europy, tak samo Ragabashów uznaje się za zło konieczne i daje im sporo wolności. Nie oznacza to, że nie mają żadnych ograniczeń: nakazy *Litanii* są świętością nawet dla dzieci Nowiu. Mimo to, starsi często przymykają oczy, kiedy wyrządzają swoje psikusy, ufając, że mądrość Luny będzie im przewodnikiem. Ale niech Ragabash uważa na swoje czyny, Ahrounowie nie odznaczają się szczególnie wielkim poczuciem humoru...

Początkowy Szał: 1

Początkowe Dary: *Rozmycie postaci*, *Złamanie pieczęci*, *Woń płynącej wody*

Stereotyp: Choć są tolerowani, nie darzy się ich zbytnim poważaniem. Inne garou podchodzą do nich ostrożnie, nawet wtedy, kiedy próbują być poważni. Ragabashe, urodzeni pod rosnącym księżycem są zabawnymi lekkoduchami, Ragabasze urodzeni pod znikającym księżycem – posępnymi mrukami.

Wszyscy oszuści są tajemniczy, skryci, jak księżyc ich Patronatu, i lubią to.

Cytat: *Przejdź się ze mną trochę w świetle... co? Nie ma światła. No jasne, że nie ma! Jesteśmy tancerzami cieni. Luna okrywa się tajemnicą. Oczywiście, że nie ma światła! Światło zepsułoby całą zabawę! Pobiegaj przez chwilę ze mną, a dojrzysz metodę w moim szaleństwie. Zabiorę cię poza twoje ciało, poza okowy twojego wzroku.*

Tylko nie zmieniaj się znowu w pieska...

Teurg: Księżycowy sierp; Wróżbita

Księżycowy sierp błyszczy jak ostrze. W jego świetle Teurg, wróżbita garou, zawiera swoje układy ze światem duchów. Nikt inny spośród garou nie zna tak dobrze Umbry. Żaden inny Patronat nie ma tak głębokiego wglądu w ścieżki i niebezpieczeństwa królestw duchów.

Teurgowie są przewodnikami plemion. Księżycowe światło pozwala im dostrzec rzeczy niewidoczne dla innych. Siostra Gai prowadzi ich w mistycznych podróżach, które niewielu innych garou byłoby w stanie odbyć. Podobnie jak ludzcy szamani z dzikich plemion, Teurgowie trzymają się z boku, tajemniczy i wyróżnieni przez wiedzę.

Wróżbici często trzymają się razem, mamrocząc ze swymi duchami i nie mając czasu na zwykłe sprawy. Są planistami, myślicielami, wróżbitami, wizjonerami. Ich Dary odzwierciedlają znakomite zrozumienie świata duchów i własnej wewnętrznej natury. Potrafią z równą gracją leczyć i ranić. Bez nich plemię może wędrować, ale nie dotrze do celu, bowiem wcześniej połknie je Żmij. Towarzysze wiedzą o tym, mimo wszystko jednak traktują ich z dystansem. Kto może w końcu wiedzieć, kiedy dziwne spojrzenie wiedzącego obróci się w jego kierunku?

Początkowy Szał: 2

Początkowe Dary: *Matczyny dotyk*, *Wyczucie Żmija*, *Mowa duchów*

Stereotyp: Duchy pozostawiły swoje piętno na Teurgu. Jest „naznaczony" i nieco bardziej niż trochę dziwny. Jego wiedza jest zarówno błogosławieństwem, jak i klątwą. Choć towarzysze z watahy cenią jego moc, to jednak nieco ich ona denerwuje – ten mrożący zaśpiew, który nuci przez, sen potrafi poskręcać macki Zmory!

Uważa się, że Teurgowie zrodzeni pod rosnącym księżycem współpracują z duchami, podczas gdy ci, którzy narodzili się pod malejącym sierpem wolą naginać duchy do swej woli siłą (podobnie jak czarodzieje).

Cytat: *Ten szelest wśród drzew to nie wiatr! To płacz duchów tej krainy. Chcesz, żebym ci powtórzył, co mówią? Twoja sierść stałaby się biała jak śnieg!*

Widzisz, jak tańczą w moich oczach? Bliżej! Bliżej! Widzisz ich roześmiane twarze, które mnie przedrzeźniają? Nie? Ja widzę! W każdej chwili, każdego dnia! Pocałunek Luny sprowadza je jak muchy, jakby moje oczy były stale otwarte. Widzę je, kiedy śpię. Śmiejesz się? Nie waż się ze mnie śmiać! Mogę cię nimi poszczuć...

Filodoks: Półksiężyc; Strażnik Ścieżek

Podobnie jak półksiężyc utrzymuje w równowadze światło i mrok, tak Filodoks stara się zachować wewnętrzną równowagę pomiędzy wilkiem i człowiekiem, Szałem i Gnozą, pasją i mądrością. Filodoks jest mediatorem watahy – tym, do którego pozostali garou udają się po radę lub sprawiedliwy wyrok. Nikt nigdy nie podaje jego honoru w wątpliwość. Jako sędzia, prawodawca i Pan Wyzwań, Filodoks nie ma sobie równych.

Strażnicy Ścieżek są zazwyczaj najlepszymi kandydatami na przywódców plemion. Luna nakazuje im podążać ścieżką równowagi. Czyniąc tak, stają się języczkiem

u wagi, równoważącym skrajne zachowania Ragabasha i Ahrouna. W czasach wojny rolę przywódcy może przyjąć Galiard albo Ahroun, zagrzewający resztę watahy do odważnych czynów. Jednak w czasie względnego spokoju to właśnie wysokiej rangi Filodoksi przejmują dowodzenie, bowiem prawie zawsze potrafią kontrolować siebie i umieją zachować równowagę pomiędzy duchem a ciałem. Podczas kontaktów z innymi zawsze zachowują swe zdanie dla siebie, chyba że ktoś wyraźnie zapyta, co myślą o danej sprawie. Jeżeli jednak zauważą, że wataże grozi niebezpieczeństwo, przystępują natychmiast do działania.

Filidoksi uosabiają ideały garou – choć równowaga, którą starają się za wszelką cenę zachować, może być czasami przeszkodą. Mówi się, że Filodoksi urodzeni pod wzrastającym półksiężycem są wyniośli i trzymają innych na dystans, a ci urodzeni pod malejącym księżycem łatwo dają się wyprowadzić z równowagi.

Początkowy Szał: 3

Początkowe Dary: *Odporność na ból*, *Wyczucie prawdziwej postaci*, *Prawda Gai*

Stereotyp: Filodoksi są często uznawani za najbardziej honorowych spośród garou (choć niektórzy nieżyczliwi szepczą, że są cwanymi kutwami). Niezależnie od tego, co się o nich mówi, zawsze, gdy pojawiają się jakieś problemy, inne wilkołaki udają się do nich po radę.

Cytat: *Odłóż to! Czy obaj oszaleliście? Wewnętrzne spory prowadzą donikąd! Teraz słuchajcie, obaj: siądźmy spokojnie i omówmy to. Grimgroth nie przydasz się Gai, jeśli będziesz musiał wyleczyć pękniętą wątrobę. Dobra, żadnego przerywania. Chcę to usłyszeć jeszcze raz, od początku. I nawet nie próbujcie mnie okłamać...*

Galiard: Rosnący księżyc; Księżycowy Tancerz

Kiedy Luna rośnie, brzemienna w Szał, nakazuje Księżycowemu Tancerzowi śpiewać sobie pieśni do bitwy i wspominać o minionej chwale. Posłuszny temu wezwaniu Galiard wznosi głos co noc, przywołując natchnienie i szczęście czystym, doskonałym wyciem.

Galiardzi są mędrcami i artystami, dostarczającymi rozrywki, śpiewającymi o starych zwyczajach i nowych ścieżkach. Są spontaniczni i pełni pomysłów, stanowią duszę watahy. Krzepią ducha pozostałych i przypominają im, o co walczą. Galiardzi często są przerażającymi wojownikami, płonącymi gniewem Luny. Nie ma dla nich specjalnego znaczenia, czy tańczą święty taniec na nowo odkrytej polanie, czy na ciałach wrogów.

Pasja to dziedzictwo Galiarda. Mówi się, że Tancerze, którzy zrodzili się, kiedy tarcza księżycowa wzrastała, żyją pełną piersią i są wspaniałymi twórcami, zaś ci zrodzeni podczas malejącej fazy czują w swych mrocznych duszach pociąg do niszczenia i ciemności. Choć wszyscy Galiardzi znają wiele subtelności *Litanii* oraz szczegółów, dotyczących plemiennej mądrości, polegają raczej na spontanicznej inspiracji niż na czasochłonnych studiach. Luna zapala w ich żyłach płomień, a taniec życia i śmierci jest jedyną rzeczą, jaka ma znaczenie.

Początkowy Szał: 4

Początkowe Dary: *Mowa zwierząt*, *Zew Dzikuna*, *Sen na jawie*

Stereotyp: Nikt nie oczekuje od Galiarda, że będzie trzymał swój język na wodzy. Jest wspaniałym pieśniarzem, snującym krzepiące serce opowieści lub zachęcające do działania pieśni. To również doskonały wojownik i porywający przywódca.

Cytat: *No nie! Wstawać! Wstawać! Nie miejcie takich przygnębionych min! Nie pamiętacie historii Blenfora Zimowego Kła, otoczonego przez Żmijowy pomiot w caernie Lodowatego Źródła? Nie? Blenfor Zimowy Kieł, wódz Północnego Wichru, stał w śniegu po kolana, a gdy wzeszedł księżyc w pełni, ujrzał ich płonące ślepia. Było ich czterdziestu, a on sam...*

Ahroun: Księżyc w pełni; Wojownik

Ahroun jest naczyniem dla Szału Luny, pazurem furii Gai. Jest zabójcą, obłąkanym człowiekiem-wilkiem, wcieloną furią. Krew jest dla niego winem, a wojna radością. Z czasem jego dłonią będzie kierować mądrość, ale za młodu Ahroun kieruje się żądzą zabijania.

Ahrouni nigdy nie są zbyt subtelni, ale siła i fizyczna sprawność czynią z nich naturalnych przywódców w czasie wojny. Bestia w nich tkwiąca często doprowadza ich do przedwczesnej, choć chwalebnej śmierci – uważają jednak, że ból jest dobrym nauczycielem. Doświadczony Ahroun jest jedną z najbardziej niebezpiecznych istot. To właśnie starzy weterani są bohaterami garou, wojownikami z legend.

Ahrouni, nawet ci, którzy pochodzą z najbardziej spokojnych plemion, są znani ze swych paskudnych charakterów. Nie boją się śmierci, przyjmują ją z otwartymi ramionami jako obowiązek wojownika. Są zrodzeni do walki. Uznają siebie za pięści watahy i jej wodzów. Oczywiście nie wszyscy są tak gwałtowni, niektórzy kontrolują swój Szał i zachowują go dla przeciwników. Jednak dla większości Dzieci Pełni życie jest bitwą – okrutną, brutalną i krótką.

Początkowy Szał: 5

Początkowe Dary: *Stalowe pazury, Inspiracja, Powalający dotyk*

Stereotyp: Ahroun to uosobienie dumy, potęgi i głupoty garou. Ich duch jest mocny, ale maniery pozostawiają wiele do życzenia. Mimo to, lepiej mieć takiego u swego boku niż u gardła.

O Ahrounach, którzy urodzili się w czasie, kiedy księżyc rósł mówi się, że doskonale rozumieją Gaję, zaś o tych, którzy przyszli na świat pod malejącym księżycem, że często używają swej siły, by zdobyć władzę nad innymi garou.

Cytat: *Tylko tchórze boją się śmierci! Mój duch narodzi się ponownie, jak uczynił to już tysiąc razy. Jeśli dzisiaj polegnę, to niech to będzie w chwalebnej walce dla Matki. Niech moja krew nawodni pola w promieniu stu mil! Chcę tylko rozszarpać kilka tuzinów tego pomiotu Żmija zanim padnę walcząc.*

Kto jest ze mną?

Plemiona

Wataha jest kamieniem węgielnym społeczeństwa garou, plemię jego fundamentem. W sercu wilkołaki są istotami stadnymi. Plemię daje im tożsamość, kulturę, jest rodziną – bez stabilności większość garou stałaby się samotnymi drapieżnikami. Jest dla nich, jak naród – a wierność plemieniu znaczy bardzo wiele. Choć w dzisiejszych

czasach watahy składają się z wielu plemion, to właśnie podziały czynią takie przymierza interesującymi.

Starsi powiadają, że na początku wszystkie plemiona były jednym. Dopiero kłótnie pomiędzy wybrańcami Gai rozdzieliły garou. Większość z nich odeszła z miejsca, gdzie się narodzili, i osiedliła się w różnych częściach świata. W ciągu wieków garou zmieniały ścieżki i granice, poszerzały swoje terytoria, walczyły ze sobą wzajemnie lub żyły w przyjaźni. Choć jednoczą się w obliczu wspólnego wroga, traktują się podejrzliwie i często wrogo.

Podziały plemienne szkodziły garou przez całe tysiąclecia i nadal tak się dzieje. Gdyby wilkołaki zdołały kiedyś zapomnieć o różnicach pomiędzy plemionami i zjednoczyć się, byłyby nie do zatrzymania.

Dwa plemiona, Croatan i Bunyip, padły z rąk Żmija. Croatani złożyli samych siebie w ofierze wiele wieków temu, a Bunyipowie zginęli pod pazurami innych garou. Trzecie plemię, Białe Wyjce, zostało przez Żmija wypaczone i przemienione w przerażających Tancerzy Czarnej Spirali. Wszyscy inni garou uważają ich za zdrajców swej rasy i Matki. Pozostałe plemiona opisano poniżej.

Każde plemię ma swój totem. Jest to duch opiekuńczy, który prowadzi garou, naucza Darów i daje im mądrość. Totemów plemiennych nie kupuje się tak jak totemów watahy – określają one ogólny charakter plemienia. Każde z plemion posiada również tradycyjne tereny i protektoraty, które członkowie traktują z ogromną powagą.

Pozycja: Niektóre plemiona mają ograniczony dostęp do Cech Pozycji – zaznaczono to przy ich opisach. Bohater z takimi ograniczeniami nie może rozpocząć gry z wymienionymi Cechami Pozycji, nie może również nabyć ich za punkty dodatkowe. Wolno mu je jednak zdobyć w trakcie gry, jeżeli Narrator się na to zgodzi.

Czarne Furie

Domem Czarnych Furii jest Grecja, choć w czasie ostatnich dwustu lat zdołały umocnić swoją pozycję także w Ameryce Północnej.

Plemię to, złożone niemal wyłącznie z kobiet-wilkołaków, jest uznawane za honorowe, odważne, a jego członkinie najlepiej rozumieją co jest święte.

Furie twierdzą, że stworzyła je Luna (w aspekcie Artemidy Łowczyni) i wyznaczyła na obrończynie Dzikuna i kobiet oraz po to, aby karały mężczyzn. Trzeba przyznać, że wypełniają te zadania z prawdziwą determinacją.

Pozostałe wilkołaki nie przepadają za Furiami, ponieważ te zabijają lub porzucają swoje męskie potomstwo. Wielu uważa nawet, że nienawidzą mężczyzn, nie jest to jednak do końca prawda. Furie wierzą, że kobiety są bliżej Gai niż mężczyzni i tylko one mogą stać się wcieleniami boginii. Często wpadają w Szał w jej imieniu, szczególnie wtedy, gdy kobieta, natura lub bogini zostanie obrażona.

Czarne Furie są mocno przywiązane do starożytnego mistycyzmu. Ich Rytuały są złożone i bardzo piękne, zaś Dary i duchowi sprzymierzeńcy wskazują na pierwotny związek z Dzikunem. Przywiązują wielką wagę do swego honoru: nawet najbardziej znienawidzeni rywale przyznają, że można im ufać.

Choć silne duchem, są jednak nieliczne, a ich radykalne poglądy odpychają od nich wielu garou. Furie nie znoszą Pomiotu Fenrisa – oba plemiona mają długą i krwawą wspólną historię. Dzieci Gai zdołały przekonać Furie, aby stały się mniej krwiożercze, ale mimo to narażenie się Czarnej Furii nie jest mądrym pomysłem.

Furie gromadzą się w niezależnych i samowystarczalnych grupach, zwanych kręgami lub *kuklos*. Ponad wszystkimi *kuklos* stoją Zewnętrzny i Wewnętrzny Kaliks – najwyższe rady plemienia.

Totem plemienny: Pegaz

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.

Początkowe Dary: *Wyostrzone zmysły, Wyczucie Żmija*

Wygląd: W postaci crinos, hispo i lupus Czarne Furie są przeważnie czarne, z białymi, srebrnymi lub szarymi paskami lub obwódkami. Choć ich ojczyzną jest Grecja, obecnie można je znaleźć na całej zachodniej półkuli. Z reguły są pełne gracji, choć barczyste.

Terytorium: Furie lubią odosobnienie. Większość mieszka w głębokiej dziczy, choć niektóre żyją w ludzkich miastach lub przewodzą grupom politycznym. Kiedyś ich ziemie były chronione przed odkryciem przez czarodziejskie zapory; dzisiaj, niestety, zapory nie istnieją – zostały zniszczone przez Żmija.

Protektorat: Czarne Furie strzegą wielu nie tkniętych miejsc Dzikuna przed ludzką inwazją, próbują też oczyszczać inne miejsca, które jeszcze da się uratować. Wiele uważa siebie za obrończynie kobiet i chroni je, biorąc sprawy w swoje ręce (czy raczej pazury).

Cytat: *Nikt nie widział, jak wchodzisz. Nikt nie musi też widzieć, czy wyszedłeś.*

Czerwone Szpony

Często mówi się, że natura poprawia samą siebie – że kiedy jeden gatunek narusza równowagę, pojawia się przeciwstawna siła, aby temu zapobiec. Jeżeli, jak twierdzi wielu, ludzie wytrącili naturę z równowagi, to garou zwani Czerwonymi Szponami powstali właśnie po to, aby tę równowagę przywrócić.

Plemię Czerwonych Szponów składa się wyłącznie z wilkołaków-lupusów. Choć niegdyś byli potężni, rozwój ludzkości na całym świecie znacznie ograniczył ich liczbę i siłę. Szpony określiły więc podstawową zasadę swego plemienia, która stała się niemal synonimem dla określenia „Czerwony Szpon": całkowite zniszczenie ludzkiej rasy. Ludzie – wszyscy ludzie – muszą zostać zniszczeni, tak szybko, jak to tylko możliwe. Tylko w ten sposób można ocalić Gaję.

Czerwone Szpony są zaślepionymi fanatykami, którzy gardzą luźmi, a nawet homidami.

Teurgowie innych plemion zastanawiają się czasem, czy przypadkiem Czerwone Szpony nie dostają się powoli pod wpływ Żmija – sposoby, jakie wymyślają niektórzy z nich, aby pozbywać się ludzkiego „raka", dorównują okrucieństwem Rytuałom Tancerzy Czarnej Spirali.

Czerwone Szpony mieszkają w głębokiej dziczy, z dala od ludzkich osiedli – nie mogą znieść smrodu „strupów", jak nazywają miasta. Ze wszystkich wilkołaków właśnie Szpony są najbardziej zżyte z lasem – kroczą bez strachu przez dzicz w miejscach, gdzie nawet inni garou obawiają się podróżować, a ich Teurgowie pamiętają podobno wiele tajemnic, skrytych w najgłębszych i najdzikszych ostępach.

Niektórzy z młodych, „nowych" Szponów podają w wątpliwość, czy cała ludzka rasa powinna zostać

poddana eksterminacji. Przybrali nawet znienawidzoną postać homid i poszli do miast, aby szukać w ich mieszkańcach zalet. Tylko tradycyjny szacunek garou dla prawa młodych do podążania własną ścieżką powstrzymał starszych członków plemienia od natychmiastowego zabicia tych, którzy to uczynili.

Totem plemienny: Gryfon

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Czerwone Szpony nie mogą nabywać Sprzymierzeńców, Kontaktów ani Mienia. Jedynymi ich Krewniakami są wilki.

Początkowe Dary: *Mowa zwierząt, Woń płynącej wody*

Wygląd: Czerwone Szpony nie są przyzwyczajone do postaci homid i rzadko ją przyjmują. Kiedy już to uczynią, są często toporni, włochaci, brzydcy i zgarbieni. Niektórzy przypominają wręcz neandertalczyków. W postaci wilka są potężnymi bestiami o brązowym lub rudym futrze z wielkimi paszczami. Gdzieś na ich ciele można zawsze znaleźć rozbłysk płomiennie czerwonego futra. Dzieci Gai twierdzą, że to znak wstydu, który dostali od Gai, ale Szpony uważają, że to odznaka za odwagę.

Terytorium: Czerwone Szpony mieszkają w najgłębszej dziczy, z dala od ludzi.

Protektorat: Czerwone Szpony opiekują się ginącymi wilczymi watahami. Kochają wilki jak braci i płaczą, kiedy któryś z nich padnie ofiarą choroby, głodu lub myśliwych.

Cytat: *Wy, ludzie, musicie wszystko rafinować i zmieniać, i ograniczać, i kodyfikować, i mierzyć, co? Doskonale. Użyję twojego „zegarka", żeby odliczyć 10 twoich „sekund". Sądzę, że powinieneś wykorzystać ten czas na ucieczkę, ponieważ gdy się skończy, pogonię za tobą, złapię cię i zmierzymy czas trwania twojej śmierci – wrzaskiem.*

Dzieci Gai

Kiedy Żmij zdobył serca garou i pchnął je do bratobójczych walk, pojawiły się Dzieci Gai, aby sprowadzić swych braci z powrotem na właściwą drogę. Skończyły Impergium, nakłoniły plemiona do zawarcia pokoju i głosiły pomiędzy ludźmi słowa miłości do Gai. Dla Dzieci Gai życie to dar, którym należy się cieszyć, a nie bitwa, którą trzeba wygrać. Są plemieniem, które jednoczy garou, heroldami pokoju.

Dzieci Gai twierdzą, że przemoc jest zła, że dzięki niej Żmij staje się coraz silniejszy. Nie oznacza to jednak, że są przeciwnikami zabijania – jeśli jest konieczne. Jednak nawet Dzieci Gai nie zgadzają się pomiędzy sobą co do tego, kiedy powinno się zakończyć rozmowy i przystąpić do walki. Kiedy zdecydują się walczyć, są potężnymi wojownikami, a miłość do Matki daje im siłę. Zanim jednak zdecydują się wyruszyć na wojnę, starają się rozwiązać konflikt bez rozlewu krwi.

Dzieci postrzegają Gaję jako kochającą, szczodrą matkę, Żmij jest dla nich największym złem. Wilkołaki z tego plemienia miały rację mówiąc, że praktyki Impregium na zawsze podzielą ludzi i garou. W dzisiejszych czasach Dzieci Gai wydają się być zagubione, ich przywódcy wciąż chcą negocjować z ludźmi i oświecić ich, zanim będzie za późno, ale nawet najłagodniejsi z nich zastanawiają się, czy czas na pokój nie przeminął.

Dzieci Gai gromadzą się w luźne watahy, często łącząc się z członkami innych plemion i działając jako mediatorzy. Każdy szczep ma swoich starszych (po jednym na szczep), którzy przybierają role Głosu Bogini (kobieta) oraz Ramienia Bogini (mężczyzna).

Pozostali garou darzą Dzieci Gai niechętnym szacunkiem. Dzieci są znane jako honorowi piewcy pokoju, choć są może nieco zbyt łagodni. Dowiedli w przeszłości swej wartości, co wywołuje niemałe rozdrażnienie ich rywali.. Ponadto wierzą w miłość Matki. Ich Dary pozwalają leczyć, chronią i pielęgnują – nie ranią. Zazwyczaj mają również wysokie Atrybuty Społeczne. Są doskonale dostrojeni do Gai, wolą spędzać czas w harmonii i kontemplacji, a nie w chaosie i zamieszaniu. Kiedy jednak rozgniewają się, są straszni w swoim Szale.

Totem plemienny: Jednorożec

Początkowa Siła Woli: 4

Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.

Początkowe Dary: *Matczyny dotyk, Odporność na ból*

Wygląd: W postaciach hispo i lupus, Dzieci Gai przypominają wspaniałe wilki ze starożytnych gobelinów i obrazów. Mają zwinne kończyny i są potężne, otacza je wyczuwalna aura równowagi i spokoju, a nie dziki chłód, jak w przypadku większości garou. Ich sierść jest zazwyczaj utrzymana w odcieniach brązu i szarości, często z białymi plamkami lub paskami. Homidzi z tego plemienia należą do wszelkich ras i kultur ludzkich.

Terytorium: Żyją niemal wszędzie. Nigdzie jednak nie zagrzewają miejsca na dłużej. Wielu wstępuje do ludzkich grup ekologicznych.

Protektorat: Podobnie jak Czarne Furie, Dzieci Gai opiekują się swymi ludzkimi krewniakami. W ciągu ostatniego stulecia oba plemiona wspomagały walkę o prawa człowieka i uświadamiały, czym dla mieszkańców ziemi jest naturalne środowisko. Jednak Dzieci Gai próbują wywoływać zmiany dając przykład i rady, a nie odwołując się do rozwiązań siłowych, jak czynią to Czarne Furie.

Cytat: *Zastanów się nad sobą. Ciesz się życiem, które dała ci Gaja. Nie szafuj nim na każdym kroku. Nie chcesz cyba zginąć, kiedy jest tyle do zrobienia?*

Fianna

Wielka część wiedzy garou została zapisana przez Fianna. To celtyckie plemię stworzyło również znaczną część języka wilkołaków. Miejscem narodzin Fianna są Wyspy Brytyjskie. Potomkowie Celtów słyną ze swych mędrców, śpiewaków, bardów i wojowników – o tym ostatnim przekonał się nawet Pomiot Fenrisa

Fianna pochodzą z wielu środowisk i z różnych szczebli społecznych. Zapewne dlatego jest w tym plemieniu najmniej zatargów pomiędzy lupusami a homidami. Powodem tego stanu rzeczy może być również fakt, że celtyccy Krewniacy Fianna uznawali zmianę kształtu za coś naturalnego. Mimo tak tolerancyjnego podejścia, metysi nie są najlepiej traktowani przez współplemieńców. Fianna wierzą, że nieczyste ciała mułów są siedliskiem zła. Dlatego też metysi nie mogą zdobyć znaczącej pozycji plemiennej.

Bardowie z plemienia Fianna znani są z niesamowitej pamięci i służą wszystkim garou za historyków. Utrzymują dobre stosunki z istotami *faerie*. Zawiązały również przymierze z grupą ludzkich magów, znanych jako Verbena.

Fianna są obieżyświatami, lubią się bawić, snuć opowieści, brać udział w najróżniejszych zawodach. Są również najlepszymi kochankami spośród garou. Ich miłostki bardzo często kończą się tragicznie. Bardowie Fianna wydają się czerpać perwersyjną przyjemność z komponowania rozdzierających serce ballad.

Mimo wesołego i wydawałoby się luźnego podejścia do życia, Fianna potrafią być twardymi wojownikami i bezstronnymi sędziami, szczególnie gdy tego wymaga sytuacja. Przedstawiciele tego plemienia znani są ze swojej dzikości i choć kochają swych Krewniaków, to jednak przestrzegały Impergium równie surowo jak wszystkie inne plemiona. *Legenda o Dzikim Gonie* jest wciąż żywa i wzbudza grozę.

Ostatnio w plemieniu nastąpił rozłam: irlandzcy lojaliści wspomagają swoimi umiejętnościami IRA, zaś brytyjscy Fianna walczą wraz z armią „najeźdźców". Starsi próbowali jakoś załagodzić ten spór, ale bez skutku. Bitwy pomiędzy garou w obszarach miejskich, takich jak Belfast, umocniły reputację tych miejsc jako siedlisk terrorystów.

Totem plemienny: Jeleń

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.

Początkowe Dary: *Perswazja, Odporność na trucizny*

Wygląd: Fianna łączą się w pary z ludźmi pochodzenia celtyckiego, choć czasami wybierają sobie partnerów spoza tej grupy etnicznej. W postaci wilka przypominają szare wilki albo psy wilczarze (ich sierść bywa czasami czerwona lub czarna), są wielkie (szczególnie jako hispo). Mają błyszczące, zielone oczy.

Terytorium: Fianna zamieszkują zazwyczaj torfowiska, niziny i tereny wiejskie, ale w swych wędrówkach dotarły do wielu zakątków świata.

Protektorat: Europejscy Fianna chronią ludność celtycką, zaś imigranci opiekują się mieszkańcami wsi. Zajmują się również artystami.

Cytat: *Oj, daj spokój, chłopcze! Tylko jeden łyczek! To mój własny wyrób – nie chciałbyś pewnie mnie obrazić, odmawiając, co? Co za chłopak! Co? Nie, nie bój się, zrobione z najlepszych surowców: czysty, destylowany spirytus z odrobiną śliny* faerie. *Heej! Nie wypluwaj! To jest prima sort!*

Gnatożuje

Większość garou uważa członków tego plemienia za męty, żałosne ścierwojady, żyjące w ludzkich odpadkach. Gnatożuje wiedzą jednak, że przetrwanie jest ważniejsze od manier. Żyją z odpadków, znosząc pogardę większości swych współbraci – potrafią jednak przetrwać tam, gdzie inni nie byliby w stanie wyżyć nawet godziny. Ze wszystkich plemion to oni właśnie są najbardziej liczni.

Pochodzą z Indii i Afryki. Być może w ich żyłach płynie krew szakali. Posiadają niezwykły dar instynktownego niemal wyczuwania, co kto i komu robi. Jeśli w pobliżu jest Gnatożuj, niewiele tajemnic uchowa się zbyt długo.

Gnatożuje niewiele dbają o ceremonialne uprzejmości czy górnolotne ideały. Kieruje nimi chęć przetrwania za wszelką cenę, a wolność jest ich pasją – wolność pozbawiona ograniczeń rangi czy własności. Żyją z tego, na czym mogą położyć łapy. Taka etyka przetrwania stworzyła mocne plemię, idealne do wojny podjazdowej. Podobnie jak psów ze śmietnika, tak samo Gnatożujów nie należy lekceważyć.

Są zazwyczaj brudni i rozczochrani, ubierają się w odpady i jedzą resztki. Najczęściej są cyniczni i znudzeni światem, ale także niezwykle sprytni i pełni ulicznej mądrości. Okazują wiele współczucia ludziom, którzy zostali ciężko doświadczeni przez los i opiekują się bezdomnymi. Starsi Gnatożujów – często zwani „ojcami" lub „matkami" – gromadzą różne dobra dla swych „rodzin". Status Gnatożuja często mierzy się jakością tych dóbr i hojnością, z jaką je rozdaje.

Domem Gnatożujów są ludzkie miasta. Znają je nawet lepiej niż Tubylcy Betonu, choć trzymają się gorszych dzielnic. Łączą się w duże grupy, do których należą również („adoptowani" dla bezpieczeństwa) włóczędzy, wagabundzi i uciekający z domu ludzie i Krewniacy. Wielu Gnatożujów poddaje się ludzkim pokusom, jak alkohol i różnego rodzaju „zapychacze" (pizza, chipsy, itd.) – ta dieta wzmacnia ich, a nie osłabia. Starszyzna Gnatożujów potwierdza istnienie prawa Darwina. Niech Żmij się strzeże.

Totem plemienny: Szczur

Początkowa Siła Woli: 4

Cechy Pozycji: Gnatożuje nie mogą kupować Pamięci przodków, Czystości rasy ani Mienia.

Początkowe Dary: *Gotowanie, Zapach słodkiego miodu*

Wygląd: Rozczochrane, szakalowate wilkołaki, często przypominające wielkie psy. Ich futra to mieszanina gryzących się barw. Zazwyczaj paskudnie pachną. Są mali, jak na garou, ale zdumiewająco silni, jak na swoją wielkość. Gnatożuje mieszkają we wszystkich krainach i mogą należeć do każdej rasy lub kultury. Jednak niezależnie od tego, jak zaczyna się ich kariera, kończą zawsze na dnie.

Terytorium: Gnatożuje często trzymają się wypalonych lub porzuconych dzielnic miasta. Nie lubią budynków, wolą mieszkać pod gołym niebem.

Protektorat: Gnatożuje strzegą zagubionych dzieci Gai oraz tych, którzy stracili wszystko, co mieli, albo nigdy niczego się nie dorobili. Pokazują innym, jak przetrwać i kładą na spoczynek tych, którzy już nie są do tego zdolni. Szczególnie nienawidzą bogatych i silnych ludzi, których chciwość niszczy Gaję. Zawierają związki z bezdomnymi i porzuconymi – uważają, że w ten sposób oddają bezdomnym, słabym i samotnym coś w rodzaju hołdu.

Cytat: *Całkiem niezły garnitur, bogaty chłopaczku. Oj, nie płacz. Plamy pewnego dnia zejdą...*

Milczący Wędrowcy

Pochodzący z Sahary, Milczący Wędrowcy rozpełzli się po całym świeci świecie, poszukując piękna i mądrości. To oni przemierzyli, zbadali i zwiedzili wszystkie krainy znane garou (zwiedzili zapewne także wiele takich krain, których inni garou nie znają). Milczący Wędrowcy od dawna uczynili swoją powinnością przecieranie szlaków w pustkę i ukazywanie światu tego, czego wcześniej nie znano.

Jak na ironię, niewiele wiadomo o tym plemieniu. Wędrowcy żyją na obrzeżach społeczeństwa garou, przychodząc i odchodząc wedle własnego uznania. Zadają się z duchami, żywiołakami i czarodziejami niemal równie często, jak ze swoimi braćmi wilkołakami, chcą bowiem obserwować działania Żmija z możliwie wielu punktów widzenia.

Wędrowcy kochają opowieści, a w sztuce ich snucia przewyższają ich jedynie Fianna. Wolą słuchać niż mówić, ale w rzadkich przypadkach, kiedy już o czymś opowiadają, audytorium jest naprawdę zaabsorbowane. Są mistrzami w wydobywaniu ważnych informacji ze zwykłej rozmowy. Inne wilkołaki po rozmowie z Milczącym Wędrowcem mają często wrażenie, że choć wyjawili wszystko, to jednak niczego się w zamian nie dowiedzieli.

Takie zdolności oraz to, że nie chcą dyskutować o swoich wierzeniach i rytuałach powodują, że garou patrzą na Wędrowców podejrzliwie. Tym bardziej że wypadają oni często z dziczy, niosąc wieści o nadciągającym ataku Żmija. Inni garou często wyciągali z tego mylne wnioski, uważając Wędrowców za zwiastuny zła.

Rzeczywiście, wielu z nich nosi ciężkie brzemię. Wędrują, wędrują i wędrują, ponieważ nie mają gdzie spocząć. Milczą, ponieważ nie ma wokół nich ludzi, z którymi można porozmawiać. Dawno temu zostali wygnani ze swego rodzinnego kraju i od tego czasu nie zdołali znaleźć miejsca, w którym mogliby się osiedlić. Posiadają niewiele caernów i ten brak powiązania z Gają powoduje często, że inni garou im nie ufają. Wędrowcy rzadko przyłączają się do watah innych plemion, ale jeśli już to uczynią, bronią swych przybranych braci aż do śmierci.

Ponad wszystko Wędrowcy cenią mądrość i wiedzę. Podróże często prowadzą ich na ziemie nawiedzone przez Żmija, więc lepiej niż inne wilkołaki rozumieją jego naturę. Wędrowiec, który przejdzie na stronę Żmija to straszliwy przeciwnik.

Totem plemienny: Sowa

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Cisi Wędrowcy nie mogą nabywać Pamięci przodków ani Mienia.

Początkowe Dary: *Wyczucie Żmija, Niezwykła szybkość*

Wygląd: Wędrowcy należą do niemal każdej rasy i kultury – większość jest smukła. Narodzili się w północnej Afryce, najczęściej więc są Afrykanami lub Semitami, ale w ich żyłach płynie często krew innych ras. W postaci wilka mają smukłe i długie ciała, niczym szakale – tajemnicze i pełne majestatu. Być może to właśnie Milczący Wędrowcy są odpowiedzialni za legendy o bogach, takich jak Anubis i Set.

Terytorium: Nie mają. Milczący Wędrowcy podróżują, gdzie chcą, rzadko zatrzymując się w jednym miejscu dłużej niż tydzień.

Protektorat: Wędrowcy są zwiadowcami swej rasy. Czasami chronią ludzi, których spotykają w swoich podróżach.

Cytat: *Słudzy Żmija zbliżają się z północnego wschodu. Przygotujcie się.*

Patrzący w Gwiazdy

Klaital Łapiący Gwiazdy przybył z końca świata z wizją harmonii, słowami mądrości i odpowiedziami na wiele pytań. W czasach Impergium popadł (lub popadła, legendy nie są tu zgodne) w rozpacz. Szlachetnymi garou zawładnął Żmij. W ich sercach kwitła nienawiść, a na ziemię spadał krwawy deszcz. Klaital znalazł ziarna mądrości w gwieździe, którą miał w sobie, ale wielu garou nie chciało go słuchać. Ci z nich, którzy mu przytaknęli, porzucili swych krewniaków i podążyli ścieżką Klaitala, ścieżką wewnętrznej równowagi. Obecnie znani są jako Patrzący w Gwiazdy i nadal wolą samotność, choć pamiętają o swym celu i przysiędze, jaką złożyli Gai. Wędrują więc po świecie niosąc prawdę i wiedząc, że nikt nie zechce jej wysłuchać.

Patrzący w Gwiazdy są filozofami, poszukiwaczami tajemnic i rozwiązującymi zagadki. Ich totem, Chimera, zwany jest „Panią o Wielu Twarzach" i „Cienistym Zwierciadłem". Pozostałe wilkołaki, nawet Dzieci Gai, nie potrafią kontrolować w takim stopniu swego Szału i bestii czającej się wewnątrz ciała i umysłu. Odrzucając przemijające problemy, jak zemsta, tradycja i materialne bogactwo, Patrzący w Gwiazdy osiągnęli stan spokoju, nie znany innym garou. W swej mądrości osiągają wewnętrzną jedność. Jak na ironię, zapanowawszy w tak doskonały sposób nad sobą oddalili się od tego, czym garou mieli być. Plemię jest nieliczne: uważa się, że istnieje ich mniej niż pięciuset, z czego znaczny procent stanowią byli członkowie innych plemion. Choć osiągnęli wyższy stan świadomości, utracili witalną więź ze swymi przodkami. Porzucając watahę, porzucili wilka w sobie.

Mimo tych problemów plemię opanowało wiele technik prowadzących do harmonii i poznania własnego „ja". Sztuka walki, którą uprawiają, Kailindo, czyni z nich niezwykle niebezpiecznych przeciwników. Patrzący w Gwiazdy często zachowują równowagę pomiędzy duchem a bestią, pomiędzy pokojową misją a potrzebą wojny. Unikają pułapek cywilizacji i nie lubią dzieci miasta – Tubylców Betonu i Gnatożujów – za ich niewolnicze przywiązanie do ciała. Mają jednak stały wpływ na garou, dzięki swemu rozsądkowi i przykładowi, który dają. To, co Dzieci Gai osiągają za pomocą przemów, Patrzący w Gwiazdy uzyskują przez introspekcję.

Wewnętrzna ścieżka harmonii nie zmniejszyła sprawności bojowej Patrzących w Gwiazdy. Są idealistycznymi poszukiwaczami, nie pacyfistycznymi marzycielami. Kiedy trzeba walczyć, walczą odważnie i doskonale, ale nie szukają bitwy dla niej samej, jak to ma w zwyczaju Pomiot Fenrisa – akceptują ją po prostu jako element życia.

Nie ma w tym plemieniu zbyt mocnego formalnego porządku. Szacunek należy się wszystkim, choć słowa starszych mają wielką wagę. Niektórzy Patrzący w Gwiazdy zbierają się w enklawy lub klasztory, związane wspólną filozofią, choć tego rodzaju układy są zazwyczaj tymczasowe.

Patrzący w Gwiazdy lubią działać na własną rękę, przyłączając się do watah, aby podzielić się swoją mądrością, i opuszczać je, kiedy zadanie zostanie wykonane. Choć towarzysze mogą ich nie słuchać, to jednak Patrzący

w Gwiazdy stale będą zachęcać ich do poszukiwania głębszych prawd w sobie i w pięknie Matki.

Totem plemienny: Chimera

Początkowa Siła Woli: 5

Cechy Pozycji: Patrzący w Gwiazdy nie mogą nabywać Sprzymierzeńców, Fetysza ani Mienia.

Początkowe Dary: *Równowaga*, *Wyczucie Żmija*

Wygląd: Wielu Patrzących w Gwiazdy pochodzi z Dalekiego Wschodu. Niektórzy jednak mają w swych żyłach krew Europejczyków albo Afrykańczyków. Są pełni wdzięku, ich sierść ma barwę od paskowanej szarości aż po całkowitą czerń, choć trafiają się również tacy, którzy mają jaśniejsze kolory. Większość z nich jest smukła, a niemal wszyscy promieniują wyczuwalną aurą błogości.

Terytorium: Lubią przebywać na granicach znanego świata, wędrując z miejsca na miejsce, poszukując wyższych prawd i głosząc mądrość. Wielu pochodzi z Dalekiego Wschodu, ale podróżują wszędzie.

Protektorat: Ulubionymi podopiecznymi plemienia są ci, którzy starają się o oświecenie i poszukują prawdy o sobie. Patrzący w Gwiazdy często wchodzą w związki z wyrzutkami i włóczęgami, którzy wędrują po głębokiej dziczy. Choć uważają na to, kogo uczą, często dzielą się swą mądrością z wartymi tego ludźmi.

Cytat: *Aby stawić czoło Żmijowi poza sobą, trzeba stawić czoło Żmijowi w sobie.*

Pomiot Fenrisa

Wielu garou uważa dzikich członków tego plemienia za broń ostateczną Gai. Są gwałtowni i bezlitośni, wyznają ideały wojowników starożytnej Północy i chcą zasłużyć na miejsce w Valhalli. Typowy członek tego plemienia to zalany krwią, rozszalały i nieustraszony potwór. Ich dzikość jest legendarna nawet wśród innych garou. Rzadko trafia się taki przedstawiciel Pomiotu, który odstąpi od walki, jeszcze rzadziej można spotkać takiego, który okaże miłosierdzie. Dla Pomiotu Fenrisa, siła jest największą cnotą, a samopoświęcenie – najcenniejszym darem.

Samych siebie uznają za bohaterów w pełnym tego słowa znaczeniu – a tylko najmocniejsi wśród bohaterów są godni walczyć z Wielkim Wężem Mroku. Choć ich motywy są często szlachetne, Pomiot jest ślepy na obecność Mroku w sobie. Ich Rytuały Przejścia to krwawe, często śmiertelne ceremonie. Nawet po przyjęciu do plemienia, członkowie są wciąż testowani i poddawani próbom. Dziki trening szlifuje ich bojowe umiejętności. Odrzucenie wyzwania jest traktowane jako słabość, a słabości nie można tolerować.

– *Jesteśmy największymi bohaterami* – twierdzą członkowie plemienia – *ponieważ stale poddajemy siebie próbom. Jeśli chcesz, abyśmy uznali cię za godnego szacunku, możemy i ciebie poddać jednej z nich.*

Członkowie tego plemienia są fatalistami, zdeterminowanymi, aby zmiażdżyć Żmija w swych szczękach, zanim zginą. Honor w plemieniu jest często mierzony liczbą zdobytych w walce blizn. Uznają siebie za straż przednią w niekończącej się wojnie i nie można im tego wyperswadować. Często pogardzają innymi plemionami, twierdząc, że tylko Pomiot jest wart zaufania Gai. Taki punkt widzenia nie zjednuje im wielu sojuszników – szczególnie Wendigo i Czarne Furie żywią do Pomiotu Fenrisa głębokie urazy. Członkowie tego plemienia kierują się surowym kodeksem honorowym. Liczy się dla nich tylko zwycięstwo.

Pomiot zawsze spotyka się pod pełnym księżycem. Nie jest niczym dziwnym, że wśród starszych plemienia dominują Ahrouni. Przywódcy muszą walczyć o swą pozycję, a każda oznaka słabości jest dla nich zwiastunem zguby. Plemienne zgromadzenia przypominają zjazdy weteranów wojennych. Są zazwyczaj połączone z zawodami siły i umiejętności. Goście muszą często podjąć śmiertelne wyzwanie tylko po to, aby wziąć udział w zgromadzeniu. Powszechną praktyką w czasie zgromadzeń jest rytualne przelewanie krwi, nacinanie run na ciele i torturowanie pochwyconych jeńców.

Niektórzy z bardziej nowoczesnych członków Pomiotu poznali i uznali rasistowską ideę supremacji Aryjczyków, plamiąc przy tym honor plemienia. Pomiot wprawdzie uważa siebie za coś lepszego, ale twierdzi również, że ich wyższość wynika z twardego stylu życia i ideałów. Te wilkołaki są szowinistami i śmieją się z „praw człowieka" i „uwłaszczenia".

Podobnie jak ludzie Północy, których kulturę przyjmują jako swoją, Pomiot Fenrisa widzi życie jako długą, ciężką walkę. Pod swymi żelaznymi maskami, wielu z nich tęskni za pokojem, którego, jak wiedzą, nigdy nie zaznają. Skłaniają się ku wilczej części swego dziedzictwa i wydają się lepiej dostrojone do zwierzęcia tkwiącego wewnątrz niż większość innych plemion.

Totem plemienny: Wilk Fenris

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Nie mogą nabywać Kontaktów ani Mentora.

Początkowe Dary: *Stalowe pazury*, *Odporność na ból*

Wygląd: W postaci wilka większość członków tego plemienia przypomina wielkie, szare wilki z Północy – barczyste i muskularne, z wielkimi paszczami. Powszechne są czarne i brązowe łaty, choć co bardziej napuszeni spośród Pomiotu uważają cokolwiek poza czystą szarością za oznakę mieszanej krwi. Pomiot Fenrisa wywodzi się niemal bez wyjątku z ludzi (i wilków) Północy, choć niektóre szczepy przyjmują także członków innych grup etnicznych, jeśli uznają, że „obcy" mogą temu podołać. Większość członków tego plemienia nosi ślady walki, a wielu naznacza się albo w czasie Rytuałów wycina w swym ciele runy.

Terytorium: Pomiot pochodzi z północnej Europy, ale jego członków można spotkać na całym świecie. Osiedlają się zazwyczaj na terenach wiejskich, w pobliżu domostw swych Krewniaków. Wielu ustala dziedziczne terytoria watah i broni ich przez całe pokolenia.

Protektorat: Wilkołaki z Pomiotu Fenrisa uważają siebie za pazury Gai. Często zabijają w imieniu bogini „bezwartościowych" ludzi, ale bardzo zaciekle chronią swych Krewniaków. Słudzy Żmija natychmiast stają się zwierzyną, a każde miejsce, które „nie jest dość dobrze strzeżone", może doczekać się „ochrony" ze strony Pomiotu. Plemię zyskało złą sławę, atakując caerny innych plemion, aby zabezpieczyć je przed zepsuciem.

Cytat: *Jesteś znakomitym przeciwnikiem! Zaśpiewam hymn na twą cześć i będę z dumą nosił twoją skórę!*

Srebrne Kły

Stara legenda mówi, że na początku wszyscy byli Srebrnymi Kłami, potomkami Wilka-Przodka. Kiedy związki krwi słabły i nastąpiły podziały na plemiona, Srebrne Kły zachowały czystość swego rodu i nie pozwoliły się rozproszyć innym wilkołakom. Choć inne plemiona wciąż darzą je szacunkiem, same Kły stają się słabe ze starości i braku dopływu nowej krwi.

Przez całe wieki Srebrne Kły mieszały swoją krew z krwią arystokratów, wpływając na ich kulturę i pozwalając tej kulturze wpływać na siebie. Ze wszystkich garou to właśnie Srebrne Kły posiadają najbardziej „sztywny" protokół zachowań. Władali niegdyś w całej Europie, ale podobnie jak ich ludzcy partnerzy, utracili większość dawnego prestiżu. W Rosji, ich ojczyźnie, dopiero ostatnio stracili władzę, którą sprawowali przez całe wieki.

Jest to szlachetne plemię, znane z fizycznego piękna, odwagi i honoru. Zazwyczaj posiadają wysokie Atrybuty Społeczne oraz szeroką gamę Zdolności z kategorii Wiedza. Niestety, wielu młodszych członków plemienia ma wrodzone ułomności – roztargnienie, halucynacje, somnabulizm – nie są to poważne choroby psychiczne, ale daje się je zauważyć. Wspaniała historia plemienia odciska piętno na jego członkach – wielu z nich jest zbyt dumnych, aby poprosić o pomoc.

Srebrne Kły reprezentują wszystko, co w garou jest najlepsze: są wspaniali, szczodrzy, lojalni, dobrze wychowani i królewskiego obejścia. Kiedy walczą, są groźnymi drapieżcami. Kiedy rządzą, są elokwentni i silni. Choć wyznają wyższość garou nad ludźmi, uważają, że świętym zadaniem wilkołaków jest mediacja, nie rzeź – jednak rozgniewany Srebrny Kieł przelewa krew równie chętnie jak każdy z Pomiotu Fenrisa. Bardziej radykalne plemiona, jak Czerwone Szpony i Pomiot, uważają Srebrne Kły za stetryczałych królów, żyjących minioną chwałą. Choć legendy mówią o wielkich bohaterach należących do tego plemienia, przeciwnicy twierdzą, że teraz baśnie nie wystarczą, aby uratować Gaję. Niektórzy oskarżają nawet szlachtę Srebrnych Kłów o to, że nie robi nic, kiedy Żmij staje się coraz silniejszy. Władcy Cieni radują się z tego niezadowolenia i czekają na swój czas.

Los Srebrnych Kłów obrazuje tragedię wszystkich garou. Choć dumni i silni na zewnątrz, cierpią oni na choroby ducha i umysłu. Brak dopływu świeżej krwi sprawił, że plemię osłabło. Oczywiście jego członkowie robią wszystko, by naprawić błąd swych przodków, ale na to może już być za późno.

Wiele plemiennych zwyczajów wzięło swój początek na ludzkich dworach, na których Kły tak długo przebywały. Wiele watah wytworzyło wyrafinowane tytuły i Rytuały. Starszyzna Kłów zajmuje wszystkie najwyższe

stanowiska, co niezwykle frustruje młodszych członków plemienia. O każdej pełni zwołuje się specjalne zgromadzenia, a wiele watah zbiera się dwa lub więcej razy w miesiącu.

Terytoria Srebrnych Kłów podzielone są na protektoraty, rządzone przez „króla" i jego dwór. Tradycyjnie, tylko Ahrouni mogą zostać królami. Wielu Tubylców Betonu kpi sobie z tych anachronizmów, ale nigdy w obecności Srebrnych Kłów.

Totem plemienny: Sokół

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Srebrny Kieł musi wydać przynajmniej trzy punkty Pozycji na Czystość rasy.

Początkowe Dary: *Pełgający płomień, Wyczucie Żmija*

Wygląd: Rozszerzając swe wpływy w Europie i północnej Ameryce, Srebrne Kły spenetrowały szlachtę i bogate warstwy narodów, pośród których mieszkali. Mają wyrafinowane rysy, często z rodzinnymi cechami charakterystycznymi (szczególne nosy, podbródki itp.). Ich wilcze postacie zawsze są białe lub srebrne, z długimi szczękami, pełne wdzięku. Ich oczy zawsze są błękitne lub zielone. Zazwyczaj noszą biżuterię, nawet w postaci lupus.

Terytorium: Szczepy Srebrnych Kłów mieszkają na wielkich, pięknych obszarach dziczy, które mają podkreślać ich splendor: góry, głębokie lasy i majestatyczne klify na wybrzeżach oceanów. Strzegą swych krain zazdrośnie, nie wpuszczając ani ludzi, ani innych garou.

Protektorat: Szanowane Srebrne Kły są ostatnim ratunkiem dla wilkołaków. Jeśli jakieś zadanie okaże się za trudne dla wszystkich innych plemion, szlachta garou wkracza i załatwia sprawę. Wszystkie Srebrne Kły powinny być bohaterskie, poświęcić wszystko, aby służyć Matce jak najlepiej.

Cytat: *Na krew moich przodków, nikt nie zniszczy tej krainy. Przysięgam to wam, wieczną obietnicą szczepu Tysiąca Dębów. Zwyciężymy!*

Tubylcy Betonu

Zwykle garou wolą głębinę lasu niż labirynty miast. Wilkołaki, nawet zrodzone z człowieka, uważają miast za wrzody na ciele Gai i przeważnie ich unikają.

Tubylcy Betonu są wyjątkiem od tej zasady.

Wywodzą się z Mezopotamii (choć wtedy nie nazywali się jeszcze Tubylcami Betonu) i szybko zyskali reputację ciekawskich i dziwnych garou. Byli pośród pierwszych wilkołaków, którzy zamieszkali w ludzkich osadach, gdzie nauczyli się szanować ludzką pomysłowość i zdolność przystosowania. Gwałtownie sprzeciwiali się Impergium i odegrali wielką rolę w jego zakończeniu (czego wciąż jeszcze nie wybaczyły im Czerwone Szpony).

Teraz Tubylcy Betonu żyją w ludzkich miastach – nie dlatego, że nie mają dokąd pójść (jak Gnatożuje), lecz dlatego, że tak chcą. Co więcej, pławią się wręcz w wygodach i technologii człowieka, starając się zawsze być na bieżąco z ludzką nauką, sztuką i modą. To skrzywienie czyni je źródłem wielkiego zamieszania, a czasem nawet gniewu, wśród innych garou. Z pewnością nikt im zbytnio nie ufa.

Głosy krytyki trafiają w tym przypadku w pustkę. Tubylcy Betonu tłumaczą, że nie są wynaturzeniem, wręcz przeciwnie – to oni są wilkołakami najlepiej rozumiejącymi Matkę. W końcu oni poszli o krok dalej w teorii ewolucji. Jeśli Ziemia jest stopniowo betonowana, a Słońce zasłaniane smogiem, to najwyraźniej ani Ziemia, ani Słońce nie są w stanie przetrwać. Jeśli inni garou chcą koniecznie pozostać w idyllicznym świecie marzeń, to niech im będzie, ale sprytni uczą się żyć tu i teraz. Nowe nie zawsze jest złe, a drapacze chmur to po prostu drzewa nowego lasu. Być może Gaja odziana w asfaltowy pancerz i osłonięta tarczą z dwutlenku węgla lepiej przyjmie atak Żmija.

Tubylcy Betonu utrzymują kilka potężnych caernów miejskich. Są niezwykle dumni, gdy odzyskują nowe „siedziby Gai" i uparcie twierdzą, że tylko oni mogą ograniczyć fale zepsucia, wylewające się z miast.

Tylko oni, korzystając ze swej wiedzy o mieście, potrafią wytropić i zniszczyć najpodlejszych członków ludzkiego gatunku. Z tego też powodu nie nazwano ich jeszcze zdrajcami.

Oczywiście duża część możliwości Tubylców wiąże się z tym, iż posiadają oni znaczące majątki. Nie mają co prawda wpływowych Krewniaków w społeczeństwie ludzkim, ale wiedzą o nim z pewnością o wiele więcej niż jakiekolwiek inne plemię. Są najbogatszymi z wilkołaków i najlepiej obeznanymi z techniką. Co więcej, Teurgowie Tubylców Betonu zawiązują pakty z wieloma miejskimi duchami, tworząc zabójcze fetysze.

Totem plemienny: Karaluch (Może się to wydawać dziwnym wyborem, jeśli nie weźmie się pod uwagę, że ten insekt istnieje od 325 milionów lat, posiada nieprawdopodobne zdolności adaptacji, jest niezwykle wytrzymały i niemal nie do wytępienia).

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Tubylcy Betonu nie mogą nabywać Czystości rasy, Mentora ani Pamięci przodków.

Początkowe Dary: *Kontrolowanie prostych urządzeń, Perswazja*

Wygląd: Tubylcy Betonu zawierali związki z ludźmi na całym świecie. Są znani z przywiązania do ludzkiej mody, choć nie wszyscy ubierają się tak samo – pojedynczy Tubylec może przypominać modela lub modelkę albo tatuowanego ulicznego gangstera. W postaci wilka są zazwyczaj średniej wielkości. Futro mają często wielokolorowe i potargane (a czasem barwione). Wielu młodych członków plemienia barwi i przycina grzywy w postaci crinos, formując z nich kolorowe i dziwaczne figury. Ze wszystkich plemion, Tubylcy mają w sobie najmniej wilczych cech, przez co ich krew staje się wodnista.

Terytorium: Tubylcy Betonu mieszkają na obszarach miejskich, często kontrolowanych przez siebie. Wolą lepsze dzielnice niż ich kuzyni, Gnatożuje, choć młodsi Tubylcy wydają się równie zadowoleni z magazynów i podejrzanych spelunek, jak starsi z czterogwiazdkowych hoteli.

Protektorat: Tubylcy Betonu chronią tych, którzy rządzą miastem: urzędników korporacji, podziemie, gangi uliczne, naukowców i tak dalej. Zazwyczaj wśród takich ludzi znajdują partnerów. Zwykli przechodnie nie interesują ich tak bardzo, choć los przeciętnego mieszczucha nie jest im całkowicie obojętny.

Cytat: *Krajobraz miejski nienaturalny? Nic podobnego. Drapieżcy noszą inne przebrania i używają innych metod do łapania ofiar – niekorzystna stopa procentowa*

kredytów i zeznania podatkowe zastępują kły i pazury. Mimo to starożytny warkot triumfu wciąż da się słyszeć w wielu gabinetach, a w oczach masowo zwalnianych łatwo rozpoznać przerażony wzrok osaczonej łani.

Uktena

Patrzący w Gwiazdy szukają wewnętrznego spokoju. Uktena podążają bardziej mroczną ścieżką. W swoich sercach i krwi niosą dziedzictwo wydziedziczonych, ludu wygnanego albo wywleczonego w łańcuchach ze swego kraju. Mieszani przodkowie i historia prześladowań wywołała w nich mroczne żądze. Mówi się, że Żmij kusi ich zakazaną wiedzą. Nawet ich bracia, Wendigo, patrzą na Uktena podejrzliwie.

Kiedy Nieskalani poprowadzili migrację przez Cieśninę Beringa, Uktena osiedlili się na południu, wędrując w pustynie, stepy i dżungle centralnej Ameryki i południowych Stanów Zjednoczonych. W czasie głębokich nocy, pod ciemnym niebem, plemię rozmawiało z duchami nie znanymi innym garou. Uczyło się dziwnej wiedzy od Nuwisha, Coraxa, Pumonca i Qualmi Bastet, jadło także pustynne owoce, sprowadzające wizje. Tu i tam jego członkowie spotykali potężne Zmory, śpiące pod ziemią, i więzili je, aby nie uciekły. Uktena zdobyli mądrość, której inni garou nie mogli zrozumieć, trzymając swoje sekrety w ukryciu przed zazdrosnymi kuzynami.

Kiedy Nowy Świat został spustoszony przez białych osadników, których Nieskalane plemiona nazywały „Niosącymi Żmija", pojawili się tam także inne rasy – z Afryki i Azji – jako niewolnicy. Uktena patrzyli na tych wydziedziczonych ludzi ze współczuciem i opiekowali się nimi. Kiedy Krewniacy Uktena zostali zdziesiątkowani przez Niosących Żmija, plemię stało się schronieniem dla uciekinierów. Teraz Uktena żyją na krawędzi świata duchów. Wielu garou uważa, że są tam zbyt długo.

Uktena to konfederacja plemin. Posłańcy przenoszą pomiędzy szczepami wiadomości, aby utrzymać komunikację, a rady starszych spotykają się w czasie każdej równonocy i każdego przesilenia. Kłótnie wewnątrz szczepów są rzadkością, ale mogą stać się gorące, jeśli ich przedmiotem jest jakaś rzecz lub tajemnica o wielkiej mocy.

Uktena znani są z ciekawości. Ich wiedza o duchach jest wręcz legendarna, a to, że się nią nie dzielą, wzbudza w innych garou podejrzenia. Po wiekach prześladowań Uktena przyjęli mentalność oblężonych. Będą wprawdzie współpracować z członkami innych plemion, lecz i tak zachowają własne zdanie. Teurgowie Uktena są chyba najpotężniejszymi i najbardziej mrocznymi z Księżycowych Sierpów. Widzieli twarz Żmija nie tylko w postaci Zmor i w Umbrze, ale także we własnych sercach i w sercach swych braci. Większość członków tego plemienia godzi się z mrokiem w swym wnętrzu. Uważają, że wróg, którego się zna, jest łatwiejszy do pokonania niż cień, którego istnieniu próbuje się zaprzeczyć.

Totem plemienny: Uktena (duch wodny rdzennych Amerykanów, łączący właściwości węża, jelenia i kuguara).

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Bez ograniczeń.

Początkowe Dary: *Wyczucie magii, Zasłona mroku*

Wygląd: Uktena są żylaści, w wilczej postaci zazwyczaj rudo czarni, z wielkimi, brązowymi lub czarnymi oczyma. Wielu pochodzi od Indian, istnieją jednak szczepy przyjmujące członków innych grup etnicznych. W ciągu wieków plemię przyjmowało w swoje szeregi wiele niszczonych narodów.

Uktena mają niepokojący zwyczaj gapienia się uważnie na wszystkich dokoła. Otaczają się atmosferą tajemnicy i zagrożenia. Choć niewielcy jak na garou, wykazują się zimną zaciekłością, zupełnie nieproporcjonalną do ich rozmiarów.

Terytorium: Uktena preferują caerny w głębokiej dziczy, pod otwartym niebem, albo w tajemniczych miejscach, które przetrwały nadejście Niosących Żmija. Intruzi, szczególnie białoskórzy, są traktowani dość ostro.

Protektorat: Uktena uważają siebie za strażników wydziedziczonych – ludzi, którzy stracili swe ziemie i duchy na rzecz obcych najeźdźców. Sprzymierzają się i wchodzą w związki z członkami wielu prześladowanych grup etnicznych, broniąc ich, jeśli zachodzi taka potrzeba. Twierdzą również, że powinni być właścicielami potężnych fetyszów i talizmanów. Jak mówią, nikt inny nie potrafi o nie odpowiednio zadbać.

Cytat: *Kiedy patrzysz w światło słońca, za twoimi plecami zbierają się Zagubieni. Pamiętają to, co uczyniłeś. Znają wszystkie twoje tajemnice, o których chciałbyś zapomnieć. Lepiej nie patrz, przyjacielu. To, co zobaczysz, może zniszczyć twoje złudzenia.*

Ile dasz za to, żeby sobie poszły?

Wendigo

Croatani zginęli. Uktena zanieczyścili swą krew skazą Niosących Żmija. Tylko Wendigo pozostali, aby dalej podążać ścieżką Nieskalanych, a jest ich niewielu. Pewnej nocy, obiecują Teurgowie, duchy zmarłych powstaną, aby pomóc swym wiernym spadkobiercom, a krew naznaczonych przez Żmija, nawet garou, nawodni drzewa nowego lasu, gdy miasta będą rdzewieć i niszczeć.

Wendigo noszą w sercach gorzkie uczucia podbitych ludów. Od czasu przybycia osadników z Europy, to plemię Indian patrzyło, jak jego ludzcy Krewniacy więdli i padali od trucizn białego człowieka. Przez ostatnie trzy stulecia prowadzili podjazdową wojnę z Niosącymi Żmija, trzymając się kultury swych przodków i wychowania, które przeszli. Mogą sprzymierzyć się na krótki czas z europejskimi garou, jednak pamiętają, że inni odebrali im ziemię, a gorycz siedzi głęboko w ich dumnych sercach. Choć utrzymują dobre stosunki z Milczącymi Wędrowcami, Czarnymi Furiami i Czerwonymi Szponami, nie znoszą Pomiotu Fenrisa i Władców Cieni oraz nie ufają pozostałym plemionom. Dla większości Wendigo tylko Uktena są dostatecznie czyści i nieskalani, aby uznać ich za braci.

Wendigo są mistrzami przetrwania w lasach, skradania się i taktyki wojny podjazdowej. Niektórzy penetrują ludzkie miasta i plemiona naznaczone przez Żmija, zbierając informacje, które w przyszłości mogą okazać się przydatne. Nie wiążą się z nikim poza rdzennymi Amerykanami i wilczymi watahami, starając się ze wszystkich sił przekazać Krewniakom stare zwyczaje. Ich ostatecznym celem jest „wyzwolenie" północnej Kanady i osłabienie dusicielskiego uścisku białego człowieka na całym kontynencie. W tym celu niektórzy z nich poszukują w świecie duchów swych zaginionych braci, Croatan, podczas gdy inni prowadzą ukryta walkę z europejskimi najeźdźcami.

Plemię pozostaje wierne swym korzeniom, chroniąc tradycję przodków. Rytuały Wendigo należą do najlepiej pamiętanych starożytnych ceremonii. Plemię bardzo starannie unika wszelkiego zewnętrznego wpływu i niechętnie dopuszcza widzów do Rytuałów. Niewielu europejskim wilkołakom pozwolono choćby zbliżyć się do zgromadzenia Wendigo, a żaden z nich nie został tam mile przywitany.

Wendigo są odważni i dumni. Choć nie są aż tak krwiożerczy, jak sądzi większość garou, potrafią być bezlitośni, jeśli zostaną obrażeni lub zdradzeni. Są bardzo uduchowieni, a ziemię traktują jak święty depozyt. Niektórzy z nich uważają, że można osiągnąć pokój z ludźmi i garou z Europy, jeśli tylko tamci opuszczą swe gnijące miasta i wrócą do starych zwyczajów. Ponieważ nie wydaje się to prawdopodobne, Wendigo patrzą na Europejczyków z pogardą.

Totem plemienny: Wendigo (duch zimy, ludożerca)

Początkowa Siła Woli: 4

Cechy Pozycji: Wendigo nie mogą nabywać Kontaktów ani Zasobów.

Początkowe Dary: *Wezwanie bryzy*, *Kamuflaż*

Wygląd: Wszyscy Wendigo są Indianami. W wilczej postaci przypominają ogromne wilki z amerykańskiej północy – szare, brązowe albo mieszane, szerokie w kłębie, z krótkimi, mocnymi paszczami.

Terytorium: Wendigo mieszkają w resztkach dziewiczych krain północnej Ameryki. Wielu homidów mieszka w rezerwatach, podsycając rewolty, a niektórzy wędrują do miast Niosących Żmija, wnosząc tylnymi drzwiami wojnę na teren najeźdźcy.

Protektorat: W lasach otaczających caerny Wendigo często znikają drwale, górnicy i traperzy, co szybko nadaje takim okolicom paskudną reputację wśród ludzi, a nawet wśród garou. Wendigo nie mają zamiaru oddać jeszcze choćby cala ziemi buldożerom, piłom i karabinom i przeleją ostatnią kroplę krwi, aby chronić ziemie, które im pozostały. Podobnie bronią swych ludzkich kuzynów, jeśli zachodzi taka potrzeba, choć zachęcają ich raczej, aby dbali sami o siebie. Choć wielu Indian jest równie ślepych na istnienie garou, jak przeciętni Europejczycy, niektórzy zdają sobie sprawę z prawdziwej natury swych sprzymierzeńców i pomagają im jeśli tylko mogą.

Cytat: *Przybyłeś. Zobaczyłeś. Teraz umrzesz.*

Władcy Cieni

Społeczeństwo wilkołaków rządzi się własnymi prawami – jego najważniejszymi elementami są dominacja i poddaństwo, władza i służba. Z pewnością żadne plemię nie trzyma się tego tak bardzo jak Władcy Cieni. Jest to plemię wielkich, ciemnych wilkołaków, znanych z przebiegłości, arogancji i wybujałych ambicji.

Władcy Cieni wyrośli na Bałkanach, gdzie byli potężnymi wodzami. W ciągu setek lat rozprzestrzenili się po całym świecie w poszukiwaniu władzy. Władcy Cieni żyją i umierają w zgodzie z pewną sentencją, o której nieczęsto mówią wśród innych garou. Jest ona bardzo prosta:

wilkołaki są najważniejsze ze wszystkich form ziemskiego życia. Władcy Cieni są najważniejsi z wilkołaków, więc powinni władać wszystkimi stworzeniami na ziemi – dla ich dobra oczywiście.

Dla Władcy Cieni hierarchia jest wszystkim; jedynym miernikiem pozycji jest władza, którą należy zdobywać wszelkimi środkami i za wszelką cenę. Z tego powodu Władcy bezustannie starają się zdobyć dominację nad ludźmi, wilkami i wilkołakami. Gardzą Srebrnymi Kłami, których uważają za nieco anachronicznych słabeuszy i bardzo chętnie zajęliby ich miejsce.

Władcy są prawdopodobnie najsilniejszym plemieniem – nieustanne współzawodnictwo i jedność dają mu wielką siłę. Ostatnimi czasy rywalizacja pomiędzy Władcami Cieni a Srebrnymi Kłami stała się bardziej otwarta. To mroczne czasy, argumentują Władcy. Choć tak zwana mądrość Srebrnych Kłów może być wystarczająca w łagodnych dniach pokoju, desperackie położenie wymaga nowych zasad i nowych przywódców.

Zazwyczaj Władcy Cieni są dumni, królewscy, dystyngowani i wyniośli. Znana jest ich przebiegłość oraz całkowity brak miłosierdzia. Są znakomitymi i honorowymi wojownikami (przynajmniej, jak szepczą niektórzy garou, dopóki przeciwnik nie odwróci się plecami) i darzą niechętnym szacunkiem te istoty, które dowiodły swej zdolności do życia. Nie żywią jednak sympatii dla słabych i ich tolerancję. Władcy Cieni są chyba najczęściej odnajdywani i kuszeni przez agentów Żmija, ponieważ w swym wyścigu o władzę mogą nie przebierać w środkach...

Totem plemienny: Dziadek Piorun

Początkowa Siła Woli: 3

Cechy Pozycji: Władcy Cieni nie mogą nabyć Sprzymierzeńców ani Mentora.

Początkowe Dary: *Aura pewności siebie, Słaby punkt*

Wygląd: Władcy Cieni są skoligaceni z każdą ludzką rasą, krzyżowali się bowiem z najlepszymi i najbardziej bystrymi ze wszystkich ludów. Zazwyczaj są muskularni, otacza ich aura siły. W postaci wilka są wielcy, potężnie zbudowani i ciemni, przypominając czasem ogromne pitbulle.

Terytorium: Władcy Cieni lubią rejony obdarzone ponurym pięknem: poszarpane góry, mroczne lasy itd. Mimo to w poszukiwaniu władzy wielu z nich przeniosło się do miast.

Protektorat: Władcy Cieni chronią niewielu ludzi – uważają, że każdy, kto potrzebuje takiej ochrony jest słabeuszem i powinno się go zniszczyć dla dobra gatunku. Czasami wpada im w oko szczególnie bystry i bezlitosny biznesmen, głowa zorganizowanej szajki przestępców albo ktoś związany z wojskiem – taka osoba może się od czasu do czasu spodziewać pomocy.

Cytat: *Z całym szacunkiem, pozwolę sobie nie zgodzić się z tobą, siostro z Czerwonych Szponów! Chodźmy – jak najdalej od innych, dobrze? Mówię, że ludzi nie powinno się natychmiast zabijać – wystarczy ich eliminować, dopóki nie poznają swego miejsca i nie zostaną naszymi sługami! Na Wielką Matkę, zwierzęta stworzono, aby służyły ludziom, ludzie zostali stworzeni, aby służyć garou, zaś garou zostali stworzeni, aby służyć Wł... ehem, Gai. Tak, oczywiście – Gai. Ale może porozmawiamy później, kiedy dokoła będzie mniej ciekawskich uszu.*

Atrybuty

Specjalizacje

Gracz może wybrać specjalizację w każdym Atrybucie lub Zdolności, który ma wartość 4 lub więcej. Specjalizacja to pewna podkategoria, w której bohater radzi sobie szczególnie dobrze – może bardzo dobrze prowadzić, ale szczególnie dobry będzie na przykład w jeździe terenowej.

Specjalizacja pozwala graczowi ponownie rzucać tymi kostkami, na których podczas testów działań bezpośrednio związanych ze specjalizacją wypadną dziesiątki. Sukcesy uzyskane dzięki wyrzuconym dziesiątkom są zachowywane – gracz może ponownie rzucać, próbując uzyskać kolejne sukcesy, jeśli za drugim rzutem również uzyskał jakieś dziesiątki.

Fizyczne

Cechy Fizyczne opisują jak silny, zręczny i wytrzymały jest bohater i są najważniejsze dla postaci, które przedkładają siłę ciała nad sprawność umysłu.

Siła

Cecha ta mierzy twoją siłę – zdolność do podnoszenia ciężarów, noszenia ich oraz zadawania fizycznych obrażeń – im wyższa siła, tym lepiej. Oczywiście zawsze istnieją wyjątki.

Siły używa się przy próbach podniesienia, przeniesienia, przepchnięcia, rzucenia lub złamania czegokolwiek. W walce wręcz twoją Siłę dodaje się do Puli Kostek, gdy sprawdzasz, jakie obrażenia zadałeś. Siły używa się również wtedy, gdy będziesz chciał daleko lub wysoko skoczyć.

Specjalizacje: mocny uścisk, masywny, mocny, silny ciałem, barczysty, potężny, nabrzmiałe bicepsy, żylasty, wielki.

- ● Kiepski: Leżąc możesz wycisnąć około 20 kilogramów.
- ●● Przeciętny: Leżąc możesz wycisnąć około 50 kilogramów.
- ●●● Dobry: Leżąc możesz wycisnąć około 120 kilogramów.
- ●●●● Wyjątkowy: Leżąc możesz wycisnąć około 200 kilogramów.
- ●●●●● Doskonały: Leżąc możesz wycisnąć około 320 kilogramów.

Zręczność

Cecha ta określa ogólne fizyczne zdolności twego bohatera – szybkość, refleks i zwinność. Mierzy zdolność do skoordynowanego poruszania się i manipulowania przedmiotami. Pod Zręczność podpada koordynacja ręka – oko, precyzyjne dostrajanie silników, szybkość reakcji, refleks i wdzięk, z jakim się poruszasz.

Specjalizacje: płynne ruchy, zwinny, stabilny, zręczny, pełen gracji, smukły, atleta, koci refleks, szybki, pewny krok, szybki krok, lekki dotyk.

- ● Kiepski: Masz niedołężne palce, więc lepiej nie dotykaj piły łańcuchowej.
- ●● Przeciętny: Potrafisz jednocześnie żuć gumę i chodzić.

●●● Dobry: Masz spory potencjał jako atleta.
●●●● Wyjątkowy: Potrafisz żonglować pięcioma nożami.
●●●●● Doskonały: Potrafisz żonglować pięcioma nożami z zawiązanymi oczyma.

Wytrzymałość

Wytrzymałość określa ogólne zdrowie i odporność na ból. Mówi jak długo potrafisz poddawać się wysiłkowi i jak wiele obrażeń możesz znieść. Wytrzymałość to witalność oraz siła życiowa, zarówno fizyczna, jak i umysłowa – określa również twoje podejście do życia.

Specjalizacje: niezmordowany, wytrzymały, twardziel, zdeterminowany, agresywny, wytrwały, stały, potężny, poświęcający się.

● Kiepski: Jesteś słabej budowy, być może chorowity.
●● Przeciętny: Jesteś przeciętnego zdrowia.
●●● Dobry: Jesteś w dobrej formie, co jest wynikiem regularnych ćwiczeń.
●●●● Wyjątkowy: Możesz biegać w maratonach.
●●●●● Doskonały: Jesteś tak wytrzymały, że przetrwasz niemal wszystko.

Społeczne

Cechy Społeczne opisują twój wygląd, urok i znajomość ludzkiego umysłu. Są niezmiernie ważne przy określaniu pierwszego wrażenia, zdolności przywódczych i tego, jak wyglądają twoje kontakty z innymi.

Charyzma

Charyzma określa twoją zdolność do przyciągania i fascynowania innych. Używasz jej, aby przekonać do siebie ludzi, dla których jesteś obojętny i zyskać ich zaufanie. Odzwierciedla ona raczej charyzmatyczną osobowość niż umiejętność manipulowania innymi. Jest sumą twego zachowania, uroku i siły, z jaką wpływasz na innych. Charyzma odzwierciedla twą zdolność do przekonywania innych, aby mieli do ciebie zaufanie.

Specjalizacje: elokwentny, otwarty, porywający, czarujący, królewski, genialny, dobrze wychowany, miejski, wyrafinowany, wiejski, pełen wdzięku.

● Kiepski: Inni unikają przebywania blisko ciebie.
●● Przeciętny: Dajesz się lubić.
●●● Dobry: Ludzie ci ufają i zwierzają się tobie.
●●●● Wyjątkowy: Coś przyciąga innych do ciebie.
●●●●● Doskonały: Mógłbyś poprowadzić naród.

Oddziaływanie

Ta cecha mówi, jak dobrze potrafisz się sprzedać i oddziaływać na innych. Używasz jej, aby oszukać, ogłupić, wymanewrować i przegadać kogoś innego. Choć możesz być całkiem niezły w manipulowaniu ludźmi, których dopiero co poznałeś, ci, którzy znają cię od jakiegoś czasu, nie poddają się temu tak łatwo.

Oddziaływania używa się przy wszelkich testach, w których próbujesz jawnie wpłynąć lub przekonać inną osobę. To, czy słuchacz lubi cię, czy nie, nie ma znaczenia (choć może wpływać na trudność tego, co próbujesz uczynić).

Jeśli działanie związane z Oddziaływaniem nie powiedzie się, a cel zorientuje się, co próbowałeś uczynić (na przykład, dlatego że miałeś Pecha), może się nieco zdenerwować. Manipulacja może przynieść znakomite efekty, ale otwarte jej uprawianie jest ryzykowne. Ci, którzy znają najlepiej osobników z wysokimi wartościami Oddziaływania, nie ufają im zbytnio.

Specjalizacje: płynny, wyrazisty, przebiegły, przekonujący, gładki, wygadany, natchniony, podlizuch, elokwentny, mydliciel oczu, łgarz, sofista, spryciarz.

● Kiepski: Jesteś małomówny i małoprzekonujący.
●● Przeciętny: Inni może ci uwierzą.
●●● Dobry: Byłbyś dobrym prawnikiem.
●●●● Wyjątkowy: Powinieneś prowadzić jakąś firmę.
●●●●● Doskonały: Sprzedałbyś lód Eskimosowi.

Wygląd

Wygląd opisuje jak bardzo jesteś atrakcyjny i to czy rzucasz się w oczy. Nie chodzi tu tylko o powierzchowność – wiąże się z tym także sposób, w jaki poruszasz się i mówisz, twoje gesty itd. Wygląd jest miarą tego, jak atrakcyjny wydajesz się innym.

Jest to podstawowa Cecha we wszelkich sytuacjach społecznych, w których się nie rozmawia. Jest ważniejszy niż mógłbyś na pierwszy rzut oka uważać. Wrażenie, jakie wywierają na tobie inni, zależy w wielkim stopniu od tego, jak wyglądają, niezależnie od tego, jak bardzo jesteś tolerancyjny. Być może niechętnie to przyznasz, ale taka jest prawda.

Narrator używa często Wyglądu, aby określić z grubsza, jak inni zareagują na twój widok przy pierwszym spotkaniu. Ta cecha może więc wpływać na wszelkie testy Społeczne, jakie będziesz wykonywał w kontaktach z innymi (w niektórych przypadkach wartość twego Wyglądu określa maksymalną liczba uzyskanych sukcesów, które możesz wykorzystać, co powoduje, że osoba brzydka nie ma szans na osiągnięcie czegoś więcej niż marginalne powodzenie).

Specjalizacje: zuchwały, wabiący, przyciągający, seksowny, oszałamiający, szczera twarz, imponujący, dystyngowany, przyjemny, przystojny, piękny, wspaniały, orle spojrzenie.

● Kiepski: Często wywołujesz wrogość innych.
●● Przeciętny: Łatwo cię zignorować, bo tak dobrze zlewasz się z tłumem.
●●● Dobry: Masz przyjemną powierzchowność i inni dobrze cię traktują.
●●●● Wyjątkowy: Wyglądasz dostatecznie dobrze, że mógłbyś robić za modelkę lub modela, dzięki czemu inni darzą cię szacunkiem i interesują się tobą.
●●●●● Doskonały: Pierwszą reakcją po spotkaniu z tobą jest zachwyt, silna zazdrość lub całkowita fascynacja.

Umysłowe

Cechy Umysłowe reprezentują ogólne możliwości intelektualne twojego bohatera, włączając takie rzeczy, jak pojemność pamięci, percepcja oraz zdolność do myślenia i uczenia się.

Percepcja

Ta Cecha określa na ile jesteś spostrzegawczy. Nie chodzi tutaj tylko o wyostrzone zmysły, ale przede wszystkim o intuicję – jakiś szósty zmysł, który pozwala ci odkrywać to, czego inni nie widzą. Podstawą Percepcji jest wrażliwość na otaczający świat, otwartość, charakterystyczna dla małych dzieci (dla których świat jest miejscem bez granic i niezwykle tajemniczym) i rzadko spotykana wśród większości steranych wiekiem.

Percepcji używa się do sprawdzania czy jesteś świadom jakiegoś faktu lub koncepcji. Może określać poziom gotowości na zasadzkę, pozwala wyczuć podteksty w mowie polityka czy subtelność doboru kolorów na obrazie.

Specjalizacje: wnikliwy, uważny, cierpliwy, badawczy, bystrooki, rozwinięta intuicja, wizjoner, bystry.

- ● Kiepski: Jesteś ślepy na wszystko poza rzeczami oczywistymi.
- ●● Przeciętny: Jesteś nieświadomy subtelnych związków, które istnieją wokół ciebie.
- ●●● Dobry: Zdajesz sobie sprawę z nastrojów i motywów.
- ●●●● Wyjątkowy: Jesteś stale świadom niuansów życia.
- ●●●●● Doskonały: Potrafisz znaleźć igłę w stogu siana.

Inteligencja

Inteligencja odpowiada za twoją pamięć, umiejętność przyswajania wiedzy i mówi oczywiście o tym jak jesteś bystry. Jest istotna, jeśli używa się Zdolności, które wymagają przeprowadzania złożonych procesów myślowych. Niektórzy opisują Inteligencję jako tempo myślenia i osądu danej osoby, ale jest to coś więcej – Inteligencja jest środkiem do rozumienia oraz zdolnością do rozumowania i oceny. Mierzy głębię i elastyczność myślenia danej osoby.

Zdrowy rozsądek, uliczny spryt i mądrość nie są składnikami Inteligencji – te cechy charakteru określa gracz. Jednak niska Inteligencja może wskazywać, że bohaterowi brakuje zdolności do rozumienia skomplikowanych myśli i że niezwykle wolno się uczy – być może po prostu widzi wszystko w czerni i bieli i nie jest w stanie pojąć, że tak naprawdę są to odcienie szarości.

Bohaterowie z wysoką Inteligencją są za to wyrafinowanymi myślicielami, zdolnymi do rozwiązywania skomplikowanych problemów i łagodzenia złożonych sporów. Mają swoje zdanie i umieją nieźle odróżnić prawdę od fałszu, przynajmniej jeśli mają czas, aby wszystko przemyśleć. Inteligencja służy raczej do wydawania starannie uzasadnionych wyroków niż błyskawicznych decyzji (które wymagają Sprytu).

Specjalizacje: odkrywczy, twórczy, uczony, pragmatyk, bystry, błyskotliwy, mól książkowy, jasno myślący.

- ● Kiepski: IQ 80.
- ●● Przeciętny: IQ 100.
- ●●● Dobry: IQ 120.
- ●●●● Wyjątkowy: IQ 140.
- ●●●●● Doskonały: IQ 160 i więcej.

Spryt

Atrybut Sprytu opisuje zdolność do szybkiej i prawidłowej reakcji w nowych sytuacjach oraz ogólną mądrość i sprawność umysłu. W najprostszych słowach, Spryt określa, jak szybko myślisz. Bardziej złożony opis przedstawi Spryt jako złośliwość, mądrość i zdolność rozumienia problemów w najprostszy możliwy sposób.

Osoby z niskim Sprytem często bywają zaskakiwane, często nie są w stanie również odpowiednio szybko zareagować na zagrożenie. Niski Spryt oznacza, że łatwiej cię oszukać i wystrychnąć na dudka niż wielu innych, jesteś bowiem łatwowiernym i niezbyt wyrafinowanym badaczem ludzkiej natury. Jeśli masz wysoką wartość Sprytu, jesteś w stanie szybko reagować na nowe sytuacje i rzadko kiedy nagłe zmiany cię zaskakują. Cokolwiek się dzieje, jesteś w stanie sprytnie się zachować.

Specjalizacje: mądry, złośliwy, ostry, praktyczny, sprytny, sensowny, twórczy.

- ● Kiepski: Wysyłasz pieniądze telewizyjnym kaznodziejom.
- ●● Przeciętny: Grając w pokera wiesz, kiedy podbić stawkę, a kiedy sprawdzić.
- ●●● Dobry: Jesteś w stanie poradzić sobie w godzinach szczytu na Marszałkowskiej (nie wszczynając strzelaniny).
- ●●●● Wyjątkowy: Mógłbyś być ulicznym komikiem.
- ●●●●● Doskonały: Masz zamiast mózgu superkomputer – jest szybki.

Zdolności

Siedział na pięknym bułanie.
W turniejach stawał i zgrabnie tańcował,
Układał piosnki, pisał i rysował.
Geoffrey Chaucer, „Opowieści Kanterberyjskie"

Talenty

Talenty to Zdolności intuicyjne. Niemal żadnego z Talentów nie da się nauczyć w drodze studiów, czy poprzez trening (istnieją jednak wyjątki, na przykład Bójka) – jedynym sposobem jest doświadczenie, zdobywane podczas przygód. Jeśli twój bohater podejmuje jakieś działanie nie posiadając odpowiedniego do tego Talentu, nie następuje żadna modyfikacja rzutów kośćmi – rzuca się tyloma kostkami, ile wynosi podstawowy Atrybut. Talenty są tak naturalne i intuicyjne, że zakłada się, że każdy posiada w ich zakresie jakieś możliwości.

Bójka

Wiesz, jak walczyć gołymi rękoma. Do tej Zdolności należą takie manewry, jak ciosy, kopanie, chwytanie, duszenie, rzuty, wykręcanie kończyn, gryzienie i drapanie. Może to być bardzo bezlitosna forma walki, ale zazwyczaj nie jest śmiercionośna – choć oczywiście kły i pazury wilkołaka mogą z łatwością zadać śmierć.

- • Nowicjusz: Wiesz, co robić, ale nie masz zbyt wiele doświadczenia.
- •• Wyćwiczony: Wiesz, gdzie uderzyć, żeby zabolało.
- ••• Kompetentny: Możesz swobodnie siadać w barze.
- •••• Ekspert: Masz czarny pas w sztukach walki.
- ••••• Mistrz: Mógłbyś zdobyć Złote Rękawice w mistrzostwach bokserskich.

Posiadają: Ahrouni, mistrzowie sztuk walki, żołnierze, bandyci, policjanci, ochroniarze w knajpach.

Specjalizacje: chwyty, boks, zapasy, karate, dżudo, tai chi, trzymania, rzuty, pokazy.

Cwaniactwo

Ulice są znakomitym źródłem tak informacji jak i poważnych kłopotów. Cwaniactwo ma wiele zastosowań. Przede wszystkim, pozwala ci wtopić się w otoczenie bez zwracania na siebie uwagi. Dzięki niemu można również poznawać plotki, przeprowadzać kradzieże kieszonkowe i poznać uliczny slang.

- • Nowicjusz: Wiesz, kto sprzedaje prochy.
- •• Wyćwiczony: Towarzystwo uważa cię za równego gościa.
- ••• Kompetentny: Członek ważnego gangu.
- •••• Ekspert: Spędziłeś większość życia na ulicy.
- ••••• Mistrz: Jeśli czegoś nie wiesz, to nikt tego nie powiedział.

Posiadają: członkowie gangów, pijaczki, reporterzy, bezdomni, detektywi.

Specjalizacje: kradzież kieszonkowa, prochy, paserstwo, określenia slangowe.

Czujność

Przez lata stałeś się dobry w spostrzeganiu wszystkiego, co dzieje się wokół ciebie, nawet jeśli nie koncentrujesz się na otoczeniu. Jesteś dobrym ochroniarzem, nauczyłeś się bowiem pozostawać w gotowości przez długi czas. Czujność wskazuje po prostu, jak bardzo jesteś świadom świata dokoła ciebie. Opisuje, jak wiele uwagi poświęcasz rzeczom nie mającym związku z burczeniem w twoim brzuchu czy wątpliwościami w twej głowie.

- • Nowicjusz: Zauważasz zmiany, częściej niż większość innych.
- •• Wyćwiczony: Jesteś uważny i wielce świadom swego otoczenia.
- ••• Kompetentny: Jesteś bardzo czujny.
- •••• Ekspert: Jesteś niezwykle czujnym osobnikiem, rzadko kiedy się odprężasz.
- ••••• Mistrz: Zauważasz wszystko, co się dzieje dokoła ciebie.

Posiadają: strażnicy, myśliwi, ochroniarze, reporterzy, włamywacze.

Specjalizacje: ochrona osobista, dźwięki, zasadzki, lasy, tłum, hałasy, paranoja.

Ekspresja

Ekspresja określa twoją zdolność do przekazywania poglądów, czy to w formie pisanej, czy w czasie przemowy. Obejmuje wszystkie inne Cechy. Ekspresja w swej najwyższej formie może stać się sztuką.

- • Nowicjusz: Reporter – twórca tabloidów.
- •• Wyćwiczony: Kapitan szkolnego zespołu dyskusyjnego.
- ••• Kompetentny: Komediant, odnoszący sukcesy.
- •••• Ekspert: Twórca bestsellerów.
- ••••• Mistrz: William Szekspir.

Posiadają: mówcy, politycy, pisarze, aktorzy, demagodzy, protestujący.

Specjalizacje: poezja, improwizacja, obraza, spotkania.

Empatia

Rozumiesz i potrafisz wyczuwać emocje innych, jesteś więc w stanie odpowiednio na nie zareagować. Często możesz wyczuć intencje, jakie przyświecają czyimś działaniom, po prostu słuchając delikwenta. Potrafisz również zorientować się, kiedy ktoś próbuje cię okłamać. Empatia ma jednak i złą stronę – ponieważ jesteś tak otwarty na uczucia innych, często czujesz to samo, co ci, którzy cię otaczają.

- • Nowicjusz: Ludzie zwierzają ci się ze swych problemów na przyjęciach.
- •• Wyćwiczony: Czasem odczuwasz, co doskwiera innym.
- ••• Kompetentny: Masz zdumiewający wgląd w cudze motywacje.
- •••• Ekspert: Żadne kłamstwo nie uniknie twoim czujnym zmysłom.
- ••••• Mistrz: Często kończysz zdania za rozmówców.

Posiadają: aktorzy, przedstawiciele mediów, ponadprzeciętni handlowcy, uliczni artyści.

Specjalizacje: emocje, prawda, nastrój, osobowość, motywy.

Pierwotne Instynkty

Ta cecha opisuje twe wrodzone instynkty i powiązania z przodkami i przeszłością. Pierwotne Instynkty mierzą zdolność do działania nie tylko w postaci wilka, ale także

półludzkiej. Garou, którzy mają wysoki poziom tego Talentu, są dobrze dostrojeni do zwierzęcej części swej natury. Ten Talent nie opisuje zdolności do racjonalnego myślenia, lecz dziki instynkt. Odpowiednio praktykując, można go wykorzystać do przeprowadzania subtelnych zmian w postaciach wilkołaka. Często dodaje się go do testów Percepcji w postaci crinos, używa się go również do tropienia, nawigacji na lądzie oraz wykrywania niebezpieczeństw, o których tylko wielowiekowe instynkty mogą ostrzec (jak szczególny odór drapieżcy albo subtelne drgania cienkiego lodu).

- • Nowicjusz: Szczenię wilka.
- •• Wyćwiczony: Jeśli się skoncentrujesz, potrafisz wyczuć, gdzie jest północ.
- ••• Kompetentny: Przeciętny, wilczy garou.
- •••• Ekspert: Regularnie odbierasz subtelne, instynktowne ostrzeżenia.
- ••••• Mistrz: Przywódca watahy.

Posiadają: drapieżcy, wojownicy garou, lupus, Zmory, różne dzikie zwierzęta.

Secjalizacje: postacie, kierunki, łowiectwo, tropienie, walka.

Przebiegłość

Wiesz, jak ukrywać własne motywy. Co więcej, potrafisz rozszyfrować motywy innych i użyć ich przeciwko nim. Często interesują cię cudze sekrety i intrygi – działasz dzięki odkrywaniu słabości innych. Opanowanie tej umiejętności czyni z ciebie wybitnego dyskutanta, albo doskonałego szpiega.

- • Nowicjusz: Kilka błahych kłamstw nigdy nikomu nie zaszkodziło.
- •• Wyćwiczony: Podrywacz w nocnym klubie.
- ••• Kompetentny: Mógłbyś być prawnikiem kryminalisty.
- •••• Ekspert: Sprzedawcy Amwaya przy tobie wysiadają.
- ••••• Mistrz: Perry Mason chciałby być aż tak dobry...

Posiadają: prawnicy, Casanova, politycy.

Specjalizacje: znajdowanie słabości, uwodzenie, kłamstewka.

Uniki

Najbardziej efektywnym sposobem osiągnięcia zwycięstwa w walce jest uniknięcie ciosu, więc zapoznanie się z tą umiejętnością może się okazać bardzo rozsądną decyzją. Wartość tego Talentu określa zdolność do unikania ataków w walce wręcz oraz pocisków – w tym uskakiwanie za osłony i uchylanie się przed ciosami.

- • Nowicjusz: Lecisz na ziemię, jeśli ktoś zawoła „Padnij!".
- •• Wyćwiczony: Nie masz problemów ze znalezieniem osłony podczas strzelaniny.
- ••• Kompetentny: Zawsze jesteś najlepszy w zabawie w dwa ognie.
- •••• Ekspert: Szczęśliwy strzał może cię trafić raz w miesiącu.
- ••••• Mistrz: Omijasz kule karabinowe.

Posiadają: kryminaliści, uliczni wojownicy, wojskowi, ochroniarze w knajpach, bokserzy.

Specjalizacje: skok, odskok, ukrycie, uchylanie się.

Wysportowanie

Ta Zdolność opisuje twoje ogólne uzdolnienia sportowe i pozwala uznać, że jesteś zaznajomiony z większością sportów. Używa się jej, aby sprawdzić, czy potrafisz przeskoczyć przez rozpadlinę, pływać w czasie sztormu, rzucić piłką, przejść przez płot albo wspiąć się na drzewo.

Wysportowanie dotyczy złożonych działań fizycznych. Tego Talentu nie używa się przy prostych działaniach, wymagających tylko jednej czynności, jak na przykład podnoszenie ciężarów. Podobnie rzecz ma się w przypadku innych sportów, które obejmuje inna Zdolność.

- • Nowicjusz: Zawodnik ligi podwórkowej.
- •• Wyćwiczony: Mistrz licealistów.
- ••• Kompetentny: Zawodnik reprezentacji szkoły.
- •••• Ekspert: Profesjonalny sportowiec.
- ••••• Mistrz: Złoty medalista na olimpiadzie.

Posiadają: profesjonalni sportowcy, entuzjaści sportu, tancerze, wysportowana młodzież, dzieci.

Specjalizacje: pływanie, wspinaczka górska, akrobatyka, taniec, konkretny sport.

Zastraszanie

Sztuka zastraszania przybiera wiele postaci, od subtelnych sugestii aż po rękoczyny. Każda metoda zastraszania ma właściwe dla siebie miejsce i czas. Wiesz, jak być przekonującym i wiesz, jak użyć tej wiedzy, aby uzyskać to, czego chcesz. Ludzie o wysokim poziomie Zastraszania wydają się promieniować aurą pewności siebie.

- • Nowicjusz: Sześciolatki dają ci pierwszeństwo.
- •• Wyćwiczony: Czasami wygrywasz pojedynek spojrzeń.
- ••• Kompetentny: Twoje spojrzenie jest niezwykle niepokojące.
- •••• Ekspert: Byłbyś ponadprzeciętnym sierżantem w wojsku.
- ••••• Mistrz: Potrafisz zmusić dzikie zwierzę, żeby podwinęło ogon i uciekło.

Posiadają: biznesmeni, ochroniarze w knajpach, personel wojskowy, tłum.

Specjalizacje: mgliste pogróżki, polityka, wojskowość, społeczne, otwarta przemoc.

Inne Talenty

Szukanie, Przebrania, Intrygi, Instruktaż.

Umiejętności

Autorytet

Potrafisz skłonić innych, żeby podążali za tobą i słuchali twoich rozkazów, roztaczasz wokół siebie aurę przywódczą i świecisz przykładem. Nie jest to właściwie kwestia znajomości odpowiednich technik, które zmuszą ludzi do posłuchu, lecz raczej bycia kimś, komu zechcą być posłuszni. Często używa się go w powiązaniu z Charyzmą.

- • Nowicjusz: Możesz być trenerem zespołu ligi podwórkowej.
- •• Wyćwiczony: Masz donośny głos, potrafisz skutecznie poprosić o ciszę.
- ••• Kompetentny: Jesteś dobrym przywódcą w czasie wojny.

●●●● Ekspert: Przyciągasz podwładnych, nawet nie starając się o to.

●●●●● Mistrz: Jesteś Napoleonem, Churchillem... albo Hitlerem.

Posiadają: politycy, oficerowie wojska, przywódcy gangów, zarządcy, policjanci.

Specjalizacje: rozkazy, przemowy, przekonywanie, przyjacielstwo, szlachectwo, wojskowość.

Broń Palna

Posiadanie tej umiejętności oznacza, że masz pewną wiedzę o broni palnej, poczynając od prostego karabinka kaliber .22 aż po karabin maszynowy Ingram Mac-10. Nie dotyczy to umiejętności obsługiwania ciężkiej maszynerii, czyli dział czołgowych i broni artyleryjskich, ale oznacza umiejętność naprawiania ich.

● Nowicjusz: Odbyłeś kilka lekcji w sklepie z bronią.

●● Wyćwiczony: Radzisz sobie z bronią całkiem dobrze.

●●● Kompetentny: Potrafisz wykonać kilka sztuczek z bronią.

●●●● Ekspert: Jesteś spokojny i pewny, nawet kiedy znajdujesz się pod obstrzałem.

●●●●● Mistrz: *Myślisz, że masz szczęście, co, śmieciu?*

Posiadają: członkowie gangów, policjanci, kryminaliści, żołnierze, myśliwi.

Specjalizacje: karabiny, pistolety, pistolety maszynowe, rozpylacze.

Etykieta

Znasz niuanse życia towarzyskiego, jesteś w stanie odpowiednio zachować się w każdej sytuacji i być pełen wdzięku. Wiesz, jak radzić sobie w ludzkim społeczeństwie. Twoją specjalnością jest kultura – znasz ją najlepiej. Etykiety używa się w czasie działań, takich jak taniec uwodzenie i targowanie się. Wykorzystuje się ją również w dyplomacji.

● Nowicjusz: Wiesz, kiedy się zamknąć.

●● Wyćwiczony: Nie włożysz marynarki w pepitkę na uroczyste przyjęcie.

●●● Kompetentny: Wiesz, której łyżki używa się do zupy.

●●●● Ekspert: Możesz przestawać niemal z każdym.

●●●●● Mistrz: Potrafiłbyś zapobiec trzeciej wojnie światowej.

Posiadają: dyplomaci, bogacze, zarządcy.

Specjalizacje: biznes, arystokracja, kultura uliczna.

Krycie się

Krycie się to umiejętność cichego skradania się albo ukrywania, tak aby nikt nie mógł cię zobaczyć ani usłyszeć. Często testuje się ją przeciw Percepcji innej postaci.

● Nowicjusz: Potrafisz się schować w ciemnościach.

●● Wyćwiczony: Potrafisz się ukryć w cieniu.

●●● Kompetentny: Jesteś niezłym myśliwym.

●●●● Ekspert: Potrafisz chodzić cicho po pięciocentymetrowej warstwie suchych liści.

●●●●● Mistrz: Przywódca klanu Ninja.

Posiadają: kryminaliści, szpiedzy, reporterzy.

Specjalizacje: łowy, krycie się, czyhanie, tłumy, pełzanie.

Naprawa

Potrafisz reperować wszelkiego rodzaju proste i złożone urządzenia. Mogą to być drzwi, samochody, a nawet komputery. Mistrzostwo w tej umiejętności oznacza, że jesteś złotą rączką. Obejmuje to wszystko, od prostej ciesielki aż po mechanikę pojazdów. Oczywiście do wszystkiego potrzeba właściwych narzędzi.

● Nowicjusz: Potrafisz składać przygotowane zestawy.

●● Wyćwiczony: Mógłbyś okablować dom.

●●● Kompetentny: Oszczędzasz na mechanikach całkiem sporo pieniędzy.

●●●● Ekspert: Jesteś w stanie naprawić komputer osobisty w kilka minut.

●●●●● Mistrz: Jeśli coś jest zepsute, możesz to naprawić.

Posiadają: ślusarze, cieśle, elektrycy, mechanicy, mężowie.

Specjalizacje: drewno, komputery, elektronika, silniki, samochody, elektryczność.

Poskramianie Zwierząt

Zwierzęta nie zachowują się jak ludzie, nawet jeśli znajdą się w identycznych okolicznościach. Umiejętność rozumienia działań zwierzaków może się zatem okazać niezwykle pożyteczna. Postacie potrafiące Poskramiać Zwierzęta nie tylko potrafią przewidzieć, co stworzenia zrobią, ale także je uspokoić albo rozdrażnić. Ta umiejętność jest również konieczna do tresowania zwierząt.

● Nowicjusz: Potrafisz zaprzyjaźnić się z udomowionym zwierzęciem.

●● Wyćwiczony: Oswajasz młode.

●●● Kompetentny: Umiesz wyszkolić psa-towarzysza dla ślepca.

●●●● Ekspert: Potrafisz wytresować zwierzęta do występów na scenie.

●●●●● Mistrz: Udomowienie dzikiego zwierzęcia to dla ciebie nic trudnego.

Posiadają: treserzy, opiekunowie w zoo, miłośnicy natury.

Specjalizacje: psy, koty, konie, papugi, zwierzęta hodowlane.

Prowadzenie Pojazdów

Potrafisz prowadzić samochód, a może nawet jakiś inny pojazd. To, że twoja umiejętność Prowadzenia Pojazdów nie wynosi 0, nie oznacza jeszcze, że znasz się na wszystkim, co jeździ po ziemi. W zależności od stopnia obznajomienia się z konkretnym pojazdem, trudność twoich testów może się zwiększyć lub zmniejszyć.

● Nowicjusz: Potrafisz prowadzić samochód z automatyczną skrzynią biegów.

●● Wyćwiczony: Potrafisz obsługiwać ręczną skrzynię biegów.

●●● Kompetentny: Kierowca ciężarówki.

●●●● Ekspert: Kierowca Formuły Jeden.

●●●●● Mistrz: Michael Schumacher.

Posiadają: kierowcy ciężarówek, kierowcy wyścigowi, większość Amerykanów.

Specjalizacje: zakręty, nagłe zatrzymywanie się, zmiana biegów.

Sztuka Przetrwania

Dzicz jest niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, którzy jej nie rozumieją. Sztuka Przetrwania to umiejętność wyszukania schronienia, odnajdywania najprostszej drogi. Potrafisz również doskonale odczytywać ślady ludzi i zwierząt. Kiedy używasz Krycia się w dziczy, nie możesz użyć w teście więcej kostek niż masz w Sztuce przetrwania.

- • Nowicjusz: Zdołasz przejechać autostopem dziesięć kilometrów.
- •• Wyćwiczony: Znasz dzicz.
- ••• Kompetentny: Wiesz, jak warzyć naturalne lekarstwa.
- •••• Ekspert: W dziczy czujesz się jak w domu.
- ••••• Mistrz: Potrafisz znaleźć oazę w Dolinie Śmierci.

Posiadają: tubylcy, myśliwi, strażnicy parków narodowych, autostopowicze, Indianie.

Specjalizacje: tropienie, Arktyka, dżungla, łowiectwo.

Walka Wręcz

Ta zdolność mówi, jak dobrze posługujesz się broniami do walki wręcz – takimi jak noże, sai, pałki, tonfa i miecze. W świecie, w którym byle podrostek ma spluwę, umiejętność walki wręcz jest mało przydatna, choć z drugiej strony osikowy kołek czy srebrna włócznia mogą okazać się czasami pomocne.

- • Nowicjusz: Przeszedłeś sześciotygodniowy kurs szermierki.
- •• Wyćwiczony: Przeszedłeś szkolenie wojskowe.
- ••• Kompetentny: Bierzesz udział w turniejach kendo.
- •••• Ekspert: W twoich rękach każda broń jest śmiercionośna.
- ••••• Mistrz: Bruce Lee plus nunchaku.

Posiadają: policja, szermierze, entuzjaści kendo, bandyci, członkowie gangów.

Specjalizacje: miecze, topory, rapiery, noże, pałki, rozbrajanie.

Występy Publiczne

Jest w tobie coś z artysty. Potrafisz śpiewać, grać na gitarze itd. Znasz ten zawód od podszewki. Twoją specjalnością jest ten rodzaj aktorstwa, na którym się koncentrujesz. Najprawdopodobniej będzie to pierwsza forma artystycznego wyrazu, którą próbowałeś w życiu uprawiać.

- • Nowicjusz: Możesz grać na basie w zespole garażowym albo występować w sztuce szkolnej.
- •• Wyćwiczony: Potrafisz zarobić na życie jeżdżąc po klubach.
- ••• Kompetentny: Możesz podpisać kontrakt na płytę lub film.
- •••• Ekspert: Regularnie trafiasz na strony *People*.
- ••••• Mistrz: Twoje dzieła przetrwają wieki.

Posiadają: aktorzy, muzycy, operatorzy karaoke, mimowie.

Specjalizacje: hardcore, czarne charaktery, solówki gitarowe, pijackie śpiewy.

Inne Umiejętności

Pilotowanie, Gotowanie, Pływanie łodzią, Łucznictwo, Przebieranie się, Medytacja.

Wiedza

Wiedza informuje o poziomie twojego wykształcenia (podczas testów wiedzy wykorzystuje się cechy umysłowe, a nie fizyczne). Choć w opisach podano poziomy poszczególnych dziedzin jako stopnie naukowe, to jednak szkoła nie jest jedynym sposobem uzyskania wiedzy – jest po prostu najbardziej powszechną metodą. Większość z omówionych dziedzin wykłada się w szkołach, ale można ich nauczyć się studiując samodzielnie.

Jeśli nie posiadasz danej Wiedzy na jakiś temat, nie możesz wykonywać rzutów, aby sprawdzić czy wiesz coś na ten temat, czy nie. Istnieją wyjątki, na przykład jeśli Narrator uzna, że test dotyczy informacji trywialnej, którą może znać każdy.

Komputery

Wiesz, jak obsługiwać i programować komputery. Być może jesteś w stanie zaprojektować własny system. Potrzebujesz tej Wiedzy, jeśli chcesz się włamać do systemu komputerowego.

- • Uczeń: Potrafisz uruchomić grę wideo.
- •• Student: Ukończyłeś przynajmniej kurs przetwarzania danych.
- ••• Magister: Jesteś kompetentnym programistą i potrafisz tworzyć własne programy.
- •••• Doktor: Żyjesz z oszukiwania TP S.A.
- ••••• Uczony: Potrafiłbyś pewnie zaprojektować sztuczną inteligencję.

Posiadają: programiści, procesory danych, gracze, studenci, hakerzy.

Specjalizacje: włamywanie się do systemów, tworzenie wirusów, pozyskiwanie danych.

Lingwistyka

Przyjmuje się, że potrafisz mówić w rodzimym języku (wszystkie pozostałe języki musisz kupić). Garou znają swój rodzimy (ludzki) język, język wilkołaków i „wilczą mowę" – nie muszą na nie wydawać żadnych punktów.

Lingwistyka pozwala ci nauczyć się nowego języka i płynnie nim posługiwać (każdy poziom w tej zdolności to nowy język i znajomość jego struktury). Posiadając tę Zdolność, potrafisz zidentyfikować akcent albo czytać z ruchu warg.

Pamiętaj, że lupus nie może mówić ludzkim językiem, jeśli nie wyda przynajmniej jednego punktu na Lingwistykę (punkty dodatkowe). Pamiętaj również, że lupusy są analfabetami, zaś homidzi i metysi umieją pisać i czytać.

- • Uczeń: Jeden dodatkowy język.
- •• Student: Dwa dodatkowe języki.
- ••• Magister: Trzy dodatkowe języki.
- •••• Doktor: Cztery dodatkowe języki.
- ••••• Uczony: Pięć dodatkowych języków.

Posiadają: podróżni, uczeni, dyplomaci, tłumacze.

Specjalizacje: przekleństwa, język techniczny, dyplomatyczny lub polityków.

Medycyna

Medycyna to wiedza o ludzkim ciele i technikach, jakich używa się do leczenia jego schorzeń. Choć ciało wilkołaka różni się od ludzkiego, to jednak wiedzy medycznej da się użyć do leczenia najbardziej poważnych (tj. prawdziwych) obrażeń. Obejmuje ona również znajomość struktury i rozumienie zasad funkcjonowania ciała, sposobu używania medycyny, stawianie diagnozy i leczenie chorób.

- • Uczeń: Znasz podstawy nastawiania kości i zapobiegania wstrząsowi.
- •• Student: Przebyłeś szkolenie paramedyczne.
- ••• Magister: Jesteś lekarzem, możesz stawiać diagnozy i leczyć choroby.
- •••• Doktor: Potrafisz przeprowadzić operację.
- ••••• Uczony: Jesteś szeroko znanym specjalistą.

Posiadają: lekarze, paramedycy, ratownicy.

Specjalizacje: farmacja, paramedycyna, intensywna opieka, choroby, neurochirurgia.

Nauka

Posiadasz podstawowe wiadomości z zakresu fizyki, chemii, botaniki, biologii, geologii, astronomii i innych dziedzin nauki. Znasz użyteczne zastosowania tych nauk. Wyższe poziomy niemal zawsze wiążą się ze specjalizacją w jakiejś dziedzinie.

- • Uczeń: Potrafisz zrobić bombę dymną za pomocą zestawu „Mały Chemik".
- •• Student: Rozumiesz ważniejsze teorie i ich zastosowania.
- ••• Magister: Mógłbyś uczyć w liceum.
- •••• Doktor: Pewnego dnia może uzyskasz Nagrodę Nobla.
- ••••• Uczony: Albert Einstein.

Posiadają: inżynierowie, badacze, wynalazcy, technicy, piloci.

Specjalizacje: biologia, fizyka, chemia, astronomia, relatywistyka, fizyka jądrowa.

Okultyzm

Posiadłeś wiedzę o wszystkich dziedzinach okultyzmu. Jest to wiedza o mrocznej stronie świata, obejmująca znajomość klątw, voodoo, magii i mistycyzmu. Okultyzmem interesuje się większość Teurgów.

- • Uczeń: Babrałeś się w tym, ale nie wiesz zbyt wiele.
- •• Student: Zaczynasz się orientować, co jest grane.
- ••• Magister: Istnieje na świecie coś więcej niż tylko wilkołaki, a ty wiesz całkiem sporo o tych innych mieszkańcach Świata Mroku.
- •••• Doktor: Potrafisz oddzielić prawdę od wymysłów.
- ••••• Uczony: Zostałeś w pełni wtajemniczony w wiele wielkich sekretów.

Posiadają: dziwacy, przedstawiciele *New Age*, okultyści, uczeni, ciekawscy.

Specjalizacje: wampiry, wiedźmy, moce mistyczne.

Polityka

Orientujesz się na czym polega polityka, wiesz kto rządzi i jak do tego doszedł. Rozumiesz zarówno politykę ludzi, jak i wilkołaków. Polityka może okazać się bardzo użyteczna w kontaktach z władzami.

- • Uczeń: Protestujący albo nieuważny obserwator.
- •• Student: Działający w kampanii albo student nauk politycznych.
- ••• Magister: Kierujący kampanią albo twórca przemówień.
- •••• Doktor: Polityk.
- ••••• Uczony: Machiavelli.

Posiadają: tworzący lobby, politycy, prawnicy, protestujący.

Specjalizacje: sąsiedztwo, miasto, kongres, wybory, przemówienia, radykałowie.

Prawo

Z prawem nie ma żartów, a ci, którzy na nim znają, potrafią znakomicie je wykorzystywać. Jeśli kiedykolwiek będziesz chciał wydostać się z więzienia, ta Wiedza okaże się niezbędna.

- • Uczeń: Wiedza praktyczna, oficer policji.
- •• Student: Aspirant, początkujący prawnik.
- ••• Magister: Prawnik, pełnoprawny adwokat.
- •••• Doktor: Sędzia.
- ••••• Uczony: Sędzia Sądu Najwyższego.

Posiadają: policja, prawnicy, sędziowie, detektywi, kryminaliści, widzowie tv, ustawodawcy.

Specjalizacje: sądy, kontrakty, przewód sądowy, prawo kryminalne, procedura policyjna.

Obrzędy

Ta zdolność określa, ile wilkołak wie o tradycji, historii, mitologii i obrzędach garou. Jest niezbędna do zrozumienia Rytuałów garou z innych plemion, co jest napisane na ścianie starego kopca pogrzebowego wilkołaka, oraz jak właściwie zachować się wobec starszego. Poziom wiedzy o Obrzędach wilkołaka powinien być równy lub większy niż poziom Rytuału, aby mógł się go nauczyć.

- • Uczeń: Wciąż jesteś niedouczonym szczeniakiem.
- •• Student: Możesz brać udział w zgromadzeniu, nie robiąc z siebie głupca.
- ••• Magister: Możesz brać udział w zgromadzeniu innego plemienia, nie popełniając żadnej gafy.
- •••• Doktor: Potrafisz wziąć udział w zgromadzeniu Tancerzy Czarnej Spirali i zrobić dobre wrażenie.
- ••••• Uczony: Wiesz niemal wszystko, co można wiedzieć na ten temat.

Posiadają: garou.

Specjalizacje: Rytuały Harmonii, Rytuały Caernu, Rytuały Śmierć, Rytuały Mistyczne, Rytuały Kary, Rytuały Chwały, Rytuały Sezonowe.

Śledztwo

Wyszkolono cię tak, abyś dostrzegał wszelkiego rodzaju szczegóły, które inni mogliby przeoczyć. Wysoki poziom tej Wiedzy pozwala ci być detektywem. Pozwala znajdować wskazówki, podejmować analizy sądowe i domyślać się, jak przebiegała zbrodnia.

- • Uczeń: Detektyw-amator.
- •• Student: Policjant.
- ••• Magister: Prywatny detektyw.
- •••• Doktor: Agenci FBI, CIA, KGB, MI5.
- ••••• Uczony: Sherlock Holmes.

Posiadają: detektywi, detektywi ubezpieczeniowi, reporterzy, agenci FBI, agenci wywiadu.

Specjalizacje: poszukiwanie, tropienie, śledzenie, dochodzenie.

Zagadki

Zajmujesz się zagadkami i problemami – być może nawet jesteś zadowolony z tego, że masz nad czym kombinować. Rozwiązywanie wszelkiego rodzaju łamigłówek jest pasją – dzięki niej masz dryg do składania i zapamiętywania informacji.

Posiadanie tej Wiedzy pomaga graczowi w rozwiązywaniu tajemnic przedstawionych przez Narratora. Jest niezastąpione przy odkrywaniu tajemnych ścieżek do zaginionych królestw, odpowiadaniu na pytania mistycznych strażników, czy nawet próbach śledzenia „papierowych tropów" w świecie biurokratów.

- • Uczeń: Potrafisz złożyć puzzle ze stu kawałków.
- •• Student: Umiesz odgadnąć zakończenie zaplątanej powieści.
- ••• Magister: Poradzisz sobie z kostką Rubika w godzinę.
- •••• Doktor: Zakasowałbyś Golluma bez podstępów typowych dla niziołków.
- ••••• Uczony: Rozumiesz najgłębsze tajemnice.

Posiadają: miłośnicy krzyżówek, entuzjaści Zen, gracze, mistycy.

Specjalizacje: starożytność, zagadki wzrokowe, słowne.

Inne dziedziny Wiedzy

Psychologia, Biurokracja, Finanse, Sztuka, Filozofia, Teatr, Dziennikarstwo, Wojskowość, Genealogia, Geografia, Historia, Teologia, określona dziedzina wiedzy/banały.

Pozycja

Posiadanie kilku spośród opisanych poniżej Cech może znakomicie ułatwić życie twojemu bohaterowi, musisz jednak wymyślić, dlaczego i w jaki sposób zdołał je uzyskać. Jak zdobyłeś swój fetysz? Kto był twym Mentorem? Musisz nadać elementom swej przeszłości sens i włączyć je do swej koncepcji postaci.

Cech Pozycji używa się czasem wraz z Atrybutem, na przykład testując Spryt + Mienie, aby nakłonić swą matkę do wypisania jeszcze jednego, ostatniego czeku – oczywiście będzie to pożyczka, albo Manipulację + Mentor, aby przekonać nauczyciela, żeby nauczył cię Rytuału.

Cech Pozycji nie można zwiększać za pomocą punktów doświadczenia. Można je rozwijać jedynie w trakcie gry. Jedynym wyjątkiem jest Totem (patrz dalej).

Czystość Rasy

Ta Cecha Pozycji opisuje twoje „pochodzenie" – ród, z którego się wywodzisz, jakich miałeś przodków, ewentualne znamiona i inne cechy związane z urodzeniem.

Garou z wysokim poziomem Czystości Rasy są szanowani przez innych jako dawni bohaterowie, którzy powrócili do życia – oczekuje się od nich, że będą się odpowiednio zachowywać. Im wyższy poziom Czystości Rasy, tym większe szanse, że zdołasz przejść nie zaczepiony przez terytorium obcych garou albo że uzyskasz gościnę od obcego plemienia. Jest to najlepszy odpowiednik statusu społecznego wśród garou – każdy punkt Czystości Rasy pozwala dodać jedną kostkę do testów Społecznych lub przy rzucaniu wyzwania innym garou (nawet Tancerzom Czarnej Spirali!). Czystość Rasy to cecha niemal mistyczna – wielowiekowy instynkt mówi bezbłędnie innym garou, kto jest czystej rasy, a kto nie. W obecnych czasach na świecie pozostało niewielu garou czystej krwi.

Dobre urodzenie to nie tylko zaszczyty i chwała. Garou oczekują od wilkołaków czystej krwi, że będą oni działać „zgodnie ze swym dziedzictwem". Plemiona stawiają im większe wymagania i nie są zadowolone z tych, którzy odrzucają swe dziedzictwo.

- • Nosisz się dumnie.
- •• Twój daleki kuzyn był w odległej przeszłości kumplem wielkiego wojownika garou.
- ••• Inni garou rozstępują się, aby zrobić ci przejście.
- •••• Bardowie twego szczepu opiewają twoje narodziny jako znak od duchów.
- ••••• Jesteś taki jak wielcy bohaterowie z dawnych czasów.

Fetysz

Posiadasz fetysz duchowy, przedmiot materialny z przykutym do niego duchem. Jest to niezwykle cenny obiekt, który wiele znaczy dla garou i posiada szereg mocy, nadanych mu przez związanego z nim ducha. Im większy poziom masz w tej Pozycji, tym bardziej wartościowy fetysz. Listę przykładowych fetyszów znajdziesz w *Dodatku*.

- • Posiadasz jeden fetysz z 1 poziomu.
- •• Posiadasz jeden fetysz z 2 poziomu lub dwa z pierwszego.
- ••• Posiadasz jeden lub więcej fetyszów o łącznym poziomie trzy.
- •••• Posiadasz jeden lub więcej fetyszów o łącznym poziomie cztery.
- ••••• Posiadasz jeden lub więcej fetyszów o łącznym poziomie pięć.

Kontakty

Znasz ludzi z różnych grup społecznych, którzy mogą od czasu do czasu dysponować użytecznymi informacjami..

Twi informatorzy to nie tylko zastraszeni lub przekupni ludzie, ale również przyjaciele, którym możesz zaufać (znaczące Kontakty). Powinieneś opisywać ich bardzo dokładnie, albo w miarę postępów kroniki, albo przed jej rozpoczęciem. Posiadasz również wiele znaczących Kontaktów rozsianych po całej okolicy. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś od pomniejszego Kontaktu, wykonaj test, używając swego poziomu Kontaktów (trudność 7). Każdy sukces oznacza, że udało ci się zlokalizować jednego ze swych informatorów. Oczywiście będziesz musiał w jakiś sposób jego lub ją oczarować czy przekupić, żeby uzyskać potrzebne dane.

- • Jeden znaczący Kontakt.
- •• Dwa znaczące Kontakty.
- ••• Trzy znaczące Kontakty.
- •••• Cztery znaczące Kontakty.
- ••••• Pięć znaczących Kontaktów.

Krewniacy

Krewniacy to ludzie lub wilki, którzy są potomkami garou, ale nie stali się wilkołakami. Są jednak odporni na Delirium i wiedzą o twoim pochodzeniu. Pragną wspomagać cię w każdy możliwy sposób, choć większość z nich nie posiada znaczącej władzy (tacy są uważani za Sprzymierzeńców). Siatki Krewniaków mogą się okazać bezcenne dla garou, którzy chcą działać w świecie ludzi, ale nie mogą zaryzykować wpadnięcia w Furię.

- • 2 Krewniaków.
- •• 5 Krewniaków.
- ••• 10 Krewniaków.
- •••• 20 Krewniaków.
- ••••• 50 Krewniaków.

Mentor

Ta Cecha opisuje jednego lub kilku starszych, którzy się tobą zajmują. Każdy punkt Mentora, który posiadasz, odzwierciedla jego znaczenie w plemieniu i to, jaką Rangę zdołał uzyskać. Twój Mentor może ci doradzać, chronić, wstawiać się za tobą przed starszyzną, uczyć cię, ostrzegać przed możliwymi *faux pas* i informować o nadarzających się okazjach zyskania władzy i awansu. Możesz mieć więcej niż jednego Mentora.

Mentor może oczekiwać czegoś w zamian za pomoc, którą zapewnia – choć Mentorzy mogą zwyczajnie cieszyć się z przebywania w towarzystwie bohaterów, w trudnych czasach mają prawo zażądać pomocy od swego „czeladnika". Jest to niezły sposób na rozpoczęcie wielu doskonałych opowieści. Zazwyczaj jednak dostajesz dużo więcej niż sam dajesz.

- • Mentor ma Rangę 2.
- •• Mentor ma Rangę 3.
- ••• Mentor ma Rangę 4.
- •••• Mentor ma Rangę 5.
- ••••• Mentor ma Rangę 6 (a może nawet wyższą!).

Mienie

Ta Cecha opisuje twoje zasoby finansowe albo dostęp do nich. Nie jest to tylko płynna gotówka – najczęściej możesz sprzedać swoje Mienie, aby uzyskać pieniądze. Może to zająć kilka tygodni, a nawet miesięcy, zależnie od tego, jak duży jest twój majątek.

Przyjmuje się, że bohater posiada pewien miesięczny dochód, stosowny do poziomu Mienia. Trzeba jednak określić źródło takich dochodów, ponieważ może ono nagle „wyschnąć", zależnie od wydarzeń, które nastąpią w kronice.

- • Niewielkie oszczędności: posiadasz mieszkanie, a być może również motocykl. Gdybyś się wyprzedał, uzyskałbyś $ 1000 gotówką. Dochód $ 500 miesięcznie.
- •• Klasa średnia: posiadasz apartament albo kondominium. Po wyprzedaży miałbyś $ 8000 gotówką. Dochód $ 1200 miesięcznie.

●●● Znaczne oszczędności: Posiadasz dom (a przynajmniej jakąś posiadłość). Wyprzedany jesteś wart $ 50 000 gotówką. Dochód $ 3 000 miesięcznie.

●●●● Dobrze ustawiony: Posiadasz duży dom, a może częściowo zrujnowaną posiadłość wiejską. Po wyprzedaży uzyskałbyś $ 500 000 gotówką. Dochód $ 9 000 miesięcznie.

●●●●● Niesamowicie bogaty: jesteś multimilionerem. Gdybyś sprzedał wszystko, co masz, dostałbyś w sumie $ 500 000 000 gotówką. Dochód miesięczny $ 30 000.

Pamięć Przodków

Garou znacznie lepiej pamiętają swych przodków niż ludzie. Wiele wilkołaków potrafi nawet przypominać sobie całe sceny z życia swych prapra...pradziadów. Niektórzy pozwalają, aby duchy przodków opanowały ich ciała. Duchy potrafią robić rzeczy, które są nieosiągalne dla osoby, która się z nimi kontaktuje.

Garou posiadający tę Cechę Pozycji może raz w czasie sesji gry wykonać test (trudność 8 albo 10, jeśli pragnie się skontaktować z jakimś konkretnym duchem). Każdy sukces pozwala bohaterowi dodać jedną kostkę do Puli Kostek dla dowolnej Zdolności, nawet takiej, której bohater nie posiada. Na przykład, garou, posiadający Pamięć Przodków na poziomie 4, znalazł się w środku strasznej bitwy. Nie jest rewelacyjnym wojownikiem (Zręczność 2, Bójka 1), ale wykonuje test Pamięci Przodków (trudność 8) i uzyskuje trzy sukcesy. Właśnie uzyskał kontakt ze swym przodkiem, potężnym wodzem Rozdzieraczem, który teraz kieruje w walce jego pazurami, dodając mu trzy do poziomu umiejętności Bójka. Nawet gdyby bohater nie miał tej umiejętności, uzyskałby w niej na pewien czas poziom 3.

Jak już wspomniano, nie jest łatwo skontaktować się z konkretnym duchem przodka – udany kontakt może jednak zaowocować wieszczymi wizjami albo radą, zależnie od Narratora. Wszelkie efekty uzyskane dzięki udanemu testowi Pamięci Przodków trwają tylko przez jedną scenę.

Pech w teście Pamięci Przodków może oznaczać, że wspomnienia tysięcy żywotów przygniatają bohatera (co powoduje katatonię na czas trwania jednej sceny) albo, co gorsza, że ciało postaci zostało opanowane przez ducha przodka, który potem odmówi opuszczenia go. Przodkowie pozostają w ciele przez czas zależny od widzimisię Narratora.

● Czasem miewasz mgliste przebłyski scen z dalekiej przeszłości.

●● Niektóre twarze i miejsca wydają ci się znajome.

●●● Znasz niektórych spośród swych dalekich przodków po imieniu.

●●●● Regularnie rozmawiasz ze swymi przodkami, jakby znajdowali się w tym samym pomieszczeniu.

●●●●● Zyskałeś szacunek duchów przodków. Często cię odwiedzają.

Rytuały

Ta Cecha określa, jak dużo Rytuałów może znać bohater na początku gry. Może to być jeden wielki obrzęd albo kilka pomniejszych, których łączny poziom nie może przekraczać poziomu Rytuałów. Pamiętaj jednak, że żeby nauczyć się danego Rytuału, bohater musi posiadać przynajmniej tyle Wiedzy o Obrzędach, ile wynosi poziom danego Rytuału. Listę Rytuałów podano dalej w tym rozdziale. Uwaga: dwoma Pomniejszymi Rytuałami można zastąpić jeden Rytuał Pierwszego Poziomu. Patrz *Pomniejsze Rytuały*, str. 152-153.

● Bohater zna jeden poziom Rytuałów.

●● Bohater zna dwa poziomy Rytuałów.

●●● Bohater zna trzy poziomy Rytuałów.

●●●● Bohater zna cztery poziomy Rytuałów.

●●●●● Bohater zna pięć poziomów Rytuałów.

Sprzymierzeńcy

Sprzymierzeńcy to ludzie, którzy ci pomagają i wspierają – może to być rodzina, przyjaciele, a nawet organizacja, z którą masz dobre kontakty. Sprzymierzeńcy żyją własnym życiem, więc nie stawią się na każde zawołanie, ale często posiadają wpływy w społeczności albo mają dostęp do Kontaktów i Mienia. Sprzymierzńcem jest również osoba, z którą się zaprzyjaźniłeś i która chroni cię i udziela ci pomocy dlatego, że cię lubi albo dlatego, że macie wspólny interes.

Każdy punkt w Sprzymierzeńcach oznacza dodatkową osobę, która ci sprzyja. Jest to ktoś, kto posiada wpływy w miejscu, gdzie mieszka lub pracuje. Sprzymierzeńcem może być sierżant policji, radca burmistrza, czy nawet (jeśli osiągnąłeś poziom 4 lub 5) sam burmistrz.

Sprzymierzeńcy są na ogół godni zaufania i bardzo lojalni. Utrzymywanie znajomości wymaga jednak czasu i energii, ponieważ przyjaciele oczekują od bohatera odwzajemniania pomocy. Choć najprawdopodobniej nie zdają sobie sprawy z tego, że jesteś wilkołakiem, to jednak mogą wiedzieć o niektórych z twoich zdolności i przychodzić do ciebie z prośbami. Często w ten sposób zaczyna się opowieść.

● Jeden Sprzymierzeniec o umiarkowanych wpływach i władzy.

●● Dwoje Sprzymierzeńców, oboje o umiarkowanych wpływach.

●●● Troje Sprzymierzeńców, jeden z nich dość wpływowy.

●●●● Czworo Sprzymierzeńców, w tym jeden bardzo wpływowy.

●●●●● Pięcioro Sprzymierzeńców, w tym jeden niezwykle wpływowy.

Totem

Ta Cecha nie odnosi się bezpośrednio do bohatera, lecz raczej do totemu watahy. Punkty Pozycji wydane na tę cechę przez wszystkich członków watahy są sumowane i określają moc totemu. Totemy watah są manifestacjami duchów. Nie można ich zniszczyć ani przykuć do fetysza, jeśli nie nastąpi rozwiązanie watahy. Jeśli jednak zostanie im odebrana cała Moc, będą musiały Odtworzyć się

w innym miejscu. W tym czasie członkowie watahy nie mogą się z nimi kontaktować.

Każdy z totemów ma koszt w punktach Pozycji. Wataha musi poświęcić ich odpowiednią liczbę, aby sprzymierzyć się z danym totemem. Niektóre totemy użyczają swym wyznawcom wielkiej mocy i te kosztują więcej niż inne. Na stronach 259-263, w części *Totemy watah*, znajdziesz listę dostępnych totemów. Podstawowy duch totemiczny rozdziela siedem punktów pomiędzy Szał, Siłę Woli i Gnozę, oraz ma bazową Moc 20. Zna również Zaklęcia: *Wyczucie Airtów* oraz *Odtworzenie*. Jeśli wataha nie nabędzie szczególnego związku (patrz niżej), to totem jest nieco na dystans od swych podopiecznych i nie posiada wielkich wpływów w społeczności duchów. Jednak niektóre z totemów watah stały się totemami całych szczepów, a nawet plemion, a Galiardowie lubią opowiadać o nich historie.

Totemy dają członkom watahy specjalne moce, między innymi Dary i Zdolności. Może ich jednak używać tylko jeden członek watahy naraz (w jednej turze). W każdej turze, członek watahy, który aktualnie „wypożycza" moc, musi zadeklarować, na kogo ją przeniesie (albo czy zatrzyma ją dla siebie). Wyjątkiem jest Chwała, którą uzyskują wszyscy członkowie watahy, którzy sprzymierzą się z totemem.

Wszelkie dodatkowe punkty (po zapłaceniu kosztu w punktach Pozycji za totem) można dodać do mocy totemu w następujący sposób:

Koszt	Moc
1	Za trzy punktu do rozdziały pomiędzy Siłę Woli, Szał i/lub Gnozę.
1	Za 10 punktów Mocy.
1	Totem może przemawiać do watahy (nie trzeba do tego posiadania Daru *Mowa duchów*).
1	Totem zawsze potrafi odnaleźć członków watahy.
2	Totem niemal zawsze jest przy członkach watahy.
2	Totem jest otaczany szacunkiem przez inne duchy.
2	Za posiadane przez totem Zaklęcie.
3	Za każdego dodatkowego członka watahy, który może w tej samej turze użyć mocy totemu.
4	Totem jest mistycznie połączony ze wszystkimi członkami watahy, pozwalając im na komunikowanie się nawet na wielkie odległości (zależne od Narratora).
5	Agenci Żmija boją się totemu.

Totem jest jedyną Cechą Pozycji, którą można zwiększyć za pomocą doświadczenia (patrz *Wydawanie doświadczenia*, str. 188-189). Koszt jest zgodny z podanym w tabeli powyżej. Narrator powinien jednak dopuszczać do tego jedynie w szczególnych sytuacjach i tylko wtedy, gdy wataha w jakiś sposób zyskuje nową wiedzę lub powiązania ze swym totemem w czasie rozgrywki. Może się to zdarzyć na przykład wtedy, gdy ktoś z watahy uzyska wyższą Rangę, albo kiedy przyłączy się do niej nowy członek.

Dary

Garou żyją od wieków w bliskim kontakcie z naturą, dzięki czemu zdążyły poznać wiele jej tajemnic. Na przestrzeni tysiącleci uczyły się od duchów rozmaitych sztuczek i opanowywały magiczne moce. Zdolności te, nazywane „Darami", zostały dane garou, by mogły zmieniać świat. To, jakimi Darami obdarzony zostanie wilkołak, zależy od jego rasy, Patronatu i plemienia – z każdą z takich grup wiążą się określone moce, choć przyznać trzeba, iż najwięcej zależy od Patronatu (czyli „zawodu", jaki wykonuje garou).

Ze względu na moc Darów, podzielono je na poziomy, przy czym Poziom Pierwszy oznacza Dar najsłabszy, który poznają już szczenięta, zaś Dary z poziomu piątego mogą poznać jedynie prawdziwi bohaterowie, którzy wielokrotnie udowodnili, że są tego godni. Rozpoczynając grę gracz może wybrać po jednym Darze z każdej kategorii – rasy, Patronatu i plemienia – co razem daje trzy moce na początku gry.

Garou może się nauczyć tylko takich Darów, których poziom nie jest wyższy od jego Rangi. W tym celu musi wydać odpowiednią liczbą punktów doświadczenia.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby garou poznawał w trakcie gry Dary przynależne innym rasom, Patronatom i plemionom, jeśli tylko znajdzie ducha, który zechce go z nimi zapoznać; takie Dary kosztują więcej punktów doświadczenia (patrz *Tabela punktów doświadczenia*, str. 188).

Poznawanie Darów

– Mój szczególny Dar? Ach, chodzi ci o „krycie się na widoku"?

– Tak. Opowiedz mi tym.

– To najprostsza rzecz pod słońcem – odparł kameleon i pokazał Nocnemu Lotnikowi, jak ukryć się pozostając na widoku.

Sam Chupp, „Night Flyer"

Dar dostaje się najczęściej od ducha, przywołując go i prosząc osobiście, by obdarzył swą mocą, bądź zwracając się o pomoc i pośrednictwo do kogoś ze starszyzny. Daru może udzielić tylko duch, który jest sprzymierzeńcem garou i tylko takiemu wilkołakowi, który ma odpowiednią Rangę.

Garou mogą opanować Dary spoza przysługujących im list, będzie to jednak wymagało więcej doświadczenia (niełatwo jest homidowi poznać sekrety lupusa). Wilkołak musi również odszukać ducha lub przedstawiciela starszyzny, który zechce podzielić się swoją mocą z „kimś z zewnątrz" – znalezienie takiej istoty może okazać się prawdziwym wyzwaniem.

Na spotkanie z właściwym duchem wilkołak udaje się do caernu, którego moc równa jest poziomowi Daru (jeżeli chcemy nauczyć się Daru z czwartego poziomu, kierujemy się do „czwartopoziomowego" caernu). Innym rozwiązaniem jest zwrócenie się o pomoc do znajomego Teurga, który sprowadzi odpowiedniego ducha (np. Strzępiaka-Sokoła, od którego nauczyć się można *Majestatu* – Daru Srebrnych Kłów). Jeśli jest to niemożliwe, garou musi wyruszyć do Umbry na poszukiwania odpowiedniego ducha, a potem przekonać go, by go uczył. Należy jednak uważać, gdyż duchy bardzo nieufnie odnoszą się do próśb, które nie docierają do nich właściwą drogą (czyli przez caern lub za pośrednictwem starszyzny).

W opisie każdego z Darów podano listę duchów, które chętnie przekazują swoje moce wilkołakom. Bardziej szczegółowe opisy niektórych z nich znajdziecie w *Dodatku*. Lista nie uwzględnia wszystkich duchów – Narrator może zawsze stworzyć nowe, nie wymienione w podręczniku. Spotkanie z duchem i przekazanie Daru to znakomita okazja do zaprezentowania sztuki *role-playing* i zaznajomienia się z nową istotą. Każdy chyba potrafiłby zagrać ducha-orła, nie potrzebując do tego rozpisanych Cech. Podczas spotkań z duchami pomocne mogą okazać się książki o zwierzętach, zwłaszcza takie, które traktują również o ich legendarnych zdolnościach.

Zdarza się, że garou uczy innego wilkołaka Daru, który sam posiadł. W przeciwieństwie do uczenia się od ducha, co zajmuje niewiele czasu (duch potrzebuje mniej więcej godzinę, by przelać swą moc), proces ten jest bardziej czasochłonny – wilkołak stara się pokazać towarzyszowi, jak dokonać tej sztuki. Trwa to miesiąc, a poo jego upływie uczący się wydaje punkty doświadczenia i zdobywa nowy Dar. Uwaga – w takim wypadku wydaje się o jeden punkt więcej, niż zwykle.

Uczenie się Darów od garou ma i inne wady. Trzeba, na przykład, dużo ćwiczyć, zanim w pełni opanuje się nową zdolność (jeśli nauczycielem jest któryś z duchów, problem znika). Dlatego też poznanie na przykład *Srebrnych Pazurów* może być dość przykre. Są i takie Dary, których nie można nabyć inaczej, niż pobierając nauki bezpośrednio od ducha. Dobrym przykładem jest tu *Zew Żmija* – żaden szczep nie może pozwolić, żeby wokół caernu włóczyli się jacyś służalcy Żmija i to tylko dlatego, że uczeń sobie ćwiczy.

Mechanizm

Efekty działania Darów mogą być najróżniejsze. Zależą one przede wszystkim od kaprysu duchów, które obdarzyły nimi garou. Jeśli nie ma określonego stopnia trudności wiążącego się z próbą wykorzystania Daru, Narrator ma wolną rękę, by określić go zupełnie dowolnie. Byłoby dobrze, aby z każdym Pechem wiązało się jakieś interesujące wydarzenie.

Chodzą słuchy, że istnieją Dary z poziomów powyżej piątego, jednak jeśli jest to prawdą, znają je tylko najmędrsi z mądrych starców.

Dary Rasowe

Tych Darów nauczyć się można od różnych duchów, zazwyczaj takich, które wiążą z rasą pradawne pakty i układy. Jedna z legend opowiada o metysie, który pomógł kretowi ukryć się przed drapieżnikami. W zamian za to kret nauczył go, jak budować kopce i podziemne korytarze – duchy-kréty do dnia dzisiejszego obdarowują metysów taką mocą.

Homid

Dary homidów są związane z ludźmi, ich kulturą, umiejętnościami (wytwarzania i używania narzędzi), pędem do ujarzmiania natury. Właściwe *homo sapiens* wrogie podejście do przyrody pozwala im sprawować kontrolę nad środowiskiem, wywołując równocześnie pewien wewnętrzny niepokój, będący skutkiem nadszarpnięcia pierwotnych związków z naturą. Ludzie w świecie duchów są obcymi stworami, toteż większości Darów właściwych homidom można się nauczyć wyłącznie od wilkołaczych przodków, a nie od duchów Natury.

● **Perswazja (poziom pierwszy)** – Sprawia, że homid dysponuje większą siłą przekonywania w stosunkach z innymi, a jego wypowiedzi i argumenty brzmią wiarygodnie i budzą zaufanie. Tą mocą obdarza duch przodka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Przebiegłość (trudność 6). Powodzenie oznacza, że do końca sceny trudność wszystkich testów Społecznych zostaje zmniejszona o jeden.

● **Woń człowieka (poziom pierwszy)** – Dzikie stworzenia dobrze wiedzą, że człowiek często bywa siewcą śmierci. Ten Dar pozwala garou wydzielać silny, ludzki zapach, co sprawia, że zwierzęta czują się nieswojo i są podenerwowane. Tą mocą włada duch przodka.

Mechanika gry: Wszystkie zwyczajne zwierzęta (nie dotyczy istot nadnaturalnych pod postacią zwierząt), które znajdą się w promieniu 6 metrów od garou, tracą 1 kostkę z Puli Kostek, przez co najprawdopodobniej od razu uciekną. Garou może zupełnie dowolnie używać tego Daru, zwyczajnie oznajmiając, że go uaktywnia lub przerywa jego działanie.

● **Zakłócenie technologii (poziom pierwszy)** – Garou potrafi sprawić, że wybrane urządzenie czasowo przestanie działać. Tego Daru można się nauczyć od Gremlina, jednego z duchów Dzikuna, który uwielbia psuć rozmaite rzeczy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Naprawa. Znajdujące się w promieniu 15 metrów urządzenia przestają funkcjonować na czas jednej tury za każdy odniesiony sukces. Poniższa tabela określa trudność testu:

Urządzenie	Trudność
Komputer	4
Telefon	6
Samochód	8
Nóż	10

● **Zmrożenie wzrokiem (poziom drugi)** – Patrząc człowiekowi lub zwierzęciu prosto w oczy, Garou może zmusić je do panicznej ucieczki. Jeżeli posłuży się tym Darem przeciw innemu wilkołakowi, ofiara staje, zamiast uciekać. Tą mocą włada duch barana lub duch węża.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Zastraszanie (trudność 6). Ucieczka ofiary trwa przez jedną turę na każdy sukces. W przypadku, gdy Garou odnotuje pięć (lub więcej) sukcesów, ofiara nie wróci przed końcem rozgrywanej sceny. Wilkołaki nie uciekają, ale nie są w stanie atakować przeciwnika, dopóki znajdują się pod wpływem Daru (choć zaatakowane będą się bronić).

● **Przekształcenie materii (poziom trzeci)** – Garou może w mgnieniu oka przekształcić niegdyś żywe tworzywo (nie dotyczy nieumarłych!) w przedmiot: drzewa zmienią się w chatkę, rogi jelenia będą włóczniami, zwierzęce skóry posłużą jako zbroje, zaś kwiaty staną się perfumami. Stworzony przedmiot zawsze jest w pewien sposób podobny do materii, z której powstał (włócznia będzie z rogu, nie z drewna). Tego Daru można nauczyć się od jednego z duchów Tkaczki.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Naprawa ze zmienną trudnością (5 przy próbie przekształcenia złamanej gałęzi we włócznię, 8 – jeśli z deski zechce zrobić tratwę, na której da się pływać itp.). Stworzony obiekt nie zawsze zostaje na stałe powołany do istnienia – dokładniej określa to zamieszczona poniżej tabela. Wydanie punktu Gnozy pozwala stworzonej w ten sposób broni zadawać prawdziwe obrażenia (efekt ten również nie jest stały, chyba że na stałe poświęci się punkt Gnozy).

Sukcesy	Czas trwania
Jeden	5 minut
Dwa	10 minut
Trzy	Jedna scena
Cztery	Jedna opowieść
Pięć	Permanentnie

● **Ukojenie (poziom trzeci)** – Garou sprawia, że osoba, na którą działa Dar odczuwa niewytłumaczalne przygnębienie i chęć usunięcia się w cień, z dala od głównych wydarzeń. Trudno jej będzie wpaść we wściekłość (Szał) czy choćby skoncentrować się na tym, co robi. Mocą tą włada duch przodka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Empatia, zaś stopieniem trudności jest wartość Siły Woli przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, ofiara nie może wpaść w Szał aż do zakończenia sceny. Ponadto trudność wszystkich innych działań (nie dotyczy walki) zwiększa się o jeden.

● **Kokon (poziom czwarty)** – Garou okrywa się grubą, nieprzezroczystą, skórzastą osłoną. Jest w niej niewrażliwy na ogień, głód, gaz itp. Daru tego można nauczyć się od jednego z duchów Tkaczki lub ducha owada.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Aby zranić ukrytego w kokonie wilkołaka, atakujący musi zadać co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi suma Wytrzymałości i Obrzędów chroniącego się garou. Kokon istnieje tylko przez jedną scenę. Czas ten można wydłużyć wydając dodatkowe punkty Gnozy. Czasem przedłuża się w ten sposób istnienie kokonu nawet do kilku dni. W ostatecznym rozrachunku to, ile czasu wilkołak może spędzić w kokonie i tak zależy od Narratora.

● **Zapora przeciw duchom (poziom czwarty)** – Dokonując szybkiego obrzędu ochronnego i rysując w powietrzu niewidzialny piktogram, garou może ochronić się przed duchami – znak drażni je i odstrasza. Totem watahy jest niewrażliwy na jego działanie. Znak podąża za garou tak długo, jak długo działa Dar. Mocą tą włada duch przodka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Obrzędy (trudność 7), po czym wszystkie duchy (nie dotyczy totemu watahy), znajdujące się w promieniu 30 metrów, odejmują od swojej Puli Kostek 1 za każdy sukces garou. Dar działa do końca sceny.

● **Asymilacja (poziom piąty)** – Garou potrafi wtopić się w każdą, nawet bardzo odmienną kulturę (podszyje się pod jednego z Beduinów, jakby się wśród nich urodził, albo pójdzie do chińskiego sklepiku na zakupy i nie zwróci niczyjej uwagi). Dar nie ukrywa różnic rasowych, ale pozwala naśladować zachowanie i maniery „tubylca". Ponadto garou rozumie i potrafi się posługiwać właściwym dla danej kultury językiem, choć tylko przez czas działania Daru. Mocą tą włada duch przodka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Empatia. W przypadku, gdy akcja zakończy się sukcesem, będzie mógł z powodzeniem uchodzić za członka wybranej przez siebie społeczności. Stopień trudności zależy od tego, w jak bardzo obcą kulturę próbuje się wmieszać – od 5, kiedy chodzi o inny szczep garou, do 9, gdy wilkołak próbuje wśliznąć się do gniazda Tancerzy Czarnej Spirali. Garou nie obowiązują żadne utrudnienia testów Społecznych w kontaktach z przedstawicielami społeczności, choć nie ma również żadnych premii. Czas działania Daru to jedna scena plus jeden dzień na każdy wydany w tym celu (w momencie uaktywniania) punkt Siły Woli.

● **Rozdarcie zasłony (poziom piąty)** – Pozwala, na czas trwania sceny, uchronić wybranego człowieka przed Delirium, dzięki czemu szczęśliwiec może być świadkiem lub wspólnikiem działań wilkołaków bez żadnych skutków ubocznych. Jeśli jednak w późniejszym czasie przytrafi mu się Delirium (np. na widok crinosa itp.), zapomni większość tego, czego się dowiedział. Mocą tą włada duch przodka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Empatia (trudność 6).

Metys

Metysi są wyrzutkami w społeczności garou, choć w przeciwieństwie do homidów i lupusów wychowują się wśród wilkołaków. Szykany, jakie cierpią ze strony swych pobratymców, złoszczą ich i sprawiają im sporo bólu.

● **Stworzenie żywiołu (poziom pierwszy)** – Dzięki temu Darowi garou może stworzyć niewielką ilość jednego z czterech żywiołów – ognia, powietrza, ziemi lub wody. Jest to niczły sposób na odnowienie zapasów powietrza w zamkniętym hermetycznie pomieszczeniu, znalezienie kamienia, którym można w kogoś rzucić, rozpalenie ognia bez drewna i zapałek czy napełnienie wanny bez konieczności instalowania mechanizmu rur i kranów. Nie da się w ten sposób stworzyć metali szlachetnych (zwłaszcza srebra). Mocą tą władają żywiołaki.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Gnozy (trudność 6). Każdy odniesiony sukces

oznacza stworzenie stopy sześciennej (ok. 30 litrów) żądanego żywiołu (łączna masa substancji nie może przekroczyć 50 kg). Żywioł istnieje, dopóki nie zostanie zużyty (powietrze, którym się oddycha, zostaje zanieczyszczone, ogień bez paliwa wypala się itp.).

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Garou potrafi wyczuć w pobliżu przejawy istnienia Żmija. Dzięki temu Darowi zyskuje nowy, tajemniczego zmysł, nie dający się porównać np. ze wzrokiem czy węchem, mimo że może określać swoje odczucia w taki sposób: „To miejsce cuchnie Żmijem". Wykorzystanie tej mocy wymaga koncentracji. Daru tego można nauczyć się od dowolnego ducha służącego Gai.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Okultyzm. Trudność próby zależy od skupienia, jakie uda mu się osiągnąć, i nasilenia wpływu Żmija (wyczucie w pokoju jednego fomora miałoby trudność 6). Używając tego Daru można wykryć obecność wampirów, jednak tylko takich, których Człowieczeństwo jest niższe od 7.

● **Klątwa nienawiści (poziom drugi)** – Garou, werbalizując wypełniającą jego serce nienawiść, przeraża słuchaczy intensywnością tego uczucia. Mocą tą włada duch Nienawiści.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Ekspresja (trudność równa jest Sile Woli przeciwnika). W wypadku powodzenia testu, rywal traci dwa punkty Siły Woli i dwa punkty Szału. Ta zdolność może być użyta tylko raz przeciw każdemu z wrogów w czasie sceny.

● **Nora (poziom drugi)** – Garou potrafi wykopać w ziemi tunel, który utrzyma się przez pewien czas. Tunelem tym mogą w ślad za wilkołakiem przejść inni, choć jego rozmiary nie pozwalają przecisnąć się więcej niż jednej osobie naraz (żadna istota większa od garou nie przejdzie tunelem). Użycie tego Daru wymaga przybrania formy crinos, hispo lub lupus – od tego zależy wielkość tunelu (do nory wykopanej przez lupusa wejdą tylko stworzenia podobnej wielkości itp.). Podziemny korytarz nie jest nazbyt solidny i po upływie jakiegoś czasu zawali się. Mocą tą włada duch kreta.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Siła + Wysportowanie, zaś trudność próby zależy od rodzaju materiału, w którym drąży tunel (4 dla miękkiego błota, 9 w przypadku skały). Na każdy sukces przypada metr wykopanego korytarza.

● **Mowa umysłu (poziom trzeci)** – Mocą swego umysłu garou potrafi porozumieć się na znaczną odległość z inną istotą. Dar nie umożliwia czytania w myślach, ale pozwala stosować na odległość zdolności Społeczne w rodzaju Zastraszenia. Wilkołak powinien znać osobę, z którą usiłuje rozmawiać (za to wcale nie musi to być przyjaciel). Jeśli jej nie zna, musi mieć coś, co do niej należy – może to być na przykład kosmyk włosów. Daru tego można nauczyć się od ducha ptaka lub dowolnego ducha, który ma coś wspólnego z intelektem.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Empatia (trudność 8). Maksymalny dystans transmisji to 15 kilometrów na każdy odniesiony sukces.

● **Oczy kota (poziom trzeci)** – Garou świetnie widzi w absolutnej ciemności, a jego oczy lśnią słabym, zielonym blaskiem. Mocą tą włada duch kota.

Mechanika gry: Garou musi wyraźnie zaznaczyć, kiedy używa tego Daru, ale nie wiąże się to z żadnym rzutem ani wydatkiem punktowym. Wilkołaka nie obowiązują żadne zmiany trudności i straty w Puli Kostek wywołane ciemnością.

● **Dar jeżozwierza (poziom czwarty)** – Sierść garou zmienia się w długie, ostre kolce, przypominające kolce jeżozwierza. Dar ten działa tylko na wilkołaki w formie crinos, hispo lub lupus. Mocą tą włada, rzecz jasna, duch jeżozwierza.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, dzięki czemu włosy jego futra sztywnieją i stają się zaostrzone. Każda istota, którą wilkołak uderzy, pochwyci lub unieruchomi własnym ciałem, odnosi prawdziwe obrażenia (Siła +1). Dodatkowo każdy, kto sam uderzy takiego garou gołą ręką i w ataku będzie miał mniej niż pięć sukcesów, odnosi obrażenia zależne od *własnej* Siły (uderzony garou otrzymuje normalne obrażenia). Działanie tego Daru utrzymuje się przez jedną scenę lub do momentu, gdy garou przerwie jego działanie.

● **Uschnięcie kończyny (poziom czwarty)** – Garou umie sprawić, że jedna z kończyn przeciwnika obumiera i, co za tym idzie, staje się bezużyteczna. Wybór, która ręka lub noga to będzie, zależy od władającego Darem. U istot obdarzonych zdolnością regeneracji, takich jak wilkołaki i wampiry, kończyna regeneruje się po zakończeniu sceny. Daru tego można nauczyć się od ducha jadowitego zwierzęcia lub ducha Zarazy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Siły Woli (trudność równa jest Wytrzymałości ofiary zwiększonej o 4).

● **Dar totemu (poziom piąty)** – Garou jest w stałym kontakcie z totemem swego plemienia, dzięki czemu udaje mu się ubłagać go, by udzielił mu części swej mocy. Narrator określa, jakie będą tego efekty, nie należy jednak zapominać, że powinny być zgodne z naturą totemu. Dlatego też Chimera (totem Patrzących w Gwiazdy) obdarzy garou zwiększoną intuicją lub zdolnością dowolnej zmiany kształtów, Szczur (totem Gnatożujów) może np. posłać stado szczurów przeciwko wrogom swego podopiecznego, natomiast Pradziad Grom (totem Władców Cieni) zniszczy nieprzyjaciół w błyskach piorunów i huku grzmotów. Mocą tą obdarza garou plemienny totem.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Obrzędy.

● **Obłęd (poziom piąty)** – garou jest w stanie wpędzić ofiarę w obłęd. To, jakie dokładnie będą jego objawy, zależy od Narratora, ale szaleństwo powinno być poważną przypadłością. Daru tego można nauczyć się od Lune lub ducha Szaleństwa bądź Oszustwa.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Liczba odniesionych sukcesów określa liczbę dni, przez jaką obłęd się utrzymuje.

Lupus

Ze wszystkich wilkołaków to właśnie lupusy przez całe życie pozostają najmocniej związane ze swymi pierwotnymi instynktami i ich Dary odzwierciedlają tę cechę – nie ułatwiają im kontaktu z nowoczesną technologią, lecz pozwalają żyć w zgodzie z naturą i podległymi jej stworzeniami.

● **Kangurzy skok (poziom pierwszy)** – Jako pierwsi władali tym Darem Bunyipowie (jedno ze Straconych Plemion). Pozwala on pokonywać niewiarygodne dystanse jednym skokiem. Wbrew temu, co sugeruje nazwa, mocą tą

włada duch zająca i duch kota (w naszych czasach duchy torbaczy nienawidzą garou i nie zechciałyby im pomóc).

Mechanika gry: Garou wykonuje test Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 7), po czym, jeśli test się powiódł, może podwoić dystans, na jaki zwykle skacze (patrz *Tabela Skoków* na stronie 212).

● **Wyostrzone zmysły (poziom pierwszy)** – Pozwala (na krótko) znacznie wzmocnić nasilenie wrażeń zmysłowych. Zmysły garou w formie homid lub glabro stają się równie wyczulone jak u wilka, zaś w formie lupus zyskują wręcz nadnaturalną wrażliwość. Mocą tą władają duchy wilków.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę, zaś jego efekty są następujące: dla form homid i glabro trudność testów Percepcji zmniejsza się o 2, zaś udany test Percepcja + Pierwotne Instynkty (trudność 6) pozwala korzystać ze zmysłów na poziomie niedostępnym zwykłym ludziom. Dla form crinos, hispo i lupus trudność testów Percepcji zmniejsza się o 3, a ponadto garou dodaje jedną kostkę do Puli Kostek przy testach Pierwotnych Instynktów.

● **Węch zamiast wzroku (poziom drugi)** – Dar ten pozwala garou na zastąpienie wzroku zmysłem powonienia, dzięki czemu może atakować istoty niewidzialne lub całkiem pewnie poruszać się w absolutnych ciemnościach. Mocą tą włada duch wilka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Pierwotne Instynkty (trudność ustala Narrator, zależnie od nasilenia rozmaitych woni w otoczeniu). Testów nie powinno wykonywać się w każdej turze, a tylko wówczas, gdy pojawiają się nowe okoliczności, które mogłyby sprawić, że garou „zgubi" zapach, za którym podąża (np. kiedy tropiona istota przebiegła przez wodę, kiedy walka toczy się w cuchnącym zaułku itp.)

● **Wyczucie nadnaturalnego (poziom drugi)** – Garou potrafi wykryć obecność istoty lub zjawiska nadnaturalnego (np. magia, duchy, Żmij itp.) oraz w przybliżeniu określić jego moc. Używając tego Daru można wykryć również wampiry, jednak tylko takie, których Człowieczeństwo nie przekracza 6. Daru tego można nauczyć się od dowolnego ducha służącego Gai.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Zagadki (trudność 6) i uzyskuje tym więcej informacji, im więcej sukcesów uda mu się uzyskać. Uwaga: zrozumienie dostępnych danych może wymagać dodatkowego testu Inteligencja + Okultyzm (decyzja należy do Narratora).

● **Kocia zwinność (poziom trzeci)** – Dzięki temu Darowi garou staje się zwinny niczym kot, co pozwala mu m.in. spadać ze znacznych wysokości (do 30 metrów) bez uszczerbku dla zdrowia (i lądować na czterech łapach) oraz ułatwia zachowanie równowagi nawet na najbardziej niepewnej i śliskiej powierzchni – dzięki temu trudność wszystkich prób pochwycenia lub obalenia przeciwnika w walce zmniejsza się o 2. Mocą tą włada duch kota.

Mechanika gry: Garou nie wykonuje żadnych testów i nie wydaje żadnych punktów. Dla każdego, który opanuje ten Dar, staje się on niejako „wrodzoną" zdolnością.

● **Poznanie ducha (poziom trzeci)** – Garou jest w stanie wykryć obecność i określić w przybliżeniu Cechy ducha (Szał, Moc itp.). Daru tego można nauczyć się od ducha służącego totemowi Uktena.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Percepcja + Okultyzm (trudność 8).

● **Życie zwierząt (poziom trzeci)** – Dar ten pozwala wilkołakowi nie tylko porozumiewać się ze zwierzętami, ale także przywoływać je i wydawać im rozkazy, jeśli tylko poszukiwane zwierzę znajduje się w pobliskiej okolicy. Mocą tą władają duchy zwierząt.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Poskramianie Zwierząt (trudność 7). Jeden sukces oznacza, że promień działania Daru wynosi 15 kilometrów, zaś za każdy dodatkowy dolicza się kolejne 15 km (dwa sukcesy oznaczają więc zasięg 30 kilometrów). Dar działa przez jedną scenę, ale czas ten można wydłużyć wydając punkty Gnozy (jeden za każdą następną scenę).

● **Potężne szczęki (poziom czwarty)** – Używający tego Daru garou może przegryźć się przez dowolny materiał, a jego ugryzienie w walce zadaje większe obrażenia. Mocą tą włada duch wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Wytrzymałość + 4 (trudność zmienna – dla drewna równa 3, dla stalowych lin – 6, dla tytanowych drzwi – 9). Narrator określa, ile czasu potrzebuje wilkołak, by rozerwać szczękami przeszkodę. Jeżeli ten Dar zostaje użyty podczas walki, garou dolicza dodatkową kostkę do obrażeń.

● **Dar żywiołów (poziom piąty)** – Garou, odwołując się do pierwotnych mocy Gai, może rozkazywać duchom żywiołów, polecając im np. wznieść się jak fala i pochłonąć wrogów. Dar ten pozwala przywołać ducha, a nie surową materię żywiołu. Można się go nauczyć od żywiołaka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Okultyzm (trudność 8). Powodzenie w teście pozwala mu sprawować kontrolę nad znacznymi ilościami powietrza, ziemi, wody lub ognia – mniej więcej 5 na 5 metrów. Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę.

● **Pieśń Wielkiej Bestii (poziom piąty)** – Aby skorzystać z tego Daru, garou musi znajdować się w głębokiej dziczy. Wówczas, wyjąc przeciągle, przyzywa na pomoc Wielką Bestię, jedną z prastarych istot, które przed wiekami zamieszkiwały Ziemię. Przykładami takich stworzeń są Sasquatch (Bigfoot, czyli Wielka Stopa), Willawau (olbrzymia sowa), yeti, ogromne rekiny – megalodony, które całe tysiąclecia temu przemierzały wody mórz i oceanów i wiele innych legendarnych stworów… któż może wiedzieć, co jeszcze – plotki mówią o dinozaurach, które przeżyły po dziś dzień w dorzeczu Kongo… Mocą tą włada duch Natury.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Pierwotne Instynkty (trudność 9). Im więcej sukcesów, tym bardziej skłonne do pomocy będzie wezwane stworzenie.

Dary zależne od Patronatu

Dary zależne od Patronatu są sekretami Gai, które garou poznają dzięki łaskawości Luny – ta nakazała wielu swym sługą nauczać wilkołaki i dzielić się z nimi magiczną mocą, by dzięki niej lepiej strzegły Matki Ziemi.

Ragabashe

Ragabashe są sztukmistrzami wśród garou. Ich Dary służą lepszemu opanowaniu sztuki złodziejskiej i wykonywaniu zadań szpiegowskich, gdyż właśnie podczas nowiu takie talenty najbardziej się przydają. Luna pozwala Księżycom w Nowiu przekraczać wyznaczone dla innych reguły.

● **Rozmycie postaci (poziom pierwszy)** – Sylwetka garou staje się migoczącą, rozmazaną plamą, co pozwala

mu przejść niezauważenie pośród innych. Jeśli wilkołak zostanie jednak dostrzeżony, efekty działania Daru znikają aż do momentu, gdy ponownie uda się odwrócić uwagę ofiary. Mocą tą włada duch kameleona.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Krycie się (trudność 8). Każdy sukces podnosi o jeden trudność testów Percepcji, mających na celu wykrycie wilkołaka.

● **Woń płynącej wody (poziom pierwszy)** – Dzięki tej umiejętności wilkołak może całkowicie zamaskować własny zapach (wrogom jest o wiele trudniej go wytropić). Mocą tą włada duch-lis.

Mechanika gry: Trudność wszystkich testów, mających na celu wytropienie garou, zwiększa się o dwa. Dar ten staje się „wrodzoną" zdolnością (nie wymaga wydawania punktów ani wykonywania żadnych testów).

● **Złamanie pieczęci (poziom pierwszy)** – Dzięki temu Darowi garou potrafi otworzyć niemal każdy zamknięty pojemnik lub budynek. Mocą tą włada duch szopa pracza.

Mechanika gry: Wilkołak wykonuje test Gnozy (trudność równa jest lokalnemu poziomowi Bariery).

● **Błoga ignorancja (poziom drugi)** – Obecności pozostającego w bezruchu garou nie można stwierdzić za pomocą żadnego ze zwykłych zmysłów i urządzeń monitorujących. Nawet duchy nie są w stanie wykryć wilkołaka. Daru tego można nauczyć się od ducha kameleona.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Zręczność + Krycie się (trudność 7). Każdy odniesiony sukces pozwala odjąć 1 od liczby sukcesów tych, którzy próbują go znaleźć (wykonują w tym celu test Percepcja + Czujność). Jeśli nikt nie szuka korzystającego z tego Daru wilkołaka, wówczas jeden sukces oznacza, że próba powiodła się.

● **Kradzież z zapomnieniem (poziom drugi)** – Nie dość, że Ragabash jest znakomitym złodziejem, to jeszcze jego ofiary częstokroć nie zdają sobie nawet sprawy, iż zostały ograbione. Jeśli posługującemu się tym Darem garou uda się kradzież, ofiara zapomina natychmiast, że kiedykolwiek posiadała skradziony przedmiot. Mocą tą włada duch myszy.

Mechanika gry: Dla powodzenia przedsięwzięcia wymagane są trzy sukcesy w teście Spryt + Krycie się (gdzie trudność równa jest sumie Inteligencja + Cwaniactwo ofiary).

● **Trop zwierzyny (poziom drugi)** – Posługujący się tym Darem wilkołak potrafi tropić wybraną istotę, poruszając się z największą szybkością, na jaką go stać (warunkiem jest, by tropiący wiedział coś na temat zwierzyny). Nieomylne wyczucie kierunku działa równie dobrze w Umbrze, gdzie przydaje się przy śledzeniu duchów, jak i na Ziemi. Daru tego można nauczyć się od ducha wilka lub ducha psa.

Mechanika gry: Jeśli śledzony w ten sposób obiekt nie stara się umyślnie ukryć przed pościgiem, żaden rzut nie jest potrzebny. W przeciwnym wypadku tropiący garou wykonuje test Percepcja + Zagadki (trudność równa jest sumie Spryt + Krycie się uciekającego; jeśli wilkołak tropi ducha, trudność równa jest wartości Gnozy ducha).

● **Gremliny (poziom trzeci)** – Dotykając dowolnego urządzenia garou sprawia, że mechanizm przestaje działać, ponieważ zastraszył on zamieszkujące urządzenie i „ożywiające" je duchy. Jeśli wilkołak odpowiednio przestraszy takiego ducha, ten ucieka – przyrząd nigdy już nie będzie działał. Mocą tą włada Gremlin, jeden z duchów Dzikuna, który uwielbia psuć rozmaite rzeczy.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie, którego trudność zależy od stopnia złożoności urządzenia (patrz niżej). Im więcej sukcesów odniesie garou w teście, tym poważniejsze jest uszkodzenie, przy czym pięć sukcesów oznacza permanentne uszkodzenie (duch urządzenia umknął). Narrator może przyznać dodatkowo od jednej do trzech kostek w teście, jeżeli gracz odpowiednio odegra swą rolę.

Urządzenie	Trudność
Komputer	4
Telefon	6
Samochód	8
Nóż	10

● **Otwarcie Księżycowego Mostu (poziom trzeci)** – Garou jest w stanie otworzyć Księżycowy Most, za zgodą (lub bez zgody) totemu caernu. Daru tego nauczyć się można bezpośrednio od Lune.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Więcej informacji dotyczących otwierania Księżycowych Mostów znaleźć można w opisie Rytuału *Otwarcie Mostu* (strona 141). Maksymalny dystans, jaki można w ten sposób pokonać, to 1500 kilometrów.

● **Błogosławieństwo Luny (poziom czwarty)** – Kiedy na nocnym niebie lśni księżyc, wykonana ze srebra broń nie zadaje garou prawdziwych obrażeń. Co więcej, kiedy księżyc zmierza ku pełni, srebrny oręż zwraca się przeciwko tym, którzy ośmielają się użyć go ku szkodzie wilkołaków. Mocą tą obdarza garou Lune.

Mechanika gry: Przy każdym ciosie zadanym garou, napastnik rzuca dodatkowo trzema kostkami – tylko po to, by sprawdzić, czy nie ma Pecha. Garou potrafi wyparowywać i regenerować obrażenia od srebrnych broni tak, jakby były to zwykłe rany, ale tylko wówczas, kiedy księżyc jest widoczny na niebie, co oznacza, że można go normalnie zranić podczas nowiu.

● **Ciało szczeniaka (poziom czwarty)** – Ten Dar pozwala garou rzucić na wroga straszliwą klątwę, która osłabia lub paraliżuje jego ciało. Wiele wilkołaków uważa rzucenie tej klątwy za wstęp do wojny. Mocą tą obdarza garou duch Bólu lub Zarazy.

Mechanika gry: Wilkołak wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test tej Cechy (którego trudność równa jest wartości Siły Woli potencjalnej ofiary). Przeciwnik również wykonuje test Gnozy (o trudności równej wartości Gnozy Ragabasha) – uwaga: traktuje się to jako działanie sporne. Każdy sukces odniesiony przez Ragabasha pozwala mu zmniejszyć o jeden dowolny z Fizycznych Atrybutów rywala. Efekt jest permanentny, ale ofiara może odzyskać stracone punkty wydając punkty doświadczenia. Dar ten można wykorzystać przeciwko każdemu wrogowi tylko raz podczas sceny.

● **Pogwałcenie (poziom piąty)** – Nieliczne spośród garou, które posiadły sekret *Pogwałcenia*, doskonale czują, jaką nienawiścią i odrazą darzą ich inne wilkołaki. Dzięki mocy tego Daru wilkołak, który wejdzie w fizyczny kontakt z wybraną istotą sprawia, iż ta ma wrażenie, że została bezgranicznie, nieodwracalnie splugawiona i zbezczeszczona. Garou musi stanąć do duchowej walki z jednym ze złych duchów (niekoniecznie Zmorą), aby posiąść ten Dar (duch przekazuje mu niezbędną wiedzę tylko wtedy, gdy wilkołak zwycięży).

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Pierwotne Instynkty (trudność równa jest wartości Siły

Woli ofiary), jego ofiara (przez liczbę tur równą liczbie uzyskanych sukcesów) nie może wykorzystywać punktów Szału i Siły Woli. Dodatkowo trudność wykonywanych przez nią testów Siły Woli zwiększa się o 2, zaś trudność testów Szału – zmniejsza o 2.

● **Szpony sroki złodziejki (poziom piąty)** – Garou potrafi wykraść innym część mocy i wykorzystać ją dla własnych potrzeb. W ten sposób może posiąść Dary garou, Zaklęcia duchów, Dyscypliny wampirów, Sfery, jakimi władają magowie itp. Mocą tą włada, jak łatwo się domyślić, duch sroki.

Mechanika gry: Garou potrzebuje co najmniej trzech sukcesów w teście Spryt + Krycie się (trudność równa się wartości Siły Woli ofiary). Jeśli to mu się uda, każdy wydany punkt Gnozy pozwala przedłużyć działanie Daru o kolejną turę.

Teurg

Teurg, prorok, obdarzony jest niezwykłymi zdolnościami spoglądania w głąb Umbry i w dusze innych istot. Jego Dary pozwalają mu kontrolować duchy i niszczyć umysły. Wielką moc ma Księżycowy Sierp, bez względu na to, czy wykorzystuje ją dla dobrej, czy złej sprawy.

● **Matczyny dotyk (poziom pierwszy)** – Garou potrafi leczyć rany (zwykłe i prawdziwe) przez nałożenie rąk. Nie może w ten sposób leczyć własnych obrażeń. Mocą tą obdarza garou duch jednorożca.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Inteligencja + Medycyna (trudność równa jest wartości Szału rannego, zaś dla nie-garou wynosi 6). Każdy sukces zwiększa o jeden Stan Zdrowia rannego. Za pomocą tego Daru udaje się nawet usunąć blizny po odniesionych w bitwie ranach, pod warunkiem, że użyje się go jeszcze w tej samej scenie, w której rany zostały zadane oraz wyda dodatkowy punkt Gnozy. Daru można użyć dowolną liczbę razy, za każdym razem zużywając punkt Gnozy.

● **Mowa duchów (poziom pierwszy)** – Umożliwia garou porozumiewanie się z napotkanymi duchami, pozwalając mu przemawiać do nich, nawet jeśli sobie tego nie życzą. Oczywiście zazwyczaj nic nie jest w stanie powstrzymać ducha przed odejściem, jeśli zechce on to uczynić. Tego Daru można nauczyć się od dowolnego ducha.

Mechanika gry: Garou, który opanuje tę moc, instynktownie rozumie większość duchów, choć nie zawsze udaje mu się pojąć, o czym „mówią" np. Zmory.

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Działa tak samo, jak Dar metysa z poziomu pierwszego.

● **Poznanie ducha (poziom drugi)** – Działa tak samo, jak Dar lupusa z poziomu trzeciego.

● **Rozkazywanie duchom (poziom drugi)** – Wilkołak może nie tylko porozumiewać się z duchami, ale także rozkazywać im, wydając proste polecenia; ma przy tym prawo oczekiwać posłuszeństwa. Dar ten nie pozwala przyzywać duchów po imieniu, ale umożliwia kontakt z przypadkowo napotkanymi. Mocą tą obdarza garou awatar Incarna.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Charyzma + Autorytet (trudność równa jest Gnozie ducha). Każdy rozkaz, któremu duch ma być posłuszny, wymaga zużycia kolejnego punktu Siły Woli. Uwaga: garou nie mogą zmusić do odejścia duchów, które zostały w jakiś sposób przykute do miejsca, w którym się znajdują – do tego potrzebny jest Dar *Egzorcyzm* (patrz dalej).

● **Wizje (poziom drugi)** – Garou doświadcza wizji, w których zostają mu objawione czyhające zagrożenia bądź mające właśnie nastąpić przełomowe wydarzenia – w snach nawiedza go chodzący za nim krok w krok zabójca; gdzie spojrzy, dostrzega symbole obecności Żmija; niebo otwiera się przed jego oczami, by ujrzał nadchodzącą bitwę. Tym Darem obdarza wilkołaki duch kruka.

Mechanika gry: Problem interpretacji znaków i omenów najlepiej uzależnić od tego, jak gracz odgrywa swoją postać, ale Narrator może zażądać testu Spryt + Okultyzm (trudność 7), jeśli uzna to za stosowne.

● **Egzorcyzm (poziom trzeci)** – Ten Dar pozwala wypędzić ducha zamieszkującego wybrane miejsce lub przedmiot, bez względu na to, czy przebywa tam z własnej woli, czy też został jakoś zniewolony. Mocą tą obdarza garou awatar Incarna.

Mechanika gry: Jeśli duch nie chce odejść, garou wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie (trudność równa jest wartości Siły Woli ducha). Jeśli zaś duch został w jakiś sposób związany z miejscem (lub fetyszem), egzorcysta musi wykonać test Spryt + Przebiegłość (trudność 8) i uzyskać w nim więcej sukcesów niż ten, który nakazał duchowi pozostanie w tym miejscu/przedmiocie.

● **Tętno niewidzialności (poziom trzeci)** – Cały świat wokół garou pełen jest duchów – któż wie o tym lepiej od Teurga? Obdarzone tą mocą wilkołaki zawsze wiedzą, co robią otaczające je duchy i mogą się z nimi kontaktować wedle własnej woli. Wprawdzie większość zachodzących w świecie duchów wydarzeń nie jest warta uwagi Teurga, ale Dar ten gwarantuje mu, że dowie się w porę o wszelkich istotnych sprawach. Tę moc może wilkołakowi przekazać dowolny duch.

Mechanika gry: Jeśli Pula Kostek Gnozy Teurga jest równa lub wyższa od obowiązującej w interesującym nas miejscu wartości Bariery, zyskuje on automatycznie wgląd w Umbrę. W przeciwnym wypadku przebicie Bariery wymaga wykonania testu Percepcja + Okultyzm (trudność równa jest wartości Bariery), przy czym wystarczy jeden sukces. Działanie Daru utrzymuje się do końca sceny lub do momentu, gdy bohater znajdzie się na obszarze, na którym Bariera ma wyższą wartość.

● **Wyssanie Mocy (poziom czwarty)** – Dzięki temu Darowi garou może odebrać duchowi część mocy, by posłużyć się nią do własnych celów. Mocą tą władają duchy służące totemowi Uktena.

Mechanika gry: Jeśli garou zwycięży w pojedynku z duchem (akcja sporna, test Gnozy), odbiera mu 1 punkt Mocy za każdy swój sukces (do końca sceny), a za każde dwa punkty wilkołak zyskuje czasowo punkt Siły Woli. Wraz z końcem sceny garou traci punkty Siły Woli, o które przekroczył własny poziom maksymalny.

● **Ostateczny argument logiczny (poziom czwarty)** – Dysponujący tym Darem garou potrafi przekonać każdego rozmówcę o prawdziwości faktów, w które w przeciwnym wypadku ten nigdy by nie uwierzył – jeśli próba będzie uwieńczona powodzeniem, ofiara uwierzy zarówno w takie „fakty", jak w to, że Słońce obraca się wokół Ziemi, jak i w „truizm" o tym, że przyrodzonym zadaniem wilka jest rola pionka w grze. Tego Daru można się nauczyć od ducha kojota.

Mechanika gry: Garou potrzebuje trzech sukcesów w teście Oddziaływanie + Występy Publiczne (trudność równa się sumie Sprytu i Zagadek ofiary).

● **Zrozumienie niepojętego (poziom czwarty)** – Dzięki temu Darowi garou może przenosić przedmioty (i istoty żywe) z i do Umbry bez konieczności Przypisywania ich do własnej osoby (patrz opis Rytuału *Przypisanie talizmanu* na stronie 144). Działanie Daru obejmuje ludzi i zwierzęta, które mogą być przenoszone do Umbry zgodnie z ich wolą, jak i wbrew ich woli. Moc ta przydaje się, gdy garou chcą zabrać zaufanych Krewniaków na wyprawę po Umbrze lub uleczyć ich rany – cielesne i duchowe – w mistycznych Dolinach.

Mechanika gry: Garou musi chwycić w łapy przedmiot lub stworzenie, z którym zamierza odbyć podróż, po czym wydaje punkty Siły Woli: w przypadku drobnych przedmiotów wystarczy jeden, większe (jak np. miecze) wymagają dwóch, zaś największe (w tym ludzie) – trzech. Następnie wykonuje normalny test Gnozy, by przebić się przez Barierę i zrobić skok w bok. Jeśli test będzie udany, garou znajdzie się w Umbrze wraz z przedmiotem/stworzeniem, które ze sobą zabierał. Obdarzony własną wolą obiekt może sprzeciwiać się próbie przeniesienia go do Umbry – wykonuje wówczas test Siły Woli i każdy odniesiony sukces zmniejsza o 1 liczbę sukcesów garou (który potrzebuje co najmniej trzech sukcesów więcej w teście Gnozy, niż uzyska jego ofiara).

Każdy, kto zostanie w ten sposób zabrany do Umbry, a sam nie potrafi zrobić skoku w bok, musi albo polegać na garou, jeśli chodzi o powrót ze świata duchów, albo znaleźć miejsce, w którym Bariera jest wyjątkowo cienka (np. caern). Aby możliwe stało się samodzielne uwolnienie, jej wartość nie może przekraczać 3. Bez względu na to, jak cienka jest Bariera, nie można samodzielnie przekroczyć jej w drugą stronę.

● **Dzika lobotomia (poziom piąty)** – Siłą własnego umysłu garou potrafi uszkodzić umysł wroga, obniżyć jego inteligencję i sprowadzić go do poziomu zwierzęcia. Mocą tą obdarza garou duch służący totemowi Gryfa.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy (patrz niżej) i wykonuje test Spryt + Empatia (trudność równa jest Sile Woli ofiary zwiększonej o 3; maksimum 10). W wypadku powodzenia wilkołak na stałe obniża Inteligencję ofiary, w przeliczeniu: dwa wydane punkty Gnozy za punkt Inteligencji, przy czym nie można ująć przeciwnikowi więcej punktów, niż wyrzucono sukcesów. Z każdym ubywającym punktem Inteligencji ofiara zaczyna coraz bardziej przypominać swoim zachowaniem zwierzę.

● **Giętki duch (poziom piąty)** – Władający tym Darem garou potrafi wpłynąć na formę i/lub postępowanie napotkanego ducha. Mocą tą włada Chimerzak.

Mechanika gry: Garou musi pokonać ducha w spornym teście Gnozy, którego trudność zależy od efektu, jaki stara się osiągnąć (patrz niżej). Dla ducha trudność testu równa jest wartości Gnozy wilkołaka.

Zmiana	Trudność
Cecha (Siła Woli, Szał, Gnoza; każdy sukces oznacza zmianę o 1 punkt)	6
Nastawienie (przyjacielskie, obojętne, wrogie)	8
Rodzaj (Naturae, Żywiołak, Zmora itp.)	10

Filodoks

Filodoksi pełnią w społeczeństwie garou rolę sędziów i wodzów, i od ich decyzji zależy przyszłość szczepu. Z tego też powodu ich Dary pozwalają im lepiej odróżniać prawdę od fałszu, kierować poczynaniami innych oraz odwoływać się do mądrości gatunku. Rolą Półksiężyca jest wieczne balansowanie między skrajnościami – Szałem i władzą.

● **Odporność na ból (poziom pierwszy)** – Dzięki ogromnej sile woli garou potrafi zignorować ból ran i działać, jakby nic się nie stało. Ten Dar Filodoksi zawdzięczają duchowi niedźwiedzia.

Mechanika gry: Wydając punkt Siły Woli garou staje się niewrażliwy na ograniczenia wynikłe z obrażeń (na czas trwania jednej sceny).

● **Prawda Gai (poziom pierwszy)** – Filodoksi, jako urodzeni sędziowie, strzegący przykazań *Litanii*, mają zdolność rozpoznawania czy słowa, które słyszeli są prawdą, czy kłamstwem. Mocą tą obdarza ich Szponiak-Sokół.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Inteligencja + Empatia (trudność równa jest sumie Manipulacji i Przebiegłości ofiary). Zdolność ta pozwala jedynie stwierdzić czy badany mówił prawdę, czy nie.

● **Wyczucie prawdziwej postaci (poziom pierwszy)** – Dzięki temu Darowi garou potrafi stwierdzić, czym w istocie jest interesujący go obiekt. Odczucie to przypomina wrażenie zapachowe – tak, jakby wilkołak wyczuwał zmysłem powonienia prawdziwą naturę rzeczy. Daru tego można się nauczyć od dowolnego ducha służącego Gai.

Mechanika gry: Garou automatycznie rozpoznaje, czy ktoś jest wilkołakiem, zaś wampiry i istoty *faerie* rozpoznaje po udanym teście Percepcja + Pierwotne Instynkty (trudność 8). Rozpoznanie maga wymaga podobnego testu (trudność 9).

● **Przywołanie ducha (poziom drugi)** – Korzystając ze swej mocy garou może wzywać duchy, jeśli tylko zna ich imiona, i wydać im jedno polecenie (tylko jedno – po wykonaniu rozkazu duch odchodzi). Imię ducha można zdobyć w czasie przygód, albo poznać je dzięki Darowi *Poznanie ducha* (Dar lupusa i Teurga). Mocą tą włada awatar Incarna.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Autorytet (trudność równa się Sile Woli ducha). Jeśli zdecyduje się wydać jeden punkt Gnozy, może przywołać wszystkie duchy znajdujące się w promieniu półtora kilometra (nawet nie znając ich imion), by mu pomagały lub go strzegły.

● **Świadomość celu (poziom drugi)** – Niektóre garou tak znakomicie czują, gdzie jest ich miejsce w organizacji watahy, plemienia i w porządku świata, że w razie potrzeby mogą czerpać z tego moc, sięgając do najgłębiej ukrytych rezerw własnego organizmu.

Mechanika gry: Raz w trakcie sceny, kiedy bohater czuje, że przydałoby mu się więcej Siły Woli, może wykonać test Wytrzymałość + Obrzędy (trudność 7) i za każde dwa sukcesy odzyskać jeden punkt Siły Woli (nie przekraczając poziomu maksymalnego).

● **Władca zwierząt (poziom drugi)** – Są wśród zwierząt takie, które ochoczo i bez wahania będą wykonywać polecenia garou, rozumieć go i służyć pomocą – chodzi tu głównie o zwierzęta, z którymi wilkołaki są blisko związane. Daru tego nauczyć się można od ducha lwa bądź ducha sokoła.

Mechanika gry: Obiekt działania Daru musi znajdować się nie dalej niż 30 metrów od garou, który wykonuje test Charyzma + Poskramianie zwierząt (trudność zależy od stopnia zażyłości ze zwierzęciem, patrz dalej). Można w ten sposób podporządkować sobie tylko jedno zwierzę naraz. Dar ten nie pozwala poza tym sprowadzić zwierzęcia w pobliże garou (patrz opis Daru lupusa z poziomu czwartego *Życie zwierząt*).

Wzajemny stosunek	Trudność
Rodzeństwo	3
Opiekun/żywiciel	6
Obcy	8
Wrogowie	10

● **Mądrość starszych (poziom trzeci)** – Wszystkie garou są blisko związane ze swymi przodkami, dysponując dzięki temu swoistą nieświadomością rasową, do której dostęp możliwy jest dzięki medytacji. Korzystając z nagromadzonych wspomnień wilkołaki sięgają po zapomnianą wiedzę i sekrety. Mocą tą obdarza garou duch przodka.

Mechanika gry: Garou musi na chwilę oddać się medytacji i skoncentrować na przeszłości, po czym wykonuje test Gnozy (trudność 9, -1 za każdy punkt Pamięci Przodków, który garou posiada).

● **Osłabienie ciosu (poziom trzeci)** – Filodoksi są z natury bardziej wyczuleni na zachowanie innych i zdolność tę wykorzystują przeciwko swym wrogom. Wystarczy, że przyjrzą się stylowi walki przeciwnika, a będą w stanie wykryć jego silne i słabe punkty. Mocą tą obdarza garou duch węża lub duch wiatru.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Bójka (trudność 8). Liczba odniesionych w teście sukcesów oznacza liczbę dodatkowych kostek, które może podzielić między rzut ataku i rzut określający zadane obrażenia. Daru tego można użyć przeciw każdemu wrogowi tylko raz w trakcie sceny. Wraz z jej końcem traci się wszystkie płynące z niego korzyści. Garou, który chce się posłużyć tym Darem, musi być skoncentrowany przez całą turę.

● **Pan i władca (poziom czwarty)** – Z wilkołaka dysponującego tym Darem emanuje taka pewność siebie, że wszystkie napotkane istoty chętnie się mu podporządkowują. Jeśli zwycięży w pojedynku woli, sprawia, że ludzie padają przed nim na kolana, wilki odwracają się na grzbiety itp. Daru tego można się nauczyć od ducha lwa bądź ducha wilka.

Mechanika gry: Garou musi odnotować przynajmniej o trzy sukcesy więcej od przeciwnika w obustronnym teście Siły Woli (działanie sporne).

● **Przeniesienie zmysłów (poziom czwarty)** – Dar ten umożliwia garou skupienie wszystkich zmysłów na jednym, znanym mu miejscu (które może znajdować się dowolnie daleko od niego, nawet w Umbrze). Wilkołak korzystający z tej mocy czuje się, jakby stanął w samym środku badanego obszaru. Mocą tą władają duchy ptaków.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Zagadki (trudność 8). Jeśli „podglądane" miejsce leży w Umbrze, trudność wynosi 8 lub równa jest wartości Bariery (wybieramy wyższą liczbę).

● **Granitowy mur (poziom piąty)** – Filodoksa łączą z żywiołem ziemi silniejsze więzy niż inne garou. Dzieje się tak dlatego, że tak jak ziemia służy oparciem tym, którzy po niej stąpają, tak Filodoks dba o podtrzymanie tradycji swego ludu. Jeśli Półksiężyc dotyka ziemi lub skały, może stworzyć kamienną ścianę, która będzie go chronić przed atakami ze wszystkich kierunków i poruszać się wraz z nim. Mocą tą władają Żywiołaki ziemi.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Mur ma następujące wymiary: trzy metry wysokości, dwa długości i metr grubości. Wyparowuje obrażenia, jakby miał 10 kostek, zaś przebicie go w dowolnym miejscu wymaga uszkodzenia równego 10 Poziomom Kondycji. Ściana

istnieje przez całą scenę lub do momentu, kiedy garou pozwoli jej z powrotem zapaść się w ziemię.

● **Przymus (poziom piąty)** – Istota, przeciw której garou wykorzysta ten Dar, postąpi zgodnie z jego życzeniem, aczkolwiek nie może zaprzeczyć własnym pierwotnym instynktom. Można w ten sposób zmusić grupę, by wyruszyła na wyprawę, ale nie uda się zmusić jej członków, by zaatakowali się i pozabijali nawzajem – chyba że mamy do czynienia z psychopatami lub wilkołakami. Mocy tej udziela garou awatar Incarna.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Oddziaływanie + Autorytet (trudność równa jest Sile Woli wybranej ofiary; w grupie liczy się najwyższą Siłę Woli).

Galiard

Galiardzi to pieśniarze i poeci garou, a ich Dary dają im zarówno moc kształtowania snów, jak i doprowadzania wrogów do Szału. Inni mogą oszukać twoje oczy lub pokonać ciało, rolą Galiarda jest grać na emocjach niczym na harfie.

● **Mowa zwierząt (poziom pierwszy)** – Garou potrafi porozumiewać się ze zwierzętami – od gołębi w parku począwszy, przez pracujące przy tamie bobry, po pływające w morskiej otchłani ryby. Dar ten nie pozwala jednak automatycznie wpływać na ich zachowanie – głodny tygrys nie stanie się mniej głodny i nadal może zaatakować. Daru tego można nauczyć się od ducha Natury.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Poskramianie zwierząt (trudność 6), oddzielnie dla każdego rodzaju napotkanych zwierząt i dla każdego spotkania.

● **Sen na jawie (poziom pierwszy)** – Garou wplata wybrane przez siebie istoty w akcję snu na jawie. Darem tym obdarza go Chimerzak.

Mechanika gry: Włączenie w sen każdej świadomej istoty wymaga wydania punktu Siły Woli, zaś jeśli ofiara

próbuje się opierać, potrzebny jest dodatkowo test Oddziaływanie + Ekspresja (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Wszystkie połączone za pomocą *Snu na jawie* stworzenia mogą normalnie funkcjonować, choć niemożliwe jest zadawanie obrażeń. Ich prawdziwe ciała również mogą zachowywać się normalnie, choć Pule Kostek ulegają zmniejszeniu o dwa. Działanie Daru kończy się, gdy taka jest wola wszystkich uczestników snu lub w tej samej turze, w której Galiardowi nie uda się rzut przeciw opierającej się ofierze. Dar działa tylko na istoty znajdujące się w zasięgu wzroku.

● **Zew Dzikuna (poziom pierwszy)** – Garou wyciem wzywa inne wilkołaki, które usłyszą go nawet znajdując się daleko poza zwykłym zasięgiem głosu i mogą przybyć mu w sukurs. Posługując się tą mocą można wzmocnić działanie każdego ze zwykłych skowytów (patrz *Skowyty*, strona 37). Jeszcze inne zastosowanie to wezwanie wybranego garou na rozpoczynające się zgromadzenie. Ponadto Dar ten przydaje się dla ożywienia towarzystwa, jako preludium do hulanek i innych ważnych wydarzeń. Moc tę garou zawdzięczają duchowi wilka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Wytrzymałość + Empatia (trudność 6). Liczba odniesionych w nim sukcesów określa, jak daleko słychać zew i w jaki sposób oddziałuje on na słyszących go. Dokładnie określa to Narrator, który powinien kierować się intencjami garou i rodzajem skowytu – może kilka przykładów: Każde dwa sukcesy oznaczają, że wszyscy uczestnicy hulanki doliczają sobie dodatkową kostkę do Puli; wycie jest dla sług Żmija wyjątkowo przykrym doświadczeniem i sprawia, że czasowo wzrasta trudność wykonywanych przez nich testów; żaden garou, który znajdzie się w pobliżu, nie odmówi wezwaniu na pomoc.

● **Dekoncentracja (poziom drugi)** – Garou, wydając dziwaczne poszczekiwania, piski i wycia, odwraca uwagę przeciwnika. Mocą tą włada duch kojota.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Spryt + Występy Publiczne (o trudności równej Sile Woli ofiary). Każdy sukces pozwala odjąć jeden od Puli Kostek przeciwnika w następnej turze.

● **Mowa snu (poziom drugi)** – Wilkołak przenika do czyjegoś snu i zyskuje możliwość wpływania na jego przebieg, przy czym nie musi wcale znajdować się w pobliżu – wystarczy, że zna lub kiedyś widział tę osobę. Mocą tą włada Chimerzak.

Mechanika gry: Wilkołak wykonuje test Spryt + Empatia (trudność 8). Jeśli śniący obudzi się, zanim Galiard opuści jego sen z własnej woli, garou zostaje wyrzucony ze świata snu i traci punkt Gnozy.

● **Zew Żmija (poziom drugi)** – Ten niebezpieczny Dar pozwala przywoływać istoty służące Żmijowi, a używa się go najczęściej szykując zasadzkę lub zamierzając wykurzyć zwierzynę z kryjówki. Dar ten można poznać, dzięki pomocy dowolnego ducha służącego Gai.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Występy Publiczne (uwaga: działanie sporne, przeciwko Sile Woli stworzenia podległego Żmijowi – trudność obu testów równa jest 7). Jeśli sługa Żmija zostanie pokonany, musi stawić się na wezwanie Galiarda.

● **Oko kobry (poziom trzeci)** – Jedno spojrzenie garou wystarcza, żeby zmusić wroga, by zbliżył się do niego. Garou zawdzięczają ten Dar duchowi węża.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Wygląd + Zagadki (trudność równa jest Sile Woli ofiary), w którym musi odnieść trzy sukcesy, by wybraniec stanął przy nim. Mniejsza ich liczba oznacza, że ofiara poszła tam, gdzie chciała.

● **Pieśń Szału (poziom trzeci)** – Wykorzystując ten Dar garou uwalnia drzemiącą w każdej istocie bestię – wilkołaki przybierają formę crinos, wampiry wpadają w szał, a ludzie zmieniają się w berserkerów. Mocą tą włada duch wilka i duch rosomaka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Autorytet (trudność równa się Sile Woli ofiary). Każdy sukces wystarcza, by wybrana istota wpadła w szał na jedną turę.

● **Przejście po moście (poziom czwarty)** – Dysponujący tym Darem garou jest w stanie tworzyć niewielkie Księżycowe Mosty, po których sam może przechodzić. Podróż między krańcami mostu zajmuje mu jeden procent czasu potrzebnego na normalne pokonanie tego dystansu, co pozwala mu zniknąć nagle przed samym nosem wroga tylko po to, by moment później zjawić się niespodzianie za jego plecami. Należy jednak pamiętać, że mosty te nie są objęte opieką Lune, co sprawia, że czasem zwracają na siebie uwagę duchów, które w ten sposób docierają w ślad za garou do świata fizycznego. Daru tego można nauczyć się od Lune.

Mechanika gry: Stworzenie Księżycowego Mostu wymaga od garou wydania punktu Gnozy. Most istnieje tylko przez czas potrzebny na jedno przejście, choć wilkołak może to zmienić, wydając w momencie tworzenia go punkt Gnozy (strata jest trwała) – w takim wypadku Most utrzyma się do najbliższej pełni księżyca. Maksymalna odległość, jaką można w ten sposób pokonać, równa jest 1,5 x Gnoza garou (w kilometrach).

● **Teatr cieni (poziom czwarty)** – Dzięki temu Darowi garou potrafi opowiadać historie, w których biorą czynny udział inne osoby (zarówno chętne, jak i przeciwne temu pomysłowi). Najczęściej zdolność ta przydaje się podczas zgromadzeń, kiedy wilkołaki opowiadają sobie historie z przeszłości – umożliwia im włączenie się w akcję dawnych podań, ale można się nią posłużyć również w innym celu – by wciągnąć kogoś wbrew jego woli w wybraną przez siebie opowieść. Dar ten Galiard zawdzięcza duchowi przodka.

Mechanika gry: Wykorzystując ten Dar przeciw komuś wbrew jego woli, garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Występy Publiczne (trudność równa Sile Woli ofiary). Galiard potrzebuje co najmniej trzech sukcesów, zaś jeśli je uzyska, *gracz* opowiada własną historię, w której ofiara zmuszona jest postępować dokładnie tak, jak jej bohater. Efekt utrzymuje się przez turę na każdy wydany punkt Gnozy.

● **Gra na uczuciach (poziom piąty)** – Inne garou zawsze oskarżają Galiardów o manipulowanie innymi i wykorzystywanie ich uczuć. Nikt jednak nie dorówna w tym działaniu Półksiężycowi obdarzonemu *Grą na uczuciach*, wtedy bowiem potrafi on kontrolować emocje tych, do których mówi. Może sprawić, że wybrana osoba zakocha się w nim (nie potrwa to długo, a uczucie prawdopodobnie zastąpi słuszny żal) lub zostanie jego przyjacielem (też nie na długo, choć może z tego wyrosnąć prawdziwa przyjaźń). Mocą tą włada duch kojota.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Empatia (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Odniesiony

sukces pozwala pokierować emocjami jednej osoby, a im więcej sukcesów, tym szybciej daje się zauważyć wpływ Galiarda i tym większa jest jego siła. Za wyjątkowo dobre odegranie wykorzystania tego Daru Narrator może przyznać garou dodatkowe kostki do puli.

● **Materia umysłu (poziom piąty)** – Garou, który opanuje ten Dar, może ożywić twory swojej wyobraźni i siłą umysłu powołać do istnienia Bestię Snów. Daru tego można się nauczyć od Chimerzaka.

Mechanika gry: Wilkołak wykonuje test Inteligencja + Występy Publiczne (działanie rozszerzone; trudność 8) i, w wypadku powodzenia, może stworzyć dowolną formę życia, jeśli tylko zdoła ją sobie wyobrazić. Każdy sukces oznacza jeden punkt, jaki wolno mu przeznaczyć na Cechy nowego stworzenia, przy czym może spędzić nad swoim dziełem dowolnie dużo czasu, kumulując sukcesy z kolejnych tur. W chwili, kiedy zdecyduje się przerwać proces tworzenia, Bestia Snów materializuje się i od tej pory podtrzymanie jej istnienia wymaga wydatkowania punktów Gnozy – jeden na scenę, jeśli Bestia Snów nie działa zbyt aktywnie (np. sprząta mieszkanie garou lub siedzi na dachu, udając gargulca) lub jeden na turę, jeśli wda się w walkę. Rzuty Pechowe oznaczają, że Bestia Snów wymknęła się spod kontroli (częstokroć zwraca się wówczas przeciw swemu twórcy) – takie Bestie nie wymagają poświęcania Gnozy, by istnieć – przeciwnie, nie znikną, dopóki same tego nie zechcą.

Ahroun

Ahroun jest żołnierzem Gai i jej obrońcą w walce ze Żmijem. Dzięki posiadanym mocom nie musi się on obawiać spotkania nawet z najbardziej plugawymi istotami całej Tellurii.

● **Inspiracja (poziom pierwszy)** – Podczas walki wszystkie garou oczekują od Ahrouna, że będzie im przewodził. Nie tylko dlatego, że jest urodzonym wojownikiem ale ponieważ dysponuje Darami, które mogą wspomóc inne wilkołaki w walce. *Inspiracja* jest właśnie jednym z takich Darów. Obdarzony nią wilkołak jest w stanie obudzić słuszny gniew w swoich towarzyszach, zmobilizować ich przed wykonaniem wyjątkowo trudnej misji itp. Mocą tą obdarza Ahrouna duch wilka lub duch lwa.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, zaś jego towarzysze automatycznie zyskują jeden sukces w testach Silnej Woli wykonywanych w tej scenie. Uwaga: Dar nie ma wpływu na władającego nim garou.

● **Powalający dotyk (poziom pierwszy)** – Wystarczy lekkie dotknięcie garou, by jego przeciwnik runął jak długi na ziemię. Darem tym obdarza dowolny z duchów powietrza.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Zręczność + Medycyna (trudność równa jest sumie Wytrzymałości i Wysportowania przeciwnika). Wystarczy jeden sukces, by wróg wywrócił się.

● **Stalowe pazury (poziom pierwszy)** – Dar ten pozwala wilkołakowi wyostrzyć pazury tak, by cięły niczym brzytwy. Można się go nauczyć od ducha kota bądź ducha wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Szału i przez turę szlifuje pazury o jakąś twardą powierzchnię (np. o kamień). Do końca sceny obrażenia, jakie zadaje pazurami, są o jedną kostkę poważniejsze.

● **Duch walki (poziom drugi)** – Garou może zdecydować, że w tej turze zaatakuje jako pierwszy, bez względu na wynik rzutu na inicjatywę. Daru tego można nauczyć się od ducha kota.

Mechanika gry: Wykorzystanie tej mocy nie wymaga wydawania punktów ani dokonywania testów, można jednak poświęcić punkt Gnozy, aby jeszcze bardziej przyśpieszyć swoje ruchy. Jeśli zdarzy się tak, że więcej niż jeden garou skorzysta z tego Daru, jako pierwszy wprowadzi swoje zamiary w czyn ten, który wyda najwięcej Gnozy; jeśli zaś obaj (wszyscy) uczestnicy sceny poświęcą tyle samo punktów, ich pierwsze posunięcia nastąpią równocześnie.

● **Prawdziwe przerażenie (poziom drugi)** – W razie potrzeby Ahroun potrafi tak przekonująco okazać swoją siłę i potęgę, że wystraszony przeciwnik zamiera na kilka tur. Mocą tą władają duchy, w których naturze leży wywoływanie strachu i przerażenia.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Siła + Zastraszanie (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Każdy sukces pozwala porazić wroga strachem na jedną turę – w tym czasie poddana działaniu Daru istota nie atakuje, choć nadal może się bronić i wykonywać inne, typowe działania (będzie tylko wystraszona).

● **Wyczucie srebra (poziom drugi)** – Ze wszystkich garou Ahrounowie najmniej przejmują się ludźmi, ale nie są głupi i wiedzą, że nawet najpotężniejszego z nich można zniszczyć srebrną bronią. Dlatego też niektórzy są szczególnie wyczuleni na to zagrożenie – Dar ten zawdzięczają Lune.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Pierwotne Instynkty (trudność 7) i, w przypadku powodzenia, będzie potrafił wykryć obecność srebra. Trzy sukcesy wystarczają, by precyzyjnie określić, gdzie znajduje się wykonany z tego metalu przedmiot.

● **Srebrne pazury (poziom trzeci)** – Pazury wilkołaka zmieniają się w srebro, dzięki czemu garou staje się w walce prawdziwą zgubą dla swych pobratymców. Mocą tą obdarza go Lune.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Gnozy (trudność 7), po czym, jeśli mu się uda, wszystkie rany zadane jego pazurami traktowane są jak prawdziwe obrażenia, których wilkołaki nie mogą wyparowywać. Ale i samemu Ahrounowi Dar ten przysparza cierpień – w każdej turze automatycznie przybywa mu punkt Szału, a ponadto trudność wszystkich działań nie związanych z walką ulega zwiększeniu o jeden (garou nie jest w stanie skoncentrować się na tym, co robi). W chwili, gdy liczba punktów Szału przekroczy wartość Siły Woli, wilkołak wykonuje test furii.

● **Zdławienie furii (poziom trzeci)** – Garou jest w stanie stworzyć w swym umyśle zaporę przeciw napadom furii, właściwym jego gatunkowi, powstrzymać swój gniew i nie wpaść w szał. Nie może jednak opierać się w nieskończoność, powinien więc znaleźć zawczasu jakieś ujście dla fali wściekłości, zanim przestanie kontrolować własne instynkty. Mocą tą obdarza Ahrouna duch lwa lub duch wilka.

Mechanika gry: Wilkołak wykonuje test Siły Woli, którego trudność równa jest poziomowi jego Szału (stałemu, nie chwilowemu). Każde dwa sukcesy pozwalają na czas trwania sceny o jeden podnieść trudność testów

sprawdzających, czy garou wpadnie w furię. Kiedy scena skończy się, powracają wspomnienia doznanych przykrości i odniesionych ran, co zmusza garou do wydania punktu Siły Woli lub natychmiastowego wykonania testu furii (o zwykłym poziomie trudności).

● **Płomień Szału (poziom czwarty)** – Obdarzony tą mocą garou jest w wyjątkowym stopniu obeznany z drzemiącym w jego sercu szaleństwem (co wcale nie znaczy, że łatwiej mu kontrolować proces wpadania w furię). Dar ten Ahrounowie zawdzięczają duchowi rosomaka.

Mechanika gry: W każdej turze, w której garou w wyniku odniesionych ran traci jeden poziom Stanu Zdrowia, odzyskuje automatycznie punkt Szału i nie musi sprawdzać, czy wpadnie w furię. Może ponadto wydać jeden punkt Szału w turze, wcale go nie tracąc (nie odlicza go). Jeśli jednak wyda więcej punktów, traci **wszystkie**.

● **Szczęki ze stali (poziom czwarty)** – Garou jest w stanie zacisnąć szczęki na ciele przeciwnika z siłą godną stalowych sideł i utrzymać ten chwyt tak długo, jak zechce. Mocą tą obdarza wilkołaki duch wilka.

Mechanika gry: Najpierw potrzebny jest udany atak – ugryzienie, po którym wilkołak wydaje punkt Szału, co sprawia, że nie sposób przełamać chwytu jego zaciśniętych szczęk. W każdej kolejnej turze, w której garou pragnie przytrzymać wroga, wykonuje próbę ataku (trudność 3). Trzymanemu wolno wprawdzie wykonać normalny w takiej sytuacji test Siły, który mógłby przełamać uchwyt, ale (uwaga: działanie sporne) obdarzony tym Darem garou dodaje do swej Puli Kostek połowę własnej Siły Woli.

● **Pocałunek Heliosa (poziom piąty)** – Władający tym Darem garou staje się częściowo niewrażliwy na działanie ognia (płomień pochodzący ze sztucznego źródła nadal zadaje mu obrażenia – np. napalm czy płonąca benzyna), może nawet podpalić niewielki fragment własnego ciała i przez dłuższy czas utrzymywać go w tym stanie – najczęściej wilkołaki zapalają swoje grzywy podczas odprawiania Rytuałów, ale równie dobrze płomieniem mogą buchnąć pazury, kły, całe ramiona czy inne części ciała. Ogień jest mniej więcej tak gorący jak płomień pochodni. Mocą tą władają żywiołaki ognia i duch-słońce.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Ogień sztucznego pochodzenia (napalm, benzyna itp.) zadaje połowę normalnych obrażeń. Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę.

● **Silna wola (poziom piąty)** – Jeśli będzie trzeba, każdy garou podąży za Ahrounem obdarzonym *Silną wolą* do samych bram piekła – władający tą mocą wilkołak potrafi napełnić innych drzemiącą w nim samym siłą woli. Garou zawdzięczają ten Dar duchowi wilka lub awatarowi Incarna.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli, po czym wykonuje test Charyzma + Autorytet (trudność 8). Każdy sukces pozwala „przelać" 1 punkt Siły Woli na wszystkie garou w promieniu 30 metrów – efekt ten utrzymuje się do końca sceny. Zdobyte w ten sposób punkty mogą zostać wykorzystane normalnie. Dar ten może sprawić, że wartość Siły Woli sprzymierzeńców przekroczy poziom maksymalny, a nawet wzrośnie powyżej 10. Daru tego można użyć tylko raz w czasie sceny.

Dary związane z przynależnością plemienną

Dary właściwe każdemu plemieniu wilkołaków przekazywane są wśród jego członków od tysiącleci. Dawcą mocy jest najczęściej duch – totem plemienia, choć zdarza się, że Dar pochodzi od innego duchowego sprzymierzeńca.

Każde plemię szczyci się własnymi specjalnymi zdolnościami i mocami, a sekretów tych zazdrośnie strzeże starszyzna, toteż aby poznać Dar innego plemienia, garou musi być w znakomitej komitywie z jego członkami (a przynajmniej z jednym, należącym do tej samej watahy) i przekonać odpowiedniego ducha, że użyje mocy dla dobra wilkołaków, zamiast posłużyć się nią w międzyplemiennych rozgrywkach.

Czarne Furie

Dary Czarnych Furii pomagają im w wypełnianiu ich misji, jaką jest ochrona rejonów świata podległych Dzikunowi. Pozwalają również poznać ich wrogom, jaki ból potrafi zadać kobieta.

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Działa identycznie, jak Dar metysa z poziomu pierwszego.

● **Wyostrzone zmysły (poziom pierwszy)** – Działa tak samo, jak Dar lupusa z poziomu pierwszego.

● **Klątwa Eola (poziom drugi)** – Przywołana przez garou niesamowita, lodowata mgła spowija okolicę, napawając lękiem przeciwników. Sam garou widzi przez nią bez problemu, ale inni będą mieli kłopoty z orientacją. Mocą tą obdarza wilkołaka duch służący Eolowi (jeden z duchów-totemów).

Mechanika gry: Garou wykonuje test Gnozy (trudność zmienna – od 4 niedaleko od brzegu morza, poprzez 6 na zwykłym terenie, po 9 na pustyni). Opar nie przeszkadza wilkołakowi w żaden sposób, za to wszyscy jego przeciwnicy dzielą na pół wyniki testów Percepcji, a ponadto, oblepieni zimnymi mackami nieprzyjemnej, dziwnej mgły, odejmują 1 od wyników testów Siły Woli.

● **Trop zwierzyny (poziom drugi)** – Działa tak samo, jak Dar Ragabasha z drugiego poziomu.

● **Coup de grace (poziom trzeci)** – Garou bacznie obserwuje przeciwnika, szukając najlepszego sposobu i miejsca na zadanie ciosu, po czym, w następnej turze, atakuje z okrutną skutecznością. Dar ten wilkołaki zawdzięczają duchowi sowy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Percepcja + Medycyna (trudność równa jest sumie Wytrzymałość + Uniki ofiary). Jeżeli test zakończy się sukcesem, przy następnym ataku garou podwaja wartość wyrzuconą na kostkach określających wielkość obrażeń (jeśli tylko atak będzie udany).

● **Przeszywający ból (poziom trzeci)** – Pazury garou zmieniają się w opatrzone zadziorami ostrza, ociekające czarnym jadem, dzięki czemu ból, jaki sprawiają, nie ma sobie równych. Dar ten pochodzi od ducha Bólu.

Mechanika gry: Przy każdym ataku garou wydaje punkt Szału. Pazury nie zadają dodatkowych obrażeń, ale ograniczenia wynikające z odniesionych ran ulegają do końca sceny podwojeniu (czyli np. „ciężko ranny" przeciwnik miałby modyfikator -4 do wszystkich działań, zamiast -2). Nawet wróg, który wpadnie w furię, czy w inny sposób stanie się niewrażliwy na ból, ma normalne ograniczenia.

• **Wywołanie bólu (poziom czwarty)** – Dzięki mocy ducha Bólu garou potrafi przyprawić przeciwnika o niewiarygodne cierpienie.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Zręczność + Medycyna (trudność równa jest Wytrzymałości przeciwnika zwiększonej o 4). Każdy odniesiony w teście sukces oznacza, że ciało ofiary przenika straszliwy ból, wskutek czego traci ona jedną kostkę ze wszystkich Puli Kostek.

• **Żądła osy (poziom czwarty)** – Garou potrafi strzelić własnymi pazurami w przeciwnika, zadając mu w ten sposób rany. W następnej turze nie może jednak ani ponownie skorzystać z tego Daru, ani spróbować trafić przeciwnika łapą, gdyż pazury muszą się zregenerować. Garou zawdzięczają ten Dar duchowi osy.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Zręczność + Bójka, zadając normalne, wynikające z Siły rany. Trudność testu zależy od odległości, na jaką próbuje dosięgnąć przeciwnika wystrzelonymi pazurami: średni zasięg to 20 metrów (przy takim dystansie nie ma żadnych modyfikatorów, trudność standardowa), zaś maksymalny – 40 metrów (trudność zwiększa się o 1). Jeśli atakowany znajduje się zaledwie o metr (lub jeszcze bliżej) od wilkołaka, strzał traktuje się jako wyjątkowo łatwy (trudność 4).

• **Wezwanie istot Dzikuna (poziom piąty)** – Garou wzywa na pomoc Dzikuna, esencję pierwotnego Chaosu. Jeśli mu się uda, na Ziemię przybywa jeden z potężnych duchów służących Dzikunowi (bądź kilka pomniejszych), który prawdopodobnie zechce udzielić mu pomocy – w przypadku stworzeń Chaosu niczego nie można być pewnym, w najlepszym razie będzie to więc desperackie posunięcie. Daru tego można nauczyć się od Dzikuna.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i punkt Szału, po czym wykonuje test Spryt + Zagadki (trudność równa jest lokalnej wartości Bariery). Powodzenie w teście oznacza przybycie różnej liczby sług Dzikuna (patrz *Dodatek*).

• **Tysiąc kształtów (poziom piąty)** – Garou może przybrać kształt dowolnego zwierzęcia, od jaskółki poczynając, na bizonie kończąc, nabywając wszystkie specjalne zdolności wybranego gatunku (umiejętność latania, oddychania skrzelami itp.). Mocą tą obdarza wilkołaka awatar Ojca Zwierząt (jeden z Incarna). Nie można w ten sposób zmienić się w istotę nadnaturalną, potwora itp.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Zręczność + Poskramianie Zwierząt. Trudność testu zależy od tego, w co chce się zmienić.

Czerwone Szpony

Najbardziej zawzięci wrogowie ludzi wykorzystują swe Dary, by dokonywać na nich zemsty za setki lat krzywd, jakich od rodzaju ludzkiego doznały wilki i dzika natura naszej planety.

• **Mowa zwierząt (poziom pierwszy)** – Działa tak, jak Dar Galiarda z pierwszego poziomu

• **Woń płynącej wody (poziom pierwszy)** – Dar identyczny z Darem Ragabasha z pierwszego poziomu.

• **Umysł zwierzęcia (poziom drugi)** – Garou potrafi na krótko zredukować funkcjonowanie umysłu ofiary do poziomu właściwego zwierzętom. Mocą tą włada awatar Gryfa.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Empatia (trudność równa jest Sile Woli ofiary), a działanie Daru utrzymuje się przez jedną turę za każdy odniesiony sukces.

• **Trop zwierzyny (poziom drugi)** – Działa identycznie, jak Dar Ragabasha z drugiego poziomu.

• **Łaska żywiołu (poziom trzeci)** – Działa podobnie do Daru Tubylców Betonu z trzeciego poziomu, ale dotyczy tylko czterech „klasycznych" żywiołów – powietrza, ziemi, ognia i wody.

• **Pustkowie bez dróg (poziom trzeci)** – Garou musi przynajmniej z grubsza orientować się w najbliższej okolicy (wystarczy, żeby przebywał w niej od mniej więcej tygodnia), aby użyć tej mocy – będzie wówczas mógł wpłynąć na to, jak teren postrzegany jest przez innych. Wskutek działania Daru ludzie i podobne im istoty automatycznie zaczną błądzić (kompasy przestają działać, mapy okazują się nieprecyzyjne itp.) i nawet garou może się zgubić. Mocą tą obdarza wilkołaki dowolny z duchów, których natura wiąże się z odludnymi, dzikimi obszarami.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Inteligencja + Pierwotne Instynkty (trudność 6). Każdy sukces oznacza zwiększenie zasięgu działania Daru o 3 kilometry. Inne garou, nie chcąc się zgubić, muszą w teście Percepcja + Pierwotne Instynkty uzyskać więcej sukcesów niż ten, który użył mocy. Dar działa przez cztery godziny.

• **Lawina (poziom czwarty)** – Do wykorzystania tej mocy niezbędny jest górzysty lub inny niestabilny teren, w którym garou doprowadzi np. do zejścia lawiny czy osunięcia się zbocza góry na przeciwników. Dar ten pochodzi od żywiołaka ziemi.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Sztuka Przetrwania (trudność testu Narrator uzależnia od stopnia niestabilności terenu). Im więcej sukcesów odniesie, tym silniejszy efekt udaje mu się uzyskać. Jeśli zdarzy mu się Pech, lawina stacza się na niego.

• **Lotne piaski (poziom czwarty)** – Garou potrafi przekształcić grunt w kleistą, rzadką masę, która utrudni ofiarom poruszanie się. Dar ten garou zawdzięczają żywiołakowi ziemi.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Pierwotne Instynkty (trudność 7) – każdy sukces oznacza, że udało mu się przekształcić spłachetek ziemi (jakieś 10 metrów kwadratowych) w lepką, kleistą maź. Wszystkie istoty, które znajdą się na tym obszarze, poruszają się o połowę wolniej niż zwykle i nie mogą dokonywać żadnych manewrów bojowych wymagających ruchu. Trudność wszystkich ataków bardziej skomplikowanych od zwykłego złapania przeciwnika, zwiększa się o jeden.

• **Klątwa Dionizosa (poziom piąty)** – Dzięki temu Darowi garou potrafi zmienić innego wilkołaka lub człowieka w zwykłego wilka. W przypadku wilkołaka efekt mija wraz z końcem sceny, zaś w przypadku ludzi – jest trwały. Mocą tą włada duch wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Gnozy (trudność równa jest Sile Woli ofiary).

• **Zemsta Gai (poziom piąty)** – Ta moc sprawia, że cząstki Gai same zaczynają się poruszać i atakować jej wrogów: gałęzie uderzają, kamienie toczą się i miażdżą przeciwnika, wijące się pędy służą za „potykacze", woda sama wciąga w głębinę itp. Dar ten zawdzięczają garou awatarowi Gai.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i punkt Szału, po czym wykonuje test Charyzma + Zagadki (trudność równa jest lokalnej wartości Bariery). Efekty działania Daru zależą od Narratora.

Dzieci Gai

Dzieci Gai należą do najłagodniejszych pośród garou, toteż ich Dary pozwalają im uspokoić innych lub wezwać na pomoc siły natury.

• **Matczyny dotyk (poziom pierwszy)** – Działa identycznie, jak Dar Teurga z pierwszego poziomu.

• **Odporność na ból (poziom pierwszy)** – Działa tak samo, jak Dar Filodoksa z pierwszego poziomu.

• **Pancerz Luny (poziom drugi)** – Garou oddaje się pod opiekę Luny, dzięki czemu wie o skierowanych przeciwko niemu atakach i łatwiej mu jest ich unikać. Dar ten pochodzi od Lune.

Mechanika gry: Garou przez jedną turę koncentruje się, wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania (trudność 6). Każdy sukces oznacza, że garou dodaje 1 do swojej Wytrzymałości, kiedy przychodzi do wyparowania obrażeń (także zadanych srebrną bronią). Dar działa przez jedną scenę.

• **Uspokojenie (poziom drugi)** – Obdarzony tym Darem (który wilkołaki zawdzięczają duchowi jednorożca) garou potrafi ułagodzić gniew innych.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Empatia (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Każdy sukces zmniejsza o jeden liczbę punktów Szału uspokajanego – stracony w ten sposób Szał można odzyskać w normalny sposób.

• **Duch przyjaciel (poziom trzeci)** – Dzieci Gai łatwiej od innych garou kontaktują się z duchami, gdyż otaczająca je aura przesycona jest przyjaznymi uczuciami. Moc ta pochodzi od ducha jednorożca.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Ekspresja (trudność 7) i każdy odniesiony sukces pozwala mu

dodać 1 do Puli Kostek istotnych dla kontaktów z duchami w najbliższej okolicy (uwaga: nie dotyczy to sług Żmija).

● **Oślepienie (poziom trzeci)** – Garou poraża ofiarę chwałą i pięknem samej Gai. Dar ten pochodzi od ducha jednorożca.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Empatia (którego trudność równa jest Sile Woli przeciwnika). Ofiara nieruchomieje i, dopóki nie zostanie zaatakowana (ewentualnie do końca sceny), stoi przerażona i niema. Daru tego można próbować użyć przeciw każdej istocie tylko raz w czasie sceny.

● **Spokój (poziom czwarty)** – Garou potrafi znakomicie uspokoić gniew innych (nawet innego wilkołaka, który wpadł w furię). Mocą tą włada duch jednorożca.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Ekspresja (trudność testu równa jest Sile Woli ofiary). Każdy odniesiony sukces oznacza, że uspokajany przez jedną turę nie może wykorzystywać swego Szału (nie może wydawać punktów Szału, co jednak wcale nie zabrania mu wpaść w furię).

● **Życie zwierząt (poziom czwarty)** – Działa tak samo, jak Dar lupusa z czwartego poziomu.

● **Słoneczna aureola (poziom piąty)** – Postać garou otacza porażający, słoneczny blask, co sprawia, że niektóre ze sług Żmija, pochodzące z krain ciemności, mogą przed nim uciec. Mocą tą obdarza Dzieci jedna z Celestin Słońca, duch sprzymierzony z Heliosem.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, a Dar działa przez jedną scenę. Wilkołak ma do wyboru dwie możliwości: albo obrażenia zadane przez niego w walce wręcz zostają zwiększone o dwie kostki, albo, jeśli walczy w formie homid lub glabro, może zadawać prawdziwe obrażenia. Dla każdego, kto na niego patrzy, trudność ataku zwiększa się o trzy (oślepienie), zaś wszystkie wampiry w promieniu 20 metrów odnoszą takie obrażenia, jakby padało na nie światło słoneczne.

● **Żywe drzewa (poziom piąty)** – Garou wzywa na pomoc moce lasu, co sprawia, że pobliskie drzewa mogą się przemieszczać, by jak najlepiej go chronić, blokować ataki, bronić dostępu do wilkołaka, a nawet atakować nieprzyjaciół. Dar pochodzi od Dziecka Doliny.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Sztuka Przetrwania (trudność 8). Każdy sukces pozwala mu przejąć kontrolę nad jednym drzewem.

Fianna

Dary szalonych Fianna pozwalają im lepiej bawić się kosztem innych oraz przyzywać na pomoc dawnych, celtyckich sprzymierzeńców. Niektóre z mocy zawdzięczają istotom *faerie*, które czasem można spotkać niedaleko ich caernów.

● **Odporność na trucizny (poziom pierwszy)** – Fianna od dawna przyzwyczajeni są do spożywania rozmaitych „rozrywkowych" napojów – wiele z nich uzyskuje się w drodze destylacji śmiertelnie niebezpiecznych trucizn. Zdążyli więc zaadaptować się do rozmaitych trunków, a wszystko w interesie nieustających zabaw. Władającemu tym Darem wilkołakowi nie grożą żadne choroby ani trucizny (potrafi nawet powstrzymać działanie wielu Żmijowych toksyn). Dar ten zawdzięczają Fianna duchowi ropuchy lub duchowi rośliny.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania (trudność 6) – wystarczy mu jeden sukces.

● **Perswazja (poziom pierwszy)** – Działa identycznie, jak Dar homida z pierwszego poziomu.

● **Gładka mowa (poziom drugi)** – Jakimś tajemniczym sposobem garou potrafi sprawić, że jego ofiara słyszy w tym, co on mówi, dokładnie to, co sama chciałaby usłyszeć. Dzięki temu ochoczo przyklaśnie nawet największym bzdurom, choć Fianna nie będzie miał pojęcia, jak rozumiane są jego słowa. Dar ten pochodzi od ducha Oszustwa.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Spryt + Ekspresja (trudność równa jest sumie Spryt + Czujność ofiary). Dar działa przez jedną turę na każdy odniesiony sukces.

● **Lament banshee (poziom drugi)** – Z piersi garou dobywa się przerażający skowyt, działający na nerwy wszystkim, którzy go słyszą. Mocą tą władają *banshee* – żałobne duchy zmarłych.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy. Wszyscy, którzy usłyszą jego wycie, wykonują test Siły Woli (trudność 8, a dla przyjaciół wilkołaka 6). Niepowodzenie oznacza, że uciekają w panice.

● **Przekształcenie materii (poziom trzeci)** – Działa tak samo, jak Dar homida z trzeciego poziomu.

● **Przyjaciel istot faerie (poziom trzeci)** – Dar pozwala garou przywołać na pomoc jedną (lub więcej) z istot *faerie*. Wilkołak nie kontroluje poczynań tych istot, choć może mieć pewność, że będą mu przychylne (chyba że ma Pecha – a wtedy niech Gaja ma go w swojej opiece!) – co zrobią, zależy wyłącznie od Narratora.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Okultyzm (trudność 8). Każdy dodatkowy punkt Gnozy zwiększa moc *faerie*, podczas gdy większa liczba sukcesów oznacza większą liczbę przybywających istot.

● **Urojenie (poziom czwarty)** – Ten Dar pozwala stworzyć złudzenie istnienia nieruchomego obiektu, który można zobaczyć, usłyszeć, poczuć, dotknąć. Daru może udzielić duch Oszustwa, duch Iluzji lub któraś z istot *faerie*.

Mechanika gry: Garou wydaje jeden punkt Gnozy na każde 10 metrów kwadratowych, jakie ma zajmować iluzja, a następnie wykonuje test Inteligencja + Ekspresja (trudność 6). Wszystkie znajdujące się w pobliżu istoty muszą uzyskać taką samą (lub większą) liczbę sukcesów w teście Percepcja + Czujność (trudność 6) – w przeciwnym razie uwierzą w istnienie widzianego obiektu.

● **Zabójczy wzrok (poziom czwarty)** – Jedno z oczu garou zaczyna lśnić złowrogim, czerwonym blaskiem. Spojrzenie tego oka wywołuje przerażenie i obezwładniający ból u wszystkich, którzy nie zdołają się oprzeć jego mocy. Dar ten pochodzi od ducha Bólu.

Mechanika gry: Garou wydaje po punkcie Gnozy i Szału i wykonuje test Percepcja + Okultyzm (trudność 8). Jeżeli garou w trakcie sceny spojrzy na kogoś, choćby przelotnie, nieszczęśnik ma do wyboru albo uzyskać więcej sukcesów w teście Siły Woli (trudność 8), albo zacząć się zwijać z bólu – traktowany jest wówczas jakby został „okaleczony" (-5 do wszystkich działań), choć nie odnosi żadnych faktycznych obrażeń (jeżeli przedtem był już „okaleczony", traktuje się go jak „zmasakrowanego").

Jeśli przeciwnik raz oprze się działaniu Daru, do końca sceny pozostaje niewrażliwy na spojrzenie garou.

● **Przywołanie Gonu (poziom piąty)** – Tym Darem można posłużyć się tylko raz w miesiącu i to wówczas, gdy stawia się czoło znacznie przeważającym siłom zła. Dzięki jego mocy garou przywołuje Dziki Gon z mitologii Celtów (patrz *Dziki Gon* na stronach 265-266), który przybywa z niebios, by pokonać zło. Mocy tej udziela Fianna sam Łowczy.

Mechanika gry: Garou przez godzinę koncentruje się i śpiewa rytualną pieśń, po czym wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Okultyzm (trudność 8). W razie sukcesu przybywa Łowczy z jednym ogarem, a wezwanie każdego następnego ogara wymaga wydania punktu Gnozy bądź Szału. Jeśli w teście wezwania garou będzie miał Pecha lub groźba okaże się zbyt mało poważna, bądź wreszcie sam wilkołak nie włączy się do polowania, Dziki Gon obróci się przeciw niemu.

● **Zmiana wielkości (poziom piąty)** – Dzięki temu Darowi garou potrafi zmienić swój rozmiar – może stać się trzykrotnie większy niż zwykle albo skurczyć się i przypominać niewielkie szczenię. Mocą tą władają istoty *faerie* oraz Chimerzaki.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Pierwotne Instynkty (trudność 8). Każdy sukces przedłuża działanie Daru o godzinę. Garou, który postanowi „urosnąć", zyskuje 3 punkty Siły (ale ta Cecha nie może przekroczyć 10) i dodatkowy poziom Stanu Zdrowia za każde 100% przyrostu wielkości. Jeśli zaś wilkołak woli się pomniejszyć, zachowa właściwą sobie Siłę i inne zdolności – nie zwróci za to na siebie uwagi, a wśród ludzi będzie mógł uchodzić za „miłego, małego pieska".

Gnatożuje

Gnatożuje wiedzą o sztuce przetrwania parę ciekawych rzeczy, które mogłyby się przydać innym garou, gdyby te tylko zechciały posłuchać swoich krewniaków. Dary pozwalają znaleźć im pożywienie w stosach odpadków i wezwać na pomoc sprzymierzeńców kryjących się w miejskich kryjówkach.

● **Gotowanie (poziom pierwszy)** – Aby skorzystać z tego Daru, Gnatożuj musi zaopatrzyć się w niewielki garnek i chochelkę, a następnie znaleźć nieduży, łatwo ulegający zniszczeniu przedmiot (może to być np. puszka po piwie, torebka foliowa, kawałek kory z drzewa), który wrzuca do garnka i, intensywnie mieszając, przerabia na ohydną w smaku, ale jadalną papkę. Mocą tą obdarza garou duch szopa pracza lub duch szczura.

Mechanika gry: Wilkołak wykonuje test Spryt + Sztuka Przetrwania, którego trudność zależy od użytych do Gotowania składników: od 6 dla niejadalnych, ale nieszkodliwych, do 10 dla wszelkiego rodzaju trucizn.

● **Zapach słodkiego miodu (poziom pierwszy)** – Garou zwabia jednego z pomniejszych duchów powietrza do wybranej ofiary, której ciało zaczyna emitować cudowny słodki zapach i staje się trochę lepkie w dotyku. Nic więc dziwnego, że przyciąga owady wszelkiej maści, dzięki czemu niebawem jest oblepiona i otoczona rojem gzów, much, pszczół i im podobnych. Kłębiący się rój ogranicza widoczność, drażni ofiarę nieustającym żądleniem, doprowadza do szału ciągłym, wszechobecnym bzyczeniem – wszystko to sprawia sporo niedogodności, jak na przykład całkowitą niemożność wzięcia udziału w przyjęciu (jakie dokładnie będą efekty, zależy wyłącznie od

Narratora). Mocą tą władają niektóre z duchów roślin oraz duchów owadów.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Spryt + Przebiegłość (trudność 6). Efekty działania Daru utrzymują się przez godzinę na każdy odniesiony w teście sukces (przez cały ten czas nie można pozbyć się słodkiej woni).

● **Błoga ignorancja (poziom drugi)** – Działa tak, jak Dar Ragabasha z poziomu drugiego.

● **Wstrętny zapach (poziom drugi)** – W świecie zwierząt woń piżma od dawna służy jako środek zniechęcający potencjalnych wrogów do kontaktu – dzięki temu Darowi garou potrafi wzmocnić własny naturalny zapach tak, że staje się on dosłownie obezwładniający. Dar ten wilkołaki zawdzięczają duchowi żuka gnojarza.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym (do końca sceny) wszystkie stworzenia w promieniu 6 metrów (które mają organy węchu) odejmują 2 od Puli Kostek, krztusząc się i wymiotując. Sam garou natomiast odejmuje 2 od Społecznych Puli Kostek – może się okazać, że do końca działania Daru nikt nie będzie chciał przebywać w jego towarzystwie (co dla Gnatożuja nie jest zazwyczaj wielkim zmartwieniem).

● **Dar skunksa (poziom trzeci)** – Dzięki temu Darowi garou może znacznie powiększyć gruczoły wydzielające piżmo i na podobieństwo skunksa opryskiwać przeciwników cuchnącą cieczą. Nietrudno zgadnąć, że Dar ten zawdzięcza duchowi skunksa.

Mechanika gry: W każdej turze wilkołak może spryskać swą wydzieliną jednego wroga. Wykonuje w tym celu test Zręczność + Pierwotne Instynkty (trudność 7, zmienna zależnie od odległości). Trafiony nieprzyjaciel zgina się wpół, dręczony wymiotami, i aż do końca sceny każda czynność, jaką chciałby wykonać, wymaga od niego wydania punktu Siły Woli – jednak nawet wówczas odejmuje od Puli Kostek 1 za każdy odniesiony przez Gnatożuja sukces. Jedynym sposobem na skrócenie działania Daru jest solidna kąpiel.

● **Przekształcenie materii (poziom trzeci)** – Działa identycznie, jak Dar homida z trzeciego poziomu.

● **Inwazja robactwa (poziom czwarty)** – Garou przywołuje rój drobnych zwierząt (mogą to być szczury, owady, ślimaki, ptaki, węże itp.), kierując je do wybranego przez siebie miejsca (do powierzchni sporego budynku). Zwierzęta zachowują się zgodnie ze swą naturą, toteż nie można oczekiwać, że np. bez zastanowienia zaatakują istoty ludzkie – może się wręcz zdarzyć, że większość z nich najzwyczajniej w świecie ucieknie. Mocą tą obdarza wilkołaki duch szczura.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Oddziaływanie + Poskramianie Zwierząt (trudność 7). Ilość wezwanych istot zależy od liczby sukcesów w teście: jeden oznacza zauważalne kłopoty i wezwanie ekipy dezynsekcyjnej (lub deratyzacyjnej lub innych odpowiednich); przy pięciu w budynku rozgrywają się sceny rodem z filmu grozy.

● **Zestrojenie (poziom czwarty)** – Garou jest zdolny wejść w bardzo bliski kontakt z duchami zamieszkującymi obszar, na którym się znajduje – pozwala mu sporo się o nim dowiedzieć: co się tu znajduje, co się ostatnio wydarzyło, jakie jest w przybliżeniu zaludnienie, gdzie szukać ukrytych tuneli, co warto zobaczyć itp. Mocą tą obdarza wilkołaka duch szczura.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Percepcja + Cwaniactwo (trudność 6). Zależnie od liczby sukcesów w teście, uzyskuje różną ilość informacji. Jeśli ma Pecha, duchy nie mówią mu prawdy. Darem tym można posłużyć się wyłącznie w miastach, gdyż Gnatożuje dawno utraciły naturalną wrażliwość na naturę dzikich terenów.

● **Szkoła przeżycia (poziom piąty)** – Ten Dar zapewnia garou czasową niewrażliwość na niektóre zmiany zachodzące w środowisku (w rodzaju zmian ciśnienia czy temperatury), odporność na choroby, trucizny, a nawet działanie promieniowania oraz splugawienie dotykiem sług Żmija. Wilkołak nie musi jeść, pić, spać, zyskuje bowiem dodatkowe trzy punkty Wytrzymałości (nawet jeśli oznacza to przekroczenie 10). Nie obowiązują go również ograniczenia aktywności wynikające z odniesionych obrażeń. Ponadto w sytuacji, gdy znajdzie się blisko śmierci lub ma zostać pokonany, automatycznie odzyskuje jeden punkt Siły Woli. Dar ten pochodzi od ducha niedźwiedzia.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania (trudność 7). Dar działa przez jeden dzień za każdy uzyskany w teście sukces.

● **Zamieszki (poziom piąty)** – Garou jest w stanie wezwać stado złych duchów, które rozpalą drzemiący we wszelkiego rodzaju życiowych wyrzutków (bezdomni, członkowie ulicznych gangów, ale również np. bezdomne psy i koty) płomień lęku i nienawiści. Mocą tą włada duch szczura.

Mechanika gry: Garou wydaje po jednym punkcie Gnozy i Szału, po czym wykonuje test Spryt + Przebiegłość (trudność 8). Jeśli odniesie sukces, wezwane przez niego duchy ukierunkują niechęć rozmaitych wykolejeńców przeciw wybranemu przez garou wrogowi (przy czym poszczególne „rodzaje" istot uczestniczących w zamieszkach w żaden sposób nie współdziałają ze sobą, a mogą nawet nie zdawać sobie sprawy, że mają wspólny cel). Liczba sukcesów określa zasięg wywołanych zamieszek:

Sukcesy	Zasięg
jeden	budynek
dwa	kwartał (kwadrat ograniczony ulicami)
trzy	najbliższa okolica
cztery	dzielnica, dystrykt (South Side itp.)
pięć	całe miasto

Milczący Wędrowcy

Tajemniczy Wędrowcy równie swobodnie i często przemierzają Królestwo jak i Umbrę, toteż ich Dary pozwalają im podróżować szybciej niż innym i docierać w miejsca dla innych nieosiągalne.

● **Niezwykła szybkość (poziom pierwszy)** – Garou porusza się po ziemi dwukrotnie szybciej niż normalnie. Dar ten zawdzięczają garou duchowi jednego z ptaków wędrownych lub duchowi geparda.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i Dar działa do końca sceny.

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Działa identycznie, jak Dar metysa z pierwszego poziomu.

● **Błoga ignorancja (poziom drugi)** – Działa tak, jak Dar Ragabasha z drugiego poziomu.

● **Siła dla posłańca (poziom drugi)** – Przez trzy dni garou może biec z pełną szybkością i nie musi wtedy spać, jeść ani pić. Po upływie tego czasu musi jednak przez tydzień odpocząć. Dar ten pochodzi od ducha wielbłąda lub ducha wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym może już tylko biec. Dodatkowe punkty Gnozy pozwalają mu obdarzyć podobną zdolnością dalsze istoty.

● **Długi skok (poziom trzeci)** – Władający tym Darem garou potrafi pokonać jednym skokiem niewiarygodną odległość. Moc ta pochodzi od ducha królika.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Siła + Wysportowanie (trudność 6). Każdy uzyskany sukces pozwala skoczyć na odległość 30 metrów.

● **Przystosowanie (poziom trzeci)** – Dzięki tej mocy garou potrafi przeżyć w dowolnym środowisku, nieczuły na zmiany temperatury, ciśnienia i skład atmosfery. Jest odporny na trucizny i choroby, ale skoncentrowany płomień i promieniowanie wyrządzą mu krzywdę na normalnych zasadach. Mocą tą włada duch niedźwiedzia.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania (trudność 7). Każdy sukces przedłuża działanie Daru o godzinę, a wydanie dodatkowego punktu Gnozy (i powtórny test) pozwala w ten sam sposób chronić inną istotę.

● **Niewyobrażalna szybkość (poziom czwarty)** – Garou potrafi biec z szybkością dziesięciokrotnie większą, niż zwykle, przy czym musi się całkowicie skoncentrować na biegu. Dar działa przez osiem godzin, a po upływie tego czasu wycieńczony wilkołak musi natychmiast się pożywić (jeśli mu się to nie uda, może wpaść w furię; może to mieć zresztą jeszcze poważniejsze konsekwencje). Moc ta pochodzi od ducha powietrza bądź ducha geparda.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 7).

● **Zestrojenie (poziom czwarty)** – Dar ten przypomina Dar Gnatożujów (poziom czwarty), jednak można go wykorzystać tylko na dzikich terenach. Bohater wchodzi w bliski kontakt z miejscowymi duchami, co pozwala mu dowiedzieć się wielu rzeczy o okolicy – co się tu znajduje, co się ostatnio wydarzyło, jakie jest w przybliżeniu zaludnienie, gdzie szukać sekretnych ścieżek, co warto zobaczyć itp. Mocą tą obdarza wilkołaka duch sowy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Percepcja + Cwaniactwo (trudność 6). Zależnie od liczby sukcesów w teście, uzyskuje różną ilość informacji. Jeśli ma Pecha, duchy nie mówią mu prawdy.

● **Księżycowa brama (poziom piąty)** – Darem tym posłużyć się można wyłącznie w nocy, a i to tylko wtedy, gdy na niebie widnieje choćby najmniejszy skrawek tarczy księżyca – garou otwiera pewnego rodzaju Księżycowy Most, który natychmiast doprowadza go do miejsca przeznaczenia. Mocą tą obdarzyć może Wędrowca Lune.

Mechanika gry: Garou wydaje po jednym punkcie Gnozy na każde 150 kilometrów, które zamierza w ten sposób pokonać, po czym wykonuje test Inteligencja + Czujność (trudność zależy od odległości, jaką ma przebyć oraz od stopnia znajomości punktu docelowego – 10 odpowiada dalekiej podróży do nieznanego miejsca). Sukces w teście oznacza, że garou natychmiast przenosi się tam, gdzie zaplanował. Jeśli uzyskał tylko jeden lub dwa sukcesy, przez turę po przybyciu będzie całkowicie zdezorientowany. Pech w tym teście oznacza, że wilkołak zostaje wyrzucony w przypadkowym kierunku i ląduje daleko od miejsca, które sobie wybrał (np. gdzieś wysoko w powietrzu). Na każdą osobę, którą zamierza zabrać ze sobą, garou musi wydać dodatkowy punkt Gnozy.

● **Wejście w Umbrę (poziom piąty)** – Garou jest w stanie przebić Barierę i natychmiast przejść do Umbry – nie jest mu do tego potrzebna żadna lustrzana powierzchnia. Dar ten zawdzięczają wilkołaki duchowi sowy.

Mechanika gry: Garou siłą własnej woli wymusza skok w bok. Nie musi przy tym wykonywać testu Gnozy i nigdy nie zostanie „złapany".

Patrzący w Gwiazdy

Patrzący w Gwiazdy są samotnikami, którzy lubią oddawać się rozmyślaniom i rozwiązywać rozmaite zagadki, choć trzeba przyznać, że ich nieprzeciętne umiejętności walki wręcz wprawiłyby w zdumienie niejednego Ahrouna – i te talenty znalazły odbicie w ich Darach.

● **Równowaga (poziom pierwszy)** – Dzięki tej mocy garou jest w stanie przejść po każdej linie, półce skalnej, gzymsie itp., bez względu na to, jak śliska i niepewna jest to powierzchnia. Dar ten Patrzący zawdzięczają sobie tylko znanym, tajemniczym duchom wiatru.

Mechanika gry: Ten Dar nie wymaga wydawania punktów ani wykonywania testów – trudność określona dla prób wspinaczki zmniejsza się o 3.

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Działa tak samo, jak Dar metysa z pierwszego poziomu.

● **Wewnętrzna siła (poziom drugi)** – Krótka chwila medytacji wystarczy, by garou mógł przekuć energię własnej wściekłości w stalową wolę. Jest to Dar od najmądrzejszych duchów przodków Patrzących w Gwiazdy.

Mechanika gry: Garou poświęca pięć minut na koncentrację i wykonuje test Spryt + Zagadki (trudność 8) – każdy sukces pozwala mu zamienić punkt Szału na punkt Siły Woli.

● **Zestrojenie z powierzchnią (poziom drugi)** – Garou potrafi tak dopasować się do otoczenia, że może z normalną

szybkością poruszać się po różnych typach nawierzchni – błocie, śniegu, lotnych piaskach – nie tylko nie zapadając się, ale wręcz nie zostawiając śladów. Dar ten pochodzi od duchów małych zwierząt (królików, wróbli, myszy itp.), które zwykle uchodzą uwagi innych garou, ale Patrzący oddają im cześć.

Mechanika gry: Wilkołak koncentruje się przez turę, po czym wykonuje test Zręczność + Wysportowanie (trudność 6).

● **Przejrzystość (poziom trzeci)** – Dzięki temu Darowi garou zyskuje zdolność przenikania wzrokiem mgły, ciemności, a nawet rozpoznawania iluzji i dostrzegania rzeczy niewidzialnych. Moc ta pochodzi od ducha wiatru.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Zagadki (trudność 7). Rozpoznanie iluzji wymaga uzyskania w teście większej liczby sukcesów, niż osiągnął jej twórca.

● **Unieszkodliwienie (poziom trzeci)** – Garou umie pokonać wroga w walce nie czyniąc mu nadmiernej krzywdy. Daru tego można nauczyć się od ducha mangusty.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, wyczulając zmysły na funkcjonowanie organizmu przeciwnika. Jeśli następny cios (bronią lub nie uzbrojoną łapą) będzie celny i zada obrażenia (przed próbą wyparowania), garou wykonuje test Percepcja + Medycyna (trudność równa jest sumie Sprytu i Uników przeciwnika). Jeden lub dwa sukcesy oznaczają, że przeciwnik przewraca się i w następnej turze będzie całkowicie bezradny, zaś trzy sukcesy wystarczają, by sparaliżować go do końca sceny.

● **Nadnaturalna czujność (poziom czwarty)** – Garou zestraja wszystkie zmysły z otoczeniem, co daje mu nadnaturalną wręcz świadomość działań i zamiarów przeciwnika, a co za tym idzie – zdolność przewidywania jego zachowań (do pewnego stopnia). Daru tego udziela Patrzącym duch wiatru.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Percepcja + Uniki (trudność 7). Pule Kostek wszystkich próbujących go zaatakować nieprzyjaciół zostają zmniejszone o tyle kostek, ile wilkołak odniósł sukcesów w swoim teście (nawet jeśli atak następuje w taki sposób, że garou nie może go zauważyć). Dar działa przez całą scenę.

● **Ostateczny argument logiczny (poziom czwarty)** – Działa tak samo, jak Dar Teurga z czwartego poziomu.

● **Mądrość proroka (poziom piąty)** – Garou przez godzinę wpatruje się w nocne niebo, co pozwala mu uzyskać odpowiedź na jedno postawione pytanie. Dar ten pochodzi od Chimerzaka.

Mechanika gry: Wilkołak wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Inteligencja + Zagadki (trudność 7) – sukces oznacza, że będzie mógł udzielić odpowiedzi na jedno pytanie (zasięgając informacji u Narratora). Liczba sukcesów ma wpływ na dokładność uzyskanych informacji – rzadko udaje się otrzymać kompletną, prostą odpowiedź.

● **Przeniesienie ataków (poziom piąty)** – Garou może wykorzystać ten Dar w walce z więcej niż jednym przeciwnikiem, by nie tylko unikać ataków, ale także kierować wrogów przeciw sobie nawzajem (lub sprawiać, że wróg sam sobie zrobi krzywdę, jeśli jest tylko jeden). Dar ten pochodzi od ducha wiatru.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Spryt + Uniki (trudność równa jest Sprytowi przeciwnika +3 lub, w przypadku kilku przeciwników, najwyższemu Sprytowi +3), przy czym musi walczyć wręcz lub być ostrzeliwany przez co najmniej dwóch wrogów. Każdy sukces w teście pozwala mu uniknąć i pokierować według własnego uznania jednym wymierzonym w niego atakiem. Przykładowo: Garou, którego Spryt równy jest 4, Uniki również 4, walczy z sześcioma przeciwnikami, z których każdy ma 2 Sprytu. Postanawia użyć tego Daru – rzuca więc ośmioma kostkami (trudność testu równa 5) i wyrzuca 6, 10, 1, 9, 2, 5, 7 i 3, co oznacza, że udało mu się uniknąć czterech ataków (Pech kasuje jeden z odniesionych sukcesów), które zostają wymierzone w jego przeciwników. Pozostają jeszcze dwa ataki, których może próbować normalnie uniknąć.

Pomiot Fenrisa

Wilkołaki z tego plemienia to zahartowani w boju, groźni wojownicy i zatwardziali wrogowie Żmija. Nic więc dziwnego, że ich Dary zwiększają ich zdolności bojowe.

● **Odporność na ból (poziom pierwszy)** – Działa tak samo, jak Dar Filodoksa z pierwszego poziomu.

● **Stalowe pazury (poziom pierwszy)** – Działa identycznie, jak Dar Ahrouna z pierwszego poziomu.

● **Powstrzymanie tchórza (poziom drugi)** – Garou może spowolnić ucieczkę wrogów, dzięki czemu nie uniknią jego gniewu. Mocą tą włada duch wilka.

Mechanika gry: Garou poświęca jedną turę na koncentrację, po czym wykonuje test Charyzma + Zastraszanie (trudność równa jest Sile Woli przeciwnika) – jeśli mu się powiedzie, szybkość ucieczki wroga zostaje zmniejszona o połowę.

● **Warknięcie drapieżnika (poziom drugi)** – Z gardła garou dobiega warkot, przywodzący na myśl jego pierwotną naturę. Przyprawia on o dreszcze i zmusza do myśli o poddaniu się. Moc ta pochodzi od ducha wilka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Zastraszanie (trudność równa jest powiększonemu o 3 Sprytowi ofiary). Każdy sukces w teście pozwala odjąć 1 od liczby kostek, jakimi może się w następnej turze posłużyć przeciwnik (który jest wystraszony i traci pewność siebie). Przywołanie mocy tego Daru wymaga pełnej tury.

● **Moc Thora (poziom trzeci)** – Garou jest zdolny znacznie zwiększyć własną siłę, dzięki czemu sieje prawdziwe spustoszenie wśród nieprzyjaciół. Moc tę zawdzięcza duchowi wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i punkt Szału, po czym wykonuje test Siły Woli (trudność 8). Każdy sukces oznacza, że może na jedną turę podwoić swą Siłę (po tym wyczynie będzie musiał godzinę odpoczywać, słaby jak kociak – w tym czasie wartość wszystkich jego Cech jest równa 1, a wartość Siły Woli ulega zmniejszeniu o połowę).

● **Trująca krew (poziom trzeci)** – Garou potrafi zmienić swoją krew w czarną, kleistą maź, zabójczą dla wszystkich, którzy się z nią zetkną. Mocą tą obdarza wilkołaka duch dowolnej jadowitej istoty (pająka, węża itp.).

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Szału i wykonuje test Wytrzymałość + Medycyna (trudność 7) – każdy sukces oznacza jedną kostkę prawdziwych obrażeń dla osoby, na której ciało spadnie trująca ciecz. Dar działa do końca sceny.

● **Bastion herosa (poziom czwarty)** – Garou staje na obranym skrawku ziemi i wchodzi w kontakt z Gają, sprawiając, że jej moc wypełnia jego ciało, dzięki czemu

wilkołak i Ziemia stają się jednością. Od tego momentu nie może się wycofać ani odejść z wybranego miejsca (i żadna ziemska siła nie jest w stanie go do tego zmusić!), a w zamian zostaje obdarzony wielką mocą. Wolno mu je opuścić dopiero wówczas, gdy wszyscy wrogowie pierzchną bądź zostaną pokonani. Wilkołaki zawdzięczają ten Dar żywiołakowi ziemi.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Siły Woli (trudność 8). Każdy sukces oznacza jedną kostkę, którą może dodać do Puli Kostek. Ponadto władającego tą mocą garou nie sposób zaskoczyć, a wszystkie ataki rozstrzygane są tak, jakby następowały od przodu.

● **Wrzask Gai (poziom czwarty)** – Garou wskakuje w sam środek grupy nieprzyjaciół, a z głębi jego trzewi dobywa się straszliwy skowyt, okrzyk bólu samej Gai, cierpiącej od wszystkich dokonywanych na niej gwałtów. Słysząc ten dźwięk, przeciwnicy padają i doznają obrażeń. Daru tego można się nauczyć od ducha wilka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Szału (trudność 6). Przeciwnicy, znajdujący się w promieniu 3 metrów, przewracają się na ziemię i odnoszą jedną kostkę obrażeń na każdy sukces – zostali bowiem powaleni potężną, rozdzierającą uszy falą uderzeniową.

● **Ukąszenie Fenrisa (poziom piąty)** – Zęby garou stają się ostre niczym brzytwy, a szczęki nabierają niezwykłej mocy, co pozwala jednym kłapnięciem pyska zdruzgotać bądź nawet odgryźć wrogowi kończynę. Ten Dar również pochodzi od awatara Fenrisa.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Szału i wykonuje test Siła + Medycyna (trudność równa jest Wytrzymałości przeciwnika + 3). Następna próba ugryzienia, jeśli się powiedzie, doprowadzi do zmiażdżenia i okaleczenia jednej z kończyn wroga, która już do końca sceny pozostanie bezużyteczna (w przypadku ludzi i innych stworzeń nie potrafiących regenerować obrażeń – znacznie dłużej). Jeżeli garou odniesie w teście pięć lub więcej sukcesów, ręka/noga/łapa zostanie odgryziona.

● **Wataha z Valhalli (poziom piąty)** – Aby móc wykorzystać ten Dar, garou musi cieszyć się łaską swego totemu (a tym celu np. wykazać się przykładną odwagą), a i wówczas tylko wyjątkowe zagrożenie może usprawiedliwić jego użycie, bowiem wilkołak prosi o pomoc nie kogo innego, jak samego Fenrisa. To jego awatar udziela tego Daru.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Poskramianie Zwierząt (trudność 6). Jeśli próba zakończy się powodzeniem, z Umbry przybywają pochodzące z Valhalli duchy-wilki, by stawić czoło wrogom garou – jeden na każdy wydany przez wilkołaka punkt Gnozy bądź Szału. Wilki są takie same jak ogary biorące udział w Dzikim Gonie (patrz *Dziki Gon* na stronach 265-266). Po zakończeniu sceny wracają do Umbry.

Srebrne Kły

Oczywiście Srebrne Kły, wodzowie garou, również kontrolują siły podległe Gai.

● **Pełgający płomień (poziom pierwszy)** – Mocą tego Daru garou sprawia, że wokół jego ciała zapala się srebrzyste światło. Dar pochodzi od Lune.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli, a efekt utrzymuje się do zakończenia sceny. Światło rozjaśnia obszar w promieniu 30 metrów od wilkołaka, przy czym jest wystarczająco jasne, by utrudniać ataki w walce wręcz –

ich trudność zwiększa się o jeden. Inaczej rzecz ma się z próbami strzelania do świetlistej postaci – te stają się o jedno „oczko" łatwiejsze.

● **Wyczucie Żmija (poziom pierwszy)** – Działa dokładnie tak samo, jak Dar metysa z pierwszego poziomu.

● **Majestat (poziom drugi)** – Garou przez sam sposób mówienia i zachowania się umie wykazać swą wyższość i prawo rządzenia przedstawicielami innych plemion. Daru tego można nauczyć się od ducha sokoła.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Wygląd + Empatia (trudność równa jest Sile Woli ofiary). W wypadku powodzenia trudność wszystkich testów Społecznych wykonywanych przez wilkołaka w odniesieniu do ofiary zostaje zmniejszona o 1. Jeśli zaś ofiara zechce go zaatakować, trudność ataku jest o 1 wyższa.

● **Pancerz Luny (poziom drugi)** – Działa tak, jak Dar Dzieci Gai z drugiego poziomu.

● **Gniew Gai (poziom trzeci)** – Wrogowie dostrzegają w garou tego, kim uczyniła go Gaja: wojownika-wybrańca. Stwory Żmija, które nie opanują ogarniającego je na widok obrońcy Gai instynktownego przerażenia, uciekną w popłochu. Mocy tej udziela wilkołakom awatar Gai.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Zastraszanie (trudność 6), a wówczas wszystkie sługi Żmija (także członkowie Rodziny, których Człowieczeństwo jest niższe od 7) wykonują test Siły Woli (trudność 7) – jeśli uzyskają mniej sukcesów niż wilkołak, umkną w panice i nie wrócą przed końcem sceny.

● **Srebrne pazury (poziom trzeci)** – Działa tak, jak Daru Ahrouna z trzeciego poziomu.

● **Osłona umysłu (poziom czwarty)** – Dar ten pozwala stworzyć swoistą psychiczną tarczę, która utrudnia

psychiczne ataki i próby wpłynięcia na umysł garou. Mocą tą obdarza duch sokoła.

Mechanika gry: Wszystkie próby psychicznego oddziaływania mają stopień trudności równy 10 – dotyczy to także takich mocy wampirów, jak Dominacja i Prezencja.

● **Władza (poziom czwarty)** – Wilkołak może rozkazywać innym garou (także tym splugawionym przez Żmija, w rodzaju Tancerzy Czarnej Spirali), a te są posłuszne jego poleceniom. Dar ten pochodzi od ducha sokoła.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Autorytet (trudność równa jest Sprytowi ofiary + 3), po czym, w przypadku powodzenia, może wydawać ofierze dowolne rozkazy (których wykonanie nie równa się samobójstwu) przez tyle tur, ile uzyskał sukcesów. Dar ten działa tylko przeciw innym garou.

● **Łapki szczenięcia (poziom piąty)** – Moc tego Daru pozwala garou pozbawić przeciwnika możliwości korzystania ze specjalnych i nadnaturalnych zdolności, dzięki czemu przypomina on nowo narodzone szczenię, które dysponuje tylko wrodzonymi umiejętnościami i siłą. Moc tę Srebrne Kły zawdzięczają duchowi sokoła.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Gnozy (trudność równa jest Wytrzymałości ofiary plus 3). Każdy sukces w teście pozbawia przeciwnika jednej ze zdolności/umiejętności (zadawanie prawdziwych obrażeń, ataki pazurami, Dary, Poziom Krwi wampirów, sfery magów, zdolność do regeneracji, ataki specjalne itp.) na jedną turę.

● **Mściciel Luny (poziom piąty)** – Dzięki tej mocy garou sprawia, że całe jego ciało (ludzkie, wilcze czy pośrednie) staje się czystym srebrem, co czyni z niego niemal niepokonanego wojownika. Dar ten pochodzi od Lune.

Mechanika gry: Garou koncentruje się przez turę i wydaje punkt Gnozy. Dzięki mocy Daru sam jest niewrażliwy na srebro, zaś wszystkie dokonywane przez niego ataki mają taki efekt, jaki daje Dar *Srebrne pazury* (trzeci poziom Ahrouna). Inne korzyści to dodatkowe dwa punkty Wytrzymałości i dodatkowy poziom Stanu Zdrowia (jeśli w czasie walki garou zostanie zraniony, ale straci tylko jeden poziom Stanu Zdrowia, to kiedy działanie Daru skończy się, będzie w pełni sił). Dar działa do końca sceny.

Tubylcy Betonu

Tubylcy Betonu najlepiej ze wszystkich garou rozumieją działanie nowoczesnych urządzeń i są najbliżej związani z Tkaczką, o której mówią, że nie jest ani zła, ani dobra, lecz po prostu neutralna. Ich Dary pozwalają im zapanować nad wytworami techniki i duchami pajęczycy.

● **Kontrolowanie prostych urządzeń (poziom pierwszy)** – Władający tą mocą garou umie przemawiać do pierwotnych duchów miejskich, zamieszkujących w nieskomplikowanych urządzeniach (bez elektroniki itp.), dzięki czemu sprawia, że działają one zależnie od jego woli: drzwi same otwierają się, wózki przetaczają z miejsca na miejsce, dźwignie zmieniają położenie itp. Mocą tą władają wszystkie duchy, których natura wiąże się z techniką.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Oddziaływanie + Naprawa (trudność 7), po czym (w razie sukcesu) do końca sceny kontroluje urządzenie.

● **Perswazja (poziom pierwszy)** – Działa dokładnie tak samo, jak Dar homida z pierwszego poziomu.

● **Cyberzmysły (poziom drugi)** – Dzięki znajomości zarówno własnego organizmu, jak i zasad funkcjonowania przyrządów naukowych, garou potrafi przestroić swoje zmysły tak, by działały jak wybrane urządzenie. Może w ten sposób uczulić uszy na wychwytywanie fal radaru, widzieć promienie ultrafioletowe lub promieniowanie jądrowe itp. Mocą tą władają wszystkie duchy, których natura wiąże się z techniką.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy – jeden na każdy zmysł, który chce zmienić. Od tego momentu już do końca sceny zamiast wykonywać testy Percepcji dla odmienionych zmysłów, wykonuje test Percepcja + Nauka.

● **Udar elektryczny (poziom drugi)** – Dzięki tej mocy garou porozumiewa się z duchami elektryczności i wywołuje zanik dopływu prądu na znacznym obszarze. Mocą tą włada żywiołak elektryczności.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Spryt + Nauka (trudność 7). Wielkość obszaru, na którym nastąpi częściowy lub całkowity zanik mocy, zależy od liczby sukcesów w teście:

Sukcesy	Obszar
jeden	jeden pokój
dwa	dom lub piętro budynku
trzy	duży budynek
cztery	kwartał domów
pięć	cała okolica

● **Kontrolowanie złożonych urządzeń (poziom trzeci)** – Garou może próbować zawrzeć układ z przedstawicielami tajemniczego świata duchów elektroniki, co pozwoli mu kontrolować działanie samochodów, kalkulatorów, komputerów, gier wideo i wielu innych przyrządów. Moc tę trzeba wykraść (podobnie jak haker kopiuje zabezpieczone pliki) Pająkowi Sieciarzowi.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli i wykonuje test Oddziaływanie + Nauka (lub Komputery) – ocena jego trudności należy do Narratora (zwykle równa jest 8). Jeśli mu się uda, do końca sceny kontroluje wybrane urządzenia.

● **Łaska żywiołu (poziom trzeci)** – Wkupując się w łaski jakiegoś miejskiego żywiołaka, garou może go przekonać do wyświadczenia mu jednej „przysługi", co może oznaczać przemianę lub nawet zniszczenie miejsca zamieszkania żywiołaka – stalowe drzwi silosu otworzą się, tafla szkła pęknie, obsypując przeciwników garou milionem odłamków, kable oplotą ich ciała itp. Dar ten pochodzi od dowolnego z miejskich żywiołaków.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Podstępy (trudność równa jest wartości Gnozy żywiołaka).

● **Doppelganger (poziom czwarty)** – Wilkołak potrafi przybrać kształty dowolnego człowieka, wilka lub garou, stając się jego idealną kopią. Mocą tą włada duch kameleona i duch Iluzji.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Występy Publiczne (trudność 8). Dar działa przez tyle dni, ile w teście wypadło sukcesów.

● **Zestrojenie (poziom czwarty)** – Działa podobnie do Daru Gnatożuja z czwartego poziomu, tyle że Tubylec Betonu może uzyskać go od ducha-karalucha.

● **Przywołanie Pająka Sieciarza (poziom piąty)** – Garou jest w stanie wezwać Sieciarza, jednego z duchów

służących Tkaczce, a zamieszkujących królestwo elektronicznej rzeczywistości. Pająk pozwala mu (w granicach rozsądku) zapanować nad komputerami. Można go również wysłać do czyjegoś systemu komputerowego z zadaniem uszkodzenia go – efekty takich działań zależą od Narratora, ale powinno dojść do poważnych uszkodzeń. Mocą tą obdarza garou awatar Karalucha.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Komputery (trudność 8). Jeśli test zakończy się powodzeniem, zjawia się wezwany Pająk Sieciarz, który będzie wilkołakowi posłuszny (patrz *Pająk Sieciarz*, strona 269), pozwoli mu także dwukrotnie obniżyć trudność testów odnoszących się do komputerów.

● **Uspokojenie trzody (poziom piąty)** – Dzięki temu Darowi garou może swobodnie przebywać wśród ludzi bez obaw, że wywoła Delirium. Może dzięki temu żyć wśród nich jako członek rodziny, choć z pewnością nie będzie to trwało zbyt długo. Tubylcy zawdzięczają ten Dar jednemu z duchów przodka homida.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Oddziaływanie + Przebiegłość (trudność 7), a liczba uzyskanych sukcesów odpowiada liczbie godzin działania mocy Daru.

Uktena

Przebiegli i sprytni Uktena są mistrzami magii i sekretnych mocy pochodzących od zwierząt.

● **Wyczucie magii (poziom pierwszy)** – Wilkołak potrafi wyczuć emanację charakterystyczną dla Darów i Rytuałów garou, Taumaturgii Tremerów, Sfer magów, fetyszy i innych zjawisk natury magicznej. Może również w przybliżeniu określić jej natężenie, aczkolwiek informacje są bardzo powierzchowne (uda mu się odróżnić Taumaturgię od Sfery, ale nie da rady określić, o jaką dokładnie Sferę chodzi). Mocy tej udziela wilkołakom duch służący Uktena.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Percepcja + Zagadki, którego trudność zależy od natężenia i wyrafinowania magii. Każdy sukces zwiększa promień działania Daru o 3 metry.

● **Zasłona mroku (poziom pierwszy)** – Mocą tego Daru (pochodzącego od ducha Nocy) garou sprawia, że na wybranym obszarze zapada całkowita ciemność.

Mechanika gry: Wilkołak wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Gnozy (trudność zmienna: 3 o zmierzchu, 6 w pomieszczeniu, 9 w środku dnia). Każdy sukces oznacza skrycie w mroku wybranego kwadratu o wymiarach 3 na 3 metry.

● **Duch ptaka (poziom drugi)** – Dzięki tej mocy wilkołak może unosić się i latać w powietrzu. Dar pochodzi oczywiście od ducha dowolnego ptaka.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym przez godzinę może latać z prędkością do 30 km/h. Manewry w locie wymagają udanego testu Zręczność + Okultyzm, a trudność wszystkich złożonych działań (np. walki) wzrasta o 2.

● **Duch ryby (poziom drugi)** – Garou jest w stanie oddychać pod wodą, a płynąc rozwija taką szybkość, z jaką biega w formie hispo. Daru tego można nauczyć się od dowolnego ducha ryby.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Poskramianie Zwierząt (trudność 6) – każdy sukces oznacza godzinę działania Daru.

● **Niewidzialność (poziom trzeci)** – Dar ten sprawia, że garou staje się całkowicie niewidzialny, a ponadto trudno go również wywęszyć i usłyszeć. Wykorzystanie tej mocy wymaga stałego skupienia, toteż wilkołak nie może poruszać się szybciej niż z połową normalnej szybkości ani robić nic, co mogłoby go zdekoncentrować. Mocy tej udziela wilkołakom duch służący Uktena.

Mechanika gry: Garou koncentruje się przez turę, po czym wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Inteligencja + Okultyzm (trudność testu ustala Narrator zależnie od okoliczności). Zapisujemy na kartce liczbę sukcesów, gdyż od tej pory każdy, kto chciałby odnaleźć ukrywającego się w ten sposób wilkołaka musi uzyskać więcej sukcesów w teście Percepcja + Czujność.

● **Wezwanie ducha ognia (poziom trzeci)** – Garou może skorzystać z tego Daru, aby przywołać ducha ognia i wyznaczyć mu jedno zadanie do wykonania. Niezbędne jest jakieś źródło płomienia (choćby i zapalniczka). Sprowadzony duch może zapalić palne substancje lub po prostu rzucić się na wskazanego wroga i wybuchnąć mu twarz, opuszczając materialny świat. Mocą tą władają żywiołaki ognia.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Okultyzm (trudność 8). Eksplozja powoduje trzy obrażenia od ognia (prawdziwe), zaś Pech oznacza ściągnięcie do naszego świata wrogiego ducha ognia.

● **Dłoń władców ziemi (poziom czwarty)** – Dar ten pozwala na telekinetyczne przemieszczenie obiektów, których ciężar nie przekracza 250 kilogramów. Uktena zawdzięczają ten Dar żywiołakowi ziemi i żywiołakowi powietrza.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Zręczność + Okultyzm (trudność 6). Dar działa przez jedną turę na każdy sukces w teście.

● **Wezwanie żywiołaka (poziom czwarty)** – Garou może w ten sposób przywołać żywiołaka jednego z czterech „klasycznych" żywiołów (powietrza, ziemi, ognia lub wody – patrz *Żywiołaki* na stronach 266-276). Moc ta pochodzi od dowolnego z żywiołaków.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Gnozy (trudność równa jest lokalnej wartości Bariery), by przywołać żywiołaka. Następnie wykonuje test Oddziaływanie + Okultyzm (trudność 7), próbując nastawić ducha przyjaźnie do swojej osoby. Po zakończeniu sceny żywiołak wraca tam, skąd przybył.

● **Kukła-fetysz (poziom piąty)** – Garou umie z daleka wyrządzić krzywdę wybranej ofierze, zadając rany kukiełce wykonanej na jej podobieństwo. Do stworzenia kukiełki potrzebny mu jest fragment ciała osoby, przeciw której chce użyć Daru (może to również być jakiś drobiazg będący jej własnością). Mocą tą włada jeden z dziwacznych duchów zamieszkujących Umbrę.

Mechanika gry: Stworzenie kukiełki zajmuje wilkołakowi tydzień i wymaga testu Percepcja + Naprawa (trudność 8), natomiast aby zaszkodzić swej ofierze, garou musi wykonać test Inteligencja + Medycyna (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Każdy sukces w drugim z powyższych testów oznaczał będzie jedną kostkę prawdziwych obrażeń (maksymalnie 10, bo powyżej 10 kukiełka jest już tak zmasakrowana, że nic więcej nie można jej zrobić). Każde niepowodzenia zmniejsza o 1 liczbę kostek, zaś Pech doprowadza do zniszczenia kukły bez szkody dla ofiary.

● **Materia umysłu (poziom piąty)** – Działa tak samo, jak Dar Galiarda z piątego poziomu.

Wendigo

Wendigo są zawziętymi wojownikami, broniącymi swych malejących w błyskawicznym tempie terytoriów przed zalewem ludzkich i wilkołaczych najeźdźców. Dary, którymi władają, pochodzą od duchów zamieszkujących lodowate pustkowia Północy oraz ich plemiennego totemu.

● **Kamuflaż (poziom pierwszy)** – Niezmiernie trudno jest dostrzec władającego tą mocą garou, znajdującego się w swoim naturalnym otoczeniu, bowiem dosłownie stapia się on z tłem. Daru tego udziela wilkołakom duch jelenia.

Mechanika gry: Trudność wszystkich prób wypatrzenia garou wzrasta o 3, jeśli tylko znajduje się on w dzikiej okolicy.

● **Wezwanie bryzy (poziom pierwszy)** – Mocą tego Daru garou potrafi przywołać dość silny (do 30 km/h), zimny wiatr i kierować nim zgodnie z własną wolą: może nakazać mu rozwiać rozmaite mgły i opary, rozpędzić rój owadów i przeniknąć na wylot wszystkich, którzy nie spodziewali się chłodu. Moc ta pochodzi od ducha służącego Wendigo.

Mechanika gry: Wystarczy jedno gwizdnięcie garou, by wzbudzić podmuch wiatru. Wszystkie istoty posługujące się zmysłem słuchu rzucają jedną kostką mniej w testach Percepcji, w których słuch odgrywa rolę.

● **Porywisty wiatr (poziom drugi)** – Garou przyzywa silny podmuch wiatru, który może skierować przeciw swym wrogom. Moc ta pochodzi od ducha służącego Wendigo.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Siły Woli, po czym, chcąc sterować porywem wichru w walce, wykonuje test Zręczność + Okultyzm (trudność 6). Każdy, kogo dosięgnie podmuch, traci dwie kostki ze wszystkich Pul Kostek w tej turze oraz po jednej z działań w turze następnej. Ponadto wiatr (wiejący do końca sceny) może spowodować upadek z gzymsu lub zepchnąć przeciwnika do dołu czy rowu. Dystans, na jakim podmuch jest odczuwalny, oblicza się zgodnie z tabelą modyfikatorów dla broni palnej – średni zasięg równy jest 20 metrów (nie ma modyfikatorów). Największa odległość, na jaką można pokierować wiatrem, to 40 metrów (trudność próby rośnie o 1), zaś ataki z odległości poniżej jednego metra traktowane są jako „pewne" (trudność 4).

● **Rozmowa z duchami wiatru (poziom drugi)** – Garou rozumie język duchów wiatru i umie się nim posługiwać. Wolno mu ponadto zadać jedno pytanie duchom powietrza, podróżującym na skrzydłach wichrów dookoła świata (tylko jedno, gdyż nie mogą poświęcić mu więcej czasu). Pytanie musi dotyczyć najbliższej okolicy (bo duchy te szybko zapominają to, co widziały). Nietrudno zgadnąć, że moc ta pochodzi od duchów powietrza.

Mechanika gry: Rozumienie i przemawianie w mowie duchów wiatru nie wymaga testów i wydawania punktów. Dopiero przy zadawaniu pytań jest to potrzebne – jeden punkt Gnozy i test Oddziaływanie + Ekspresja (trudność 7). Liczba sukcesów określa dokładność odpowiedzi. Jeśli garou ma Pecha, duch okłamał go.

● **Bieg po niebie (poziom trzeci)** – Garou potrafi przemieszczać się wysoko w powietrzu z prędkością do 80 km/h, zostawiając za sobą ognisty ślad. Musi przy tym cały czas poruszać się, gdyż w przeciwnym razie spadnie na ziemię. Mocą tą władają duchy służące Wendigo.

Mechanika gry: Garou poświęca turę na skupienie myśli i wydaje punkt Siły Woli – działanie Daru utrzymuje się przez cztery godziny, a wydając dalsze punkty można go przedłużyć.

● **Wczesny przymrozek (poziom trzeci)** – Podczas wielkiej ceremonii garou przywołuje duchy zimy, a wraz z nimi lodowate, świszczące wszędzie wokół wichry. Przenikliwy ziąb, mający swe źródła w królestwie wielkiego Wendigo, jest w równej mierze zjawiskiem fizycznym, jak oddziałującym na psychikę ofiar.

Mechanika gry: Garou przez godzinę oddaje się rytualnym śpiewom i wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Inteligencja + Okultyzm (trudność zależy od panującej w okolicy temperatury: równa jest 4, jeśli już mamy zimę, 6 w przeciętny wiosenny dzień, przy 20°C, a 9 w samym środku letniej fali upałów). Sukces pozwala obniżyć temperaturę w promieniu 7-8 kilometrów do ujemnej (zimą nawet do -20°C). Istoty pozbawione naturalnego futra (ludzie, członkowie Rodziny, garou pod postacią homid lub glabro) tracą dwie kostki ze wszystkich Puli Kostek. Daru tego można nauczyć się od ducha służącego Wendigo.

● **Przywołanie ducha-kanibala (poziom czwarty)** – Chcąc skorzystać z tego Daru, garou przez godzinę tańczy i śpiewa pod nocnym niebem. Jeśli cały Rytuał mu się powiedzie, na jego wezwanie przybywa awatar Wendigo (patrz *Wendigo* na stronie 265), który rusza w pościg za wskazaną przez wilkołaka ofiarą (garou musi dysponować fragmentem ciała ofiary lub należącym do niej przedmiotem), aby pożreć jej serce.

Mechanika gry: Wilkołak wydaje punkt Gnozy i punkt Szału, po czym wykonuje test Charyzma + Okultyzm (trudność 8). Jeśli garou będzie miał Pecha (bądź awatar Wendigo zostanie powstrzymany w swej misji), duch wróci, by go zgładzić.

● **Zestrojenie (poziom czwarty)** – Działa identycznie, jak Dar Milczących Wędrowców z czwartego poziomu.

● **Serce z lodu (poziom piąty)** – Sięgający po ten Dar garou musi znać imię osoby, przeciw której chce go użyć. Wystarczy, że szepnie imię ofiary mściwym wichrom Północy, a te dosłownie zmrożą jej serce i inne organy wewnętrzne mocą klątwy Wendigo. Moc tę garou zawdzięczają jednemu z duchów służących Wendigo.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Spryt + Okultyzm (trudność równa jest zwiększonej o 4 Wytrzymałości przeciwnika). Każdy sukces oznacza automatyczne obniżenie Stanu Zdrowia ofiary o jeden poziom – straty kumulują się z szybkością jednego poziomu na turę, aż do maksimum równego liczbie sukcesów. Są to prawdziwe obrażenia i nie można próbować ich parować. Wampiry, zaatakowane w ten sposób, tracą pięć Poziomów Krwi na każdy sukces, w miarę jak ich krew krzepnie. Jeśli w ten sposób ich Poziom Krwi spadnie poniżej zera, zapadają w letarg.

● **Wezwanie duchów burzy (poziom piąty)** – Ta moc umożliwia wilkołakowi wywołanie niemal dowolnych zjawisk atmosferycznych: zamieci śnieżnej, monsunu, tornada, burzy z piorunami, mgły gęstej niczym zupa – co tylko zechce. Daru tego można nauczyć się od ducha służącego Wendigo.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Siły Woli (stopień trudności zmienny, określany przez Narratora na podstawie zamierzonych efektów i związku wywoływanego zjawiska z okolicznym klimatem). Każdy sukces zwiększa zasięg działania Daru o 15 kilometrów. Jeśli garou zdecyduje się sprowadzić burzę, każdy dodatkowo wydany punkt Gnozy pozwala mu strzelić w przeciwników piorunem lub zesłać na nich trąbę powietrzną (trafienie wymaga udanego testu Zręczność + Okultyzm, a ofiary odnoszą 10 kostek zwykłych obrażeń).

Władcy Cieni

Wyniośli i aroganccy Władcy Cieni próbują dzięki danym im mocom udowodnić swoją wyższość nad innymi garou, usiłując ich zdominować i zastraszyć.

● **Aura pewności siebie (poziom pierwszy)** – Władającego tą mocą garou otacza nimb siły i władzy, co nie pozwala wykrywać jego słabości ani aury, bo wydaje się być zupełnie bez skazy. Ten Dar pochodzi od ducha przodka.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Charyzma + Podstępy (trudność 7) przy każdym nowym spotkaniu bądź w nowej sytuacji.

● **Słaby punkt (poziom pierwszy)** – Garou umie odkryć piętę achillesową ofiary, co daje mu przewagę w walce. Dar ten pochodzi od Kruka Burzy.

Mechanika gry: Garou przez jedną turę koncentruje się, po czym wykonuje test Percepcja + Empatia (trudność równa jest sumie Spryt + Przebiegłość ofiary). Odniesiony sukces pozwala zadać dodatkową kostkę obrażeń, każdy kolejny – odkrywa dalsze słabości, zaś przy pięciu sukcesach przeciwnik nie ma przed garou żadnych tajemnic.

● **Huk grzmotu (poziom drugi)** – Garou klaszcze w ręce, wywołując w ten sposób falę uderzeniową, powalającą wszystkich, którzy znajdą się w jej zasięgu. Daru tego można nauczyć się od Kruka Burzy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, następnie zaś wszyscy (wrogowie i przyjaciele), którzy znajdą się w promieniu 3 metrów od niego muszą uzyskać przynajmniej 1 sukces w teście Siły Woli (trudność 8) –

w przeciwnym wypadku zostają oszołomieni i przez całą turę nic nie mogą zrobić, a jeśli mają Pecha, oszołomienie trwa do końca sceny. Wilkołak, który chce użyć tego Daru, musi przejść w formę homid, glabro lub crinos.

● **Pancerz Luny (poziom drugi)** – Działa tak, jak Dar Dzieci Gai z drugiego poziomu.

● **Lodowaty dreszcz grozy (poziom trzeci)** – Garou zdaje się przybierać przerażającą postać, rośnie, wygląda bardziej złowrogo i strasznie. Wszyscy, którzy go ujrzą, zamierają w bezruchu. Dar pochodzi od Kruka Burzy.

Mechanika gry: Garou poświęca jedną turę na koncentrację, wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie (trudność 7). Jeśli test zakończy się powodzeniem, wszyscy patrzący na wilkołaka przeciwnicy muszą uzyskać w teście Siły Woli (trudność 8) przynajmniej tyle samo sukcesów. W przeciwnym wypadku każdy atak, działanie przeciw garou, a nawet słowny sprzeciw będzie od nich wymagał wydania punktu Siły Woli. Ofiary nie podlegają kontroli wilkołaka władającego tym Darem, ale są zbyt wystraszone, by mu się sprzeciwić. Efekt utrzymuje się do końca sceny.

● **Paraliżujące spojrzenie (poziom trzeci)** – Garou obrzuca ofiarę budzącym grozę spojrzeniem, a ta zamiera bez ruchu. Mocą tą włada Kruk Burzy.

Mechanika gry: Garou koncentruje się przez jedną turę, a następnie wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Charyzma + Zastraszanie (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Każdy sukces oznacza, że przeciwnik będzie (przez jedną turę) niezdolny ruszyć się z miejsca.

● **Moc gniewu (poziom czwarty)** – Garou może czerpać z gniewu odczuwanego przez innych, by rozpalić własną wściekłość.

Mechanika gry: Garou wykonuje test Spryt + Zastraszanie (trudność równa jest Sile Woli ofiary). Każdy odniesiony sukces oznacza, że w każdej turze (przez tyle tur, ile sukcesów w teście) przeciwnik traci po jednym punkcie Szału, zaś garou może te punkty doliczyć sobie. W każdej scenie można użyć tego Daru tylko raz przeciw każdemu wrogowi.

● **Otwarta rana (poziom czwarty)** – Dzięki temu Darowi następna zadana przez garou rana będzie obficie krwawić. Dar pochodzi od ducha Bólu.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Siła + Medycyna (trudność równa jest zwiększonej o 3 Wytrzymałości ofiary). W wypadku powodzenia rana będzie krwawić, co prowadzi do utraty jednego poziomu Stanu Zdrowia na turę (przez tyle tur, ile było sukcesów w teście). Uwaga: nie są to prawdziwe obrażenia.

● **Posłuszeństwo (poziom piąty)** – Dzięki tej mocy garou staje się absolutnym przywódcą grupy i wszyscy muszą mu się podporządkować. Dar ten Władcy Cieni zawdzięczają Krukowi Burzy.

Mechanika gry: Garou wydaje punkt Gnozy, po czym wykonuje test Charyzma + Autorytet (trudność 8), a wszyscy w pobliżu wykonują test Siły Woli (trudność 8). Jeśli potencjalni podwładni odniosą w swoim teście mniej sukcesów, muszą być posłuszni Władcy Cieni – to, do jakiego stopnia, zależy już od liczby sukcesów, jakie uzyskał w swoim teście: jeden oznacza, że uda mu się przekonać słuchaczy do zrobienia czegoś, przeciw czemu właściwie nic nie mają; przy trzech zrobią prawie wszystko, przed czym ich natura nie wzbrania się zbyt mocno; pięć sukcesów pozwala oczekiwać od nich wszystkiego, włącznie z działaniami samobójczymi.

● **Wataha cieni (poziom piąty)** – Garou jest w stanie wezwać jedną lub kilka przypominających cienie istot, kopii własnej osoby, które wyglądają dość podobnie do niego, obdarzone są tymi samymi zdolnościami i staną u jego boku w walce. Mocą tą władają duchy Nocy i Chimerzaki.

Mechanika gry: Garou wydaje dowolną liczbę punktów Gnozy, po czym wykonuje test Gnozy (trudność 8). Każdy wydany punkt oznacza przybycie jednego duplikatu, o identycznych Cechach i Zdolnościach (uwaga: nie mają tych samych fetyszy). Nie mogą używać Gnozy i Siły Woli, a każdy z nich ma tylko jeden poziom Stanu Zdrowia (aby je zniszczyć, wystarczy jeden atak, którego nie zdołają wyparować). Znikają samoistnie po zakończeniu sceny.

Rytuały

A tam, w głębi, żywe i samotne
Słowa tkwią niczym szkielet.

Peter Gabriel, „Mercy Street"

Niniejsza część poświęcona jest Rytuałom – obrzędom odprawianym przez garou. Rytuały stanowią o sile i trwałości duchowych i społecznych więzów, scalających wilkołaki jako gatunek i łączących je z Gają. Powstająca dzięki nim więź znajduje odbicie w ich duszach. Wielu Teurgów i większość Patrzących w Gwiazdy uważa, że zarzucenie tych praktyk oznaczałoby utratę odwiecznej jedności z Gają, a wówczas garou stałyby się ledwie cieniem tego czym są dzisiaj – kto wie, czy skutkiem tego nie byłby powrót do wcześniejszej fazy ewolucji, od wybrańców Gai do stadium zwyczajnych ludzi i wilków?

Rytuały pozwalają wilkołakom odnawiać emocjonalne, społeczne i religijne więzy garou z garou, watahy z watahą, plemienia z plemieniem. Kiedy Srebrny Kieł natknie się na jedną z Czarnych Furii albo Patrzący w Gwiazdy spotka Tubylca Betonu, wspólne wszystkim wilkołakom obrzędy przodków wyznaczą płaszczyznę porozumienia. Niejednokrotnie zdarzało się, że spotkanie garou z różnych plemion i watah nie przeradzało się w otwartą walkę o przywództwo czy jeszcze gorsze akty wrogości tylko dzięki potędze Rytuału *zadośćuczynienia*.

Dodatkową zaletą Rytuałów jest fakt, że dzięki nim każde plemię, każda wataha może lepiej określić naturę i rolę, jaką ma spełnić w działaniach garou. Plemiona (czasem także poszczególne szczepy) mają własne Rytuały i własne wersje najpopularniejszych ceremonii. Żywiołowy, hałaśliwy, rozpustny Rytuał *przebudzenia ducha* odprawiany przez Fianna z pozoru niewiele ma wspólnego z tym samym obrzędem – mrocznym i posępnym – który odprawiają Władcy Cieni, ale istota i cel obu uroczystości są takie same.

Rodzaje Rytuałów

Jak wspomniano wyżej, Rytuały wiążą się w równej mierze z religią, jak z magią, służąc zarazem celom towarzyskim i mistycznym. Większość spośród tych ceremonii można odprawiać tak w Umbrze, jak i w zwykłym świecie. Dobrym kryterium podziału Rytuałów jest cel, jakiemu służą (z punktu widzenia garou i Gai). Wśród najczęściej spotykanych obrzędów wyróżniamy: Rytuały Harmonii, Caernu, Śmierci, Mistyczne, Kary, Sławy, Rytuały Pór Roku i Pomniejsze Rytuały. Jeśli opis ceremonii nie

stanowi inaczej, wymagania, jakie należy spełnić chcąc odprawić którąś z nich, są wspólne dla całej grupy.

Poniżej podane zostały wymagania do wszystkich typów obrzędów oraz opisy kilku najczęściej odprawianych ceremonii z każdej grupy.

Teoretycznie jedynym ograniczeniem przy nauce Rytuałów jest konieczność znalezienia odpowiedniego nauczyciela, choć w praktyce to Patronat określa, jakie Rytuały garou powinien poznać (patrz *Rola Patronatu*).

Odprawianie Rytuału

Zwykle do odprawienia Rytuału potrzebna jest grupa zmiennokształtnych (zazwyczaj wymagana jest obecność przynajmniej trzech garou), której przewodzi mistrz ceremonii. Jednak niektóre z pomniejszych i mistycznych Rytuałów może odprawić jeden wilkołak.

Ze strony uczestników obrzędu wymagane jest ogromne skupienie i niemałe umiejętności. Uroczystość trwa 10 minut na poziom (pomniejsze Rytuały zajmują od dwóch do pięciu minut). Prawie zawsze niezbędnym rekwizytem jest jakiś ozdobny drobiazg lub inny wyjątkowy przedmiot. Ogólne wymagania dla poszczególnych kategorii omówiono w dalszej części tekstu.

Mistrz ceremonii jest odpowiedzialny za dopełnienie wszystkich warunków niezbędnych dla odprawienia Rytuału oraz dopilnowanie, by wszystkie obecne garou wzięły należyty udział w obrzędzie. On też wykonuje test sprawdzający, czy ceremonia przyniosła oczekiwany skutek, przy czym natura testu i stopień jego trudności zależą od konkretnego Rytuału. Narrator ma prawo obniżyć trudność testu, jeśli uzna, że mistrz ceremonii i uczestnicy wyjątkowo dobrze odgrywają przedstawienie.

Trudność Rytuału zostaje zmniejszona o 1 za każdych pięcioro garou (którzy biorą udział w uroczystości, wraz z mistrzem poświęcając własną Gnozę) ponad niezbędną liczbę uczestników.

Podczas odprawiania niektórych Rytuałów nie poświęca się punktów Gnozy. W przeciwieństwie do Darów, obrzędy te pozwalają wpływać w naturalny sposób na porządek rzeczy. Wilkołaki wierzą, że jeśli Rytuał zostanie odprawiony we właściwy sposób, osiągną zamierzony efekt, tak samo jak naukowe teorie łączą określone przyczyny i skutki: kiedy podrzucisz w górę kamień – za chwilę spadnie; kiedy odpowiednio dopełnisz obrzędu, zgodnie z przykazaniami ojców i praojców – nastąpi oczekiwane wydarzenie. Są jednak i takie Rytuały, do których Gnoza jest niezbędna, ponieważ naruszają one reguły rządzące światem.

Poznawanie Rytuałów

Członkowie starszyzny plemienia, którzy dziś są nauczycielami, sami kiedyś uczyli się od swoich przodków, ci od swoich i tak to się toczy od wieków. Aby posiąść wiedzę niezbędną do odprawienia ceremonii (i zyskać milczące przyzwolenie starszyzny), młody garou zwraca się do jednego ze starszych członków plemienia, który zna interesujący go Rytuał. Ten najczęściej żąda od szczeniaka zapłaty (w talenach), której wysokość zależy od tego, jak trudny jest obrzęd (tu uwzględnia się poziom Rytuału) oraz opinii, jaką ma na temat ucznia (tu liczy się Ranga i odgrywanie roli). Czasem zgadza się, by młodzik, zamiast płacić talentami (w niektórych przypadkach trzeba zrobić obydwie rzeczy), wyświadczył mu jakąś przysługę – od dostarczania mu co noc przez trzy miesiące świeżego króliczego mięsa i kawioru, po wytropienie dawnego wroga i rozszarpanie mu gardła. Waga przysługi, o którą prosi, ma bezpośredni związek z mocą Rytuału, który ma poznać młodszy wilkołak.

Proces uczenia się Rytuału to działanie złożone. Poziom poznawanej ceremonii nie może przekraczać wartości

umiejętności Obrzędy (kategoria Wiedza) młodzieńca. Samo uczenie się wymaga czasu – przynajmniej tygodnia na poziom Rytuału (trzy dni w przypadku Rytuałów Pomniejszych) – spędzonego ze starszym garou-nauczycielem. Szczeniak wykonuje test Inteligencja + Obrzędy (trudność równa jest 10 minus Inteligencja), a liczba uzyskanych sukcesów określa poziom Rytuału. Za cały okres nauki wykonuje się jeden test (tydzień dla ceremonii z poziomu pierwszego, trzy tygodnie – z trzeciego itp.). Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, kontynuowanie nauki wymaga wydania punktu Siły Woli. Pech oznacza, że garou nie jest jeszcze gotów na przyjęcie wiążącej się z Rytuałem wiedzy i z następną próbą musi poczekać aż księżyc przynajmniej trzykroć się odmieni, albo aż nabierze on niezbędnego doświadczenia w życiu.

Bohater może rozpocząć grę znając jakiś Rytuał. W tym celu musi podczas kreowania postaci wybrać cechę Pozycji – Rytuały. Jednakże, aby poznać następne obrzędy, będzie musiał dobrze odgrywać swoją postać, gdyż nie można ich zdobyć wydając po prostu punkty doświadczenia.

Rytuały, których nie znasz: Nie ma powodu, dla którego bohater nie mógłby próbować odprawić Rytuału, w którym miał możliwość uczestniczyć, ale którego sam nie opanował, choć nie trzeba chyba dodawać, że szanse powodzenia są niewielkie. Stopień trudności jest o 3 wyższy, a ponadto garou musi wydać dwa razy więcej punktów Gnozy niż zwykle (jeśli w ogóle są potrzebne). W dodatku starsi garou często widzą w takim postępowaniu przejaw impertynencji, a niektórzy uznają to wręcz za świętokradztwo. Próba odprawienia Rytuału, którego się nie zna, w obecności starszyzny może skończyć się utratą Honoru i Mądrości bohatera w oczach plemienia.

Rola Patronatu

Tylko niektóre spośród garou mają wrodzone predyspozycje do przewodzenia Wielkim Rytuałom. Większości z nich wystarcza znajomość paru pomniejszych ceremonii i pobieżna orientacja w tych, które uważają na najważniejsze. Istnieją dwa Patronaty, których przedstawicieli wilkołaki tradycyjnie uważają za przeznaczonych do tego, by zostać mistrzami ceremonii: Teurgowie i Filodoksi są od szczenięcych lat przysposabiani do zajęcia takiej pozycji. Niemal nie do pomyślenia jest, by przedstawiciel któregoś z tych Patronatów nie dysponował przynajmniej odrobiną umiejętności przydatnych przy tego rodzaju obrzędach. Najogólniej rzecz ujmując można powiedzieć, że Teurgowie skłaniają się ku Rytuałom Pór Roku, Caernu i Mistycznym, zaś domeną Filodoksów są Rytuały Harmonii i Kary.

Nie znaczy to wcale, że inne wilkołaki nie uczą się Rytuałów, czy od czasu do czasu nie przewodzą obrzędom – Galiard chętnie poprowadzi któryś z Rytuałów Śmierci lub Sławy; nawet Ragabashowi (czy Ahrounowi) może się to przydarzyć, choć reszta szczepu nie będzie go do tego zbyt usilnie namawiać, dopóki nie zaistnieje jakaś szczególna potrzeba, by to właśnie on odprawił Rytuał – Ahroun może, na przykład, stanąć na czele garou uczestniczących w *Rytuale pierwszej rany* po pierwszej bitwie szczeniaka. Nie należy zapominać, że pojedyncze watahy zazwyczaj (choć nie zawsze) znacznie mniej rygorystycznie przestrzegają tego typu ograniczeń, gdyż ważniejsze jest w ich mniemaniu, by obrzędy prowadził ten, który zrobi to najlepiej, a nie ten, którego udziału wymaga jakaś zalatująca pleśnią tradycja. Rytuały Mistyczne są dostępne dla wszystkich wilkołaków bez wyjątku.

Tabela Rytuałów

Rodzaj	Test	Trudność
Harmonii	Charyzma + Obrzędy	7
Caernu	różne (najwyższa Gnoza)	7
Śmierci	Charyzma + Obrzędy	8 - Ranga
Mistyczny	Spryt + Obrzędy	7
Kary	Charyzma + Obrzędy	7
Sławy	Charyzma + Obrzędy	6
Pór Roku	Wytrzymałość + Obrzędy	8 - poziom caernu
Pomniejszy	nie jest potrzebny	brak

Rytuały Harmonii

Moc Rytuałów Harmonii pozwala przywrócić wybranemu miejscu lub wilkołakowi utraconą równowagę i jedność z Gają. W obrzędach tych dokonuje się odnowienie i oczyszczenie obiektu przez symboliczne powtórne wyjście z łona Gai.

Mechanika gry: Garou, który chce odprawić któryś z tych Rytuałów, musi posiadać talen, fetysz lub cząstkę Gai, której nigdy nie dotknęły ani sługi Żmija, ani ręka człowieka (może to być na przykład wierzbowa witka z rosnącego w głębi lasu drzewa lub kamień z chronionego caernu). Mistrz ceremonii wykonuje test Charyzma + Obrzędy (trudność 7, jeśli opis nie podaje inaczej).

Rytuał oczyszczenia

Poziom pierwszy

Ten obrzęd pozwala dokonać oczyszczenia osoby, miejsca lub przedmiotu, dzięki czemu zniknie niebezpieczeństwo zakażenia i splugawienia wpływem Żmija. Garou prowadzący ceremonię kreśli na ziemi krąg, idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, wokół poddawanej oczyszczeniu osoby lub przedmiotu i trzymając w dłoni płonącą gałąź lub pochodnię. Zamoczoną w czystej wodzie lub śniegu gałązką (najlepiej wierzbową lub brzozową) skrapia poddawaną obrzędowi osobę/miejsce. Następnie wszystkie uczestniczące w ceremonii garou wydają z siebie dziwaczny, nieziemsko brzmiący skowyt, który ma „wystraszyć" i tym samym przegnać Żmijowe plugastwo. Najlepiej jest odprawić ten Rytuał o świcie, ale nie jest to niezbędne.

Mechanika gry: Ten Rytuał może posłużyć do oczyszczenia więcej niż jednej osoby czy przedmiotu – każdy następny obiekt wymaga od mistrza ceremonii wydania dodatkowego punktu Gnozy. Trudność testu równa jest wartości Gnozy ducha, odpowiedzialnego za skażenie (maksimum 10). Dla powodzenia próby wystarczy jeden sukces w teście. Trudność Rytuału odprawianego o świcie zmniejsza się o 1. Uwaga: moc obrzędu nie pozwala leczyć ran i obrażeń wynikłych z zanieczyszczenia (patrz opis Daru Fianna *Odporność na trucizny* na stronie 127), usuwa tylko samą „nieczystość".

Rytuał zadośćuczynienia

Poziom pierwszy

Ten Rytuał jest swoistą formą przeprosin i częstokroć służy zażegnaniu wrogości duchów lub innych garou, którym nieszczęśnik się naraził. Przydaje się również przy próbach powstrzymania wybuchu wojny między szczepami czy plemionami. Zazwyczaj osobnik uczestniczący w Rytuale pada na brzuch i w tej pozycji ślizga się po ziemi, skamląc i liżąc sobie łapy (lub ręce). Czasem wystarczy jednak zwykłe skłonienie głowy (wszystko jest kwestią wykonania). Obrzęd ten takżewymaga obdarowania przepraszanej osoby drobnym upominkiem, zaś w przypadku ducha – posiadania czegoś, co reprezentuje jakiś aspekt jego natury (np. jeśli garou zabiega o łaski totemu – Sokoła – może to być wykonana z gliny figurka tego ptaka).

Mechanika gry: Trudność Rytuału równa jest wartości Szału obłaskawianego ducha lub wilkołaka (maksimum 10). Jeden sukces uznaje się za wystarczający dla przyzwoitych przeprosin, ale może się okazać, że to za mało, by odnowić nadszarpnięte więzy przyjaźni lub uzyskać przebaczenie za szczególnie ciężkie uchybienie, dlatego im więcej sukcesów w teście, tym więcej zostanie „odpuszczone". Starszyzna z niechęcią spogląda na młodsze garou, które nie chcą uszanować *Rytuału zadośćuczynienia*. Duchy zwykle przyjmują przeprosiny, dokonane w prawidłowo odprawionym obrzędzie. Efekt działania Rytuału utrzymuje się do chwili, gdy garou zrobi coś, co mogłoby urazić lub zranić błaganą o wybaczenie osobę.

Wyrzeczenie się przeszłości

Poziom drugi

Ten obrzęd odprawia się naprawdę rzadko. Garou wyrzeka się w nim Patronatu (fazy księżyca, pod jaką się urodził) i wybiera sobie nowy (podczas Rytuału księżyc musi być w tej właśnie fazie). Nagie ciało garou zostaje oblane wodą ze srebrnej misy, wystawionej przedtem na światło księżyca, która obmywa go ze wszystkiego czym był i co osiągnął (także z Rangi). Teraz nic nie stoi na przeszkodzie, by mógł rozpocząć nowe życie jako przedstawiciel nowo wybranego Patronatu – no, może prawie nic, gdyż większość garou zachowuje się cokolwiek podejrzliwie w stosunku do takiego „zmiennego księżyca". Zwłaszcza Władcy Cieni i Srebrne Kły dostrzegają w tym Rytuale straszliwą obelgę dla Luny, zaś wilkołakami, które nie były w stanie udźwignąć przeznaczonego im brzemienia, zwyczajnie gardzą i nie ufają im.

Mechanika gry: Zmieniający Patronat garou ma Rangę równą 1 – tak jak na początku gry. Zachowuje wprawdzie znajomość Darów, które opanował, ale nie może już uczyć się nowych, właściwych swemu poprzedniemu Patronatowi – ma za to dostęp do mocy odpowiednich dla nowego Patronatu. Zdarza się, że celem tego obrzędu jest nie tyle zmiana Patronatu, ile umożliwienie ponownego startu życiowego wilkołakowi, który wyrzeka się własnego imienia i zaczyna zupełnie nowe życie w społeczeństwie garou (patrz *Wyrzeczenie się przeszłości* na stronach 195-196).

Rytuały Caernu

Te Rytuały mają ogromne znaczenie dla Gai, gdyż służą otwieraniu, ochronie i odnawianiu mocy świętych miejsc. Bez nich ustałby tajemniczy przepływ duchowej siły Gai, a jej dzieci – garou – nie mogłyby już chronić się na jej opiekuńczej piersi, a wówczas nawet ich zahartowane w boju dusze uległyby zmęczeniu wieczną walką.

Mechanika gry: Garou musi znajdować się w caernie, aby odprawić którykolwiek Rytuał z tej grupy. Pula Kostek wymagana do testu jest różna dla poszczególnych obrzędów, ale liczba rzuconych kostek nie może przewyższyć wartości Gnozy mistrza ceremonii. Jeśli opis nie podaje inaczej, trudność równa jest 7.

Otwarcie caernu

Poziom pierwszy

Caerny – miejsca, w których żyją duchy – otaczane są przez swoich twórców czcią i szacunkiem. Z każdym z nich wiąże się jakaś moc, najogólniej rzecz ujmując, korzystna dla garou – są więc caerny Szału, Gnozy, Siły, Zagadek itp. Ci spośród bohaterów, którzy posiądą odpowiednią wiedzę, będą mogli czerpać wprost z mocy świętych miejsc dla własnych celów. To właśnie potocznie określa się mianem „otwierania caernu". Nie należy zapominać, że z taką potęgą nie wolno igrać. Caerny niechętnie dzielą się swoją potęgą, a jeśli któremuś z wilkołaków nie uda się opanować wyzwolonych sił, zasługuje na słuszną karę.

Każdy caern stawia przed mistrzem ceremonii inne wymagania. Wspólny jest tylko jeden element – prowadzący obrzęd musi w jakiś sposób wykazać, że jest godzien czerpać z nagromadzonej tu energii. Mistrz próbujący otworzyć caern Zagadek będzie np. musiał przejść skręconą w spiralę ścieżką, recytując na głos grecki mit o Persefonie, zaś otwarcie caernu Szału może wymagać przemiany w postać crinos i wyśpiewania litanii na cześć poległych w boju ze Żmijem przodków. Celem wszystkich tych zabiegów jest wykucie bezpośredniej więzi, łączącej garou z duchem świętego miejsca.

Mechanika gry: *Otwarcie caernu* wymaga udanego testu Spryt + Obrzędy (trudność 7, działanie sporne, złożone) – potrzeba tylu sukcesów, ile wynosi poziom caernu.

Przeciwnikiem garou w teście jest duch caernu – Pula jego Kostek jest równa poziomowi caernu. W czasie zmagań duch wykonuje test, którego trudność odpowiada wysokości Gnozy wilkołaka. Potrzebuje tylu sukcesów, ile wynosi Siła Woli rywala. Zwycięzcą jest ten z przeciwników, który jako pierwszy zgromadzi niezbędną liczbę sukcesów. Po pokonaniu ducha, wilkołak zwiększa swoją Pulę Kostek o wartość poziomu caernu – jeśli oczywiście to co zamierza wykonać, ma jakiś związek z naturą tego caernu. W przypadku niepowodzenia odnosi tyle obrażeń, o ile wynik ducha przewyższył jego własny (jeżeli przy okazji ma Pecha, są to obrażenia prawdziwe). Rany te są skutkiem działania niewłaściwie ukierunkowanej energii duchowej.

W *Tabeli caernów* (strona 170) można znaleźć listę rodzajów świętych miejsc garou, właściwych im mocy i duchów, które często spotyka się w ich pobliżu.

Otwarcie zgromadzenia

Poziom pierwszy

Ten Rytuał odprawia się na początku każdego zgromadzenia, dzięki czemu caern garou, które są gospodarzami uroczystości, odnawia swój zasób Gnozy. Nieodłącznym elementem ceremonii jest przeciągłe, donośne wycie, które intonuje Mistrz Skowytu. Ten dźwięk

wyraża niepowtarzalność natury każdej grupy garou, toteż brzmi różnie, w zależności od plemienia i szczepu. Wszystkie wilkołaki stają kołem w caernie, po czym, podczas Rytuału, każda wataha czy szczep postępuje w sobie właściwy sposób: Czerwone Szpony znane są z tego, że kąsają własne łapy i wcierają krew w ziemię, zaś Uktena mają zwyczaj przekazywać sobie w kręgu najpotężniejszy z plemiennych fetyszy – wszyscy, którzy go dostaną, kolejno przyłączają się do wielkiego wycia. Każdy skowyt powraca echem, łącząc się w wiecznej harmonii z poprzednimi.

Mechanika gry: Rytuał ten powinien być odprawiany przynajmniej raz w miesiącu, aby caern pozostał miejscem świętym dla garou. Odnowienie pełni mocy świętego miejsca podczas zgromadzenia wymaga od garou poświęcenia pięciu punktów Gnozy na każdy poziom caernu.

Borsucza nora

Poziom czwarty

Dzięki temu Rytuałowi opiekujący się caernem garou (członkowie klanu) tak mocno łączą się z otaczającą ich ziemią, że potrafią wyczuć wszystko, co dzieje się wokół nich. Mistrz ceremonii wpatruje się, skupiony, w naczynie z wodą, atramentem, w zwierciadło lub szklaną taflę, wylewając przed sobą na ziemię niewielką ilość wyciągu z oczaru lub innego płynu, który wydziela silny zapach (np. moczu). Pozostałe garou uczestniczące w ceremonii lub przyglądające się jej tworzą wokół niego koło i powarkują cicho. Niektóre z młodszych wilkołaków (mowa tu w szczególności o Tubylcach Betonu i Wendigo) wzmacniają efekt Rytuału zażywając lekkie środki psychotropowe, jednak większość garou niechętnym okiem spogląda na takie praktyki.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii (często jest to Strażnik Caernu) wykonuje test Percepcja + Obrzędy. Każdy sukces pozwala mu zadać jedno pytanie dotyczące określonego obszaru, którego wielkość dyktuje stopień trudności testu (patrz niżej). Niepowodzenie oznacza, że mistrz niczego nie dostrzega, a Pech – że widzi to, co chciałby ujrzeć, bez względu na to, jaka jest prawda.

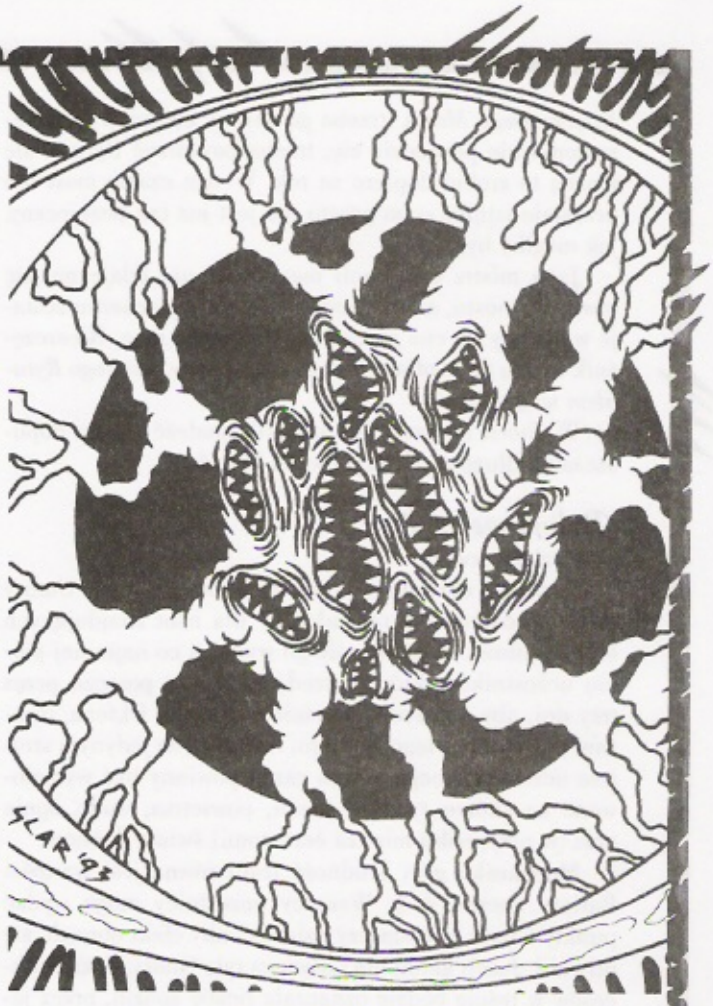
Obszar	Trudność
Mały pokój	5
Sala balowa	6
Dom	7
Niewielki obszar (ok. pół hektara, 5000 m kw.)	8
Nieduży las	9

Otwarcie mostu

Poziom czwarty

Ten Rytuał umożliwia otwarcie Księżycowego Mostu – migoczącego portalu pozwalającego w okamgnieniu przemieszczać się między caernami. Księżycowe Mosty mają ogromną wagę, są bowiem więzami łączącymi uświęcone obszary Gai. Raz w roku każdy caern powinien odnowić połączenia ze wszystkimi innymi świętymi miejscami, z którymi nadal chce mieć wspólny most. Ceremonia ta ma miejsce zawsze podczas zgromadzenia i musi odbywać się równocześnie w obu starających się odnowić połączenie caernach.

Niezbędnym rekwizytem podczas tego obrzędu jest Księżycowy Klejnot (potocznie zwany Kamieniem Drogi). Można go znaleźć w Umbrze, a jego zdobycie może być celem naprawdę trudnej misji. Niezwykle rzadko spotykane Kamienie Drogi przypominają z wyglądu



spłaszczone perły z odbiciem wilczej łapy. Innym sposobem zdobycia klejnotu jest wykradzenie go z caernu, ale czyn taki powszechnie uchodzi za bluźnierstwo, może nawet doprowadzić do wybuchu międzyszczepowej wojny.

Podczas Rytuału zostaje stworzone (lub odnowione) połączenie między klejnotami łączących się caernów – wszystko to odbywa się za pośrednictwem totemów obu świętych miejsc. W kulminacyjnym momencie ceremonii powstaje most, po którym garou mogą przejść, by wziąć udział w dzikiej hulance na zakończenie uroczystości. Podróż po moście zajmuje tysiąc razy mniej czasu niż wędrówka normalną drogą. Rytuał należy powtarzać co około 13 księżycowych miesięcy (w przybliżeniu co rok).

Mechanika gry: Opisywany tu Rytuał wymaga ogromnej mocy, toteż rzadko zdarza się, by bohaterowie graczy sami mieli okazję mu przewodzić – znacznie częściej mosty będą otwierać prowadzeni przez Narratora mistycy, choć nasi bohaterowie okażą się zapewne pomocni.

Mistrz wykonuje test Spryt + Zagadki (trudność 8 minus poziom jego macierzystego caernu), przy czym może wydać punkt Siły Woli, dzięki czemu zyska dodatkowe trzy kostki do Puli (jeśli totem jego watahy jest taki sam, jak totem caernu). Jeżeli Rytuał raz już się nie powiódł, stopień trudności wzrasta o 1. Mistrz ceremonii musi uzyskać liczbę sukcesów równą poziomowi drugiego caernu (tego, z którym się łączy), aby otworzyć most.

Jeśli ceremonia uwieńczona zostanie powodzeniem, caerny zostają połączone Księżycowym Mostem, zaś klejnoty duchową nicią. Pozwala to od tej pory w dowolnej chwili wykorzystywać portal, przez odprawienie Rytuału *Otwarcie caernu* lub dzięki Darowi Ragabasha *Otwarcie*

Księżycowego Mostu (trzeba go użyć w caernie). Jeśli ceremonia nie powiedzie się, trzeba powtórzyć Rytuał, ale można to zrobić dopiero za rok. W tym czasie most nie przestaje istnieć – po prostu nie jest już tak bezpieczny, jak mógłby być.

Jeśli mistrz ceremonii ma Pecha, nie udaje mu się otworzyć mostu, a Księżycowy Klejnot jego caernu zostaje wypalony do cna przez źle skierowaną moc. Nieszczęśnik często pada ofiarą innego z Rytuałów, zwanego *Rytuałem wygnania*.

W *Tabeli caernów* (strona 170) znaleźć można dopuszczalne długości Księżycowych Mostów.

Dolina we mgłach

Poziom czwarty

Moc tego obrzędu sprawia, że wybrany obszar Umbry staje się całkowicie niewidoczny dla istot znajdujących się w Umbrze. Odprawienie go wymaga co najmniej pięciu uczestników, którzy przed ceremonią poszczą przez trzy dni, aby należycie oczyścić swe ciała. Uktena, uważani za znawców tego Rytuału, twierdzą, że jedynym strojem uczestniczącego w nim garou powinny być wymalowane na skórze symbole ziemi, powietrza, wody, ognia oraz (w przypadku mistrza ceremonii) świata duchów.

Mechanika gry: Trudność testu równa jest wartości Bariery caernu + 4. Wszyscy uczestnicy mogą wydać punkty Gnozy – wystarczy dziesięć, aby efekt obrzędu się utrwalił. Jeżeli garou nie poświęcą tyle Gnozy, liczba sukcesów w teście będzie oznaczała liczbę godzin, przez jakie znajdująca się w Umbrze dolina pozostanie niewidoczna. Jeśli jej rozmiary przewyższą rozmiary caernu, trzeba wydać dwa dodatkowe punkty Gnozy na każdy nadprogramowy obszar o promieniu 1,5 kilometra.

Stworzenie caernu

Poziom piąty

Odprawiając ten Rytuał tworzy się caern, czyli miejsce, w którym świat duchów styka się z rzeczywistością. Niestety, sama już recytacja formuł ceremonii przyciąga uwagę sług Żmija, toteż poprowadzenie jej niejednokrotnie miało dla mistrza tragiczne konsekwencje. Dlatego właśnie przewodzenia obrzędowi mogą podjąć się tylko naprawdę najmądrzejsi i obdarzeni największą mocą mistycy.

Najczęściej na mistrza świętej ceremonii wybiera się doświadczonego Teurga, mającego stać się naczyniem, w którym skupi się energia wszystkich uczestniczących w tworzeniu caernu wilkołaków. Dopiero wówczas można żywić jakiekolwiek nadzieje na sukces przedsięwzięcia. Zdarza się, że przy nieudanych próbach całe watahy garou giną w straszliwych cierpieniach.

Po wybraniu osoby, w której zogniskuje się moc caernu, należy dokonać oczyszczenia całego obszaru przeznaczonego na miejsce święte. Wszystkie garou biorące udział w obrzędzie przechodzą *Rytuał oczyszczenia*, zaś mistrz ceremonii odprawia dodatkowo kilka mniej znaczących obrzędów, resztę czasu poświęcając medytacji i innym drobnym przygotowaniom do budzącego grozę dzieła.

Wokół miejsca obrzędu wystawia się wartowników (często ta rola przypada w udziale bohaterom), gdyż Żmijowe sługi niemal zawsze usiłują zakłócić przebieg tego najważniejszego z Rytuałów. Na straży stanąć mogą wyłącznie najlepsi wojownicy, gdyż ich postawa będzie kluczowa dla powodzenia obrzędu – mistrz ceremonii przez długie godziny pozostaje bezbronny, recytując litanię do wielkiego ducha, który ma przybyć do przygotowanego dlań caernu. Istnieje możliwość stworzenia wybranego rodzaju caernu, jednak większość mistrzów zdaje się w tym względzie na Gaję i akceptuje jej wolę.

Ze względu na znaczny poziom Gnozy, wymagany w tym obrzędzie, musi w nim uczestniczyć przynajmniej 13 garou (po jednym na każdy miesiąc w roku). Bez względu na liczbę wilkołaków, które biorą udział w Rytuale, mistrz ceremonii może zbierać ich moc tylko raz na godzinę, inaczej tak wielka ilość energii mogłaby go zabić.

Ceremonia odbywa się w nocy, co oznacza, że przez większą część roku i w większości miejsc na świecie mistrz może podjąć tylko osiem prób (jedną na godzinę) osiągnięcia celu. W tych warunkach powodzenie misji jest mało prawdopodobne. Jeśli tak się zdarzy (czyli Rytuał zakończy się niepowodzeniem), wszyscy biorący w nim udział odnoszą pięć obrażeń – bolesne (choć nie prawdziwe) rany, które pozostawiają na ciele niewielkie blizny w kształcie łzy. Blizny takie uważane są za oznakę dzielności i garou z dumą obnoszą „łzy Gai", podkreślając je tatuażem i farbami, twierdzą, że to Gaja płacze, czując ból, jaki cierpią jej dzieci.

Czas: Rytuał musi zostać odprawiony między zachodem a wschodem słońca, w jedną z nocy, kiedy księżyc rośnie do pełni. Tylko Tancerze Czarnej Spirali tworzą swoje caerny w noc zmniejszającego się księżyca.

Mechanika gry: Rytuał wymaga testu Spryt + Obrzędy (działanie złożone), ale liczba kostek przysługująca w teście mistrzowi nie może przekroczyć wartości jego Gnozy. Trudność testu równa jest 8, a do utworzenia caernu niezbędnych jest 40 sukcesów. Wolno wykonywać tylko jeden test na godzinę obrzędu.

Kiedy mistrz uzyska wymaganą liczbę sukcesów, uczestnicy wydają punkty Gnozy, których łącznie potrzeba 100. Jeśli wszystkie zgromadzone wilkołaki razem nie dysponują taką Gnozą, zaczynają odczuwać ból i odnosić prawdziwe obrażenia. Każda rana liczona jest jak trzy punkty Gnozy.

Pech w tej uroczystości z łatwością może okazać się tragiczny w skutkach – wszyscy uczestnicy tracą siedem poziomów Stanu Zdrowia, przez co nawet garou w pełni sił zostanie „zmasakrowany". Ci, których Stan Zdrowia będzie jeszcze gorszy, muszą sprawdzić w tabeli *Zaszczytne rany*, czy nie zdobyli jakichś znaków (wykonują rzut i dodają 1 do wyniku).

Uzyskanie niezbędnej liczby sukcesów oznacza, że utworzony caern ma pierwszy poziom, Bariera ma wartość 4, zaś związane z tym miejscem duchy mogą obdarzyć wiernych mocami podobnymi do Darów z pierwszego poziomu. Każde dalsze pięć sukcesów podnosi o jeden poziom caernu, odpowiednio zwiększając zarazem moc, jaką można uzyskać czerpiąc z niego. Na poziomie trzecim wartość Bariery spada do 3, zaś na piątym – do 2. Natychmiast po zakończeniu Rytuału mistrz ceremonii musi wydać tyle punktów Gnozy, jaki jest poziom caernu (permanentny wydatek Gnozy).

Gdyby zdarzyło się tak, że któryś z bohaterów graczy wystąpiłby w roli mistrza i udałoby mu się doprowadzić Rytuał do zamierzonego końca, zyskuje trzy punkty Chwały, pięć punktów Honoru i siedem Mądrości. Wszyscy pozostali uczestnicy otrzymują pięć punktów Chwały i trzy Honoru – godne legend wyczyny muszą być odpowiednio wynagradzane.

Rytuały Śmierci

Cel Rytuałów Śmierci jest dwojaki: garou oddają w ten sposób cześć poległym i wzmacniają więź łączącą ich z cyklem życia, śmierci i ponownych narodzin. Traktując w tym obrzędzie śmierć jako nieodłączną część tańca życia, członkowie watahy bądź szczepu wyzbywają się z serca niszczącej trucizny, jaką jest smutek i strach.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii wykonuje test Charyzma + Obrzędy (trudność równa jest 8 minus Ranga garou, któremu oddaje się cześć).

Apel poległych

Poziom pierwszy

Ten Rytuał odprawia się ku czci niedawno zmarłych lub poległych garou. Mistrzem najczęściej zostaje Galiard lub któryś z towarzyszy zmarłego z watahy. Każde plemię inaczej celebruje obrzęd: u Fianna mistrz ceremonii wraz z innymi snuje opowieści o zmarłym, te bohaterskie i te mniej chwalebne; mistrz Wendigo prowadzi uczestników uroczystości na szczyt najwyższego wzniesienia w okolicy, gdzie stają tyłem do wiatru, wyciem wyrażając żal z poowodu odejścia towarzysza i dumę z tego, kim był utracony towarzysz – przyspieszą w ten sposób jego przejście do nowego życia. Sama celebracja ma mniejsze znaczenie – liczy się fakt oddania czci poległym.

Mechanika gry: Zadaniem mistrza ceremonii jest skierowanie siły uczuć zgromadzonych w obrzędzie garou do świata duchów. Uktena twierdzą, że emocje mogą bezpośrednio oddziaływać na Umbrę i pomagają zmarłemu zachować pamięć żywota (dzięki czemu następne jego wcielenie rodzi się z cechą Pozycji – Pamięć przodków).

Rytuał zimowego wilka

Poziom trzeci

Ten ponury, uroczysty Rytuał odprawia garou, który jest już za stary lub zbyt ciężko ranny, by dalej walczyć u boku przyjaciół z plemienia. Wilkołak ogłasza wszystkim, że zamierza poprowadzić tę ceremonię i siada w środku grupy towarzyszy. Obrzęd traktuje się jako niezwykle poważny i doniosły, toteż stanowi on dla Księżycowych Tancerzy znakomitą okazję do wyśpiewania hymnów pochwalnych na cześć mistrza, które mają poza tym wezwać duchy, aby towarzyszyły mu w następnym świecie/życiu. Bohater uroczystości wstaje i zaczyna przechodzić przez zebrany tłum, powoli i z godnością, a wtedy wszyscy intonują żałobną pieśń podobną do trenów śpiewanych podczas *Apelu poległych*. Niektóre z garou grają na fletach, inne biją w ogromne bębny i muzyka ta towarzyszy bohaterowi odchodzącemu do jakiegoś pustego, odludnego zakątka, gdzie garou odbiera sobie życie, najczęściej używając do tego srebrnego klaive'a. Zaraz po jego samobójstwie pozostałe garou gromadzą się na *Apel poległych*.

Najczęściej Rytuał ten odprawiają Czerwone Szpony i Pomiot Fenrisa, tradycja ta nie występuje prawie w ogóle wśród Dzieci Gai.

Mechanika gry: Rytuał jest zawsze odprawiany nocą. Musi w nim uczestniczyć przynajmniej trzech garou (poza odchodzącym), aby być świadkami tej uroczystej chwili. Broń, jaką posługuje się w ostatniej chwili życia wilkołak, musi być wykonana ze srebra, choć klaive nie jest konieczny.

Rytuały mistyczne

Dzięki Rytuałom mistycznym garou wchodzą w bezpośredni kontakt z Umbrą i/lub zamieszkującymi ją duchami. W przeciwieństwie do licznych innych obrzędów, w Rytuale mistycznym najczęściej bierze udział jeden wilkołak.

Mechanika gry: Powodzenie Rytuału zależy od sukcesu w teście Spryt + Obrzędy (trudność 7, jeśli opis nie podaje inaczej).

Chrzest bojowy

Poziom pierwszy

W przeciągu miesiąca od przyjścia na świat dziecka w rodzinie Krewniaków garou starają się wykryć, czy niemowlę „jest tej samej krwi", czyli czy jest wilkołakiem. Jeśli okaże się, że tak – zostaje „ochrzczone" w blasku rytualnego ogniska i świetle księżyca (znajdującego się w fazie właściwej dla Patronatu malca). Najczęściej spotykaną formą obrzędu jest posmarowanie uszu, nosa, powiek i języka dziecka zmieszaną z popiołem krwią garou.

W całej uroczystości uczestniczy jeden z pomniejszych plemiennych duchów, zwany Zwiastunem Braci. Mistrz ceremonii unosi dziecko w górę, by spłynęła na nie księżycowa poświata, zaś reszta garou wyje, śląc małemu pozdrowienie Gai. Następnie Zwiastun Braci składa na czole dziecka pocałunek, którym „wypala" (ale tylko na duchu, nie na ciele) charakterystyczne dla plemienia, niemożliwe do usunięcia znamię. Każdy garou jest w stanie rozpoznać taki znak (także Tancerze Czarnej Spirali, którzy korzystając z tej wiedzy często chwytają młode

innych plemion, by uczynić z nich przedstawicieli własnego rodzaju).

Uczestniczący w obrzędzie Zwiastun Braci ma za zadanie doglądać dorastającego szczeniaka, kiedy ten podąża ku dorosłości. Dzięki temu członkowie plemienia przez cały czas wiedzą, gdzie dziecko się znajduje i czy nie zagraża mu niebezpieczeństwo. Duch zawiadamia również wilkołaki o nadchodzącej Pierwszej Przemianie i gotowości młodzieńca do poddania się *Rytuałowi przejścia*. Jedyny problem polega na tym, że tego typu duchy nie są obdarzone nazbyt silną wolą, a w dodatku łatwo odwrócić ich uwagę od dziecka, którego strzegą – toteż aż nazbyt często zdarza się, że tracą kontakt z podopiecznym, zostawiając go na łaskę losu. Z takich „zagubionych szczeniąt" wyrastają potem lunatycy i odludki, żyjący w strachu przed własną naturą i niezdolni zrozumieć targające nimi pierwotne instynkty.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii wykonuje test Charyzma + Obrzędy (trudność 6). Wystarczy mu jeden sukces, ale dodatkowe zwiększają prawdopodobieństwo tego, że Zwiastun Braci nie straci kontaktu z dzieckiem. Rytuał odprawiany jest nocą, gdy księżyc znajduje się w fazie, podczas której dziecko przyszło na świat. Zazwyczaj młode garou przechodzą ten Rytuał w przeciągu miesiąca od narodzin, ale mogą zostać naznaczone znamieniem w dowolnym momencie przed osiągnięciem dojrzałości i Pierwszą Przemianą.

Przypisanie talizmanu

Poziom pierwszy

Moc tego Rytuału pozwala wilkołakowi zespolić z własnym ciałem wybrane przedmioty, które dzięki temu będą mogły dopasować się do różnych form jego postaci (np. dżinsy urosną razem z nim, gdy przybierze postać crinos) i towarzyszyć mu w podróży przez Umbrę. Talizmanami tego rodzaju najczęściej stają się przedmioty codziennego użytku, jako że obiekty mające swe korzenie w świecie duchów, jak np. fetysze i taleny, są z natury nieodłączną cząstką właściciela. *Rytuał przypisania talizmanu* odprawia się najczęściej w fazie księżyca odpowiadającej Patronatowi wilkołaka.

Mechanika gry: Każdy przedmiot, który ma się stać talizmanem, wymaga jednego punktu Gnozy, przy czym nie wolno mieć więcej talizmanów niż punktów Gnozy. Wyjątkowo duże przedmioty wymagają większego wydatku Gnozy (decyzja należy do Narratora).

Gracz pospołu z Narratorem powinni zastanowić się, co dzieje się z talizmanem, kiedy garou przechodzi przemiany – kiedy np. przybiera formę crinos, paski plecaka mogą zwyczajnie wydłużać się, tak by opasać jego potężne ramiona (choć sam plecak nie pomieści więcej niż zwykle). Natomiast w postaci hispo nóż stapia się z ciałem, przypominając tatuaż na skórze. Każdy, kto zechce sięgnąć po taki przedmiot, musi wydać punkt Siły Woli, by go dostać.

Rytuał przywiązania ducha

Poziom pierwszy

Ten obrzęd tworzy niematerialną nić, łączącą garou z duchem, który będzie mu służył. Im potężniejszy duch, tym trudniej będzie go zmusić. Mimo że można tego próbować z każdym napotkanym mieszkańcem Umbry, wilkołaki zdają sobie sprawę, iż duchy powinno się wiązać tym Rytuałem jedynie wówczas, gdy jest to naprawdę potrzebne. Niedobrze jest zmuszać je do poddaństwa przez dłuższy okres, choć nie wszyscy zgadzają się z tym poglądem – szczególnie oponują tu mistycy Uktena.

Złapanego w pułapkę Rytuału ducha można zmusić do czasowej służby lub do zamieszkania w wybranym przedmiocie – w taki sposób powstają taleny (patrz *Fetysze* i *Taleny* na stronach 184-185). Żaden duch nie zgodzi się z własnej woli na takie zniewolenie, jeśli nie jest przyjaźnie nastawiony do totemu mistrza ceremonii. Oprócz związania ducha z wybranym przedmiotem, można również nakazać mu „zasiedlenie" jakiegoś miejsca lub nawet duszy człowieka (do tej ostatniej sztuczki garou uciekają się jednak wyłącznie w wyjątkowych wypadkach). Niepowodzenie podczas próby przeprowadzenia Rytuału jest niebezpieczne, gdyż duch łatwo może obrócić swój gniew przeciw niefortunnemu mistykowi.

Mechanika gry: Ten Rytuał można odprawić tylko w obecności wybranego ducha, najczęściej w Umbrze. Na początku garou wydaje punkty Gnozy (przynajmniej jeden) – każdy z nich obniża o 1 wartość Gnozy ducha, po czym wykonuje test Gnozy (trudność równa jest obniżonej Gnozie ducha). Duch będzie służył garou przez tydzień na każdy odniesiony w teście sukces. W przypadku talenu pozostanie uwięziony aż do chwili, gdy ktoś użyje przedmiotu.

W *Dodatku* znajdziecie opisy niektórych duchów i listę przykładowych talenów.

Wahadełko

Poziom pierwszy

Ten Rytuał pozwala garou na odnalezienie wybranego przedmiotu lub osoby, jeśli tylko zna jej imię (lub nazwę). Trudność testu zmniejsza się, jeżeli szukający dysponuje jakimś fragmentem obiektu poszukiwań (np. kosmykiem włosów lub skrawkiem odzieży). Koncentrując swą uwagę na interesującym go obiekcie, wilkołak obserwuje ruchy wiszącego na nitce kamyka lub igły. Tubylcy Betonu zwykle używają mapy i kompasu zamiast tradycyjnego wahadełka.

Mechanika gry: Standardowy test, którego trudność zmniejsza się o 1, gdy garou ma ze sobą fragment szukanej osoby/rzeczy. Sukces w teście pozwala jedynie w przybliżeniu określić położenie „zguby".

Przejście do Dalekiej Umbry

Poziom drugi

Obrzęd ten odprawia się tylko w pobliżu Kotwicy, a pozwala on wilkołakowi przenieść się w Daleką Umbrę. Jako rekwizyt potrzebna jest opaska spleciona z trzech włosów garou, trzech kawałków cienkiego drutu miedzianego oraz trzech pędów bluszczu lub innego pnącza. Zamiast włosów lub drucików stosuje się czasem włókna jedwabiu. Garou zawiązuje opaskę na przegubie dłoni, po czym skowycząc wykrzykuje trzy słowa mocy. Uktena często dodatkowo wypijają gorzki w smaku napój, który pomaga ich duchowi uwolnić się z Tellurii. Natomiast Czarne Furie nigdy nie udają się do Dalekiej Umbry w pojedynkę i Rytuał odprawiają trójkami.

Mechanika gry: Jeśli podczas pobytu garou w Dalekiej Umbrze opaska ulegnie zniszczeniu, jej

właściciel traci poziom Stanu Zdrowia i jeśli natychmiast nie powróci do Bliskiej Umbry, może zaginąć na zawsze.

Przyzwanie ducha

Poziom drugi

Mistycy garou są mistrzami w przywoływaniu duchów – od pomniejszych Szponiaków, poprzez duchy-totemy, aż po Incarna. Wiążą się z tym złożone obrzędy, długie medytacje i wyśpiewywanie plemiennych mantr (dużo prościej wygląda to w świecie duchów). Rytuał zmusza wzywane duchy, by odszukały tego, kto je przywołuje i nakazuje im pozostać przy nim – słabsze duchy nie mają dość mocy, by oprzeć się wezwaniu, natomiast silniejsze przybywają z ciekawości. Szansa powodzenia obrzędu zależy od doświadczenia mistyka, mocy ducha i grubości Bariery.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii musi przebić Barierę tak, jakby czynił to przechodząc do Umbry (test Gnozy, trudność równa wartości Bariery) – chyba że już znajduje się w Umbrze. Poziom mocy ducha (którą Narrator może określić na podstawie poniższej tabeli) wyznacza trudność próby wezwania:

Rodzaj ducha	Trudność
Szponiak	4
Strzępiak	5
Awatar totemu	7
Incarna	8-9
Awatar Celestiny	10

Każda godzina poświęcona przywoływaniu ducha pozwala o 1 obniżyć trudność próby (nie może jednak spaść poniżej 3). Garou wykonuje potenm test Gnozy i sprawdza efekt próby w następnej tabeli (patrz niżej):

Sukcesy	Efekt
1	Duch zjawia się po dłuższym oczekiwaniu, z początku wrogo nastawiony.
2	Duch przybywa szybko, ale nadal nie jest przychylny wzywającemu.
3	Duch zjawia się natychmiast i jest neutralnie nastawiony.
4	Życzliwy duch przybywa bezzwłocznie.
5	Duch objawia się natychmiast i jest przyjaźnie nastawiony.

Pech w teście najprawdopodobniej będzie miał tragiczne następstwa – może się okazać, że na wezwanie stawiły się nie te duchy, których oczekiwano, w dodatku w dużej liczbie bądź bardzo wrogie – nietrudno o spotkanie z całą sforą Zmór.

Narrator może dowolnie modyfikować powyższe tabele. W niektórych okolicznościach garou nie ma szans na wezwanie ducha, o którego mu chodzi, w innych natomiast trudno oczekiwać niepowodzenia. Dlatego też zalecamy Narratorowi indywidualne rozpatrywanie wszystkich przypadków odprawiania Rytuału i posługiwanie się zdrowym rozsądkiem.

Garou, któremu uda się wezwać awatara Incarna, zyskuje dwa punkty Mądrości.

Rytuał przebudzenia ducha

Poziom drugi

Odprawienie tego obrzędu służy obudzeniu śpiącego (nieaktywnego) ducha. Mistrz ceremonii wybija na jakimś

instrumencie (zwykle na bębnie) rytm, zaś inni uczestnicy (jeżeli takowi istnieją) kroczą powoli wokół niego, wtórując mu wyciem i powarkiwaniem.

Jeśli działaniu Rytuału poddany zostanie martwy obiekt, jego duch przebudzi się i będzie widoczny w Umbrze. Gdyby, na przykład, ożywić w ten sposób volkswagena busa, garou robiąc skok w bok widziałby go w Penumbrze jako nieruchomy element krajobrazu, dopóki ktoś w Tellurii nie zasiadłby za jego kierownicą i nie zaczął nim jechać – wówczas obserwator w Umbrze widziałby poruszający się pojazd bez kierowcy.

Można poddawać Rytuałowi rośliny (nazywa się go wówczas „święceniem") – ich duchy są przyjaźnie nastawione i po przebudzeniu chętnie służą swoją mocą, tak samo jak taleny (do jednokrotnego użytku). Duchy różnych roślin mogą świadczyć różne usługi – i tak na przykład poświęcona naparstnica zapewnia ochronę przed magią istot *faerie* (trudność ich zaklęć rośnie o dwa).

Mechanika gry: Przez cały czas mistrz ceremonii gra na instrumencie muzycznym lub śpiewa pieśń (talent nie gra roli). Trudność testu równa jest Szałowi ducha, przy czym niepowodzenie oznacza, że nie udaje się go obudzić. Od Narratora zależy, czy duch będzie nastawiony wrogo czy przyjaźnie do wzywającego go garou. Samo przebudzenie nie pozwala w żadnej mierze kontrolować jego poczynań – do tego potrzeba albo Daru, albo odprawienia *Rytuału przywiązania ducha*.

Tworzenie fetysza

Poziom trzeci

W tym Rytuale garou tworzy fetysz (przedmiot, w którym mieszka duch). Zaczyna się od oczyszczenia przyszłego fetysza przez zanurzenie w bieżącej wodzie (choćby z kranu), zakopanie w czystej ziemi, wystawienie na działanie wiatrów lub zawieszenie na trzy noce nad rozpalonym ogniem. Następnie trzeba namówić (lub zmusić) ducha, by wniknął w przygotowany przedmiot. Według Fianna, najlepsze efekty przynosi schlebianie mieszkańcom Umbry, natomiast Gnatożuje i Milczący Wędrowcy wolą przekupstwo (punktami Gnozy).

Mechanika gry: Mistrz ceremonii wykonuje test Spryt + Obrzędy (trudność 10). Każdy punkt Gnozy, jaki zgodzi się poświęcić podczas Rytuału (trwała strata), obniża trudność próby o 2. Pech w teście oznacza, że duch niespodziewanie uwalnia się (jeżeli został podstępem wciągnięty do współpracy, prawie na pewno zaatakuje garou). Jeśli wilkołak chce siłą zmusić ducha do zamieszkania w przedmiocie, musi przed tą próbą stoczyć z nim zwycięską walkę i obniżyć jego Moc do zera. Świeżo stworzony fetysz nie będzie działał, dopóki duch nie odzyska pełni Mocy (patrz *Odnawianie Mocy* na stronie 184).

Zdobycie totemu

Poziom trzeci

Dzięki temu Rytuałowi grupa garou otrzymuje własny totem. Najczęściej odprawia się go podczas tworzenia nowej watahy. Wszystkie wilkołaki, które chcą związać swą przyszłość z wybranym duchem-totemem, smarują sobie powieki naparem ze śliny i kłączy bylicy (lub inną substancją, uznawaną przez Gaję za świętą) i robią skok w bok, przechodząc do Umbry. Tam, w królestwie duchów, mistrz ceremonii przewodzi wilkołakom w pościgu tropem totemu. Dla każdego ducha taki „ślad" wygląda inaczej, ale jeśli garou jest godzien zwrócenia na siebie uwagi totemu, zawsze potrafi go odnaleźć. Spotkanie z totemem to jednak dopiero połowa sukcesu, gdyż teraz musi on zdecydować, czy członkowie watahy zasługują na to, by stać się jego przybranymi dziećmi – czasem będzie to wymagało wypełnienia wyznaczonej przez niego misji, choć zdarza się to niezmiernie rzadko, jeśli wszystkie wilkołaki mają już za sobą *Rytuał Przejścia*.

Mechanika gry: Aby odnieść korzyść z tego Rytuału, bohaterowie muszą wydać punkty na cechę Pozycję – Totem. W przeciwnym wypadku w ogóle się go nie odprawia.

Rytuały Kary

Obrzędy należące do tej grupy służą szczepom i plemionom do wskazania niewłaściwie zachowującemu się garou dopuszczalnych granic postępowania. Dzięki temu cała grupa staje się silniejsza: garou, włączając się w Rytuał kary, wyraża swoje przekonanie o wyższości praw watahy nad prawami jednostki.

Mechanika gry: Rytuał kary odprawia się wówczas, gdy przewinienie garou było bardzo poważne lub gdy nie poskutkowały łagodniejsze i mniej sformalizowane metody perswazji. Mistrz ceremonii wykonuje tu test Charyzma + Obrzędy (trudność 7, jeśli opis nie podaje inaczej). Niepowodzenie oznacza, że sama Gaja przesyła ostrzeżenie, że występek karanego wilkołaka nie usprawiedliwia przewidzianej dlań kary.

Głos szakala

Poziom drugi

Ten Rytuał odprawia się, gdy zachowanie jednego garou przyniosło wstyd nie tylko jemu samemu, ale całemu szczepowi czy wręcz plemieniu. Mistrz ceremonii dmucha z ręki pyłem lub popiołem na „przestępcę" i wypowiada słowa: „Twe (tchórzostwo/obżarstwo/samolubstwo itp.) dowodzi jasno, żeś z krwi szakala zrodzony, niech więc głos twój świadczy o prawdziwej twej naturze!". Po tych słowach głos ofiary Rytuału ulega przemianie i dopóki mistrz nie cofnie kary, może tylko wysoko, przenikliwie skamleć, działając wszystkim na nerwy.

Mechanika gry: Szakale, bo tak nazywa się poddanych temu Rytuałowi garou, odejmują dwie kostki od Puli przy wszystkich testach Społecznych, a ponadto tracą 2 punkty Chwały i 5 punktów Honoru. Mistrz ceremonii może w dowolnym momencie odwołać nałożoną karę, choć w szczególnie poważnych przypadkach zostaje ona utrzymana na stałe (stała jest również strata Sławy). Niektóre garou, chcąc odzyskać swój głos, dokonują niezwykłych czynów dla dobra Gai.

Kamień pogardy

Poziom drugi

Kamień pogardy jest kawałkiem skały, zamieszkanym przez złe duchy uosabiające wstyd, smutek i inne, podobne

im emocje. U niektórych plemion mamy do czynienia z dużym głazem, do którego wlecze się i przywiązuje ofiarę Rytuału, częściej jednak spotyka się niewielkie kamienie, przesycone złowrogą mocą. Poczynając od mistrza ceremonii, garou przekazują sobie kamień z rąk do rąk. Ofiarę zmusza się, by siedziała i patrzyła na nich, kiedy kolejno malują lub rzeźbią na kamieniu symbole hańby, drwiny itp., opowiadając jednocześnie złośliwą lub zawstydzającą historyjkę o uczynkach i ułomnościach karanego wilkołaka. Księżycowi Tancerze znani są z wyjątkowo twórczego podejścia do tych opowieści. Rytuał często trwa całą noc, a z upływem czasu relacje stają się coraz bardziej obelżywe i poniżające. Z nadejściem świtu kończy się wymierzanie kary, choć najlepsze opowieści i obelgi powtarza się jeszcze przez jakiś czas za plecami zainteresowanego. Takie zachowanie pociąga za sobą czasową utratę Sławy.

Mechanika gry: Wykonuje się standardowy test. Ofiara Rytuału zwykle traci 8 punktów Honoru i dwa Mądrości, które odzyskuje po dokonaniu chwalebnego czynu, zmazując tym samym znamię hańby.

Rytuał wygnania

Poziom drugi

Rytuał wygnania to często spotykana forma karania za drobne uchybienia i występki, których następstwa mogą być szczególnie dotkliwe podczas wojny. Ofiara obrzędu zostaje usunięta z plemienia, szczepu, czasem nawet własnej watahy, której członkowie traktują ją odtąd jak powietrze, ignorując jej istnienie i tym samym zmuszając do samodzielnego zadbania o własne potrzeby. Wprawdzie inne garou nie mogą podejmować otwarcie żadnych wrogich działań przeciw takiemu „nie-wilkowi", ale to tylko teoria – często zdarzają się „przypadkowe" zranienia i pobicia wygnanych wilkołaków. Dopiero w sytuacji, kiedy zagraża takiemu osobnikowi śmiertelne niebezpieczeństwo, plemię (a zwłaszcza przyjaciele i towarzysze z watahy) będzie skłonne mu pomóc, choć nie bez szemrania i narzekań. Poza tym nieszczęśnik jest dla nich niczym. Uczestnicy Rytuału stają w kręgu (wokół karanego, jeśli jest akurat obecny), po czym każdy z nich dwukrotnie (raz do Gai, raz do swych współplemieńców) wykrzykuje imię pechowca, po którym dodaje: „Nie mam takiego brata wśród wszystkich dzieci Gai" (lub „takiej siostry"), odwraca się przez lewe ramię i staje tyłem do środka koła. Kiedy wszyscy wypowiedzą przewidziane Rytuałem słowa, oddalają się w milczeniu w ciemność.

Mechanika gry: Wygnanie obowiązuje zwykle od jednej fazy księżyca do następnej, może jednak zostać utrzymane w mocy tak długo, jak zażyczy sobie przywódca szczepu czy plemienia, a w przypadku szczególnie ciężkich przestępstw – nawet na zawsze. Tym samym garou przestaje być członkiem macierzystego plemienia.

Wygnanie pociąga za sobą utratę jednego punktu Chwały, pięciu punktów Honoru i punktu Mądrości.

Kpina

Poziom trzeci

Rytuał ten jest poważniejszą odmianą obrzędu *Kamienia pogardy*. Jedynym jego celem jest ośmieszenie

ofiary, a dokonują tego Półksiężyce i Księżycowi Tancerze, którzy w specjalnie przygotowanych na tę okazję pieśniach, tańcach i przedstawieniach wyśmiewają jej zachowanie. Obrzęd zawsze odprawiany jest podczas zgromadzenia, kiedy cały szczep może obserwować reakcje karanego w ten sposób garou. Wilkołaki znane są z tego, że z czcią odnoszą się do ustnie przekazywanej tradycji, toteż można mieć pewność, iż pamięć *Kpiny* nie zaginie i przez stulecia będzie żyła wśród członków szczepu. Oczywiście takie „uhonorowanie" oznacza znaczną stratę Sławy. Dzieci podśmiewają się półgębkiem, nucąc sprośne piosenki, a dorośli długo jeszcze mówiąc o ofierze *Kpiny* sięgają po najdowcipniejsze cytaty. Zwykle żarty takie mają ograniczony zasięg i nie wychodzą poza plemię, ale Oszuści i Księżycowi Tancerze z przyjemnością podzielą się nimi z każdym napotkanym garou.

Mechanika gry: Poziom trudności Rytuału równy jest Randze przestępcy + 4. Jeśli test zakończy się powodzeniem, ofiara traci na stałe jeden poziom Rangi (Sława zostaje obniżona do wartości początkowych, właściwych Randze o jeden niższej). Nic nie stoi na przeszkodzie, by garou w zwykły sposób zdobył te punkty ponownie. Jeśli Rytuał nie powiedzie się, Ranga garou nie ulega obniżeniu, zaś w przypadku Pecha, mistrz ceremonii traci pięć punktów Mądrości i sam staje się ofiarą *Kpiny*.

Polowanie

Poziom trzeci

Polowanie zwołuje się przeciwko garou, które dopuściły się najcięższych zbrodni, ale nie straciły do reszty honoru. Najczęściej ściga się morderców (ale nie zdrajców) i im podobnych. Wszyscy uczestnicy *Polowania* farbą lub glinką malują na ciele prastare symbole, dzięki którym wszędzie są rozpoznawani jako Myśliwska Wataha (znalezienie się w jej składzie uważane jest za wielki zaszczyt) i wszystkie garou schodzą im z drogi. Mistrz ceremonii, zwany tu Głównym Łowczym, prowadzi *Polowanie*, które jest dokładnie tym, na co wskazuje nazwa: przestępcę należy wytropić i zabić. Nie ma mowy o wybaczeniu, choć sama śmierć oczyszcza garou z winy. Powstało wiele tragicznych opowieści o garou postawionych przed wyborem – złamać daną przysięgę lub popełnić zbrodnię, które wolały dotrzymać słowa i stać się ofiarą *Polowania*, po czym w ostatnich chwilach życia wykazywały się takim męstwem, że pośmiertnie zyskiwały ogromną Sławę.

Mechanika gry: Rytuał ten można odgrywać zgodnie z regułami z *Rozdziału dziewiątego*. Drugą metodą jest wykonanie przez mistrza ceremonii testu Charyzma + Obrzędy (trudność równa jest Randze potępionego garou + 4). Niepowodzenie w teście oznacza, że ścigany dzielnie stawił czoło myśliwym i zasłużył na pośmiertną Sławę, zaś Pech – że udało mu się wymknąć i odtąd żył będzie jako ronin.

Zerwanie Zasłony

Poziom czwarty

Rytuał ten, zwany również *Szaleństwem Akteona*, stosowany jest wobec ludzi, którzy w jakiś szczególny sposób narazili się garou. Niekonieczne przez działanie bezpośrednio przeciw wilkołakom, ale także akty wrogie wobec Gai i jej dzieci. W tym obrzędzie Zasłona zostaje usunięta, przez co człowiek widzi (i zapamiętuje) ścigających go całą noc garou takimi, jakimi są naprawdę.

Mistrz ceremonii stawia przy śpiącym pojemnik z palącym się gnojem i ziołami, a płomień i dym wypalają Zasłonę z umysłu nieszczęśnika. Po przebudzeniu ofiara staje się obiektem polowania, które może (choć nie musi) zakończyć się jej śmiercią. Ci, którzy przeżyją, najczęściej popadają w szaleństwo (ich umysły nie są sobie w stanie poradzić z tym, co widzieli). Tylko nielicznym udaje się pokonać strach i żyć normalnie.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii umieszcza torebkę specjalnie spreparowanych zwierzęcych odchodów zmieszanych z ziołami w promieniu 3 metrów od śpiącej osoby. Podczas odprawiania Rytuału z torebki unosi się gęsty dym. Niepowodzenie oznacza, że Zasłony nie udało się usunąć, zaś Pech sprawia, że garou sam wpada na jedną noc w Delirium.

Uwaga: Tylko forma crinos wywołuje Delirium, ale Narrator może w pewnych szczególnych okolicznościach dopuścić podobny efekt przy ujrzeniu wilkołaka w postaci glabro lub hispo.

Kły zemsty Gai

Poziom piąty

Tę jedną z najsurowszych kar garou wymierzają zdrajcom – tym, którzy są w zmowie ze Żmijem; tchórzom, których postępowanie prowadzi do śmierci wielu pobratymców itp. Zdrajca zostaje zabrany do miejsca, w którym ziemia jest wyschnięta, spękana i kamienista. Mistrz ceremonii przebija sobie dłoń zaostrzoną gałązką drzewa lub ostrą krawędzią kamienia i recytuje listę grzechów zdrajcy, smarując własną krwią jego oczy, uszy i czoło, płacząc z wściekłości i smutku. Rytuał zaczyna się na dobre, gdy krew i łzy spłyną na ziemię: od tego momentu wszystko, czego zdrajca dotknie, a co pochodzi od Gai, zmieni się pod jego dotykiem w tnące niczym brzytwa, srebrne ostrze (do momentu, aż straci kontakt z jego ciałem). Następnie puszcza się go wolno, a w pościg za nim ruszają wybrani myśliwi w postaci crinos. Nawet ziemia, po której stąpa, kaleczy mu stopy i dzięki temu agonia jest wyjątkowo bolesna i długa. Imię zdrajcy zostaje wymazane ze wszystkich opowieści i nie wymawia się go już inaczej, niż tylko jako przekleństwo.

Mechanika gry: Zdrajca nie może przejść do Umbry, dopóki ma na sobie krew mistrza ceremonii. Nikomu nie udaje się przeżyć tego Rytuału.

Rytuały Sławy

Ta grupa obrzędów została poświęcona uhonorowaniu uczynków pojedynczych garou oraz uzyskaniu przez wilkołaka nowej pozycji w wataże lub szczepie. Garou równie mocno pragną przeżyć taki Rytuał, jak obawiają się Rytuałów Kary.

Mechanika gry: Te Rytuały wymagają od mistrza ceremonii testu Charyzma + Obrzędy (trudność 6, jeśli opis nie podaje inaczej).

Rytuał pierwszej rany

Poziom pierwszy

Uroczystość tę urządza się z okazji odniesienia przez garou pierwszej rany w walce. Każde plemię świętuje tę okazję we właściwy sobie sposób, ale u wszystkich taka oznaka męstwa spotyka się z uznaniem i zasługuje na specjalne traktowanie. Często w ranę wciera się popiół, co sprawia, że na zawsze pozostaje po niej blizna, z której można być dumnym. U Pomiotów Fenrisa Rytuał nieodmiennie kończy się całonocną szaloną hulanką, z mnóstwem walk i picia. Patrzący w Gwiazdy wolą kończyć obrzęd długimi filozoficznymi dysputami o naturze odwagi i duchowym znaczeniu miejsca i sposobu zadania rany.

Mechanika gry: Do odprawienia Rytuału wystarczy obecność mistrza ceremonii i ranionego garou, ale i tak zwykle towarzyszą im wszyscy przedstawiciele watahy czy szczepu. Jeśli Rytuał potoczy się zgodnie z oczekiwaniami, garou zyskuje dwa punkty Chwały.

Rytuał przejścia

Poziom drugi

Po Pierwszej Przemianie, kiedy szczenię uświadomi sobie swą prawdziwą wilkołaczą naturę, poddawane jest *Rytuałowi przejścia* – dopóki to nie nastąpi, nie będzie traktowane z szacunkiem należnym dorosłemu garou Obrzęd ten to w istocie seria niebezpiecznych prób, w których garou ma dowieść swej odwagi, honoru i mądrości. Rzadko jednak zdarza się, żeby młody wilkołak przechodził ten Rytuał w pojedynkę – zwykle przyłączają

się do niego przyszli towarzysze z watahy, szczenięta aspirujące do dorosłości w tym samym momencie. Przyszła wataha zostaje wysłana w świat z misją i dostaje bezwzględny zakaz powrotu, dopóki nie dokona wszystkiego, co w jej mocy, by cel swój osiągnąć. W różnych plemionach młodym wyznacza się różne zadania – u Wendigo najczęściej jest to misja z pogranicza sennej wizji, podczas gdy Pomiot Fenrisa po prostu wysyła swoje młode w bój ze służalcami Żmija. Szczeniętom często towarzyszy w tej misji niewidzialny duch, którego zadaniem jest zdanie starszyźnie raportu z poczynań przyszłych garou.

Jeśli wyprawa zakończy się powodzeniem, mistrz ceremonii odprawia Rytuał i naznacza każdego szczeniaka piktogramem oznaczającym prawdziwego, dorosłego garou – rysunki te zwykle maluje się na ciele, tylko Czerwone Szpony wycinają je w skórze młodych herosów.

Jeśli misja się nie powiedzie, szczenięta uznawane są za obywateli drugiej kategorii, aż do następnej sytuacji, w której będą mogły się wykazać.

Uhonorowanie

Poziom drugi

Ten Rytuał odprawiany jest wówczas, gdy plemię bądź szczep pragnie oddać garou cześć w uznaniu jego zasług i cierpień, które przeżył, by osiągnąć obecny status. Członek starszyzny nakazuje mu wystąpić z grupy, tak samo, jak w przypadku, gdyby starsi chcieli go ukarać, a kiedy garou zbliża się do niego, zaczyna recytować wszystkie jego chwalebne uczynki. Od tego zaczyna się Rytuał *Uhonorowania*, podczas którego każdy, kto zechce, może przemówić w imieniu bohatera. Na zakończenie mistrz wypowiada mniej więcej takie słowa: „Niech więc wszem i wobec wiadome będzie, że oto wzniósł się wyżej w swym plemieniu, szczepie i wszędzie wśród Ludu".

Mechanika gry: Obrzędu dokonuje się, gdy garou ma na swym koncie 10 czasowych punktów Sławy w jednej z kategorii i chce je wymienić na permanentny punkt Sławy. Jeśli nie będzie sprzeciwów (patrz niżej), trudność testu równa jest 4. Jeżeli zasługi kandydata zostaną podane w wątpliwość, poziom trudności podnosi się o 2. Wystarczy jeden sukces w teście, natomiast niepowodzenie traktuje się jako przestrogę udzieloną przez Gaję, która uznała kandydata za niegodnego zaszczytu. Pech oznacza, że przed ponownym *Uhonorowaniem* garou musi odprawić pokutę. Cóż zrobić, społeczeństwo nie jest sprawiedliwe.

Zdarza się czasem, choć rzadko, że ktoś z zebranych kwestionuje Rytuał, wstając ze swego miejsca i przerywając mistrzowi ceremonii pytaniami, szyderstwami i głośno wypowiadanymi niepochlebnymi sądami o kandydacie. Kandydat musi wykonać test Szału – jeśli wpadnie w furię, Rytuał na tym się kończy, jeżeli natomiast uda mu się zachować spokój, a obrzęd zakończy się sukcesem, przez trzy księżyce nikomu nie wolno podawać w wątpliwość jego zasług (przez półtora miesiąca nie wolno sprzeciwiać się dalszym Rytuałom *Uhonorowania*, którym jest poddawany).

Rytuały Pór Roku

Forma Rytuałów należących do tej grupy bardzo zależy od odprawiających je plemion i miejsca, w którym się odbywają. Każdy szczep i każde plemię w charakterystyczny dla siebie sposób czci zmiany pór roku – niektóre urządzają obchody tylko przy przesileniach i równonocach, inne przynajmniej raz w miesiącu, ale wszystkie plemiona bez wyjątku czynią to co jakiś czas. Są to fundamentalne dla garou Rytuały, w których oddaje się cześć odwiecznemu cyklowi życia i śmierci i odnawia moc łączącą wilkołaki z Gają, Matką Ziemią. Dlatego właśnie niektóre z nich uważają, że zarzucenie tych obrzędów mogłoby mieć straszne konsekwencje. Najwięksi mistycy (albo, jak kto woli, najwięksi wariaci) twierdzą wręcz, że bez Rytuałów Pór Roku Gaja nie dostrzegałaby sensu w podtrzymywaniu całego cyklu i świat znalazłby się w objęciach wiecznej zimy… albo czegoś jeszcze gorszego.

Mechanika gry: Oczywiste jest, że Rytuały Pór Roku muszą być odprawiane w ściśle określonym momencie, któremu oddaje się w nich cześć. Wymagana jest obecność przynajmniej pięciu garou. Mistrz ceremonii wykonuje test Wytrzymałość + Obrzędy (trudność 8, a w caernie 8 minus poziom caernu, np. dla Rytuału odprawionego w caernie o poziomie 3 byłaby równa 5 (8-3=5).

Odrodzenie

Poziom drugi

Ten Rytuał odprawiany jest podczas wiosennego zrównania dnia z nocą – rozpoczyna się o świcie, kiedy to mistrz ceremonii prowadzi zgromadzonych na wyprawę do Umbry. Często misja ma charakter czysto symboliczny, ale ostatnio, kiedy nadchodzi czas Apokalipsy, wędrowcy napotykają w królestwie duchów prawdziwe niebezpieczeństwa (albo też to niebezpieczeństwa wychodzą im naprzeciw).

Stałymi składnikami misji jest siedem prób, symbolizujących siedem bram, które bronią dostępu do Podziemnego Świata. Rodzaj prób zależy od plemienia, ale zawsze garou stają przed siedmioma różnymi testami – od walki ze Zmorą po odnalezienie zaginionego w Głębokiej Umbrze fetysza. Każda próba wymaga od uczestnika wyzbycia się czegoś, co posiada (np. cennego fetysza) bądź cząstki własnej natury (starych żalów, fałszywej dumy itp.). Jeśli garou zdołają pokonać owe siedem bram, uda im się odegnać duchy zimy, doprowadzić do odrodzenia Ziemi i nadejścia zielonej wiosny – czasu narodzin.

Kiedy Rytuał kończy się, garou wracają do swoich ciał. Uroczystość ta jest znakomitą okazją do odwiedzenia Krewniaków lub znalezienia innych ludzi czy wilków i przypomnienia sobie cielesnych rozkoszy. Wilkołaki oddają w ten sposób cześć pięknu życia i lepiej uświadamiają sobie konieczność zachowania ciągłości istnienia własnej rasy. Nie dziwota więc, że tej nocy poczętych zostaje najwięcej szczeniąt – metysów, bo, mimo iż związki takie są obłożone obyczajowym tabu, nietrudno zapomnieć się i zatracić w Rytuale.

Rytuał zimowych wichrów

Poziom drugi

Noc przesilenia zimowego jest najdłuższą nocą w roku, podczas której w wielkich bólach odradza się Helios, a on właśnie sprawia, że dni zaczynają się wydłużać. Wtedy to, w samym środku zimy, garou – dzieci księżyca – celebrują moment „życia w śmierci". Są wśród nich tacy, którzy wierzą, iż zaprzestanie odprawiania Rytuału pozwoli nocom wydłużać się bez końca, aż Gaja okryje się wiecznym zmrokiem, cierpiąc okrutny ból. Większość współcześnie żyjących wilkołaków uważa to za zwykły przesąd, ale i oni z entuzjazmem włączają się w obchody święta.

Rytuał zimowych wichrów ma wiele odmian. W najpopularniejszej z nich mistrz ceremonii gromadzi uczestników wokół niewielkiego ogniska, po czym intonuje niski skowyt, z początku brzmiący jak gardłowy warkot, a kończący się wysokim, przenikającym do kości crescendo. Do wycia przyłączają się inni, a kiedy mistrz stwierdzi, że napięcie sięgnęło zenitu, chwyta płonącą gałąź (którą czasem zastępuje elektryczna lampa) i biegnie z nią w las. Pozostałe garou ruszają w ślad za nim, również z rozpalonymi szczapami w rękach. Pędzą najszybciej, jak to możliwe, hałasując na potęgę – robią to po to, aby dać Gai siłę, która pozwoli jej zrodzić słońce i odstraszyć sługi Żmija.

Wreszcie mistrz prowadzi wszystkich z powrotem do ogniska, gdzie rzucają gałęzie w niszczący ogień. Wszystko kończy się trwającą do białego rana hulanką. O świcie odrodzone słońce zostaje powitane ostatnim, triumfalnym wyciem wszystkich zgromadzonych.

Wielkie łowy

Poziom drugi

W tym Rytuale, odprawianym w przeddzień letniego przesilenia, garou uroczyście obchodzą panowanie Heliosa, który wtedy najdłużej przebywa na niebie i znajduje się u szczytu swojej mocy. Tak jak promienie słońca odsłaniają skryte pod osłoną mroku tajemnice, tak samo wilkołaki porzucają wszelkie subtelności i pozwalają, by skowyt, wyrażający ich potęgę i gniew, rozbrzmiał nad światem. Przez ten jeden dzień i jedną noc w roku stworzeniom Żmija jest niezwykle trudno ukryć się przed myśliwymi garou.

Dokładnie o północy, zanim zacznie się najdłuższy dzień w roku, mistrz ceremonii prosi Gaję o wskazanie szczepowi istoty (lub istot) godnych stania się zwierzyną w *Wielkich łowach*. Wszystkie garou śpiewają pieśni, wyją i opowiadają sobie dzieje bohaterów. Często towarzyszy temu obrzęd wspólnego upuszczania krwi – każdy wilkołak zadaje sobie ranę i oddaje kilka kropli krwi do wspólnego pucharu. Zmieszaną krwią maluje się znaki na czołach i piersiach myśliwych. O świcie Gaja śle czekającemu szczepowi znak, kto jest zwierzyną. Może to uczynić na rozmaite sposoby – zesłać wizję pogrążonemu w transie Wendigo, mistrzowi ceremonii lub sprawić, że na ekranie starego telewizora w caernie Gnatożujów pojawi się wiadomość z ostatniej chwili. Niemal zawsze wybrańcem staje się któryś ze Żmijowych sługusów, ale bywa

i tak (choć niezmiernie rzadko), że Gaja domaga się poświęcenia w łowach jednego ze swoich dzieci, zawsze znamienitego wojownika. Zdarza się to w chwilach naprawdę wyjątkowych, wymagających wielkich ofiar – ponoć uwolniony duch wojownika natychmiast staje się aniołem zemsty Gai.

Łowy muszą się zakończyć przed północą. Jeśli garou dopadną zwierzyny, jej krwią skrapiają ziemię (lub eter, jeśli polowanie odbywa się w Umbrze), składając w ten sposób ofiarę Gai. Niepowodzenie uznaje się za przerażający omen na nadchodzący rok. Niektórzy z Teurgów twierdzą, że w roku Apokalipsy żadnemu szczepowi nie uda się zakończyć łowów sukcesem. Udział w udanych *Wielkich łowach* nagradzany jest punktami Chwały, których liczba zależy od pokonanych w czasie polowania niebezpieczeństw.

Mechanika gry: Uczestnicy udanych łowów zyskują trzy punkty Chwały. Jeśli polowanie było nieudane, biorące w nim udział garou tracą po dwa punkty Chwały. Ponadto aż do następnego letniego przesilenia trudność wszystkich odprawianych przez szczep Rytuałów zwiększa się o 1.

Rytuał Keres

Poziom czwarty

W noc jesiennego zrównania dnia z nocą odprawiany jest *Rytuał Keres*. Keres była żyjącą przed wiekami wilkołaczycą z plemienia, którego nazwę trudno dziś odkryć (choć Czarne Furie mówią, iż legendarna garou była jedną z nich). Legenda mówi, że kiedy Keres, do końca wierna towarzyszom z watahy, została otoczona w jaskini przez sługi Żmija, mając za towarzystwo jedynie ciała poległych braci, wolała pożreć ich zwłoki, niż pozwolić, by zbezcześcił je dotyk ohydnych łap. Następnie, silniejsza dzięki duchom zmarłych, rzuciła się w bój i uśmierciła dziewięć razy po dziewięć Żmijowych bestii zanim sama poległa. Odwaga Keres sprawiła, że Gaja pozwoliła jej duchowi i duchom jej przyjaciół na zawsze zamieszkać w Głębokiej Umbrze. Po dziś dzień mistycy garou donoszą o przelotnych spotkaniach z watahą pięknych wilkołaków.

Rytuał Keres to wspaniała uroczystość, w której mistrz ceremonii przewodzi chóralnemu odśpiewaniu żałobnych hymnów ku czci wszystkich poległych w służbie Gai. Nawet najwięksi wojownicy mogą przy tej okazji głośno wyznać swoje cierpienie, żal i strach, by czerpać pociechę z obecności tych, którzy przeżyli. Wilkołaki siadają tworząc krąg, który ma symbolizować wieczny, opiekuńczy uścisk Gai, po czym kolejno snują opowieści o bólu, jakiego każdy z nich doświadczył. Po zakończeniu opowieści, każdy garou wrzuca do środka kręgu Talizman Keres – przedmiot reprezentujący jego uczucia. Wszystkie garou przed obrzędem przygotowują sobie z drewna (w dowolnej formie) Talizmany Keres – u Czarnej Furii może to być jej podobizna z opuszczoną głową, zaś u Milczącego Wędrowca – papierowy wilk z połamanymi łapami. Ważne jest, by sam twórca pojmował znaczenie tego symbolu.

Mistrz ceremonii opowiada jako ostatni i jako ostatni dorzuca do stosu swój talizman. W tej samej chwili

pozwala, by w jego ciele skupiło się i przepłynęło przez niego cierpienie całego plemienia i wzywa Keres, która ma przybyć i zabrać talizmany, a w zamian obdarzyć plemię siłą. Jeżeli mu się to uda, talizmany znikają w nagłym rozbłysku ognia. Wszystkie garou biorą do ust odrobinę pozostałego po nich popiołu, dzięki czemu Keres obdarza je cząstką swojej siły. Rytuał kończy się hulanką, w której garou świętują pozbycie się śladów Żmijowego plugastwa.

Mechanika gry: Każdy z uczestniczących w Rytuale Keres wilkołaków może wykonać test Wytrzymałość + Obrzędy (trudność 7) – sukces oznacza zyskanie na stałe jednego punktu Siły Woli, dzięki której łatwiej jest walczyć z własnymi obawami i bólem. Niepowodzenie przynosi mistrzowi ceremonii hańbę w oczach plemienia, zaś Pechowe odprawienie Rytuału może sprawić, że Keres zaatakuje szczep, który ją wezwał, nie mogąc znieść najmniejszej nawet słabości w garou.

Pomniejsze Rytuały

Do Pomniejszych Rytuałów zalicza się obrzędy, które stały się częścią codziennego życia garou. Prawie każdy z wilkołaków korzysta z mocy przynajmniej kilku z nich.

Istnieje niezliczone mnóstwo odmian Pomniejszych Rytuałów, jakie dostępne są garou – te opisane poniżej to ledwie niewielka próbka. Wilkołaki często opracowują własne Rytuały, które pomagają im umocnić więź łączącą je z Gają, z totemem czy z braćmi z watahy.

Mechanika gry: Pomniejsze Rytuały nabywane za punkty jako cecha Pozycji kosztują o połowę mniej od zwykłych Rytuałów (dwa za punkt), zaś nauczenie się ich zajmuje o połowę mniej czasu. Na odprawienie Pomniejszego Rytuału potrzeba zaledwie od dwóch do pięciu minut, czyli znacznie mniej niż w przypadku innych obrzędów. Regularne odprawianie którejś z pomniejszych ceremonii ułatwia osiągnięcie różnych celów. Narrator powinien od czasu do czasu wymóc na graczach odegranie całej inwokacji, podkreślając w ten sposób jej regularność.

Oddech Gai

Garou trzynaście razy głęboko zaciąga się oddechem Gai (powietrzem), oczyszczając umysł ze wszystkiego poza swą miłością do niej.

Mechanika gry: Ten Rytuał trzeba odprawiać przynajmniej raz dziennie przez cały cykl księżyca – pozwoli to obniżyć o jeden trudność jednej próby leczenia lub wykrycia.

Modlitwa do zdobyczy

Jest to szczególna odmiana Rytuału Zadośćuczynienia, w której garou, tuż po uśmierceniu zwierzyny, przechodzi do Umbry, by podziękować duchowi zwierzęcia, że zgodził się poświęcić dla jego dobra. Odprawienie tego Rytuału uważa się za wyraz szacunku wobec Gai, jej dzieci i samej istoty życia.

Mechanika gry: Przez miesiąc garou powinien dziękować w ten sposób duchom wszystkich zabitych przez siebie stworzeń Gai (nie dotyczy to pomiotu Żmija). Jeśli dopełni tego warunku, trudność testów, jakie wykonuje przy kontaktach z duchami Natury, zmniejsza się o 1 – do czasu, gdy któregoś razu garou zabije i nie odmówi modlitwy.

Modlitwa myśliwego

Różnie może wyglądać *Modlitwa myśliwego*, ale zawsze odmawia się ją na początku polowania, wychwalając Gaję i jej stworzenia.

Garou musi wybrać przedmiot, w którym jego modlitwa zostanie przechowana – może to być równie dobrze

stary pas jak i ząb zwierzęcia, byle tylko wilkołak miał go ze sobą na polowaniu. Jeśli go zgubi, musi wybrać nowy i zacząć Rytuały jeszcze raz.

Mechanika gry: Jeśli przez trzy księżycowe cykle garou odprawi ten Rytuał przed każdym polowaniem, zyska dodatkową kostkę do testów tropienia – dopóki wytrwa w modlitwie (przed każdymi łowami). Jeżeli choć raz zapomni, muszą znów minąć trzy miesiące modłów, by odzyskał premię.

Pierwotne rytmy

Odprawienie tego Rytuału jest wyrazem czci, jaką garou darzy własny totem. Każdy duch ma charakterystyczny dla siebie rytm, który wilkołak wybija przy pomocy specjalnie w tym celu przygotowanych pałeczek. Tradycyjnym materiałem na „pałeczki" jest kość, ale można je zrobić z dowolnej substancji.

Mechanika gry: Jeżeli garou odprawia ten Rytuał trzy razy dziennie przez minimum trzy dni, zyskuje dodatkową kostkę do Puli Kostek przy jednym z działań podejmowanych w Królestwie duchów. Po wykorzystaniu szansy, w ten sam sposób trzeba sobie zasłużyć na kolejną.

Pozdrowienie księżyca

Ten Rytuał polega na wyśpiewaniu wspaniałego hymnu na cześć Luny – garou wyjąc przesyła księżycowi wyszukane wyrazy szacunku i pozdrowienia. Treść hymnu zależy od fazy księżyca.

Mechanika gry: Po odprawieniu tego Rytuału, garou może co noc o wschodzie księżyca dodać jedną kostkę do niektórych społecznych testów (aż do następnej fazy księżyca). Obowiązuje to w sytuacjach, kiedy ma do czynienia z wilkołakami spod takiego Patronatu, jaka jest faza księżyca.

Pozdrowienie słońca

Ten Rytuał najczęściej odprawiają gurahlowie (niedźwiedziołaki), ale potrafią to również niektóre Dzieci Gai oraz nieliczni Uktena i Wendigo. Obrzęd przypomina *Pozdrowienie księżyca*, a odprawia się go o wschodzie słońca.

Mechanika gry: Garou musi wyśpiewywać pochwalne hymny na cześć Heliosa przez dziewięć kolejnych dni. Może wówczas rzucić jedną kostką więcej przy próbie wyczucia Żmijowych istot lub śladu jego dotyku. Ważne jest, by nie przerwać Rytuału choćby na jeden dzień – gdyż w takim przypadku trzeba rozpocząć go od nowa.

Sława

Sławę garou określają trzy cechy: Chwała (mająca związek z męstwem w walce, gotowością do podejmowania ryzyka i odniesionymi zwycięstwami), Honor (odpowiadający za poczucie obowiązku, etykę, moralność i godność osobistą) oraz Mądrość (erudycja, cierpliwość, spryt, przenikliwość i więź z duchami).

Reguły gry rządzące Sławą nie zostały oparte na punktach doświadczenia, lecz wyłącznie na *role-playing*. Sława ma być swoistym miernikiem tego, w jakim stopniu bohater prowadzi swe życie w zgodzie z oczekiwaniami stawianymi członkowi kultury garou, a ponieważ Patronat wyznacza wilkołakowi miejsce w społeczeństwie, ma również znaczny wpływ na Sławę. Można zdobyć sporo doświadczenia grając wbrew temu, co „przewidziane" zostało przynależnością do Patronatu, ale na Sławę liczyć nie należy.

Garou o wyraźnie niższej Sławie powinny traktować inne, wyżej stojące w hierarchii wilkołaki z należytą dozą szacunku i czci. Jeśli nie będą tego robiły, grozi im utrata Honoru, a nawet Mądrości.

Sława występuje (na karcie) dwóch postaciach: ma określony poziom (kropki), który wskazuje jej niezmienną wartość oraz Pulę Sławy (kwadraty), czyli punkty uzyskane czasowo. W przeciwieństwie do Szału, Gnozy czy Siły Woli (patrz dalej), Pula Sławy może przewyższyć poziom Sławy. Każdy z bohaterów oceniany jest w trzech kategoriach, czyli ma trzy poziomy i Pule Sławy: Chwała, Honor i Mądrość. Poziom Sławy jest wartością dość stabilną i ulega zmianom dopiero w bardzo dramatycznych okolicznościach, natomiast liczba czasowo posiadanych punktów zmienia się w sporym zakresie.

Zdobywanie coraz większej Sławy prowadzi do podniesienia Rangi garou (więcej informacji na ten temat znajdziecie w *Rozdziale ósmym Mechanizmy gry*).

Sława na początku gry

Każdy wilkołak rozpoczyna grę z trzema stałymi punktami Sławy, podzielonymi między poszczególne składniki zgodnie z wymaganiami Patronatu (patrz tabela *Ranga*, strona 195). Zawdzięcza je wydarzeniom towarzyszącym Rytuałowi Przejścia, toteż jeśli Narrator prowadzi preludium, punkty te pojawiają się dopiero po Rytuale.

Sprowadza się to do tego, że bohaterowie zaczynają z Rangą równą 1.

Chwała

Ci, którzy wyróżniają się z tłumu dzięki dokonywaniu mężnych czynów i wypełnianiu niebezpiecznych misji, okrywają się chwałą. Garou z wysoką Chwałą są szeroko znane i powszechnie poważane przez swych współbraci, za wyjątkową odwagę, umiejętność walki i zdolność osiągania zamierzonych celów. Jedynym sposobem zdobycia Chwały jest wsławienie się nieprzeciętnym czynem.

Kredo Chwały

Będę mężny
Będę spolegliwy
Będę hojny
Będę bronił słabszych
Będę zabijał Żmija

Honor

Pojęcie Honoru jako kombinacji dumy, godności i prawości jest jednym z nielicznych środków służących wymuszeniu przestrzegania obowiązujących wśród wilkołaków praw. Zdobycie punktów Honoru oznacza potwierdzenie uczciwości i wierności garou. Jest również oznaką szacunku i zazdrośnie strzeżonym źródłem słusznej dumy.

Osoba honorowa przestrzega najsurowszych zasad moralnych i śmiało stawia czoło niebezpieczeństwom

i wrogom, a zaszczytnych uczynków dokonuje nie bacząc na konsekwencje. Honor wyraża zrozumienie i bezwzględną wierność kodeksowi postępowania – *Litanii*. Ci, którym na nim zależy, nie mogą splamić się kłamstwem i oszustwem. Wymaga się od nich szczególnej godności i umiejętności docenienia, na czym polega odpowiedzialność wynikająca z prawdziwej moralności.

Honor łatwo stracić wpadając w furię, gdyż wówczas nietrudno o popełnienie najgorszych czynów.

Przysięga Honoru

Będę okazywał szacunek
Będę lojalny
Będę sprawiedliwy
Będę dotrzymywał słowa
Przyjmę każde uczciwe wyzwanie

Mądrość

Szczególną czcią, szacunkiem i poważaniem otaczają garou swoich mędrców. Reputację zawdzięczaną Mądrości trudno porównywać z pozycją zyskaną dzięki Chwale. Osoba uważana za mądrą potrafi odróżnić prawdę od fałszu oraz roztropnie i sprawiedliwie osądzać czyny innych.

Mądrość można zdobyć tylko wykazując się wiedzą i trzeźwością sądów w krytycznych sytuacjach.

Kredo Mądrości

Będę spokojny
Będę rozważny
Będę opanowany
Będę miłosierny
Pomyślę, zanim zadziałam i wysłucham, zanim pomyślę

Zyskiwanie i tracenie Sławy zostało opisane w *Rozdziale ósmym: Zasady*.

Testy Sławy (reguły opcjonalne)

Testy bazujące na Sławie bohatera mogą się przydać do określenia reakcji innych garou, co ułatwia rozstrzyganie sytuacji, w których bierze udział większa grupa. Można wykonać test w oparciu o wartość Sławy, bądź też posłużyć się nią jako stopniem trudności testu wykonywanego przez innych. Poniżej podajemy kilka przykładowych rozwiązań.

Testy Chwały

Test taki wykonujemy chcąc np. sprawdzić, czy bohater (lub cała wataha) zostanie dopuszczony do udziału w wyprawie wojennej. Jest to też miernik tego, jak „sławny" jest garou, gdyż o wilkołakach znanych ze swej Chwały często opowiada się przy ogniskach. Inne okoliczności sprzyjające testowi Chwały to sytuacje, w których w grę wchodzi przewodzenie grupie garou – niewielu słyszało o bohaterze z niską Chwałą, a takich, którzy w ogóle Chwałą wykazać się nie mogą, często uznaje się za słabych i tchórzliwych.

Testy Honoru

Test Honoru możemy wykonać, gdy ciekawi nas, czy bohater zostanie uznany za uczciwego i godnego zaufania, jak również czy wystarczająco ściśle przestrzega praw garou (w szczególności *Litanii*). Ma to ogromne znaczenie, gdy wilkołak staje przed starszyzną plemienia, gdyż to właśnie Honor, nie Chwała, może zrobić na nich wrażenie. W niektórych okolicznościach można w ten sposób określić, czy bohater traktowany jest z szacunkiem. Narrator może zezwolić na test Honoru garou, który z jakiegoś powodu chce się przekonać, czy planowany czyn będzie „honorowym" rozwiązaniem. Wilkołaki o niskim Honorze traktowane są podejrzliwie, zaś te o Honorze równym 0 zajmują pozycję niewiele lepszą od wyjętych spod prawa. W rozmowie ze starszymi rzetelność ich słów badana jest mocą Daru *Prawda Gai*.

Testy Mądrości

Pozwalają określić, czy ogół wilkołaków uważa bohatera za mądrego i silnie związanego ze światem duchów. Testy te mają ogromne znaczenie, gdy bohater stara się odkryć tajemnice dotyczące garou. Mogą też mieć zastosowanie, gdy chcemy sprawdzić, czy powierzy mu się święty fetysz lub zezwoli wziąć udział w specjalnym zgromadzeniu. Odpowiedzią na pytania wilkołaków o niskiej Mądrości najczęściej jest martwa cisza, zaś ci bez Mądrości uważani są za błaznów, niebezpiecznych dla siebie i dla innych.

Ranga

Ranga jest dla garou wszystkim. Bardziej, niż którakolwiek z pozostałych Cech, określa status wilkołaka. Najpilniej strzeżone sekrety plemienia ujawnia się tylko tym, którzy dowiedli, że są tego godni – najlepszym sposobem jest zdobycie stosownej Rangi.

Wszyscy bohaterowie zaczynają z Rangą równą 1 i podnoszą ją w czasie gry przez zyskiwanie Sławy (dokładniej omawia to *Rozdział ósmy: Mechanizmy gry*).

Korzyści płynące z Rangi

Korzyści, jakie płyną z osiągnięcia wysokiej Rangi, jest sporo:

- **Dary:** Osiągając nowy, wyższy poziom Rangi, garou może próbować poznać nowe Dary. Aby nauczyć się wybranego Daru, nie wystarczy zgromadzić wymaganą liczbę punktów doświadczenia – trzeba również mieć Rangę co najmniej równą jego poziomowi. Doświadczenie nie wystarczy bowiem, by zyskać sobie zaufanie duchów i pobratymców – tajemnice można powierzyć tylko godnym zaufania i prawym garou.
- **Prawa:** Garou o niższej Randze powinny darzyć wyższych rangą należytym szacunkiem. Zasada ta znajduje zastosowanie głównie w obrębie plemienia, ale nie tylko: wysoko stojące w plemiennej hierarchii wilkołaki (Ranga 3 lub wyższa) znane są wśród wszystkich garou.
- **Wyzwania:** Od tego, jaką garou ma Rangę, zależy, kto może go zgodnie z prawem wyzwać na pojedynek (nie może dzielić ich więcej niż jeden poziom Rangi). Odstępstwo od tej reguły oznacza dla wyzywającego czasową utratę Honoru.
- **Obowiązki:** Wysoki Rangą wilkołak ma za zadanie opiekować się niżej stojącymi garou, chronić ich, bronić

caernu przez nieprzyjacielem oraz podejmować misje, których cele są istotne dla szczepu i plemienia.

● **Samokontrola:** Ranga, będąca wynikiem Sławy garou, jest również miernikiem jego „cnoty" – im wyższa Ranga, tym doskonalszy z niego przedstawiciel wilkołaczego rodu i tym mniejsze prawdopodobieństwo, że ulegnie pierwotnym instynktom (dzięki doświadczeniu i dokonanym czynom łatwiej mu się powstrzymać przed wpadnięciem w furię). Poniższa tabela podaje dokładne premie do testów furii, zależne od Rangi garou.

Ranga	Premia do testu furii
0	–
1	–
2	–
3	trudność testu +1
4	trudność testu +2
5	trudność testu +2; aby wpaść w furię potrzeba przynajmniej 5 sukcesów
6	trudność testu +2; aby wpaść w furię potrzeba przynajmniej 6 sukcesów

Szał

Mój umysł nienawidzi mego ciała
Ciało nienawidzi duszy
Zamykam oczy i walczę
We wnętrzu mojej własnej czarnej dziury.

Black Flag, „The Bars"

Garou są stworzeniami kierującymi się instynktem i rozrywanymi przez gwałtowne namiętności – jednak nie dlatego, że w ich duszy mieszka bestia, ale raczej dlatego, że nigdy nie wyrzekły się swej pierwotnej natury w pogoni za cywilizacją.

Szał jest miarą łatwości poddania się wszechogarniającemu szaleństwu, jest zwierzęcym magnetyzmem i żądzą, biorącą początek z instynktu. Jest strachem wyrosłym z niewiedzy i nienawiścią, płynącą z braku rozsądku.

Szał ma dla garou duże znaczenie, gdyż to dzięki niemu są w stanie dokonywać niezwykłych czynów i z jego powodu często popełniają występki, których potem gorzko żałują. Poza tym to właśnie Szał pozwala im zmieniać formę z ludzkiej w wilczą.

Nie wnikając głębiej w naturę Szału trzeba przyznać, że pochłania znaczną część energii i uwagi garou – życie wilkołaka składa się w połowie z prób pokierowania Szałem tak, by czynić dobro, w połowie zaś z usiłowań mających na celu pohamowanie pierwotnego zła.

Szał przybiera (na karcie) dwie formy: ma określony poziom (kropki), który wskazuje niezmienną jego wartość, oraz Pulę Szału (kwadraty), czyli punkty, które bohater może w danej chwili wydać. Pula Szału nigdy nie może przekroczyć niezmiennego poziomu tej Cechy. Wykorzystując punkt Szału usuwamy go z Puli Szału (wymazujemy kwadracik), nie zaś z kropek oznaczających stały poziom, przez co Pula zmniejsza się w miarę rozwoju opowieści.

Wykorzystywanie Szału

Mógłbym powiedzieć tak... „Facet, nie możesz mnie włączać i wyłączać jak jakiś pstryczek". Ale po co? Trzeba im po prostu przywalić i koniec. Strzelić prosto w ryj.

Suicida Gangreen, „Marshall Law: Fear and Loathing"

Punkty Szału wydaje się podczas tury w Fazie Decyzji (patrz *Rozdział dziewiąty*), jeśli sytuacja jest dostatecznie stresująca (listę przykładów znajdziecie w podrozdziale *Stres* na stronie 211). Oto przykładowe zastosowania i efekty działania Szału w **Wilkołaku**:

● **Furia:** Furia, największe z zagrożeń wiążących się z Szałem, to ślepa żądza krwi, która opanowuje garou pod wpływem gwałtownych namiętności, sprzecznych emocji lub głodu. Jeśli bohater uzyska 4 lub więcej sukcesów w teście Szału, wpada w furię (w podrozdziale *Furia* na stronach 200-201 znaleźć można więcej szczegółów dotyczących przyczyn i skutków furii).

● **Dodatkowe działania:** Wydanie punktu Szału pozwala wykonać dodatkowe działanie w turze, przy czym nie można jednokrotnie wydać więcej punktów Szału, niż ma się Zręczności (szczegóły w podrozdziale *Działania złożone* na str. 206).

● **Przemiana:** Wydanie punktu Szału pozwala wilkołakowi natychmiast przybrać dowolną formę, bez

wykonywania testu Wytrzymałość + Pierwotne Instynkty (patrz *Formy*, strony 216-218).

● **Otrząśnięcie się z oszołomienia:** Garou, który w jednej turze straci więcej poziomów Stanu Zdrowia, niż ma Wytrzymałości, zostaje oszołomiony i przez następną turę nic nie może zrobić. Wydanie punktu Szału pozwala zignorować ten efekt.

● **Podtrzymanie aktywności:** Kiedy Stan Zdrowia garou pogarsza się i spada poniżej „zmasakrowanego", wilkołak może wykonać test Szału, by zachować zdolność działania. Trudność testu równa jest 8, a każdy sukces od razu poprawia Stan Zdrowia o jeden poziom (nawet, jeśli były to prawdziwe obrażenia!). Test taki można wykonać tylko raz, niepowodzenie oznacza, że nie udało się tego osiągnąć. Tak jak z każdym normalnie wykonywanym testem Szału, tak i z tym wiąże się w ryzyko wpadnięcia w furię (patrz *Furia* na str. 200-201).

Użycie w ten sposób siły własnej wściekłości pociąga za sobą pewne konsekwencje – w wypadku powodzenia testu garou, sprawdzając, czy zdobędzie Blizny, wykonuje dodatkowy rzut i sumuje oba wyniki (patrz tabela *Blizny bojowe* na stronie 199).

● **Bestia:** Za każdy punkt, o który Szał przewyższa Siłę Woli, bohater traci jedną kostkę z testów wykonywanych przy kontaktach z innymi – bestia, czyhająca w sercu wilkołaka, bliska jest wydostania się na wolność, co sprawia, że wszyscy wokół czują się trochę nieswojo.

● **Strata wilka:** Jeśli zdarzy się, że garou nie zostały żadne punkty Siły Woli ani Szału, mówi się o nim, że „utracił wilka w sobie" i nie może odzyskać punktów Szału (dopóki nie odzyska przynajmniej 1 punktu Siły Woli – patrz *Siła Woli* na str. 157). Do tego czasu nie może zmieniać formy, pozostając w ciele właściwym dla swojej rasy (homid, lupus, metys).

Zdobywanie i odzyskiwanie punktów Szału

W czasie rozgrywki liczba punktów Szału ulega ciągłym zmianom – gracze wydają je na zmianę kształtu, dodatkowe działania itp. A oto, w jaki sposób można wydane punkty odzyskać:

● **Księżyc:** Kiedy nocą garou po raz pierwszy spogląda na tarczę księżyca, odczuwa przypływ siły duchowej. Odzyskuje w ten sposób jeden punkt, gdy księżyc jest w nowiu (wtedy nie ogląda jego tarczy, rzecz jasna), dwa punkty, kiedy księżyc cofa się po pełni, trzy – przy rosnącym księżycu i cztery – podczas pełni. Jeśli faza księżyca jest zgodna z Patronatem garou, odzyskuje on wszystkie wydane punkty Szału. Efekt ten objawia się wyłącznie przy pierwszym spojrzeniu na księżyc. Wszystko to sprawia, że garou o wysokim poziomie Szału najlepiej zostawić w spokoju, gdy faza księżyca odpowiada ich Patronatowi.

● **Pech:** Narrator może zdecydować, że bohater, który ma Pecha podczas testu, zyskuje punkt Szału, co reprezentuje przeżyty zawód (jeśli tylko sytuacja jest wystarczająco stresująca). Nie należy przy tym zapominać, że niektóre spotkania z innymi ludźmi i garou mogą być równie trudne dla wilkołaka jak walka, a Pech w niektórych sytuacjach towarzyskich może okazać się bardziej nieprzyjemny (patrz *Upokorzenie*, poniżej).

● **Upokorzenie:** Bohater może również zyskać punkt Szału w sytuacji szczególnie upokarzającej. O tym, czy sytuacja może za taką uchodzić, decyduje Narrator, nie gracz, ale nie wolno mu zapomnieć, że wilkołaki nie lubią, żeby się z nich naśmiewać. Można tę regułę połączyć z opisanym powyżej sposobem postępowania w przypadku Pecha – garou, któremu publicznie coś się nie uda, ma prawo być wściekły.

● **Konfrontacja:** Narrator może przyznać bohaterowi punkt Szału po pierwszej turze konfliktowej sytuacji, zanim na dobre rozgorzeje walka, lub w innej, stresującej sytuacji. W ten sposób odzwierciedlone zostaje wyczekiwanie na niebezpieczeństwo, kiedy sierść jeży się na karku, a złości nie da się już długo pohamować.

● **Nowa opowieść:** Na początku opowieści każdy z graczy rzuca kostką, by określić, ile punktów Szału ma jego bohater (nie więcej, niż dopuszczalny dlań poziom Szału). Otrzymana w wyniku liczba może być różna od tej, z jaką garou kończył poprzednią opowieść – jest to efekt przypływów i odpływów gniewu w miarę upływu czasu i zmiany faz księżyca.

Bohater decyduje o tym, w jaki sposób doszło do zmian wartości Szału między opowieściami i sam uzupełnia luki w życiorysie. Jeśli wyjaśnienie będzie ciekawe i twórcze, Narrator może w przyszłości hojniej szafować punktami Szału (a nawet dodać coś do wyniku rzutu). Gdyby gracz skarżył się, że nie ma dość Szału – niech się nie martwi: odzyska wszystko, gdy tylko księżyc wejdzie w fazę jego Patronatu.

Gnoza

Gnoza jest odzwierciedleniem więzi garou z Matką Ziemią, obecną w duszy każdego wilkołaka cząstką Gai, dzięki której lepiej rozumie naturalną równowagę.

Gnoza jest również odpowiedzialna za więź garou ze światem duchów. Dzięki niej mogą się kontaktować i oddziaływać na znajdujące się tam istoty i przedmioty – bez Gnozy kontakt nie byłby w ogóle możliwy. Niska wartość tej Cechy utrudnia połączenie, zaś wysoka sprawia, że granica między rzeczywistością i krainą duchów zaciera się i niełatwo określić, co do którego świata należy.

Podobnie jak Szał i Siłę Woli, Gnozę również zapisujemy w dwóch postaciach: jako stały poziom (kropki) i Pulę Gnozy (kwadraciki) – czyli liczbę punktów Gnozy, które wolno bohaterowi wydać. Pula nie może przewyższyć stałego poziomu. Wykorzystując punkt Gnozy usuwamy go z Puli Gnozy (wymazujemy kwadracik), nie zaś z kropek oznaczających stały poziom, przez co Pula zmniejsza się w miarę rozwoju opowieści.

Jak używać Gnozy

Dzięki Gnozie osiąga się rozmaite efekty, wszystkie w pewien sposób łączące się z istnieniem świata duchów.

● **Szał i Gnoza:** Nie wolno wydawać punktów ani wykonywać testów Gnozy w tej samej turze, w której wydaje się punkty lub wykonuje testy Szału (niektóre Dary pozwalają na odstępstwa od tej reguły) – kiedy bestia jest

bliska wyrwania się na swobodę, trudno o abstrakcyjne myślenie.

● **Srebro:** Każdy srebrny przedmiot, jaki garou ma przy sobie, obniża o jeden liczbę punktów Gnozy (niektóre przedmioty powodują większe straty), oczywiście tylko na pewien czas (efekt zanika mniej więcej dzień po pozbyciu się przedmiotu). Podobne ograniczenia mogą również wynikać z faktu, że srebrny przedmiot niesie któryś z towarzyszy garou (więcej informacji na ten temat w podrozdziale *Srebro* na stronie 198).

● **Wykorzystywanie Darów:** Wiele Darów wymaga wydania punktów Gnozy lub testu Gnozy (szczegóły w podrozdziale *Dary*, strony 114-137).

● **Fetysze:** Gnoza niezbędna jest przy dostrajaniu się do fetyszów i korzystaniu z ich mocy (patrz *Fetysze*, str. 184-185).

Zdobywanie i odzyskiwanie Gnozy

Wydane punkty Gnozy można próbować odzyskać na kilka sposobów:

● **Święte Łowy:** Podczas zgromadzeń często urządzane są święte polowania, mające przynieść szczęście caernowi i jego Ludowi. W rytualnych łowach zwierzyną jest duch zwany Englingiem, na którego poluje się albo na Ziemi, albo w Umbrze. Po „zabiciu" go wszystkie garou składają mu podziękowania za to, że poświęcił się dla nich, aby miały więcej siły w walce ze Żmijem. Uczestnicy łowów odzyskują wszystkie stracone punkty Gnozy. Dzięki odprawianym podczas polowania rytuałom Engling nie ginie, ale odradza się w innym miejscu w Umbrze (więcej szczegółów na ten temat znaleźć można w *Dodatku*).

● **Układ z duchem:** Bohater może również znaleźć podobnego Englingowi ducha na własną rękę i przekonać go, by przelał na niego część swej Gnozy. Wymaga to umiejętności porozumiewania się z duchami (niezbędny jest Dar *Mowa duchów*). Duch z pewnością zażąda w zamian drobnej przysługi.

● **Medytacja:** Innym sposobem na odzyskanie Gnozy jest medytacja – garou spędza przynajmniej godzinę nie ruszając się z miejsca i kierując swe myśli ku problemom duchowym – nie może robić w tym czasie nic innego. Następnie wykonuje test Spryt + Zagadki (trudność 8) i za każdy sukces odzyskuje 1 punkt Gnozy (uwaga: maksymalnie jeden punkt na godzinę medytacji, czyli po jednej godzinie nawet przy trzech sukcesach odzyska się tylko jeden punkt). Tego typu medytacji wolno oddawać się tylko raz dziennie, przy czym z każdą kolejną próbą podjętą w tym samym tygodniu rośnie poziom trudności (nie wyżej niż do 10).

● **Pomiędzy opowieściami:** Między końcem jednej opowieści a początkiem następnej bohaterowie mogą wykonać test Charyzma + Zagadki (trudność 6) i za każdy sukces odzyskać punkt Gnozy.

Siła Woli

Siła Woli określa łatwość, z jaką garou przezwycięża targające nim żądze i instynkty.

Podobnie jak Szał i Gnozę, Siłę Woli również zapisujemy w dwóch postaciach: jako stały poziom (kropki) i Pulę Siły Woli (kwadraciki) – czyli liczbę punktów Siły Woli, które wolno bohaterowi wydać. Pula nie może przewyższyć poziomu stałego. Wykorzystując punkt Siły Woli usuwamy go z Puli (wymazujemy kwadracik), nie zaś z kropek oznaczających stały poziom, przez co Pula zmniejsza się w miarę rozwoju opowieści.

Pula Siły Woli ulega znacznym zmianom w miarę rozwoju akcji: zmniejsza się o 1 za każdym razem, gdy bohater wydaje punkt, chcąc dokonać jakiegoś niezwykłego wyczynu, w rodzaju zachowania kontroli nad sobą lub uzyskania automatycznego sukcesu w teście. Dochodzimy wreszcie do momentu, kiedy wilkołak wyczerpuje wszystkie punkty Siły Woli i nie jest już w stanie porywać się na rzeczy, które robił przedtem. Garou znajduje się w stanie kompletnego psychicznego wyczerpania i jest mu obojętne, co się wydarzy – brakuje mu Siły Woli.

●	Słabego ducha
●●	Bojaźliwy
●●●	Niepewny siebie
●●●●	Nieśmiały
●●●●●	Opanowany
●●●●●●	Pewny siebie
●●●●●●●	Odważny
●●●●●●●●	Obdarzony silną wolą
●●●●●●●●●	O żelaznej woli
●●●●●●●●●●	Niewzruszony

Korzystanie z Siły Woli

Siła Woli jest w **Wilkołaku** jedną z najczęściej wykorzystywanych Cech. Ma przez to ogromne znaczenie dla przebiegu gry, ważne więc jest, by wszyscy uczestnicy dobrze rozumieli poniższe zasady.

● **Automatyczny sukces:** Wydanie punktu Siły Woli gwarantuje powodzenie powziętego działania bez konieczności wykonywania testu (odpowiada jednemu sukcesowi). Można w ten sposób wydać tylko jeden punkt na turę. W przypadku działań prostych odnosimy pewny sukces kosztem chwili koncentracji. Przy działaniach złożonych jeden dodatkowy sukces może stanowić o powodzeniu lub klęsce. W niektórych sytuacjach Narrator może nie wyrazić zgodny na wykorzystanie Siły Woli w ten sposób.

● **Niepohamowany instynkt:** Może zdarzyć się tak, że Narrator zdecyduje, iż twój bohater postępuje tak, a nie inaczej, gdyż dyktuje mu to jego pierwotna natura („Bez zastanowienia atakujesz Zmorę"). Wydając punkt Siły Woli można się od tego wymigać i zadziałać zgodnie z własnym widzimisię. Nie zmienia to faktu, że instynkt może ponownie zmusić cię do zrobienia czegoś wbrew twej woli – wtedy konieczny będzie kolejny wydatek. Czasem więcej będzie takich nawrotów niż ofiara ma Siły Woli, czasem uda ci się opanować już za pierwszym razem.

● **Powstrzymanie furii:** Bohater, który w teście Szału uzyska więcej niż trzy sukcesy, wpada w furię – chyba że użyje swej Siły Woli (wyda punkt), by pohamować gniew. Więcej informacji znajdziecie w podrozdziale *Furia*, strony 200-201.

Trwałe podniesienie poziomu Siły Woli wymaga wydania punktów doświadczenia, za to Pula podlega znacznym wahaniom. Poniżej omawiamy kilka sytuacji, w których można odzyskać utracone punkty.

Odzyskiwanie Siły Woli

Odnowienie zasobu Siły Woli następuje wówczas, gdy bohater może jakiś czas odpocząć i odzyskać utraconą pewność siebie – okoliczności zależą od Narratora.

Poniżej podajemy trzy sposoby odzyskania punktów (uwaga: nie dotyczy to stałego poziomu Siły Woli, który można zmienić wyłącznie dzięki doświadczeniu).

● Kiedy opowieść (nie pojedyncza sesja) dobiega końca, bohaterowie odzyskują **wszystkie** wydane punkty Siły Woli, do maksymalnego poziomu. Narrator może wprowadzić tu pewne ograniczenia, uzależniając zwrot punktów od przynajmniej częściowego powodzenia w realizacji zamiarów bohaterów lub przynajmniej godnego zachowania podczas opowieści, np.: *Cała historia kończy się remisem – nie zdołaliście osiągnąć wszystkiego, co zamierzaliście, ale udało wam się nie zbłaźnić. Odzyskujecie całą użytą w opowieści Siłę Woli.*

● (Opcjonalnie) Podczas opowieści bohaterowie osiągają istotny pośredni cel, który Narrator uznaje za wystarczająco znaczący, by odzyskali wiarę we własne siły (a tym samym przynajmniej część Siły Woli), np.: *Uratowałeś swojego ludzkiego ojca z Sabatu, zanim został pozbawiony swej krwi. Odzyskujesz trzy punkty Siły Woli.*

● (Opcjonalnie) Graczowi udaje się wypełnić cel przyświecający jego Patronatowi, dzięki czemu jego bohater odzyskuje 1-3 punkty Siły Woli, zależnie od decyzji Narratora, który ocenia, na ile gracz odegrał swoją rolę, np.: *Jesteś Ragabashem i udało ci się podstępem namówić tego starszego Tubylca Betonu, żeby dał ci kluczyki do samochodu – za tę sztuczkę dostajesz dwa punkty Siły Woli.*

Jeśli żadne z powyższych rozwiązań nie pasuje do waszego stylu gry, możecie rozważyć jeszcze taką możliwość, że bohaterowie każdego ranka budząc się odzyskują jeden punkt Siły Woli – pomysł prosty, a gwarantuje stałe odnawianie zasobów.

Zdrowie

– Ból! – prychnęła wzgardliwie. – Człowiek potrafi zapanować nad każdym nerwem swego ciała.

Frank Herbert, „Diuna" (przeł. Marek Marszał)

Cecha zwana Zdrowiem określa kondycję i samopoczucie bohatera. Istnieje kilka poziomów obrażeń, a z każdym wiążą się inne ograniczenia przy podejmowaniu działań. „Zraniony" (-1) bohater rzuca jedną kostką mniej we wszystkich testach, podczas gdy „okaleczony" (-5) traci pięć kostek. Jeśli po przewidzianym tymi regułami zmniejszaniu Puli nie pozostanie w niej ani jedna kostka, bohater nie może wykonać danej czynności.

Wilkołak „zmasakrowany" i to z prawdziwymi obrażeniami znajduje się o krok od śmierci – umrze, jeśli straci jeszcze choćby jeden poziom Stanu Zdrowia.

Garou zawdzięczają swą niespotykaną żywotność temu, że w znacznym stopniu pozostały cząstką Gai, rozumieją naturalny bieg rzeczy i znają swoje miejsce wśród duchów; są Obrońcami Gai, jej systemem odpornościowym, dzięki któremu opiera się Żmijowi. Dlatego też choroby i rany w walce mają na nie znacznie mniejszy wpływ niż na inne stworzenia.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, wilkołaki nie są całkowicie niewrażliwe na rany, a „jedynie" łatwo regenerują obrażenia – garou jest w stanie w ciągu jednej tury odzyskać jeden poziom Stanu Zdrowia. Jeśli jednak uczestniczy w działaniach, wymagających wysiłku bądź nerwowego napięcia musi w tym celu wykonać test Wytrzymałości (trudność 8). Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w podrozdziale *Powrót do zdrowia* na str. 196.

Ale i garou mają swój słaby punkt, swoją piętę achillesową – srebro. Srebro zadaje wilkołakom ciężkie rany, przeciw którym nie mają naturalnej obrony. Poważną krzywdę mogą im również wyrządzić inne nadnaturalne istoty (takie jak wampiry, fomory i inne garou) oraz ogień. Rany zadane w ten sposób określa się mianem „prawdziwych" obrażeń.

Więcej szczegółów na temat zadawania i leczenia obrażeń znajdziecie w *Rozdziale ósmym: Mechanizmy gry*.

Stan Zdrowia

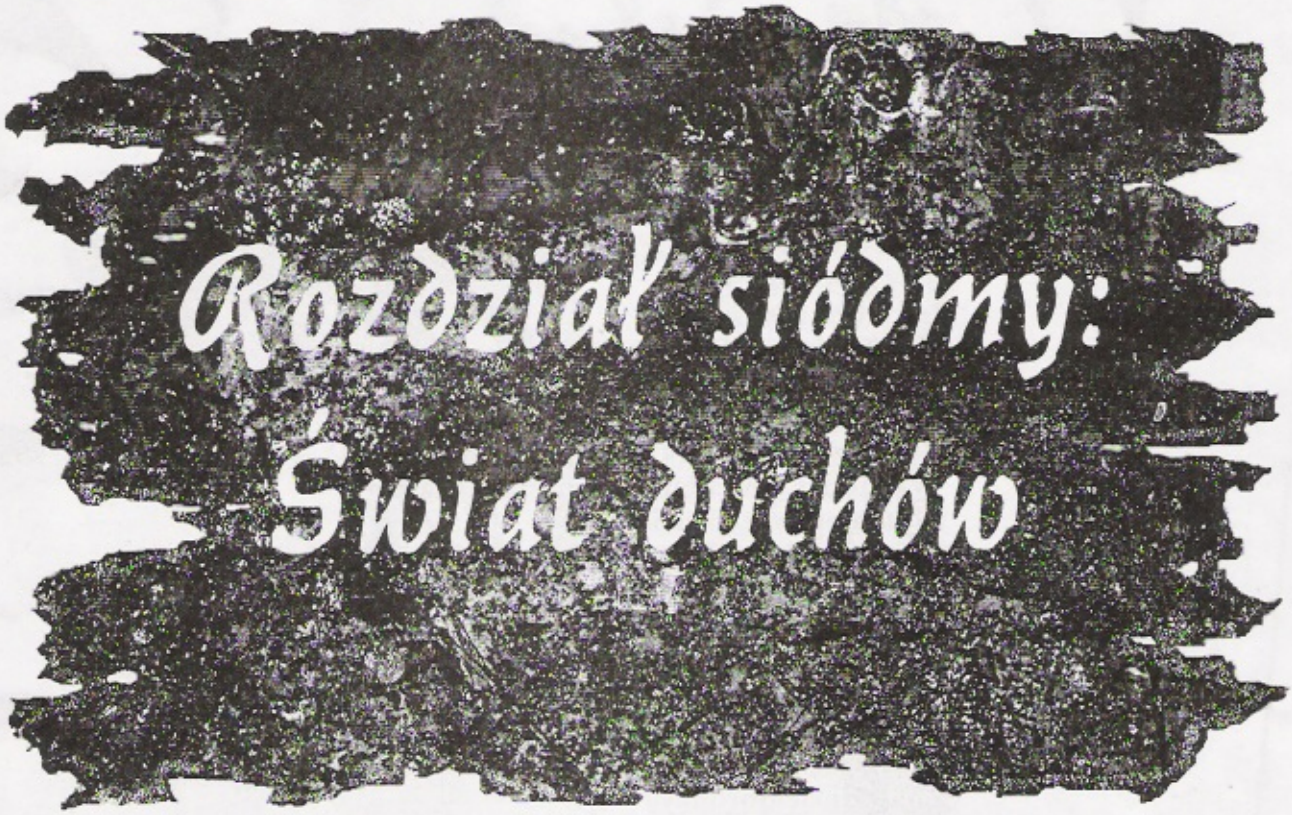
Poobijany		Bohater ma parę siniaków i otarć, ale nie utrudnia mu to normalnego funkcjonowania.
Zraniony	-1	Lekkie zranienie, które nie utrudnia poruszania się.
Lekko ranny	-1	Drobne obrażenia – ruch tylko trochę utrudniony.
Ciężko ranny	-2	Garou nie jest w stanie biegać, ale wciąż może iść.
Zmaltretowany	-2	Rany bohatera są poważne i garou porusza się z trudem.
Okaleczony	-5	Ciężkie rany, garou ledwie się czołga.
Zmasakrowany		Bohater w ogóle nie może się poruszać.

ROBINSON
RYAL

Księga trzecia

Łuski zagłady
Pokrywają pustkę,
Dusząc Dzikuna i Tkaczkę
I sprowadzając równowagę.
A z kłów Pajączycy spływa trucizna.
Smok pokonany,
Leży bez ruchu,
Uwięziony w Pajęczynie.
Rozlega się wrzask Szału.
Żmij powstaje z łoża,
Rusza wzorem spirali.
Wychodzi z otchłani czarny i ociekający.
Płonie ogień zepsucia.
Gaja płacze, bowiem
Jej ciało zostało rozdarte –
Krwawiąc, wzywa
Swoje dzieci...
Bolesną pustkę rozdziera wycie –
Głos bezgranicznego Szału.
Wszystko umiera w ciszy...
Znaleźli się obrońcy!
Szlachetni garou – bohaterowie –
Składają świętą przysięgę,
By toczyć wojnę bez końca przeciw Żmijowi.
Niech przestaną rosnąć jego sploty.
Ale Żmij płodzi,
Przedrzeźnia Matkę,
Rodzi potwory,
Rozdziera na kawałki.
Garou muszą walczyć
Z wielką odwagą.
Nie mogą się cofać.
Jedyną nagrodą
Jest wieczna opowieść o ich czynach.

"Pieśń Triady: Żmij"
Mowa Eteru, Galiard z Patrzących w Gwiazdy



Rozdział siódmy: Świat duchów

Patrzaj, woła cię święty głos
Po całym niebie święte wołanie się niesie.
John G. Neihardt, „Black Elk Speaks"

Garou są mieszańcami, hybrydą dwóch zupełnie różnych istot. Zrodzeni z wilka i człowieka, żyją w dwóch kulturach – są częścią obu, ale do żadnej z nich w pełni nie należą. Są również dziećmi dwóch światów – królestwa materii oraz królestwa ducha. Żyją i w jednym, i w drugim, ale żaden z nich nie jest ich domem. Jak niespokojne duchy wałęsają się od wilczych lasów do ludzkich miast i od kanionów materialnego świata do bezkresnych przestrzeni tajemniczej Umbry.

Umbra

Świat materialny to miejsce pełne tajemnic, cudów i nagłych zagrożeń. Świat duchów jest jeszcze bardziej niebezpieczny. Ludzie zawsze i wszędzie święcie wierzyli, że życie to coś więcej niż rzeczywistość, postrzegana przez ich zmysły na jawie. I mieli rację, bowiem tuż poza materialnym Królestwem znajduje się coś innego – świat żywych cieni i nieśmiertelnego światła. Garou znają ten widmowy krajobraz. Tam znajduje się dom duchów patronujących ich totemom oraz schronienie dla przerażających potworów. Tam jest dusza Gai oraz źródło straszliwego zła. To jest Umbra, świat duchów, miejsce, po którym często wędrują garou.

Umbra to tajemniczy wymiar, znajdujący się obok materialnego świata, nie gdzieś w jego wnętrzu. Jest to świat stworzony całkowicie z energii duchowej, oddzielony od zwyczajnego potężną granicą, zwaną Barierą. Światy ducha i materii są bliźniakami i niegdyś stanowiły jedność. Wciąż pragną ponownie się połączyć, ale ponura rzeczywistość trzyma je z dala od siebie. Królestwo duchów w wielu miejscach przebija Barierę, sięgając w świat materialny, ale oba światy nie są w stanie zniszczyć całkowicie granicy i się zjednoczyć. Tylko wybrańcy Gai mogą przełamać Barierę i przejść z Ziemi do Umbry. Niestety, wiele straszliwych stworzeń ze świata duchów potrafi podróżować w przeciwnym kierunku.

W Umbrze może wydarzyć się wszystko, co tylko można sobie wyobrazić, oraz wiele rzeczy zupełnie niewyobrażalnych. Istnieje w niej wiele „kieszeni", zwanych Królestwami, a każde z nich rządzi się odmiennymi prawami. Królestwo może wyglądać i zachowywać się w dowolny sposób. Niektóre z nich całkowicie zaprzeczają wszystkim znanym na Ziemi prawom fizyki. Jednak większość Królestw, które odwiedzają garou, wygląda jak świat materialny. Jest w nich twardy grunt pod nogami, niebo i horyzont. Podróżnicy po Umbrze widzą, słyszą,

EXIT 16
Riverside
ROSWELL
MINOBOR
FULTON
DEKALB
FERRY
MOUNT

mogą dotknąć i posmakować świata duchów tak samo, jak naszego świata.

Plemiona garou, wywodzące się spośród Indian, mają bardzo proste wyobrażenie o świecie duchów. Widzieli go tylko z daleka i uznają, że wygląda właśnie tak, jak w ich wizjach. Inni garou tworzą bardziej złożone obrazy. Na przykład, Patrzący w Gwiazdy twierdzą, że świat duchów jest całkowicie i niewiarygodnie różny od tego, czym wydaje się być. Sądzą, że dzieje się tak dlatego, że w tamtym świecie nie ma kształtów ani substancji, a składa się z ulotnych wrażeń i symboli, które garou tłumaczą na wrażenia zmysłowe.

Pomimo wielkiego rozdziału pomiędzy Królestwami materii i ducha, oba światy są do siebie podobne. Jedna z części świata duchowego, nazwana Penumbrą, dokładnie odzwierciedla świat materialny. Duże zmiany w świecie materialnym powodują powstanie emanacji w świecie duchów, która kształtuje Penumbrę w szczególny sposób. Najpotężniejsze z tych emanacji rozchodzą się poza Penumbrę, aż do Bliskiej Umbry, gdzie tworzą całe Królestwa, oparte na pojedynczej idei albo micie. Są jednak zbyt słabe, aby wpłynąć na Daleką Umbrę, w której znajdują się czyste, abstrakcyjne postacie, znane jako Dzikun, Tkaczka i Żmij.

Umbra jest pełna duchów, zarówno pomocnych, jak i wrogich wobec garou. Wilkołaki postrzegają je jako zjawiska naturalne (zwierzęta, drzewa, wiatr, itp.) lub siły nadnaturalne (straszliwe potwory i żywe wysypiska toksycznych odpadów). Duchy takie pozbawione są materialnej substancji i zazwyczaj mogą znaleźć się w świecie materialnym tylko po przyłączeniu do fetysza, osoby lub stworzenia. Niektóre z duchów, bardziej potężne, potrafią dzięki sile własnej woli wkroczyć do świata materialnego, choć muszą na to poświęcić wielką ilość energii. Według Patrzących w Gwiazdy, duchy takie są formami symbolicznymi, które uzyskały pewną dozę samoświadomości.

Garou nie są zrodzeni dla świata duchów i często bez powodu doświadczają dzikiego przerażenia, tuż przed tym, jak do niego wkroczą. Kiedy jednak znajdują się w Umbrze, mają dziwne uczucie przynależności do tego świata – Umbra leczy ich ciała i dusze. Kiedy czują się porzuceni przez ludzi, wilki i innych garou, mogą powrócić do początków swego życia i pić ze studni, która nigdy nie wysycha. Źródło, z którego czerpią, znajduje się głęboko w nieskończonych, duchowych światach Umbry.

Telluria

Nie to jest mistyczne, w jaki sposób istnieją rzeczy w świecie, lecz to, że istnieje świat.

Wittgenstein, „Proposition 6.44"

Garou nazywają całość Stworzenia Gają – szczególnie wtedy, gdy chcą opisać te jego elementy, które trzeba chronić przed zapędami niszczycieli. Istnieje również druga nazwa rzeczywistości – Telluria, której używają, jeśli chcą nazwać te regiony uniwersum, z których pochodzą potwory – złe i mroczne części Stworzenia. Wydaje się to sprzecznością. Z drugiej strony, garou nie lękają się tak bardzo paradoksu, jak ludzie.

Wilkołaki różnią się w poglądach na wiele spraw dotyczących Tellurii. Jedyną rzeczą, co do której wszyscy się chyba zgadzają, jest to, że pojedynczy garou nie jest w stanie ogarnąć i zrozumieć całej rzeczywistości. Należy oczekiwać niezgodności, a prawdę można poznać jedynie przez bezpośrednie zjednoczenie się z Gają, zaś jedyna pewna droga do Gai prowadzi przez świat duchów.

Natura świata

Telluria zawiera w sobie niezliczone miejsca – ogromne, naturalne krajobrazy, miasta, głębokie, piekielne czeluście, Królestwa nieopisanego chaosu. Garou uznają Gaję za centrum wszechświata, istotę, która utrzymuje Stworzenie (świat w równowadze) i przejawia się w miriadach Królestw Tellurii.

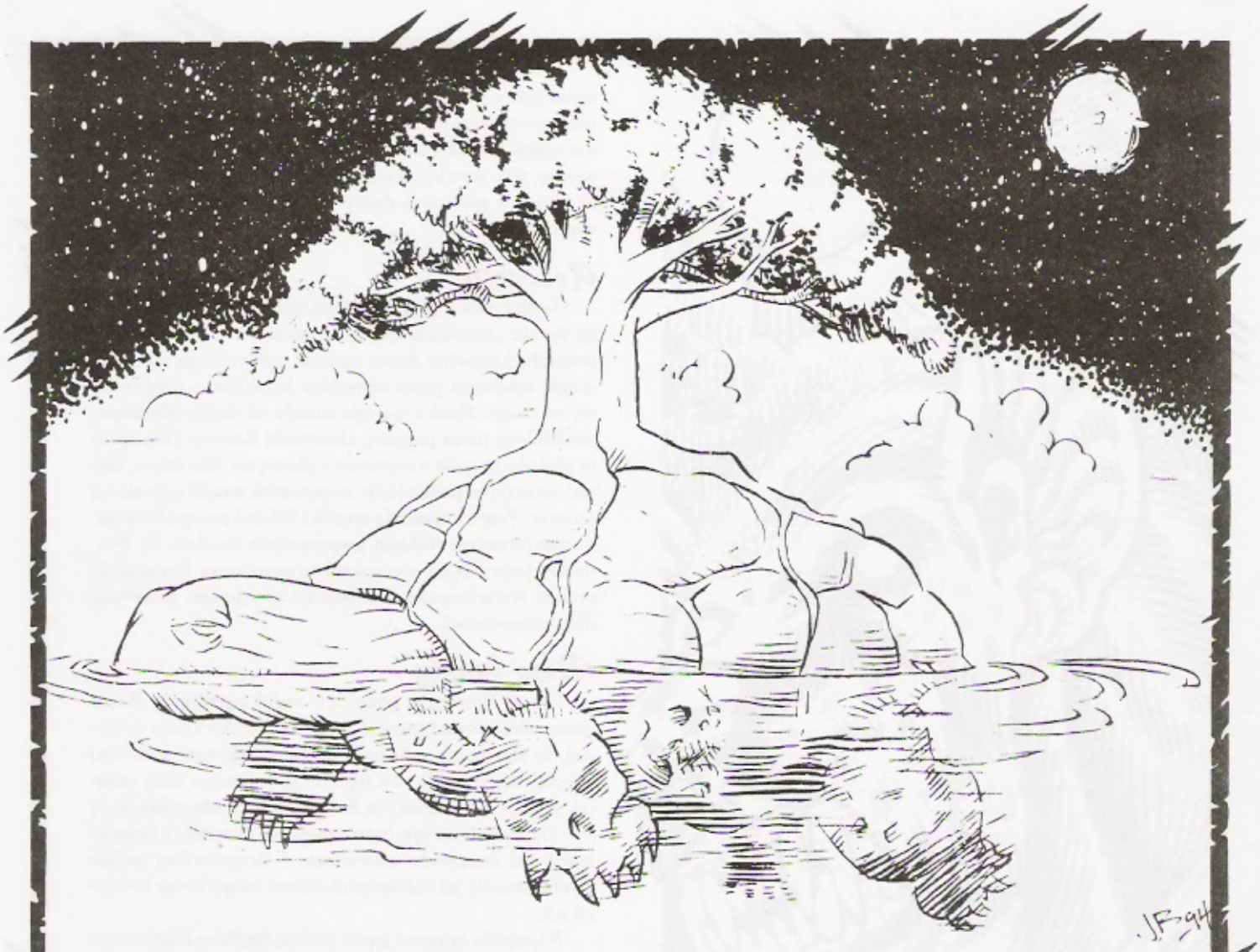
Świat duchów, zwany Umbrą, otacza świat materialny tak, jak Ziemię otacza atmosfera. Garou uważają, że Umbra składa się z trzech poziomów. Istnieje świat środkowy, który znajduje się na grzbiecie wielkiego Żółwia Świata. Ponad Żółwiem znajduje się Niebo, zaś w jego trzewiach świat głębin. Miejscem garou (oraz ludzi i zwierząt) jest świat środkowy, znajdujący się na grzbiecie Żółwia. Szamani wilkołaków powiadają, że Niebo jest niepoznawalnym światem, który odwiedzają ludzcy czarodzieje i zamieszkują przerażające, astralne stworzenia. Twierdzą również, że świat głębin to nieprawdopodobne krypty, zamieszkane przez upiory i demony. Nie są to krainy dla garou. Tak samo, jak wilki nie żyją wysoko w chmurach ani nisko, w bagnach, tak wilkołaki przynależą do świata środkowego.

Umbra nie jest niepoznawalną zagadką, lecz rzeczywistym miejscem, które można badać i próbować zrozumieć. Można tam znaleźć Prawdę, jak powiadają szamani. Jeśli usuniesz problem w świecie duchów, zniknie on także w świecie materialnym. Oto podstawowa zasada, kierująca poczynaniami garou: znaleźć prawdziwe, duchowe źródło manifestacji materialnej, zrozumieć je i zmienić jego ducha. To nadaje przygodom garou o wiele większe znaczenie niż mordowanie tuzinów Zmor. Wilkołak może duchowo badać kwestie, które są ważne dla postaci (i dla gracza).

Obraz świata

W sercu Gai znajduje się Ziemia. Nad nią unoszą się Niebiosa, a pod nią jest Kraina Głębin. Dookoła otacza ją Umbra. Ze środka Ziemi wyrasta Drzewo Świata (garou pochodzący spośród Indian uważają, że wyrasta ono z grzbietu Żółwia Świata). Jego gałęzie sięgają pokrywy Niebios. Jego korzenie tkwią głęboko w ziemi Głębin. Patrzący w Gwiazdy nazywają czasem to Drzewo Osią Świata.

Resztę rzeczywistości tworzą i podtrzymują trzy podstawowe siły: Dzikun, Tkaczka i Żmij. Te moce, zwane wspólnie Triadą, stanowią trzy filary, na których zbudowane jest wszystko, co istnieje. Najprościej mówiąc, Dzikun to ogromny, wciąż nie zrealizowany, pozbawiony kształtów potencjał w wiecznym ruchu. Tkaczka to moc tworzenia, która bierze nie uformowany potencjał Dzikuna i przędzie zeń materię i energię. Żmij stanowi wcielenie destrukcyjnej entropii, ograniczając niezliczone kreacje Tkaczki, nadając sens bezsensownej erupcji czystego tworzenia. Związki i oddziaływania Triady dały początek całemu Stworzeniu, a ich stały konflikt niszczy je.



Mit o Stworzeniu

Wiemy, że ziemia nie należy do człowieka. To człowiek należy do ziemi. Wszystkie rzeczy są częścią wielkiego wzorca, każda rzecz w stworzeniu ma swoje miejsce i cel. Człowiek nie przędzie pajęczyny żywota – jest w niej zaledwie jedną nicią. Cokolwiek robi z siecią, robi to ze sobą. Wiemy, że wasz bóg jest także naszym bogiem. Ziemia jest dla niego cenna, a zranić ziemię znaczy okazać pogardę jej stworzycielowi.

Wódz Seattle, sprzedający ziemię
Rządowi Stanów Zjednoczonych

Oto historia garou, którą opowiadają najmędrsi z szamanów. Nie wypowiadają jej w takich słowach, jak my poniżej (niektórzy w ogóle nie potrafią wypowiedzieć jej słowami). Wersja garou kryje się w symbolicznej poezji i metaforycznych obrazach. Objaśnienia podano we współczesnym języku, dla współczesnego odbiorcy o współczesnej wrażliwości.

Jeden Świat

Garou wierzą, że kiedyś, bardzo dawno temu, cały świat był jednością. Duch i materia nie tylko współistniały, ale były tym samym: tworzywem czystej mocy. Potrójne siły Dzikuna, Tkaczki i Żmija wirowały wokół siebie przez całą wieczność i z ich tańca narodziła się rzeczywistość.

Paradoksem jest, że choć wszechświat Triady był integralną, niepodzielną całością, zamieszkiwały go istoty pojedyncze i świadome swego istnienia. Istoty owe uzyskały świadomość, kiedy bogate materialno-duchowe zasoby energii wszechświata ukształtowały się w odrębne postacie. I choć powstały w ten sposób i posiadały tożsamość, odrębną od reszty Stworzenia, uznawały siebie za część wielkiej całości. Wiedziały, że ich radość jest radością uniwersum, zaś ich ból jest bólem uniwersum. I odwrotnie, cierpienie całego Stworzenia było ich cierpieniem, a jego radość – ich radością. Zdawały sobie sprawę z tego, że radość i cierpienie są istotnymi i znaczącymi składnikami ich istnienia.

Ich życie ulegało ciągłym zmianom, jak postacie, które mogły zmieniać wedle swej woli. Potrafiły one łączyć się z innymi stworzeniami, rozdzielać na mniejsze byty, albo całkowicie rozpuszczać w amorficznej pustce. Śmierć nie istniała, ponieważ, jak twierdzą garou, istoty z materii i ducha potrafiły przypomnieć sobie swą samoświadomą tożsamość po rozproszeniu. Taki akt woli, dokonywany przez nie istniejącą inteligencję, jest jednym z wielu sprzecznych obrazów historii duchowej garou, który uniemożliwia współczesnym odbiorcom zrozumienie wilkołaków.

Garou nazywają to uniwersum „prawdziwą Gają". Wierzą, że nie istniało nic poza nią. Jej dzieci żyły w niej i *były* nią. Była większą całością, czymś więcej niż jedynie

sumą różnych elemetnów. Tamten czas był Złotą Erą istnienia – czasem marzeń, który, choć zupełnie przeminął, nie został jednak całkowicie zapomniany. Szamani garou wierzą, że wszystkie stworzenia, ludzie i wilki, zachowują gdzieś w głębinach duszy tajemne wspomnienia dawnych czasów.

Rozdarcie

Niestety, do tego spokojnego, spójnego i zjednoczonego świata „samoświadomego połączenia" nadszedł czas podziału i śmierci. Sama materia połączonego istnienia uległa rozdarciu przez straszliwy kataklizm i rozdzieliła się na dwoje. Duch i materia zostały od siebie oderwane, rozdzielone przez potężną, skostniałą Barierę. Oba światy płakały za sobą wzajemnie i płaczą po dziś dzień. Garou uważają to podzielenie za początek wszelkiego zła na świecie. Przed katastrofą wszelki ból był przypadkowym, niezamierzonym efektem pospiesznych działań. Po Rozdarciu pojawiła się we wszechświecie nowa forma cierpienia: wyrachowane, zamierzone cierpienie, zadawane dla przyjemności.

Dwa światy

Powód Rozdarcia pozostaje nadal tajemnicą. Wielu garou odruchowo zrzuca winę na Żmija. Niektórzy twierdzą, że Rozdarcie oznaczało moment jego narodzin. Inni mówią, że nastąpiło ono tego dnia, w którym Żmij oszalał. Jeszcze inni sądzą, że Żmij po prostu zdecydował się być zły, podobnie jak ludzie mogą to uczynić, i świadomie zadał cierpienie uniwersum, w desperackiej próbie uwolnienia się od zobowiązań wobec wszystkiego i wszystkich.

Najmędrsi szamani garou podają bardziej złożone wyjaśnienie. Twierdzą, że Tkaczka oszalała i zaczęła szaleńczo prząść. Żmij musiał się bardzo starać, aby dotrzymać jej kroku, a uniwersum zaczęło zestalać się bardzo szybko, wyrywając się spod kontroli. Kiedy Żmij próbował zniszczyć mnożące się twory Tkaczki, sam uwiązł w Sieci Wzorca. Im bardziej próbował się wydostać, tym bardziej sieć go oplątywała. Wkrótce Tkaczka całkowicie pochłonęła Żmija, który, uwięziony w piekle Wzorca, oszalał. Bliźniaczy taniec bezustannego tworzenia i bezmyślnego niszczenia unicestwił naturalny cykl świata Gai. Cały świat został utkany, zniszczony i znowu utkany wedle szaleńczego Wzorca. Triada się rozdzieliła i ten rozdział odbił się we wszystkim, co zostało stworzone. Nastąpiła polaryzacja uniwersum na dwa światy – podobne, ale całkowicie różne. W jednym z nich zebrała się materia esencjonalna – podstawowe wzorce, tworzące istnienie. W drugim znalazła się gęsta materia – substancje stałe, z których wzorce tworzą formy. Wciąż są do siebie podobne, wciąż trwa ich taniec, ale teraz znajduje się pomiędzy nimi ściana. Duch tworzy wzorce po jednej stronie Zapory, materia wciela je po przeciwnej, ale oba światy nie mogą przekroczyć muru, aby ponownie się zjednoczyć.

Wszystkie istoty są oddzielone od krainy duchów. Ich ciała posiadają wprawdzie duchy, które utrzymują je przy życiu i w działaniu, ale ich prawdziwe dusze leżą uśpione – nieświadome swego boskiego pochodzenia i powiązań z otaczającym je kosmosem. Materialne ciała widzą, czują i komunikują się z innymi materialnymi

Dom duszy

Co to za dziwne miejsce grozy i strachu? Co to za koszmarna kraina, w której ziemia trzęsie się i niebo pęka, jakby nastał koniec świata? Czym jest to potworne królestwo? I dlaczego czuję się w nim tak bardzo... w domu?

Wszystkie stworzenia tęsknią za domem. Zwierzęta przemierzają ziemię, szukając miejsca, gdzie będą miały dość żywności, schronienie, gdzie znajdą partnera. Ludzie budują domy, biura i świątynie, coraz większe i większe, wycinają coraz więcej lasów, zanieczyszczają coraz więcej ziemi, wszystko to w desperackiej próbie stworzenia sobie domu. Duchy dopasowują się w pustkę dusz ich patronów, od Szponiaków, przez Strzępiaki, Incarna, aż do Celestin i Triady. Jak wydrążone lalki, każdy z nich posiada dom i jest domem dla innych.

Lecz gdzie jest NASZ dom? Gdzie śpią w nocy garou? W miastach, które pochłaniają coraz więcej ziemi niczym grube, opasłe robaki. Większość z nas tam bywa. Wielu z nasz tam mieszka. Ale miasta nie są naszym domem. Lasy to ziemia naszych czworonożnych, skrzydlatych i wodnych braci. Oni dzielą się z nami lasem, ale las również nie jest naszym prawdziwym domem. Umbra jest domem duchów, które cieszą się, że mogą w niej żyć. My jednak nie możemy przebywać tam bez końca – nawet w naszych uświęconych Ojczyznach. Jeśli to ma być nasz dom, to jest to straszliwie niebezpieczne miejsce, bez którego doskonale moglibyśmy się obejść.

Dlaczego więc nie mamy domu? I dlaczego jesteśmy jedyni?

Wszystkie stworzenia, które słyszą choćby kilka nut z pieśni Gai, posiadają dom, podobnie jak żałosne stwory, które zamykają swe uszy na najsłodsze z dźwięków. Jakimże więc bólem jest dla nas, najwspanialszych z dzieci Gai, że musimy się tak tułać po Jej łonie.

Gdzie jest mój dom? Gdzie jest moje miejsce? W krainie alienacji, izolacji i zadawanego przez Żmija cierpienia walczymy o miejsce, które moglibyśmy nazwać swoim. Miejsce, gdzie będziemy nie tylko przyjęci, ale w którym będziemy ważnym składnikiem. Tęsknota za domem jest dla nas słodka i gorzka zarazem, a nawet najmocniejsi Ahrouni z Czerwonych Szponów popadali przez nią w głęboką otchłań Harano.

Dlaczego?

Wspiąłem się na szczyt Najświętszego Miejsca. Płakałem i darłem swe ciało, wyjąc żałośnie do mej Matki.

– Dlaczego, Błogosławiona Matko, dlaczego? My, najwierniejsze wśród Twoich dzieci, pytamy Cię! Powiedz nam, dlaczego?

I otrzymałem odpowiedź.

Spłynął na mnie głos, jak cisza lasu o zmierzchu. I głos ów powiedział:

– Masz całe Moje błogosławieństwo, Moje dziecko. Zadałeś pytanie, a Ja odpowiem. Słuchaj Mnie i przekaż Moje słowa innym. To dlatego, że jesteście Mi wierni, czujecie ukłucie tęsknoty za domem w swej duszy. Aby przestać je odczuwać, wystarczy, abyście Mnie porzucili – tęsknota pozostanie, ale przestaniecie ją odczuwać. Dopóki jednak Mnie kochacie, będziecie dzielić Moje radości i cierpienie, które Ja odczuwam. Wyobcowanie, od którego cierpisz, jest Moim wyobcowaniem – wielka część Mnie samej jest bowiem rozdzielona od reszty. Izolacja, którą czujesz, to Moja izolacja – mury, które zbudowano we Mnie, aby utrzymać obie części osobno. Cierpienie, które znosisz, to Moje cierpienie – Mój smutek, trwający od pokoleń. Możesz się ode Mnie odwrócić, a Ja nie będę cię kochać mniej niż teraz. Możesz przyłączyć się do tych, którzy Mnie bezczeszczą i nadal zachowasz całą Moją miłość. Za twoją wytrwałość i honor ofiaruję ci rozdarte serce i cierpienie, które odbija Moje cierpienie.

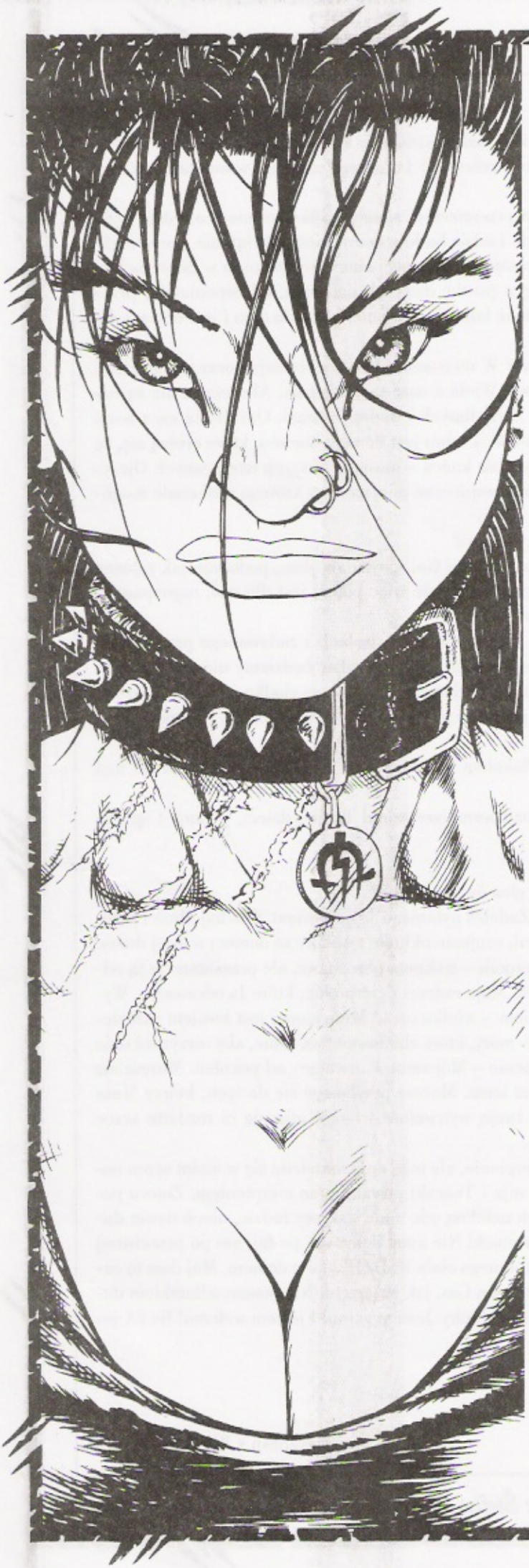
Po tych słowach odeszła ode mnie. Nadal czułem cierpienie, ale tego dnia narodziła się w moim sercu nowa pieśń. Pieśń poświęcenia. Niech wszyscy wasale Żmija i Tkaczki powalą mnie cierpieniem. Znowu powstanę! Nie wszystkie zwierzęta ode mnie umkną, niech uciekną ode mnie wszyscy ludzie, niech nawet duchy rzucą mi wyzwanie! Będę żył we wszystkich ich światach! Nie mam domu ani po tej, ani po przeciwnej stronie Bariery. Ale powiadam wam: każde miejsce wokół mego ciała BĘDZIE moim domem. Mój dom to cały wszechświat, pochodzę bowiem z Gai! Nie jestem totemem Gai, jak zwierzęta. Nie jestem odłamkiem duszy, jak ludzie. Nie jestem kawałkiem Triady, jak wszystkie duchy. Jestem garou! I jestem w domu! Bo JA jestem moim domem!

JESTEM!

W!

DOMU!

Głos Luny, Ragabash z Władców Cienia



ciałami, ale dusze jedynie z rzadka są w stanie ujrzeć, odnaleźć lub porozumieć się z innymi duszami. I choć większość świadomych stworzeń posiada odległe, senne wspomnienia czasów, kiedy były duchową jednością w duchowym uniwersum, to jednak nie potrafią podróżować do świata duchów.

Podróżnik pomiędzy światami

Istnieją stworzenia, które potrafią przekroczyć próżnię Bariery. Garou zachowali tę wielką moc i posiadają dostęp do duchowych Królestw, znajdujących się w pobliżu materialnej Ziemi (istnieją Królestwa dalej od Ziemi, ale garou mają trudności z działaniem w nich, a nawet z dotarciem do nich). Niestety, pomimo że wilkołaki nauczyły się, jak przekroczyć Barierę, nie są w stanie jej zniszczyć, umożliwiając tym samym połączenie dwóch światów.

Przekształcając swe fizyczne ciało w postać czystego ducha, garou może wkroczyć do Umbry. Przekraczanie Bariery jest niebezpieczne, ale odważny i starannie szkolony wilkołak może stać się całkiem sprawnym podróżnikiem po świecie duchów. Sami garou nazywają teraz ten proces „skakaniem w bok", ponieważ fizycznie czują się tak, jakby przestali poruszać się do przodu w jednej rzeczywistości i dokonali poprzecznego przemieszczenia do innej.

Garou, którzy wejdą w Umbrę, stają się duchowymi wojownikami. Wypełniają misje pełne wizji, podczas których poszukują rozwiązań problemów, jakie pojawiają się w materialnej rzeczywistości. Niektórzy idą do Umbry po władzę i chwałę, inni, aby uleczyć zraniony świat, czasem płacą ogromną cenę. Tacy właśnie słudzy kosmicznego miłosierdzia to najwięksi z garou i pamięć o nich pozostaje na zawsze w sercach ich ludu.

Garou we współczesnym świecie

Garou we współczesnym świecie są anachronizmem – niemal niezauważalnym, gdyby nie wybuchy śmiercionośnej przemocy. Są stworzeniami z minionej epoki, w której świecie wciąż istniała magia i wiele rzeczy było możliwych. Choć liczba wilkołaków maleje, a wrogowie rosną w siłę, odwaga i determinacja garou wciąż rośnie. Posiadają pamięć przodków, mówiącą o pradawnym, kosmicznym kataklizmie, który oddzielił materię od ducha, a echo wywołanego tym cierpienia wciąż czują w swych kościach. Właśnie to odległe, lecz wciąż żywe wspomnienie, popycha wilkołaki do działania, lękają się bowiem kolejnej katastrofy.

Strach jest jednak tylko jedną z motywacji garou. Wielu z nich reaguje głęboko i z pasją na wiele innych emocji: poczucie więzi rodzinnej, lojalność plemienna, duma z ojcostwa, uwielbienie dzieci, poświęcenie się domowi, uczucie do kochanka, szacunek dla starszych i szanowanie życia. Dzieci Gai wierzą, że wszystkie te rzeczy są manifestacją najpotężniejszej mocy we Wszechświecie: miłości Gai. Takie pasje, powiadają Dzieci, ożywiają powiązanie z mglistą pamięcią przodków, słabymi wspomnieniami dawno utraconego Złotego Wieku, kiedy całe Życie było jedną istotą. Kiedy stworzenia łączą się z innymi częściami żyjącego świata, wzmacniają swe więzi z materią, z której zbudowane jest istnienie i zwracają energię Gai. Drgnienie tej

starożytnej wiedzy może być słabe, ale towarzyszące mu uczucie jest zawsze tak potężne, że zapiera dech w piersiach.

Inni garou, w tym wielu Władców Cienia, uważają, że potęga miłości to głupota, a Gaję może wzmocnić jedynie zimna nienawiść do wrogów. Miłość jest dobra, jeśli ktoś ma na nią czas. Jeśli go jednak zabraknie, to zaczyna ona przypominać ratowanie róż, gdy płoną lasy.

Poglądy na Umbrę

Choć wszyscy garou zgadzają się co do podstawowych pojęć, dotyczących Umbry, każde z plemion ma inne poglądy na Triadę i cel istnienia poszczególnych jej członków. Podstawowe trzy kierunki reprezentują Patrzący w Gwiazdy, Srebrne Kły i Tubylcy Betonu. Inne plemiona wierzą po trosze każdemu z nich, ale tylko te trzy dbają na tyle o kosmologię, aby dyskutować o niej podczas zgromadzeń.

Patrzący w Gwiazdy: Moc, która tworzy i jednoczy materialne Królestwo to Tkaczka. Moc, która przesyca i napędza Umbrę, to Dzikun. Ci dwoje, pierwotni członkowie Triady, to nieskończone moce rzeczywistości. Gaja jest miejscem, gdzie te dwie moce – porządek i chaos – spotykają się i łączą. W obszarach pełnej dominacji Tkaczki nie istnieje życie, nie ma nawet iskierki możliwości – wszystko jest określone i zracjonalizowane. W miejscach, gdzie włada Dzikun, nie istnieje prawdziwa rzeczywistość, ponieważ żadna rzecz nie jest różna od pozostałych przez więcej niż mgnienie i nic nie jest stałe. Dzikun i Tkaczka łączą się i rozdzielają w ciągłym wzorcu tworzenia.

Żmij istnieje, aby utrzymywać równowagę pomiędzy tą dwójką. Niestety, mroczna istota zboczyła z właściwej drogi i istnieje w opozycji do Gai. Reprezentuje bezwzględną śmierć, zaś Gaja – bezwarunkowe życie. Pragnie oderwać Tkaczkę od Dzikuna, tak aby nie tworzyli więcej rzeczywistości.

Tubylcy Betonu: Tkaczka nie jest ani zła, ani szalona. Jest niezmienną siłą, tak jak grawitacja. Jak można uznać grawitację za szaloną? Tylko małe, przyziemne umysły mogły wymyślić tak średniowieczną głupotę.

Pomyślmy teraz o Tkaczce jak o grawitacji, wciągającej wszystko. Im więcej jakaś rzecz posiada esencji Tkaczki, tym więcej posiada rzeczywistości – podobnie jak planeta, która im więcej ma masy, tym większą grawitację wytwarza. Rozszerzmy tę analogię: Gaja reprezentuje Słońce, a inne Królestwa są planetami. Obracają się wokół niej, ponieważ mają mniej esencji Tkaczki. Ale podobnie jak planety wpływają na bieg Słońca, tak samo inne Królestwa wpływają na Królestwo Gai.

Nie, Tkaczka nie jest wrogiem. Prawdziwym przeciwnikiem jest Żmij, niosący zepsucie, pragnie on bowiem zniszczyć piękne kreacje Tkaczki.

Srebrne Kły: Naszym prawdziwym patronem jest Dzikun, a Srebrne Kły są prawdziwymi przywódcami wszystkich garou. Dzikun zawiera w sobie wszystkie możliwości istnienia. Jest najpotężniejszy tam, gdzie nie ma Tkaczki. Tkaczka ogranicza Dzikuna, podobnie jak niektóre z plemion chciałyby ograniczyć władzę Srebrnych Kłów. Mimo to, Dzikun radzi sobie i pozostaje ponad tym wszystkim.

Tkaczka reprezentuje definicję wszelkiego istnienia. Gdyby pozostawić ją bez kontroli, mogłaby doprowadzić do zastygnięcia i zastoju w całym istnieniu. Gaja to wzorzec Tkaczki, który zachował dość energii Dzikuna, aby istniało w nim życie. Otrzymała wystarczająco wiele od Tkaczki, aby uzyskać formę i więcej nie potrzebuje. Musimy opierać się wszelkim próbom, nawet podejmowanym przez samych garou, wspomagania i współdziałania z Tkaczką.

Środowisko Umbry

Garou mogą podróżować pomiędzy różnymi miejscami w Królestwie poprzez Księżycowe Mosty. Potrafią również przenosić się bezpośrednio z Królestwa do Umbry.

Chociaż wilkołaki są najlepiej wyszkolone w podróżach po Umbrze, nie są jedynymi istotami na ziemi, które potrafią wkroczyć do świata duchów. Umbra fascynuje ludzkich magów, którzy przybywają do niej, aby kraść energię duchów. Ci nie-szamani widzą jednak Umbrę w zupełnie inny sposób niż garou.

Ziemia

Gaja, czyli Ziemia, jest centrum Układu Królestw Bliskiej Umbry. Garou widzą duchowe uniwersum jako emancje materialnego jądra ziemskiej rzeczywistości. Królestwa Umbry krążą wokół materialnego wszechświata tak samo, jak planety krążą wokół Słońca. Materialną rzeczywistość otacza Bariera, istniejąca w całym fizycznym świecie i oddzielająca go od świata duchów. Wszyscy podróżni, którzy chcieliby opuścić Ziemię i dostać się do Umbry, muszą znaleźć sposób na przebicie tej zasłony. Garou czynią to przy użyciu swych caernów – świętych miejsc, w których światy duchowy i materialny spotykają się – albo skacząc w bok, wprost w Umbrę. Ziemia jest tak ważnym miejscem, że często nazywa się ją po prostu Królestwem.

Bariera

Świat materii jest oddzielony od Umbry potężną granicą, zwaną Barierą. Materia i duch, pożądając jedności, napierają na nią z obu stron z wyczuwalną siłą. Bariera wytęża się, rozdzielając oba światy i trzymając je z dala od siebie. W niektórych miejscach jest ona tak mocna, że świat materialny jest tam niemal pozbawiony duchów. W innych obszarach, energia duchowa krąży w Ziemi i ożywia ją. W miarę jak ludzkość zagarnia coraz większe obszary i wnosi coraz więcej energii Tkaczki na tereny Dzikuna, Bariera rośnie w siłę, odpychając świat duchów coraz dalej.

Garou chronią obszary, w których Bariera jest słaba, tworząc caerny. Wiedzą również, jak wejść w Barierę i wynurzyć się z niej w świecie duchów oraz jak całkiem ominąć Barierę, wkraczając do świata duchów we śnie.

Każde miejsce na Ziemi ma poziom Bariery od 2 do 9. Podróżowanie przez obszary o wysokim poziomie Bariery jest niemal niemożliwe. Miejsca, w których Bariera jest słaba, pozwalają niemal bez problemów przekroczyć ją tym, którzy wiedzą, jak skakać w bok.

Tabela caernów

Poziom Caern	Bariera	Długość Księżycowego Mostu*
1	4	1500 km
2	4	3000 km
3	3	5000 km
4	3	10000 km
5	2	15000 km

* Odległość, jaką można przebyć po Księżycowym Moście. Zależy od poziomu caernu, z którego otwiera się bramę. Jeśli mostu nie robi się w caernie (na przykład, jeśli tworzy go Lune lub inny duch), jego długość wynosi 1500 km.

Rodzaje caernów

Rodzaj caernu	Moce**	Duchy***
Wszystkie	Otwarcie Księżycowego Mostu †	
Zagadki	Zdolność Zagadki	Iluzje, Cienie, Duch Kameleona
Gnoza	Punkty Gnozy	Engling, Zjawa
Leczenie	Stan Zdrowia	Pokój, Spokój, Żywiołak wody
Autorytet	Autorytet, Zastraszanie	Wojna, Duchy ptaków
Szał	Punkty Szału	Wojna, Ból
Wytrzymałość	Wyparowanie	Ochrona, Strażniey, Duch Żółwia
Siła	Atrybut Siła	Wojna
Miejskie	Cwaniactwo	Żywiołak miejski
Wizje	Prorocze Wizje	Duchy ptaków
Wola	Punkty Siły Woli przodków	Wojna, Duchy
Mądrość	Obrzędy, Ekspresja	Duch Sowy, Duchy przodków
Dzikun	Cokolwiek	Dzikuńce

** Jeden punkt/poziom/kostka za każdy uzyskany sukces (patrz Rytuał *Otwarcia caernu* na str. 140-141).

*** Duchy, które najczęściej można spotkać w pobliżu caernu tego rodzaju. Nie ma oczywiście żadnej gwarancji, że zawsze będą obecne. Można napotkać także inne duchy – wszystko zależy od Narratora.

† Tylko wtedy, jeśli oba łączące się caerny przeprowadziły skuteczny Rytuał *Otwarcie mostu* (str. 141).

Miejsce	Typowa Bariera
Laboratorium naukowe	9
Centrum miasta	8
Większość miejsc	7
Wieś	6
Głęboka dzicz	5
Typowy, aktywny caern	4
Potężny caern	3
Największy caern	2

Caerny

Grubość Bariery jest różna w zależności od miejsca. Jest mocniejsza w tam, gdzie panuje cywilizacja i nauka, słabsza na obszarach dzikich i prymitywnych. W miejscach, gdzie jest najsłabsza, energia świata duchowego może swobodnie przepływać do świata materialnego i wywoływać dziwne zjawiska. Garou wielbią takie miejsca jako święte i chronią zaciekle nielicznych pozostałych caernów przed magami i duchami, pragnącymi czerpać z zawartej w nich energii. Niestety, wilkołaki z wolna przegrywają swoją walkę i liczba caernów zmniejsza się coraz bardziej.

Niektóre z caernów są poświęcone szczególnemu celowi, na przykład leczeniu lub wojnie – wszystkie duchy, które do nich przybywają lub je zamieszkują, muszą mieć taki sam cel.

Caern opisuje się podając poziom, od 1 do 5 – mierzy to siłę poszczególnych mocy i efektów, które można wywołać za jego pomocą. Caern leczenia o mocy 1 może uleczyć pomniejsze zranienia, zaś o mocy 5 potrafi w cudowny sposób uleczyć nawet najcięższe rany.

Bariera jest słabsza przy caernach o większej mocy. Caerny na Poziomie 1 lub 2 mają Poziom Bariery 4, na Poziomie 3 lub 4 – Poziom Bariery wynosi 3, zaś wokół najbardziej rzadkich z caernów, o Poziomie 5, zaledwie 2.

Więcej szczegółów na temat caernów oraz ich rodzajów znajdziesz w *Tabeli caernów*.

Peryferia

Choć Bariera jest niezwykle potężna, siły duchowe, które blokuje, również są bardzo wielkie. Zapora wybrzusza się jak stary balon – w wielu miejscach przeciekają przez nią strumyki energii duchowej. Choć takie ograniczone połączenie jest zbyt słabe, aby wspomóc potężnych duchem garou, wystarcza dla ludzkości. Ludzie od wieków używali rytuałów, narkotyków, religii, sztuki, ćwiczeń fizycznych i medytacji, aby osiągnąć dziwny stan, nazywany Peryferiami.

Kiedy myśląca istota, na przykład człowiek, poznaje swoje wnętrze, jej świadomość łagodnie przemieszcza się do Peryferii. Kolory stają się czyste, zmysły wyostrzają się, wzmaga się intuicja i przenikliwość, czuje się powiązanie z całym wszechświatem. Taki odmienny stan świadomości opisywało wielu ludzi, pochodzących z każdego miejsca i czasu. Jest on dostępny każdemu. Wiedzą o nim artyści i Krewniacy garou, którzy dostrajają się do Peryferii, aby lepiej zrozumieć duchy. Niektórzy z Krewniaków potrafią przesyłać swą duchową obecność poprzez Peryferia, aby przekazywać wiadomości garou, ale zdarza się to bardzo rzadko.

Znaleźć się na Peryferiach to osiągnąć ekstazę, w której zdarzają się rzeczy z pozoru magiczne. Nie zawsze jest to „magia" spokojna i przyjazna – zależy to od stanu umysłu osoby, przeżywającej kontakt z Peryferiami. Artyści w rodzaju Wordswortha, których umysły skupiają się na uniesieniu i egzaltacji, doświadczają cudownych wizji i transcendentalnej radości. Osobnicy tacy jak Poe, których umysły krążą wokół bólu i straty, widzą horror i cierpienie. Artyści podobni do Blake'a, którzy ogarniają całość ludzkiego istnienia, mogą doświadczyć i połączyć w jedno oba te przeciwieństwa. Na Peryferiach kontaktują się z ludźmi dobre duchy, ale podróżników mogą także dosięgnąć Zmory i inne złe istoty.

Ludzie, z którymi skontaktuje się potężny duch, mogą wiele zyskać. Ci, którzy napotkają Zmory, powinni jak najszybciej umykać, aby uniknąć psychicznego skrzywienia. Niestety, osoby, które wkraczają na Peryferia po zażyciu narkotyków, nie zawsze mogą to zrobić na czas. Biorąc, ryzykują, że nie będą w stanie powrócić do materialnego świata, nawet jeśli ich umysł nie poradzi sobie z tym, co zobaczą. Takie „uwięzienie" może spowodować potworne wynaturzenia psychiczne i szok duchowy. Charyzmatyczni przywódcy duchowi potrafią sprowadzić na Peryferia swoich wiernych, co może wywołać nieodwracalne zmiany w ich psychice – ponieważ wierni samodzielnie nie potrafią opuścić pogranicza świata duchów. Jedynymi ludźmi, którzy nie ryzykują psychicznych obrażeń w czasie podróży na Peryferia, są ci, którzy nauczyli się wkraczać tam dzięki potędze własnej woli. Ci szczęśliwcy są względnie bezpieczni, mogą bowiem w każdej chwili powrócić do materialnego świata.

Penumbra

Tuż za Barierą rozciąga się świat duchów. Obszar Umbry, znajdujący się najbliżej Królestwa Ziemi, zwany jest Penumbrą. Jest ona najbardziej powszechnym celem wilkołaków, wyprawiających się w świat duchów, aby walczyć z jego złymi mieszkańcami, pragnącymi szerzyć zepsucie wśród mieszkających w świecie materialnym. Penumbra, zwana również Cieniem Ziemi, to szary, mglisty, widmowy świat, oświetlony jedynie blaskiem wielkiej Celestiny – Luny. Faza Luny w Umbrze odpowiada dokładnie fazie Księżyca w Królestwie materialnym.

Penumbra zawiera materię duchową, która odpowiada fizycznej materii na Ziemi. W świecie duchów pojawiają się tylko takie przedmioty materialne, które mają w sobie duże ilości energii duchowej. Materia, która przetrwa sporo czasu na Ziemi, uzyskuje reprezentację duchową w Penumbrze. W ten sposób stare drzewa i budynki posiadają swoje odpowiedniki w świecie duchów, zaś nowe budowle i młode rośliny nie mają swojego odbicia. W tym Królestwie stają się rzeczywiste i dotykalne energie Dzikuna, Tkaczki i Żmija. Duchy Dzikuna przemierzają obszary naturalne, pajęczyny Tkaczki wyrastają ze sprzętu technicznego, a po obszarach zanieczyszczonych i cmentarzyskach przemykają Żmijątka.

Co ciekawe, duch jest bardziej „realny" niż materia. Duch przedmiotu potrafi przetrwać utratę swego materialnego „ciała", a samo materialne ciało nie przetrwa utraty duchowej esencji. Jeśli stary dąb zostanie ścięty na Ziemi, w Umbrze może stać jeszcze całkiem długo. Jeśli jednak żywe drzewo zostanie zniszczone w Umbrze, jego ziemski odpowiednik uschnie i umrze.

Ulice i lasy Penumbry wydają się dziwnie opustoszałe, ponieważ większość świadomych istot nie posiada swej manifestacji w tym Królestwie. Tylko bardzo duchowo rozwinięci ludzie potrafią się tutaj pojawić. Magowie ukazują się jako wyraźnie określone, astralne postacie, posiadają bowiem znakomicie rozwinięte osobowości duchowe, zwane Przebudzonymi Awatarami, które ukazują się w Penumbrze. Niektórzy z nich, specjalizujący się w nauce, jak na przykład Technokraci, nie pokazują się w Umbrze. Szkolą oni tę część siebie, która nie pozwala na pojawienie się Awatarów w Umbrze, a to niezwykle ogranicza ich możliwości w świecie duchów. Technokraci boją się więc Umbry i rzadko w niej podróżują. Czasami przebywający w Umbrze garou spotykają duchy ludzi, którzy zawędrowali bardzo daleko na Peryferia.

Penumbra składa się z Domen – niewielkich obszarów, które odpowiadają miejscom zarówno w świecie materialnym, jak i w Bliskiej Umbrze. Pobierają one energię i kształt z odpowiedników w Bliskiej Umbrze, co pozwala im manifestować się w Penumbrze i Królestwie Gai.

- **Chimary:** Domeny poszczególnych snów, są dostępne dla każdego, kto jest w stanie śnić. Niektóre z nich są koszmarne, inne piękne.
- **Dzicze:** Obszarów, w których Dzikun wciąż ma styczność z Ziemią jest o wiele mniej niż Pajęczyn. Istnieje nieco Domen Dziczy w Penumbrze, lecz większość z nich znajduje się w Dalekiej Umbrze. W takich miejscach nic nie jest trwałe ani stałe, wciąż występują zmiany, a powietrze jest przesycone magią. Jak nietrudno się domyślić, zbierają się tam duchy służące Dzikunowi.
- **Epify:** Są to dziwaczne Domeny, reprezentujące idee abstrakcyjne, takie jak „kwadrat" lub „cztery". Większość garou nie potrafi zrozumieć Epifów, choć Patrzący w Gwiazdy twierdzą, że dzięki medytacji w tych miejscach uzyskali bardzo wiele wiedzy.
- **Mateczniki:** Są to Domeny pozostające pod wpływem Dzikuna. Wyglądają jak piękne obrazy natury, często zamieszkane przez inteligentne drzewa i potrafiące mówić zwierzęta.
- **Pajęczyny:** Miejsca, w których do Penumbry wkracza Tkaczka, zwane są Domenami Pajęczyny. Odpowiadają one dużym obszarom technologicznie zaawansowanych miast, a zamieszkują je Pająki Wzorców i Pająki Siecіarze.
- **Piekła:** W tych domenach włada Żmij – wyglądają jak składowiska toksycznych odpadów lub podobne miejsca. Nawet rejony o silnym zanieczyszczeniu powietrza mogą się stać Piekłami. Zamieszkują tam Zmory, a stworzenia służące Żmijowi przemierzają okolice w drodze z Bliskiej Umbry do Królestwa Gai.
- **Skazy:** Domeny skażone to obszary dominacji Żmija i Tkaczki – wyglądają jak zanieczyszczone, owinięte pajęczyną miasta.
- **Trody:** Są to domeny energii *faerie*, w których pojawiają się kręgi i monolity istot *faerie*. Oznaczają miejsca, które były poświęcone tym istotom zanim najazd Tkaczki wygnał je z Ziemi. Czasami można spotkać w nich *faerie*.

Bliska Umbra

Kiedy podróżnik po Umbrze wkroczy na Księżycowy Most i przejdzie poza Penumbrę, trafia do Bliskiej Umbry. Bliska Umbra to wirujący opar, usiany wieloma małymi i dużymi Królestwami. Wszystkie one okrążają Królestwo Gai, podobnie jak Księżyc krąży wokół Ziemi. Garou podróżują do tych odmiennych rzeczywistości, aby spotykać się ze swymi totemami albo szukać wsparcia u mocy, które tam władają. Wielu władców tych miejsc jest kapryśnych lub wręcz niebezpiecznych, ale wszyscy posiadają wielką mądrość.

Istnieje 13 znaczących Bliskich Królestw. Są to enklawy potężnej energii duchowej, otoczone membranami, które je ograniczają. Dla podróżnika po Umbrze są one równie rzeczywiste i materialne jak świat materialny wydaje się rzeczywisty zwyczajnemu człowiekowi. W tych miejscach działają wszystkie zmysły i moce garou, choć w niektórych Królestwach ulegają niewielkim modyfikacjom. Każde z Królestw rządzi się własnymi prawami, określającymi lokalną rzeczywistość. Być może istnieją także inne Bliskie Królestwa, ale garou ich nie zbadały.

Poza 13 wielkimi Królestwami Bliskiej Umbry istnieje mnóstwo Domen, małych Królestw i Stref, w tym widmowa Strefa Snów (patrz dalej). Wszystkie Domeny, wymienione w Penumbrze, posiadają większe Domeny w Bliskiej Umbrze. Ojczyzny Plemienne, przedstawiające idealny dom każdego z plemion, należą do najpotężniejszych wśród Domen Bliskiej Umbry. Na obrzeżach Bliskiej Umbry, bardzo blisko granicy Dalekiej Umbry, znajduje się kilka Horyzontów. Nie są to właściwie Domeny, ponieważ można je jedynie obejrzeć, nie da się do nich wkroczyć. Są to portale, pozwalające obserwatorom ujrzeć abstrakcyjne koncepcje, takie jak śmierć, chaos i zastój. Mówi się, że są przebłyskami Raju.

Bliskie Królestwa powstały, kiedy potężne, monolityczne energie Triady zderzyły się ze słabymi, lecz niezwykle zróżnicowanymi emanacjami duchowymi z Królestwa Gai. Niektóre z Królestw podobne są do energii Triady, które je uformowały, zaś inne pochodzą od ziemskich emanacji, które tchnęły w nie duchowe życie.

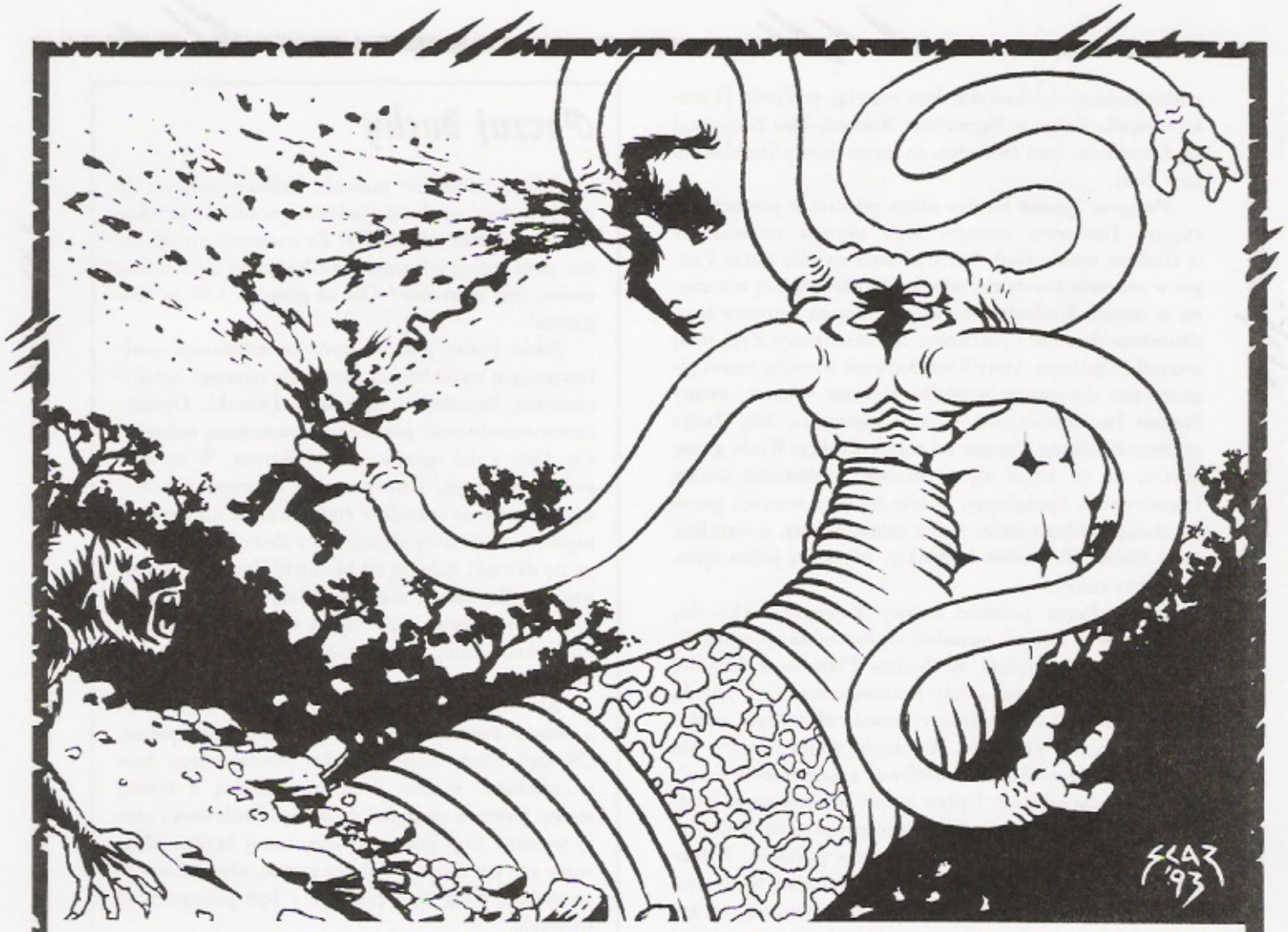
13 Bliskich Królestw

Brama Arkadii: Dawno temu, kiedy *faerie* opuściły Królestwo Gai, podążając do swego tajemniczego nowego wymiaru, pozostawiły po sobie bramę w Bliskiej Umbrze. Królestwo, które tę bramę otacza, przejęło właściwości pierwotnej ojczyzny *faerie* – Arkadii. Mieszkają tam ciągle nieliczni spośród *faerie*, którzy nie dołączyli do reszty emigrując z Ziemi. Chronią Bramy i pokazują wszystkim gościom uroki krainy istot *faerie*. Można tam spotkać szlachetnych *faerie* Wysokiego Rodu i figlarnych Mniejszych *faerie*. Niektórzy z garou twierdzą, że za tajemniczą Bramą reszta ludu *faerie* ewoluowała – lub zdegenerowała się – i stała czymś zupełnie innym niż ich kuzyni, którzy pozostali.

Cyberkrólestwo: Postępy technologiczne ludzkości stworzyły Królestwo Tkaczki. Jego mieszkańcy są zdominowani przez technologię do tego stopnia, że aby przetrwać, muszą połączyć się z maszyną. Połowa tej zmechanizowanej krainy to szklano-betonowo-plastykowo-stalowa potworność, zwana Miastem. Reszta to podziemny świat, nazywany Dziurą. Tubylcy Betonu kochają wręcz to miejsce i używają jego Pajęczyny Komputerowej do prowadzenia wojny przeciwko Żmijowi. W tym miejscu silne są duchy Tkaczki, zaś duchy Dzikuna słabe.

Dom Wilków: Choć wydaje się niemal identyczny jak świat materialny, Dom Wilków jest najdziwniejszym z Królestw Umbry. Jest to jedyne Królestwo, w którym garou ulegają transformacji. Zostają uwięzieni w postaci lupus, bez Darów i fetyszów; w świecie, w którym wilki są znienawidzonymi i tropionymi drapieżcami. Pozostaje im tylko Szał i zdolność regeneracji. Ludzie polują na nie za pomocą strzelb, helikopterów i sprzętu elektronicznego. Ucieczka możliwa jest jedynie wtedy, gdy garou odkryje miejsce wilków w świecie.

Erebus: Podobnie jak Królestwo Eteralne, leży on na kosmologicznym szczycie Umbry, w głębinach świata duchów znajdują się piekielne czeluście. Erebus to miejsce niekończących się tortur, gdzie garou są zanurzani w jeziorze żywego srebra. Odnoszą prawdziwe rany, lecząc się tylko po to, aby znosić dalsze cierpienia. Ucieczkę uniemożliwiają wielkie, trójgłowe, wilkopodobne stworzenia.



Nieliczni, którzy powrócili z Erebusu, rzadko o tym mówią. Niektórzy sądzą, że to Królestwo jest krzyżem, który oczyszcza garou z zepsucia Żmija i Harano.

Królestwo Eteralne: Jest to kosmologiczny szczyt Umbry, nieskończone sklepienie niebiańskiego blasku, rozciągające się od Bariery aż po Daleką Umbrę. Garou z łatwością osiągają Królestwo Eteralne, kierując się w stronę umbralnego „nieba". Mieszkają tam Incarna Luny, zwane Febem, Incarna Heliosa – Hyperion, oraz potężne duchy powietrza i gwiazd. Przez Królestwo Eteralne przechodzą wszystkie Księżycowe Mosty, a na jego niebie pojawiają się umbralne aspekty wszystkich planet, krążących wokół Słońca. Tam właśnie Celestiny zawieszają konstelacje największych bohaterów.

Królestwo Legend: Opowieści garou mają taką moc, że powołują do życia istoty z legend. Królestwo Legend to kombinacja światów, w których mity i legendy wszystkich plemion stają się rzeczywistością. Każde plemię ma w nim swoje terytorium, które z grubsza odpowiada ojczyźnie jego przodków na Ziemi – garou podróżują tam, aby doświadczyć życia swych praojców. Co więcej, mogą wpływać na starożytne historie i zmieniać ich bieg.

Królestwo Ohydy: Królestwo Gai jest pełne przemocy i nienawiści. Psychiczne odbicia takich działań wyrządziły wielkie szkody w Umbrze, powodując powstanie Królestwa Ohydy. Wszystkie występki Żmija na Ziemi – od krzywdzenia dzieci, przez masowe morderstwa, nawracanie przy pomocy ognia i miecza, aż po ludobójstwo – znajdują tutaj swoje odbicie. Tu właśnie, w pilnowanych przez Skragi gniazdach larw, rodzą się Zmory. Z tego Królestwa można umknąć tylko wtedy, gdy cierpi się (empatycznie) wraz z ofiarami.

Lato: Gaja przez całą wieczność trwała w stanie czystej, nieskażonej miłości, zanim nastąpił pierwszy kataklizm. W tym czasie powstało trwałe odbicie tego stanu w Umbrze – świat, w którym wszystko jest pokojem, wdziękiem i przyjemnością. Lato to wyspa w kształcie sierpu pośród pięknego, błękitnego morza – wszyscy jej mieszkańcy zostali szczodrze obdarowani przez Gaję. Garou nie potrafią zazwyczaj sami z siebie wkroczyć do tego obfitego i niezwykle pięknego świata. Są w stanie dotrzeć tutaj, kiedy doświadczą transcendentalnego przeżycia, podczas którego zdołają przyjąć pełną i bezwarunkową miłość Bogini. Podobno znikają tu wszelkie rany, choroby i przekleństwa – garou nie są jednak zgodne co do tego. Niektóre wilkołaki nie wierzą, że Lato istnieje.

Otchłań: Wielkie zniszczenia w Umbrze powodują pęknięcia w osnowie świata duchów. Garou, którzy podążą za takimi szczelinami w jakimkolwiek Bliskim Królestwie, trafiają w końcu do tego miejsca i docierają na skraj olbrzymiej jamy – tak szerokiej i głębokiej, że wydaje się nieskończoną pustką. Wszystko, co wpadnie do środka i nie potrafi wyfrunąć z powrotem, ginie na zawsze. W czeluściach, którymi usiane są ściany Otchłani, igrają ohydne stwory. Nawet najbardziej potężne Incarna unikają tego Królestwa za wszelką cenę. Niektórzy z garou twierdzą, że Otchłań to rak Umbry i pierwszy znak

nadciągającej Apokalipsy. Inni mówią, że kiedy Tkaczka uwięziła Żmija w Pajęczynie Wzorca, dom Żmija stał się Otchłanią. Inni twierdzą, że pusta dziura Otchłani to sam Żmij.

Pangea: Ziemia bardzo długo istniała w pierwotnym stanie. Duchowe energie tego okresu pozostawiły w Umbrze trwały ślad. Eony trwania wykuły obraz Pangei w osnowie świata duchów z siłą i trwałością nie znaną w innych Królestwach. Wypełniają go ogromne lasy, dziewicze dżungle i pierwotny las równikowy. Żyją tutaj wszystkie gatunki, które kiedykolwiek istniały, nawet gigantyczne dinozaury, a wielki Incarna – smok, zwany Starym Jaszczurem, ma tu swe legowisko. Siły Żmija próbowały odciąć Pangeę od reszty Umbry. Wielu garou wierzy, że tu kryje się tajemnica uratowania świata i przetrwania Apokalipsy. W tym miejscu wszyscy garou uzyskują każdego świtu jeden punkt Gnozy, a wszelkie testy Cechy Pierwotne Instynkty, uzyskują jeden automatyczny sukces.

Pływ: Przez potężne zapory Pajęczyny Tkaczki, wzniesione w Tellurii, przedarł się strumień energii Dzikuna, tworząc wielkie Królestwo Pływów w Bliskiej Umbrze. Jest to serce istoty Dzikuna dane Gai, aby Ją podtrzymywać i zabezpieczyć przed całkowitym zadławieniem przez Tkaczkę. W ciągle zmieniającym się Królestwie wszystko jest możliwe, a szaleństwo – całkiem prawdopodobne. Upływ czasu zmienia się w trudny do przewidzenia sposób, a sami garou także zmieniają się bez kontroli, przybierając różne postacie. Wilkołaki mogą nauczyć się manipulować osnową Królestwa Pływu i kontrolować zmienną, nie uformowaną rzeczywistość jak bogowie – nie mogą jednak zapanować nad żadną istotą.

Pole Bitwy: Gloryfikacja wojny przez ludzkość przyczyniła się do powstania Królestwa Pola Bitwy. Tam właśnie duchowi wojownicy toczą na nowo wszystkie krwawe bitwy, od czasów Impergium począwszy, na wojnie w Czeczenii i Jugosławii skończywszy. Drogę do każdej z bitew wskazują znaki. Cienie wszystkich bitew świata pojawiają się w kręgach, prowadzących do Równiny Apokalipsy, ogromnego pustego pola, oczekującego ostatecznej bitwy. W tym miejscu poziomy trudności wszystkich testów furii zwiększają się o dwa, a garou, którzy rzucą się w wir walki, zyskują jeden punkt Szału w każdej turze walki. Wilkołaki, które pragną poznać tajemnice swych przeciwników, odwiedzają to Królestwo, aby obserwować lub walczyć z umbralnymi sobowtórami wrogów. Przybywają również po to, aby wyzwolić swój Szał.

Szrama: Gorączkowe przędzenie Tkaczki miało swoją kulminację w Rewolucji Przemysłowej, która z kolei wywołała znaczny oddźwięk w Umbrze. Powstało okropne miasto, zwane Szramą. Praca, która czyni ludzkie życie znaczącym, została tam przemieniona w niszczący duszę przymus. Jest to mgliste, ponure Królestwo spopielałych slumsów, zanieczyszczonych, pełnych ruder dzielnic, ogłuszającego hałasu fabryk i nieskończonego toksycznego zatrucia. Fabryki Szramy wytwarzają wiele fetyszy, których później używają słudzy Żmija w Królestwie Gai. Ucieczka jest niezwykle trudna, ponieważ wokół Szramy Bariera ma poziom 9. Niektórzy z garou twierdzą, że można umknąć z tego Królestwa poprzez Krainę Snów.

Poczuj duchy

Cóż za zadufanie pozwala ludziom wierzyć, że rzeczywistość zgadza się jedynie z wzorcami przekazywanymi przez ich zmysły? Że wszystko, co wykracza poza zasięg ich zmysłów i budzącej się świadomości, jest nierealne? Cóż za głupota! Cóż za arogancja!

Jakże lepiej jest wierzyć, że substancja podtrzymująca wszechświat nie da się ogarnąć ograniczonymi, logicznymi umysłami Tkaczki. Ograniczona świadomość postrzega ograniczoną substancję. Oko widzi ograniczone spektrum. W źrenicy świat krzywi się, kurczy, stając się coraz bardziej ograniczony, aż odległość zmienia się w niewyraźną mgiełkę. Moje uszy słyszą, ale o ileż cichsze wydają się dźwięki dalekie od bliskich! Zapachy słabną wraz z odległością, rozwiewają się na wietrze. Odczucia i wrażenia, które nie są ze mną w bezpośrednim kontakcie, mogłyby równie dobrze nie istnieć.

Ale moje nieograniczone zmysły mówią mi o innym świecie. „Widzę" go, kiedy nie patrzę. „Słyszę", kiedy odpędzę hałas powszedniego dnia i „wącham" cienie, które przychodzą z tamtej strony. Otwiera się portal do innego Królestwa i czuję wieczny trop innego świata, innej krainy. Moje serce zna ten świat, świat bez granic, nieskończonego siebie. Mogę tam podążyć i być jednocześnie wszędzie.

Quincy Powstrzymujący Gniew,
Galiard z Tubylców Betonu

Strefa Snów

Strefa Snów to kolejny obszar Umbry, który zdaje się przekraczać „normalne" granice, wytyczone w świecie duchów i sięgać w inne części Tellurii. Jest to teren tajemniczy nawet dla mieszkańców Umbry, świat niezwykłej potęgi, przerażającej nieprzewidywalności i potężnego symbolizmu. Nawet najwspanialsi podróżnicy po Umbrze wkraczają w Strefę Snów z niezwykłą ostrożnością.

Strefa Snów wygląda jak wielościenny klejnot o niezwykłej piękności. Otacza Bliską Umbrę i graniczy z Daleką Umbrą. Jest użyteczna dla garou, otwiera bowiem bardzo szczególną drogę do świata duchów. Jest to metoda bardziej bezpośrednia, choć także bardziej niebezpieczna, niż używanie Księżycowych Mostów czy wykonywanie „skoku w bok". Garou mogą wkroczyć w Strefę Snów poprzez własne sny. Miejsce to daje dostęp bezpośrednio do Dalekiej Umbry. Zamiast podróżować NA ZEWNĄTRZ – przez Barierę, do Bliskiej Umbry, po czym do Dalekiej Umbry – podróżnik podąża DO WNĘTRZA, w głąb swego snu i wynurza się na granicy pomiędzy Bliską i Daleką Umbrą. Jest to skuteczny, choć ryzykowny sposób podróży. Garou potrafią również osiągnąć Strefę Snów wkraczając w Chimary, niewielkie Domeny snów, które można znaleźć w Penumbrze.

Membrana

Pomiędzy zrozumiałym (względnie) światem Bliskiej Umbry a tajemniczą rzeczywistością Umbry Dalekiej znajduje się bariera, nazywana Membraną. Przypomina ona Barierę, nie jest jednak tak nierównej grubości. Aby przekroczyć Membranę, garou musi dotrzeć do Królestwa Kotwicy.

Niektórzy z Patrzących w Gwiazdy twierdzą, że Bariera i Membrana to zaledwie dwie z siedmiu warstw pojemnika stworzonego przez Tkaczkę, który zamyka w sobie cały świat duchów. Sądzą, że Strefa Snów rozciąga się do każdej z siedmiu warstw, a po odpowiedniej praktyce można przełamać także pozostałe bariery, podobnie jak można wkroczyć z Ziemi do Strefy Snów, a poprzez nią do Dalekiej Umbry.

Daleka Umbra

Poza murami sennych marzeń znajduje się Daleka Umbra – obszar, w którym obecność Gai jest coraz mniej odczuwalna przez podróżujących garou. Rzeczywistość się tutaj załamuje, a nawigacja staje się coraz trudniejsza. Daleka Umbra jest domem Dzikuna, Tkaczki i Żmija i wkraczają do niej bezpiecznie tylko najbardziej doświadczeni podróżnicy. Przemierza tu swoją ścieżkę Luna, która jest jednym z nielicznych znaków orientacyjnych dla wędrujących garou.

Noc

Noc jest dla garou w Umbrze sprzymierzeńcem. Kiedy w świecie fizycznym zapada zmrok, Umbra staje się terenem łowieckim dla wilków, które przemierzają widmowe krainy pod światłem Luny. Choć więcej jest duchów, mniej można spotkać wrogów. Większość sług Żmija siedzi w swoich Skazach, szeptem namawiając śpiących ludzkich sprzymierzeńców do podłych czynów. Duchy Tkaczki, takie jak Pająki Wzorca, wyczerpane swym codziennym trudem, stanowią łatwiejszą ofiarę. Za to garou są wypoczęte po całym dniu. Z pomocą odrobiny księżycowego blasku przenoszą walkę na teren przeciwnika.

Przejście (skok w bok)

Garou posiadają wrodzoną zdolność do „przejścia" lub „skakania w bok" do świata duchów. Jest to ich dziedzictwo i potrafią to czynić instynktownie zaraz po Pierwszej Przemianie. Skoku w bok dokonuje się poprzez dostrojenie siebie do Bariery, która otacza dane miejsce, przekroczenie jej zwapniałej struktury i pojawienie się w świecie duchów.

Gracz wykonuje Test Gnozy (z trudnością równą lokalnemu poziomowi Bariery), aby określić wynik podjętej próby przejścia do Umbry. Od liczby sukcesów zależy, jak szybko garou wejdzie do Umbry (patrz niżej).

Członkowie watahy mogą wybrać spośród siebie jednego, który poprowadzi ich do Umbry. Taki przywódca wykonuje jeden rzut dla wszystkich (zazwyczaj jest to więc ten spośród watahy, który posiada najwyższą Gnozę). Wataha może zdecydować się na indywidualne próby, ale jej członkowie ryzykują, że przybędą do Umbry w różnym czasie, albo nawet się pogubią. Jeśli przywódca wykona udany test, wszyscy członkowie watahy przybywają w tym samym czasie. Jeśli nastąpi Pech, cała wataha zostanie „pochwycona" (patrz niżej). Wszyscy członkowie watahy muszą być w stanie dokonać „skoku w bok" i wszyscy muszą wyrazić zgodę na podążanie za przewodnikiem. Garou, którzy nie są częścią watahy, nie mogą przyłączyć się do niej w celu wspólnego wejścia do Umbry – muszą uczynić to samodzielnie. Garou, posiadający Dar Teurgów *Zrozumienie niepojętego*, mogą zabrać ze sobą do Umbry nie-wilkołaki (patrz *Zrozumienie niepojętego*, str. 120).

Garou musi patrzeć w jakąś lustrzaną lub błyszczącą powierzchnię, jak czysta sadzawka albo lustro, aby dokonać „skoku w bok". Ci, którzy poznali Dar Teurgów *Tętno niewidzialności*, nie muszą tego czynić, mogą wkroczyć do Umbry z dowolnego miejsca – nawet ślepi garou mogą wejść do świata duchów jeśli tylko znają ten Dar.

Sukcesy	Czas przejścia
Pech	„Pochwycony"
0	Niepowodzenie – nie można próbować ponownie przez kolejną godzinę
Jeden	5 minut
Dwa	30 sekund
Trzy +	Natychmiast

„Pochwycony" oznacza, że garou jest tymczasowo zawieszony pomiędzy Królestwem a Umbrą. Uwiązł mocno w Pajęczynie Tkaczki i nie może się poruszyć, dopóki nie pomoże mu inny wilkołak. Jest w połowie duchem, w połowie ciałem. Uwięziony w takim stanie przeżywa łamiące

duszę wizje. Jest to więcej niż hańbiące – jest to niebezpieczne. Choć wilkołaka nie można zobaczyć ani zaatakować ze świata materialnego, wokół Bariery podróżują złe duchy, poszukując takich uwięzionych podróżnych. Po godzinie można spróbować dokończyć przejścia. Jeśli i to się nie uda, garou nie może się samodzielnie wydostać. Jeśli ktoś go nie znajdzie i nie wyciągnie, pozostanie uwięziony na zawsze.

Odłączenie

Garou zostali obdarzeni mocą przechodzenia pomiędzy Umbrą a światem materialnym. Jeśli jednak pozostają zbyt długo w jednym Królestwie, zaczynają tracić więź z drugim.

Za każdy pełen rok spędzony przez garou w Umbrze dodaj jeden do poziomów trudności testów wymaganych przy powrocie do materialnego świata. Analogicznie, dodaj jeden do testów przechodzenia do Umbry za każdy pełen rok, który wilkołak spędzi w świecie materialnym. Im dłużej pozostaje się w rzeczywistości Ziemi, tym trudniej powrócić później do Umbry. W każdym przypadku, do zniesienia utrudnień konieczne jest wykonanie misji w innym świecie.

Dla nie-garou, którzy znajdą się w Umbrze, jak ci zabrani tam dzięki wykorzystaniu Daru *Zrozumienie niepojętego*, ryzyko „odłączenia" jest większe. Po kilku miesiącach zaczną stopniowo zapominać, jak żyli na Ziemi. Po kilku latach stają coraz bardziej efemeryczni, powoli przestają być materialni i zostają duchami.

Podróże po Umbrze

Garou, który zdoła wykonać „skok w bok", znajduje się w Penumbrze. Jest to duchowa reprezentacja otoczenia materialnego, w którym znajdował się w chwili dokonania przejścia. Poprzez Penumbrę może przemieścić się fizycznie do innych miejsc, mających swe odpowiedniki na Ziemi, albo spróbować wejść głębiej w Umbrę. Jeśli przejdzie przez Umbrę w nowe miejsce i stamtąd wydostanie się z powrotem na Ziemię, pojawi się w lokacji materialnej, odpowiadającej celowi w świecie duchów.

Podczas podróży po Umbrze garou poruszają się w normalny sposób – zazwyczaj na własnych nogach, choć niektóre z Darów mogą dać im zdolność latania. Po wyjściu z Penumbry i dotarciu do Bliskiej Umbry, odległości przestają mieć znaczenie. Nie istnieją mapy, drogowskazy czy znaki. Garou po prostu decyduje, gdzie chce się dostać – na przykład do któregoś z Bliskich Królestw – wkracza na Księżycową Ścieżkę i zaczyna iść. Czas potrzebny na dotarcie do celu zmienia się bez widocznych zależności czy powodów, choć niektórzy Teurgowie twierdzą, że zależy to od fazy księżyca, pory roku i otoczenia. Długość podróży zależy całkowicie od Narratora.

Księżycowe Ścieżki

Aby wejść głębiej w Umbrę, trzeba znaleźć Księżycową Ścieżkę, prowadzącą do celu. Ścieżki są łatwiejsze do znalezienia i bezpieczniejsze w użyciu podczas pełni, ponieważ wtedy strzegą ich Lune. Należy jednak pamiętać, że w czasie pełni Lune są najbardziej kapryśne i skore do gniewu. Jeśli podróżujący garou odważy się zejść

z Księżycowej Ścieżki, może go spotkać coś nieprzewidzianego. Lune mogą zignorować go albo zacząć płatać mu psikusy. Te duchy to żartownisie, a ich figle mogą być tylko denerwujące albo wręcz śmiercionośne, w zależności od humoru Narratora.

W czasie pierwszej i trzeciej kwadry garou musi wykonać test Percepcja + Zagadki, aby być pewnym drogi. W czasie nowiu Księżycowe Ścieżki są niemal nie do przejścia – grożą śmiertelnymi niebezpieczeństwami.

Tropy Duchów

Garou potrafią przemierzać Umbrę, podążając pozostawionymi przez jej mieszkańców Tropami Duchów, wykrywanymi przy pomocy *Wyczucia Airtów*. Takich ścieżek nie strzegą Lune i trudno je znaleźć bez duchowego przewodnika. Co gorsza, są one tworami tymczasowymi i mogą zniknąć w czasie, gdy ktoś po nich kroczy, pozostawiając podróżnika zagubionego w bezdrożach Umbry. Jeśli stanie się coś takiego, trzeba zawrzeć układ z jakimś duchem, dysponującym Zaklęciem *Wyczucie Airtów*, aby wyprowadził garou z powrotem na Księżycową Ścieżkę albo na inny Trop Ducha.

Bramy Duchów

Wiele Królestw Umbry jest połączonych Bramami Duchów. Garou, którzy odnajdą taki portal, mogą natychmiast pojawić się w Królestwie, do którego on prowadzi. Wiele Bram Duchów jest strzeżonych, a strażnikami są (jak nietrudno się domyślić) duchy. Kotwice to jedna z postaci Bram Duchów.

Inne możliwości podróży w Umbrze

Krążą pogłoski o innych możliwościach podróżowania przez Umbrę, przeznaczonych dla odważnych lub nieostrożnych. Krążą pogłoski, że Tubylcy Betonu potrafią poruszać się po Pajęczynach Tkaczki, które łączą całą rzeczywistość. Żmij podobno wybił tunele przez Umbrę. Duchy Dzikuna czasami wykazują zdolności do zwyczajnego znikania w jednym miejscu i pojawiania się w innym.

Podglądanie

Mieszkańcy Umbry nie mogą normalnie obserwować świata materialnego, oddzielonego Barierą, podobnie jak istoty materialne nie widzą świata duchów. Mimo że ludzie posiadają dusze, to te nie przebudzone duchy nie mają swego odbicia w Umbrze.

Garou musi wykonać test Gnozy (trudność równa lokalnemu poziomowi Bariery), aby zajrzeć z Umbry do świata materialnego. Jeśli uzyska sukces, widok krajobrazu świata duchów zostanie zastąpiony przez widmową wersję odpowiedniego miejsca materialnego, włączając w to ludzi, budynki i okoliczne przedmioty. Garou nie może rozróżnić drobnych szczegółów, jak na przykład druk w gazecie, jeśli nie uzyska przynajmniej czterech sukcesów, posiada za to niemal pełen dostęp do zapachów i dźwięków, dobiegających z Królestwa.

Podglądanie jest uznawane za niebezpieczne – garou, który to robi, przestaje zdawać sobie sprawę z tego, co dzieje się wokół niego w Umbrze. Podglądając nie da się zobaczyć duchów w Umbrze, widać za to duchy w świecie materialnym, nawet takie, które są przykute do przedmiotów (fetyszów).

Pamiętaj, że wiele duchów może podglądać wedle własnego uznania i często „przełącza" się pomiędzy obydwoma formami widzenia.

Natura duchów

Umbra jest domem dla nieskończonej liczby duchów. Są to istoty stworzone z czystych energii duszy, nie związane ani z ciałem, ani z krwią. Niektóre pozostają w bliskim związku z istotami z Królestwa, ale istnieje także wiele duchów rzadkich w Umbrze, które trudno opisać, abyśmy mogli to zrozumieć.

Wśród mieszkańców świata duchów istnieje wyraźna hierarchia. Najpotężniejsze z duchów wydzielają/tworzą mniejsze istoty, które z kolei dają początek jeszcze mniej znaczącym formom. Większe duchy nazywane są patronami mniejszych. Choć wydaje się, że większość duchów posiada patronów, garou podejrzewają, że istnieją wolne duchy, znajdujące się poza tym łańcuchem protekcji.

Największym z duchów jest Gaja. Poniżej jest Triada: Dzikun, Tkaczka, Żmij. Pod Triadą znajdują się pokrewne bogom Celestiny, które patronują Incarnom – królom i władcom świata duchów. Ich słudzy, Strzępiaki i Szponiaki, są jak rycerze i wasale.

Gaja

Wszystko, co istnieje w obrębie Tellurii, uznawane jest za przynależące do Gai, choć niektórzy z garou odrzucają pogląd, że słudzy zła są naprawdę częścią Bogini. Wzrost i rozwój Gai jest powiązany ze wzrostem i rozwojem wszystkich żywych istot w niej żyjących. Gaja kocha wszystkie swoje stworzenia i darzy wszystkie czystą, bezwarunkową i wielką miłością oraz szacunkiem. Życie jest zarówno manifestacją Gai, jak i oddawaniem jej chwały. Śmierć jest jedynie przemianą energii Bogini, ponieważ umierająca istota przechodzi do innego stanu w cyklu kosmologicznym. Ten naturalny cykl życia i śmierci został zmieniony przez potężne inteligencje, co z kolei osłabiło Gaję. Dalsze osłabienie i zniszczenia wynikają z trwającej wciąż walki w obrębie Triady. Garou szaleją, widząc gwałt, jaki Żmij i Tkaczka zadają Gai, i poświęcili swe życie i dusze jej obronie, podtrzymywaniu i odtwarzaniu. Obawiają się, że nadciągająca Apokalipsa może oznaczać jej ostateczne zniszczenie.

Triada

Są to słabsze od Gai, tajemnicze, uosobione moce, nazywane Dzikunem, Tkaczką i Żmijem. Zgodnie z tradycjami garou, istoty te kształtują i kontrolują wieczność. Ich wzajemne oddziaływanie tworzy Tellurię i wszystko, co się w niej znajduje.

Na podstawowym poziomie członkowie Triady reprezentują siły tworzenia, wzrostu i zniszczenia, ale są także czymś o wiele większym. Przedstawiają potencjał, materializację i rozszczepienie. Wcielają również chaos, porządek i równowagę.

Dzikun

Dzikun daje początek wszystkim rzeczom. Jest on czystą zmiennością, w równym stopniu bezpostaciowym chaosem, jak żywiołową transmutacją. Wciąż, wiruje, zmieniając się, adaptując i ponownie zmieniając. Dzikun zyje możliwościami, sam JEST możliwością. Każda mrówka i drzewo zawiera w swym duchu cząstkę tego chaosu możliwości. Żaden Teurg garou, ludzki mag czy duch opiekuńczy nie jest w stanie zmierzyć tej niewielkiej cząstki wieczności. Sama Gaja pochodzi w pierwszym rzędzie od Dzikuna. Bez niego nie mogłaby istnieć.

Dzikun jest samodzielnym bytem, ale bez Tkaczki traci wszystkie formy, które stworzy. Powracają one do pierwotnej kuźni równie szybko, jak zostały zrodzone. Być wszelkimi postaciami w każdym czasie oznacza nie być nigdy żadną z nich. Życie bez ograniczeń nie może poznać samego siebie we wszystkich aspektach. Oznacza to, że Dzikun jest najmniej uosobiony z Triady. Jego stała zmienność wyklucza prawdziwą postać czy naturę. Żmij również jest istotny dla Dzikuna, ponieważ niszczy wybrane aspekty Pajęczyny Tkaczki i zwraca nie wytworzoną materię Dzikunowi.

W Dalekiej Umbrze Dzikun jest najpotężniejszy z Triady, niemal tak potężny jak sama Gaja. W świecie materialnym jednak jest najsłabszy. Jego esencja jest wypierana ze świata materialnego przez ludzi, dla których najważniejsze są „logika" i „rozum". Kiedy wtłacza się nielogiczny świat w okowy logiki, pozostaje w nim coraz mniej i mniej miejsca na magię samorzutnej zmiany. Istnieje tylko kilka rozsianych miejsc, zawierających czystą energię Dzikuna, a garou strzegą ich za cenę krwi swojej i swego potomstwa. Choć jednak Dzikun stale traci swoje wpływy w świecie materialnym, nie można mu zagrozić w jego domu, w Dalekiej Umbrze. Każdy przeciwnik, który spróbowałby go tam zaatakować, zostanie zmieniony w pierwotną protoplazmę zaraz po wejściu w kontakt z Dzikunem.

Garou otaczają Dzikuna czcią, widząc w nim symbol swej walki z nadciągającą Apokalipsą i obietnicę lepszych czasów. Jego królestwa tętnią nieskończonymi formami życia. W świecie, który wyrasta z Dzikuna, może zdarzyć się wszystko. Nieliczni i słabi garou mogą zdołać zwyciężyć z siłami, które grożą pochłonięciem Gai. Dzikun jest jasną nadzieją, obietnicą zmiany okrutnego świata złej materii i entropicznej destrukcji.

Choć garou nie mogą liczyć na bezpośrednią pomoc od tej niepojętej potęgi, to właśnie Dzikun może się okazać największym sprzymierzeńcem garou i Gai.

Tkaczka

Z bezmyślnych zmian Dzikuna rodzi się porządek. Tkaczka wybrała fragmenty wirujących tworów i zachowała je przed rozpuszczeniem się w kotłującej całości w chwili ich narodzin. W ten sposób stworzeniu została nadana struktura i trwała postać. W ten sposób Tkaczka splotła pierwszą nić tworu, który później miał się stać osnową uniwersum – Pajęczyną Wzorca.

Ten fakt spowodował zmianę wszystkiego. Tam, gdzie była forma, mógł nastąpić wzrost i postęp. Pozbawiony sensu potencjał uzyskał znaczenie. Zmienna nieskończoność poddała się trwałej wieczności. Potem pojawił się Żmij i odciął niektóre kawałki tworu Tkaczki. Doskonałe

wzorce Pajęczyny straciły swoją doskonałość, za to zostały zrównoważone. Zgodnie z tradycją garou, jest to prawdziwy kosmologiczny cykl chaosu, tworzenia i niszczenia. Trwał przez całą wieczność, aż wreszcie został rozbity, kiedy Tkaczka uzyskała świadomość.

Sami garou nie mogą dojść do zgody, co się właściwie stało. Niektórzy twierdzą, że tylko sama Triada może to całkowicie zrozumieć. Inni mówią, że Tkaczka próbowała uprząść całego Dzikuna w pełne uporządkowane istnienie. To spowodowało eksplozję tworzenia, która doprowadziła Tkaczkę do szaleństwa. Patrzyła na Pajęczynę i widziała szaleństwo. Żmij, wyczerpany próbami utrzymania równowagi, został uwięziony w stworzeniu. Teoretycy mówią, że wciąż tam jest, próbując się uwolnić i niszcząc przy tym świat od środka.

Są i tacy, którzy głoszą, że Tkaczka działała z daleko większym wyrachowaniem, a jej jedynym szaleństwem była żądza władzy. Twierdzą, że Tkaczka próbowała dokonać kolejnego kroku w rozwoju i utrwalić granice Tellurii. Kiedy wiedziała już do jak to zrobić, próbowała narzucić swoją wolę wszystkiemu i wszystkim. Żmij przeszkadzał temu procesowi, ponieważ niszczył wedle własnych zasad, nie słuchając tego, co chciała nakazać mu Tkaczka. W końcu Tkaczka uwięziła Żmija w Pajęczynie Wzorca i próbowała kierować jego niszczeniem zgodnie ze swoją wolą. Jednak jej kontrola nad nim nie jest całkowita, więc Żmij wciąż potrafi niszczyć na ślepo, zgodnie z wzorcami odmiennymi od Pajęczyny. To ogranicza moc Tkaczki, co jest pożyteczne, ale jednocześnie rani Gaję.

Jeszcze inni garou, szczególnie Tubylcy Betonu, twierdzą, że to Żmij jest źródłem kłopotów, ponieważ próbował całkowicie zniszczyć Dzikuna. Gdyby Dzikun zniknął, nie zostałoby stworzone nic więcej i Żmij zwyciężyłby. Próbował więc użyć Tkaczki do osłabienia Dzikuna (chciał żeby go uwięziła), ale ta nie potrafiła opleść całej nieskończoności i popadła w szaleństwo. Żmij został pochwycony we własne sidła i pozostaje w tym stanie do dzisiaj. W międzyczasie wieczny Dzikun ma się całkiem dobrze. Tubylcy Betonu twierdzą, że Tkaczka po prostu się broni i że to ona dzierży klucz do powstrzymania Żmija.

Większość garou zgadza się co do tego, że to Tkaczka była pierwszą z Triady, która uzyskała inteligencję. Czy to spowodowało jej szaleństwo, czy może jest owego szaleństwa owocem, pozostaje tajemnicą.

Tkaczka jest obecnie zbyt potężna. Dawna równowaga wzorca i chaosu została zastąpiona przez stagnację i rozkład. Kiedy Pajęczyna zostanie ukończona, cała Telluria zastygnie w jej sztywnych, nieruchomych i niezmiennych splotach.

Żmij

Żmij jest trzeci i ostatni z Triady. Niegdyś był tym, który przywraca równowagę, niosąc harmonię tam, gdzie jej nie było i zapewnia, że w tworzywie rzeczywistości nie przeważa ani chaos Dzikuna, ani wzorce Tkaczki. Zawieszony pomiędzy Chaosem w dole i Pajęczyną Wzorca w górze, Żmij usuwał wszystko, co nie było w zgodzie z harmonią.

Potem został uwięziony w Pajęczynie. Patrząc na szaleństwo tworu Tkaczki, uzyskał świadomość i został wciągnięty w jej śmiertelną, apokaliptyczną grę. Jego osobowość rozszczepiła się na troje, w wyniku czego nie zawsze jest w stanie kontrolować swoje działania.

Niegdyś był strażnikiem równowagi, teraz stał się zwiastunem Apokalipsy, rodzicielem entropii, rozkładu i zepsucia. Niezdolny do niszczenia wprost i honorowo, niszczy od środka. Niszczy wszystkich tych, którzy są na tyle słabi, aby poddać się pokusie nienawiści i zazdrości.

Niektórzy twierdzą, że to Żmij zapoczątkował wielkie zachwianie, próbując wykorzystać Tkaczkę, aby ta uwięziła Dzikuna w nicości, pozwalając mu w ten sposób zniszczyć wszystko, co zostało stworzone. Teraz został złapany we własną pułapkę – co jeszcze dobitniej ukazuje, jak niebezpieczną rzeczą jest chciwość.

Żmij znalazł wiele świadomych istot na tyle słabych, aby poddać się jego zepsuciu i ma wiele sług. Ponieważ zepsucie jest we wszystkich rzeczach, może szeptać swoje mroczne namowy do każdej inteligentnej istoty. W taki sposób jego władza rozszerza się zarówno w świecie materialnym, jak i duchowym. W obu światach wygrał wiele bitew i podbił wiele Królestw.

Celestina

Na kosmologicznej drabinie mocy poniżej Triady znajdują się Celestina. Największymi tego rodzaju istotami są: Luna – duch Księżyca oraz Helios – duch Słońca. Postać Celestin jest najbardziej bezpośrednio pojmowalną manifestacją Gai. Wielka Matka jest znacznie potężniejsza od Triady, dlatego też nie można jej zrozumieć ani poznać w zwyczajny sposób – aby tego dokonać, trzeba doprowadzić do mistycznego zjednoczenia z jej istotą. Inne Celestina to potężni słudzy Triady, ale ich postacie są niemal nieznane garou. Wszystkie są świadome i niezwykle inteligentne. Większość z nich mieszka w Królestwach, które same stworzyły, a w których są wszechwiedzące i wszechpotężne. Zazwyczaj odwiedzają je jedynie Incarna.

Celestina wysyłają czasem awatarów, którzy komunikują się z garou. Są to aspekty samych potęg, które garou mogą zrozumieć i z którymi potrafią się porozumieć. Prawdziwa postać Celestin jest niewyobrażalna. Komunikacja pomiędzy nimi a mniejszymi istotami może się odbywać jedynie poprzez wysłanników.

Celestina wyrażają pragnienie pojawienia się w skończonej, ograniczonej postaci i w ten sposób tworzą awatarów. Ze względu na swą niemal nieskończoną naturę, Celestina mogą posiadać w jednej chwili kilku awatarów. Wysłannicy tacy nie mogą zostać zniszczeni albo uszkodzeni przez istoty o mocy mniejszej niż Celestina.

Incarna

Jeden szczebel poniżej Celestin stoją Incarna. Są to wasale, małżonkowie, doradcy i wojownicy, którzy służą im i otrzymują od nich moc. Niektórzy z Incarn posiadają własne Domeny, ale większość krain, które zamieszkują, zostało stworzonych przez Celestina. Kiedy Celestina giną, służące im Incarna często są w stanie przetrwać. Są to potężne duchy, poszukujące zarówno Gnozy, jak i celu działania. Wiele z nich pragnie zostać Celestinami.

Garou są najbardziej zaznajomieni z duchami totemów. Istoty owe, najczęściej słudzy samej Gai, potrafią stworzyć wielu awatarów, aby komunikować się

i oddziaływać na garou. Totemy watah są równocześnie awatarami totemów (patrz *Totem*, str. 259-264). Awatarowie totemów przypominają postacią i zdolnościami Strzępiaki.

Choć Incarna są mniej potężne niż Celestina, posiadają niezwykłą moc, istnieją bowiem na wielu poziomach. Zazwyczaj można się porozumieć jedynie z ich awatarami, choć Teurgowie opowiadają legendy o wielkich wróżbitach, którzy spotkali w Umbrze Incarna i odeszli z głębszym zrozumieniem istoty ich potęgi.

Strzępiaki

Strzępiaki to proste duchy, które służą Incarnom, choć niektóre z nich podlegają bezpośrednio Celestinom. Powstają jako część duchowej esencji patrona i zazwyczaj są bardzo oddane. Niektóre rozwijają w sobie (albo otrzymują od patrona) wolną wolę. Bardziej rozwinięte Strzępiaki potrafią odtworzyć proces własnej kreacji, tworząc Szponiaki, którymi mogą się wyręczać. Garou potrafią komunikować się ze Strzępiakami i często to czynią. Niektóre z nich uczą wilkołaki Darów, zaś inne, jak Englingi, obdarowują Gnozą całe szczepy.

Szponiaki

Szponiaki są najniższymi spośród duchów – na wpół świadomymi lub całkiem pozbawionymi inteligencji sługami Strzępiaków. Służą za narzędzia swym władcom oraz Incarnom, które nie uważają ich za istoty inteligentne. Używa się ich do nadawania mocy fetyszom oraz do przesyłania wiadomości poprzez Umbrę. Pozostają w stałym kontakcie ze swym patronem i często pozwalają, aby przejął nad nimi całkowitą kontrolę. Wielu z nich czuje się najbardziej „kompletnymi", kiedy znajdują się pod kontrolą zwierzchnika. Niektóre ze Szponiaków są w pełni inteligentne, ale stanowią one wyjątek i często są efektem działania jakichś tajemniczych, wyższych mocy. Garou mają do czynienia ze Szponiakami znacznie częściej niż z innymi rodzajami duchów – uczą się od nich Darów albo przykuwają je do fetyszów.

Cechy duchów

Duchy różnią się od istot materialnych na wiele sposobów. Nie posiadają takich samych Cech: Atrybutów i Zdolności. Opisuje się je następującymi Cechami: Siła Woli, Szał, Gnoza, Moc i Zaklęcia. Poniżej opisujemy, w jaki sposób używa się tych Cech.

Siła Woli

Siła Woli pozwala duchowi na podejmowanie „fizycznych" działań: atakowanie przeciwnika, ściganie innych duchów, czy nawet latanie w Umbrze. Tego rodzaju pojedynki pomiędzy duchami rozstrzyga się korzystając ze spornych testów Siły Woli.

Trudność	Działanie
3	Łatwe zadanie
5	Względnie proste zadanie
6	Normalne działanie
8	Trudne zadanie
10	Prawie niemożliwe zadanie

Szał

Szał to gniew i rozpacz ducha. Za jego pomocą duchy mogą ranić i niszczyć garou i inne duchy. Za każdy sukces w teście Szału przeciwnik traci jeden poziom Stanu Zdowia, jeśli jest istotą materialną, albo jeden punkt Mocy, jeśli jest duchem (patrz *Walka w Umbrze*, str. 238-239).

Gnoza

Duchy używają Gnozy przy wszelkich testach Społecznych lub Umysłowych oraz w testach, które zmieniają sytuację. Na przykład, pojedynek na zagadki z duchem można rozstrzygnąć używając Sprytu + Zagadek pytającego przeciwko Gnozie ducha. Ten, kto uzyska więcej sukcesów, wygrywa. Analogicznie, duch wykonuje test Gnozy, kiedy próbuje zastraszyć, odstraszyć lub ogłupić przeciwnika.

Trudność	Działanie
3	Ogromny cel
5	Nieruchomy cel
6	Normalny cel
8	Ruchomy cel
10	Maleńki cel

Moc

W przeciwieństwie garou, duchy rzadko używają własnej Gnozy w czasie walki. Wykorzystują do tego „baterie" mistycznej energii, którą ściągają z Umbry, aby podtrzymać swe istnienie. „Bateria" ta (jako Moc) może ulec wyczerpaniu jeżeli jest zbyt często używana lub wtedy, gdy jej właściciel zostanie poważnie zraniny. Jeśli Moc ducha spadnie do zera, ten rozprasza się w Umbrze na 20 (minus jego Gnoza) godzin, po czym odtwarza się z jednym punktem Mocy. Inną możliwością jest użycie odpowiedniego rytuału, który przykuje ducha do fetysza. Przedmiot taki nie będzie jednak wykazywał żadnych nadzwyczajnych własności, dopóki Moc ducha się nie odnowi (patrz dalej *Odnawianie Mocy*). Garou, który zdoła zredukować Moc ducha do zera, może również zdecydować się na wyssanie z pokonanego do pięciu punktów Gnozy, zwiększając tym samym własną Gnozę (powoduje to śmierć ducha, jeśli ten posiada mniej niż sześć punktów Gnozy). Nie trzeba chyba dodawać, że jest to świetny sposób na zrobienie sobie wśród duchów wielu wrogów.

Zaklęcia

Każdy duch posiada pewne specjalne moce, znane jako Zaklęcia lub Uroki. Zazwyczaj wymagają one poświęcenia pewnej ilości Mocy. Jeśli nie zaznaczono wyraźnie w opisie, Zaklęcie działa w czasie jednej sceny – poza związanymi z walką, które działają przez jedną turę.

Zaklęcia

Powszechne zdolności

- **Leczenie:** Pozwala duchowi leczyć istoty materialne (takie jak garou). Duch musi poświęcić jeden punkt Mocy za każdy wyleczony poziom Stanu Zdrowia, albo trzy punkty za poziom jeśli obrażenia są prawdziwe.
- **Materializacja:** Duch znający to Zaklęcie potrafi materializować się i oddziaływać na świat materialny. Gnoza ducha musi być przynajmniej taka jak poziom Bariery w danym miejscu, aby mógł to uczynić. Podczas Materializacji duch musi poświęcić Moc, aby stworzyć postać materialną i nadać sobie Cechy fizycznego ciała. Mimo to przy testach Społecznych i Umysłowych nadal wykorzystuje się Gnozę. Koszty w Mocy podaje tabelka:

Koszt	Cecha
1	Za jeden poziom Atrybutu Fizycznego
1	Za dwa poziomy Zdolności
1	7 poziomów Stanu Zdrowia (jako śmiertelnik)
1	Za dodatkowy poziom Stanu Zdrowia (każdy dodatkowy poziom zwiększa rozmiary)
1	Za jeden wyleczony poziom Stanu Zdrowia (regeneracja obrażeń, zadanych postaci materialnej).
1	Broń: za kostkę prawdziwych obrażeń zadawanych poza Siłą (Ukąszenie to jedna kostka, Pazury to dwie, itd.)

Duchy nie mają nałożonych ograniczeń na poziomy Atrybutów i Zdolności. Mogą stworzyć sobie niezwykle silne lub szybkie ciała, jeśli poświęcą dostatecznie wiele Mocy.

Na przykład, Zmora pragnie zmaterializować się w świecie fizycznym, aby skuteczniej terroryzować śmiertelników. Chce mieć następujące cechy: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Bójka 4, Uniki 3, Krycie się 3 i siedem poziomów Stanu Zdrowia. To będzie ją kosztowało 16 punktów Mocy.

Duch może pozostać w postaci materialnej tak długo, jak zechce, ale nie wolno mu wkroczyć w obszar, gdzie poziom Bariery jest większy niż jego Gnoza. Zmaterializowany duch nie może odnawiać swej Mocy, jeśli nie posiada odpowiedniego Zaklęcia. Jeśli zmaterializowany duch zostanie zaatakowany, obrażenia odnoszą się do jego Stanu Zdrowia. Jeśli osiągnie on zero, duch rozprasza się w Umbrze i nie może ponownie użyć tego Zaklęcia przez 20 godzin minus jego Gnoza.

Pamiętaj, że prawdziwe rany, odniesione przez ducha, redukują zarówno jego Stan Zdrowia, jak i Moc. W ten sposób duch nie może zawsze bezkarnie broić na Ziemi.

- **Odtworzenie:** To Zaklęcie pozwala duchowi rozproszyć się i odtworzyć w innym miejscu w Umbrze, zazwyczaj z dala od swych wrogów. Kosztuje 20 punktów Mocy.
- **Wyczucie Airtów:** Większość duchów posiada naturalną zdolność wyszukiwania Airts (kierunków) w świecie duchowym i jest w stanie podróżować po nim bez większych trudności. Odszukanie czegokolwiek kosztuje jeden Punkt Mocy.
- **Zbroja:** To Zaklęcie daje duchowi jedną kostkę wyparowania za każdy wydany punkt Mocy. Jest to dla duchów jedyny sposób wyparowywania obrażeń. Duch może użyć tej zdolności w dowolnym momencie podczas walki, zanim zostanie wykonany test obrażeń.

Zaklęcia zaawansowane

- **Błyskawice:** Duch potrafi wytwarzać błyskawice i kierować je w przeciwników. Koszt wynosi dwa punkty Mocy za kostkę obrażeń.
- **Dezorientacja:** To Zaklęcie posiadają jedynie duchy Dzikuna, zazwyczaj Wiry. Duch jest w stanie całkowicie zmienić znaki orientacyjne w terenie i kierunki po udanym teście Gnozy (trudność 6 lub poziom Bariery, jeśli jest większy). Koszt wynosi dwa punkty Mocy.
- **Kontrola układów elektrycznych:** Duch może sprawować kontrolę nad układami elektrycznymi. Wykonuje się test Gnozy (o trudności 3 do 9, zależnie od złożoności obwodów). Koszt wynosi od jednego do pięciu punktów Mocy.
- **Lodowe odłamki:** Duch potrafi miotać w przeciwników ostrymi kawałkami lodu. Koszt wynosi pięć punktów Mocy za trzy kostki obrażeń.
- **Mrożący oddech:** Duch zieje niezwykle zimnym powietrzem. Koszt wynosi jeden punkt Mocy za kostkę obrażeń.
- **Oczyszczenie Skazy:** To Zaklęcie przypomina *Rytuał oczyszczenia*. Pozwala zniszczyć w okolicy duchowe zepsucie. Kosztuje 10 punktów Mocy.
- **Otwarcie Księżycowego Mostu:** Tworzy Księżycowy Most do wybranego miejsca. Nie wymaga korzystania z caernu. Maksymalna odległość wynosi 1500 kilometrów. Kosztuje pięć punktów Mocy.
- **Podmuch ognia:** Duch może wystrzelić w przeciwników jęzorem płomieni. Koszt: dwa punkty Mocy za kostkę obrażeń.
- **Powódź:** Duch może spowodować, że wszelkie zbiorniki wodne na danym obszarze nagle wzbiorą, powodując powódź. Koszt wynosi pięć punktów Mocy za działanie w promieniu jednej mili.
- **Rzucanie szkłem:** Duch potrafi zasypać intruzów odłamkami szkła. Maksymalne obrażenia to trzy kostki. Koszt wynosi pięć punktów Mocy.
- **Spięcie:** Duch może spowodować krótkie spięcia w obwodach elektrycznych (test Gnozy, trudność 6). Użycie kosztuje trzy punkty Mocy.
- **Strzaskanie szkła:** Duch rozbija całe szkło w pobliżu (test Gnozy, trudność 6). Koszt użycia wynosi trzy punkty Mocy.
- **Stworzenie ognia:** Po udanym teście Gnozy duch wytwarza w pobliżu siebie niewielkie pożary. Trudność zmienia się (od 3 dla niewielkich ognisk do 9 przy wywołaniu prawdziwej pożogi). Koszt również nie jest stały i wynosi od jednego do pięciu punktów Mocy.
- **Szum duchowy:** To Zaklęcie posiadają jedynie duchy Tkaczki. Jego użycie powoduje podniesienie lokalnego poziomu Bariery o jeden. Koszt wynosi 10 punktów Mocy.
- **Tropienie:** Duch może bezbłędnie wytropić swoją ofiarę. Koszt wynosi pięć punktów Mocy.
- **Trzęsienie Umbry:** Duch może spowodować potężne wstrząsy Umbry, powalające wszystkich na ziemię. Każdy w promieniu działania Zaklęcia odnosi obrażenia w wyniku duchowej eksplozji. Koszt wynosi pięć punktów Mocy za trzy metry promienia i dodatkowe dwa punkty za kostkę prawdziwych obrażeń.
- **Uniesienie:** Duch potrafi podnieść stworzenie o rozmiarach człowieka. Koszt wynosi trzy punkty Mocy.

- **Wywołanie wiatru:** Duch wywołuje wicher. Koszt zmienia się od jednego punktu Mocy za niewielkie podmuchy aż do dwudziestu za tornado.
- **Załamanie rzeczywistości:** Duch może spowodować rozszczepienie rzeczywistości, modyfikując umbralne otoczenie. W tym celu musi wykonać test Gnozy o trudności zależnej od wielkości planowanych zmian, oraz tego, jak bardzo interesujące, sensowne i sprytne są owe zmiany. Może, na przykład, stworzyć drzwi w ścianie, które pozwolą mu przejść przez mur. Liczba sukcesów uzyskanych w teście określa, jak wiele zmian udało się przeprowadzić. Pech jest w tym przypadku niezwykle bolesny dla ducha, oznacza bowiem utratę punktu Gnozy. Koszt w mocy waha się od dwóch do dziesięciu punktów, zależnie od rozmiarów przeprowadzanych modyfikacji.
- **Zamrożenie:** Duch potrafi drastycznie obniżyć temperaturę w bezpośrednim otoczeniu. Koszt wynosi trzy punkty Mocy za każde 10 metrów promienia obszaru działania oraz trzy dodatkowe punkty Mocy za każdą kostkę spowodowanych obrażeń, które odniesie każdy, kto znajdzie się w obszarze działania. Wydanie pierwszych trzech punktów Mocy spowoduje zredukowanie temperatury na tym obszarze do zera, każde dodatkowe trzy punkty Mocy obniżają temperaturę o dalsze 5 stopni.
- **Zestalenie rzeczywistości:** To Zaklęcie posiadają jedynie duchy Tkaczki. Pozwala ono im prząść Pajęczynę Wzorca, a co za tym idzie, wzmacniać władzę i ustalić prawa Tkaczki nad aspektami Umbry. Użycie wymaga jedynie testu Siły Woli. Jeśli duch uzyska dostatecznie dużo sukcesów, jest w stanie stworzyć tak trwałą duchową ścianę, że nie da się jej w żaden sposób przebyć. Trudność określa się na podstawie rozmiarów zestalenia oraz tego, jak ciekawy, sensowny i rozsądny jest opis akcji. Liczba uzyskanych w teście sukcesów określa, jak duża jest ściana. Koszt sięga od jednego do dwudziestu punktów mocy, w zależności od skali przedsięwzięcia.

Sukces powoduje, że przedmiot lub duch staje się bardziej materialny. „Stan Zdrowia" przedmiotu podnosi się o jeden za każdy sukces. Efekt utrzymuje się mniej więcej przez jedną dobę. Każdy duch może wykonać tylko jeden test dla jednego obiektu.

- **Zmiana kształtu:** Duch może przybrać dowolny kształt, jaki sobie zamarzy. Nie uzyskuje zdolności ani mocy nowej postaci, jedynie jej kształt i wygląd. Kosztuje pięć punktów Mocy.
- **Zmysł lasu:** Duch może wyczuć wszystko, co dzieje się w jego ziemskiej, leśnej domenie. Użycie kosztuje 10 punktów Mocy.
- **Zwapnienie:** Ten Urok posiadają jedynie duchy Tkaczki. Pozwala on przykuć cel do Pajęczyny Wzorca. Wykonuje się test Siły Woli przeciwko Szałowi ofiary, a każdy sukces odejmuje jeden od jej Fizycznych Atrybutów (lub Siły Woli w przypadku duchów). Jeśli Atrybuty lub Siła Woli zostaną zredukowane do zera, ofiara jest przykuta mocno do Pajęczyny Wzorca, dopóki nie zostanie uwolniona (ratownicy muszą uzyskać tyle sukcesów w testach obrażeń lub Szału, ile sukcesów uzyskał duch Tkaczki). Koszt użycia tego Zaklęcia wynosi dwa punkty Mocy.

Zaklęcia Zmor

- **Skażony dotyk:** Duch może przenieść Skazę na ofiarę. Po udanym ataku cel musi natychmiast wykonać test Siły Woli. Jeśli się nie uda, to przez kilka kolejnych godzin dominuje jego mroczne ja. Pech w teście Siły Woli oznacza, że Skaza osobowości pozostaje na zawsze. Koszt wynosi dwa punkty Mocy.
- **Wywołanie furii:** Duch powoduje, że garou wpada w Furię. Należy wykonać test Szału ducha (trudność równa Sile Woli celu). Koszt wynosi trzy punkty Mocy.
- **Zawładnięcie:** Duch (zazwyczaj Zmora) może opętać istotę żywą lub przedmiot. Zawładnięcie wymaga udanego testu Gnozy (o trudności równej Sile Woli ofiary). Liczba uzyskanych sukcesów określa, jak szybko nastąpi przejęcie kontroli, zgodnie z następującą tabelką:

Sukcesy	Czas
1	sześć godzin
2	trzy godziny
3	jedna godzina
4	piętnaście minut
5	pięć minut
6+	natychmiastowe

W czasie starań o przejęcie kontroli duch znajduje ciemne, izolowane miejsce w Umbrze (zazwyczaj Skazę) i pozostaje tam, koncentrując się na opętaniu. Nie może wtedy podejmować innych działań. Jeśli podejmie walkę duchową, kontakt zostanie zerwany. Opętujące duchy są zazwyczaj strzeżone przez inne istoty im podobne, które pilnują, aby nikt im nie przeszkodził.

Duch, który zdołał kimś zawładnąć, może za pomocą ciała ofiary manifestować pewne zdolności i moce. Opętani ludzie znani są jako fomory (patrz *Dodatek*).

- **Zepsucie:** Duch potrafi szeptać złe sugestie wprost do ucha ofiary, która czuje chęć ulegnięcia im. Koszt wynosi jeden punkt Mocy.

Odnawianie Mocy

Kiedy duchowi zaczyna brakować Mocy, wydaje się przezroczysty, jakby nie całkiem obecny. Jeśli utracił Moc w walce, będzie wyglądał na poranionego, z widocznymi obrażeniami.

Duchy mogą odnawiać swoją Moc zapadając w stan kompletnej bezczynności, zwany Drzemką. Znajdują odosobnione miejsce w Umbrze i unoszą się tam, zasypiając głęboko. Po każdej godzinie, spędzonej w takim stanie duch odzyskuje jeden punkt Mocy. Wielu Teurgów toczy spory o to, czy duchy śnią podczas Drzemki.

Kiedy duch Drzemie, może zostać z łatwością przykuty przy użyciu stosownego rytuału, niezależnie od jego aktualnej Mocy czy zgody. Jeśli duch zostanie przykuty do fetysza, automatycznie wchodzi w stan Drzemki i pozostaje w nim aż do wyzwolenia. Moc fetysza zostaje uaktywniona przez użytkownika, nie przez przebywającego w nim ducha. Nowo stworzony fetysz nie będzie działać dopóki zamknięty w nim duch nie uzyska pełnej mocy (co dla silniejszych duchów może oznaczać dość dużo czasu).

Poruszanie

Wszystkie duchy potrafią latać (albo lewitować) w Umbrze. Maksymalna odległość (w metrach), którą mogą przebyć w turze, wynosi 20 + Siła Woli.

Umbra nie zawsze jest dokładnym odpowiednikiem świata materialnego. Czasami odległości w świecie duchów po prostu się nie zgadzają. Narrator może zmieniać odległości wedle własnego widzimisię, gdy opowieść toczy się w Umbrze. Należy pamiętać, że odległości w Penumbrze (strefa otaczająca bezpośrednio rzeczywistość materialną) są takie same, jak w świecie materialnym: metr na Ziemi to metr w Penumbrze.

Komunikacja

Duchy mówią innym językiem niż istoty materialne. Rozmowa duchów to właściwie nie tyle język, ile rodzaj telepatii, rozumienie przez obydwu rozmówców wypowiadanych intencji. Nie każdy może rozmawiać z duchami. Aby je rozumieć i móc do nich przemawiać, potrzebny jest Dar *Mowa duchów*.

Duchy sprzymierzone z garou (jak Strzępiaki i Szponiaki Sokoła) potrafią mówić językiem wilkołaków, jeśli tego chcą. Podobnie, wiele innych duchów zna języki ludzi i garou. Do rozmów z duchami, które nie znają mowy garou potrzebny jest specjalny dar.

Dary, które umożliwiają kontrolowanie lub oddziaływanie na duchy nie wymagają, aby używający ich rozumiał mowę duchów, ani żeby duch rozumiał, co się do niego mówi. Na przykład, Dar *Rozkazywanie duchom* działa magicznie, niezależnie od tego, co właściwie powie używający go garou.

Fetysze

Fetysz to przedmiot zawierający esencję ducha. Duch ten jest przykuty do fetysza i można go wezwać, aby wykonał jakieś zadanie dla właściciela przedmiotu. Konkretne

zdolności zależą od rodzaju ducha, który został przykuty do fetysza.

Fetysz to niemal zawsze przedmiot z materiałów naturalnych: drewna, gliny itp. (chociaż fetysze Tubylców Betonu często powstają z przedmiotów będących wytworem zaawansowanej technologii). Często można go trzymać w jednej dłoni. Wiele fetyszów ozdobionych jest piórami, paciorkami, włóknami i rzeźbami, opisującymi uwięzionego w nich ducha. Niektóre z nich to po prostu bronie, na przykład włócznie lub noże.

Ich moce są przeróżne, ponieważ w Tellurii istnieje niezliczona ilość duchów. Wszystkie fetysze są dla garou świętością, gdyż zawierającą esencję duchów. Otacza się je wielkim szacunkiem i traktuje ze stosownym respektem. Agenci Żmija, kiedy tylko mogą, starają się dostać w swoje łapska fetysze lub je zniszczyć; sami również posiadają pewne złe przedmioty.

Fetysz tworzy się za pomocą Rytuału *Tworzenie fetysza* (patrz *Rytuały*, str. 146) – niemal zawsze wymaga to zgody wiązanego ducha. Niektórzy mistycy przykuwają jednak duchy do fetyszów na trwałe, wbrew ich woli. Takie przedmioty niemal zawsze się buntują – garou uznają je za „przeklęte".

Bohater musi najpierw dostroić się do fetysza, wykonując test Gnozy, aby go użyć. Dostrojenie powoduje przywiązanie fetysza do właściciela, tworzy bowiem duchową więź, pozwalającą postaci zabrać ze sobą fetysz w dowolne miejsce w Tellurii i dając mu empatyczną wiedzę o zdolnościach związanego z nim ducha. Trudność tego testu jest równa Gnozie fetysza. Wystarczy uzyskać jeden sukces, aby można było używać fetysza. Jeśli test się nie powiedzie, właściciel nie może używać tego fetysza, ani nawet próbować go ponownie dostroić, dopóki nie znajdzie jakiegoś sposobu wejścia w ugodę z duchem. Szczegóły zależą od Narratora.

Za każdym razem, kiedy właściciel chce użyć jednej z mocy fetysza, musi wykonać test Gnozy (trudność równa Gnozie fetysza), aby „aktywować" tę moc. Może również poświęcić punkt Gnozy i uruchomić fetysz automatycznie.

Garou musi najpierw znaleźć właściwego ducha, aby stworzyć jakiś szczególny fetysz lub talen. Na przykład, duch Leczenia raczej nie zechce zamieszkać w fetyszu takim jak Sztylet-Kieł czy talenie takim jak Strzała Zguby, za to duch Śmierci, Wojny czy Bólu mógłby się na to zgodzić. Duchy fetyszów to niemal zawsze Szponiaki.

Lista przykładowych fetyszów została umieszczona w *Dodatku* na str. 273-275.

Taleny

Taleny znacznie łatwiej stworzyć niż fetysze. Niektóre z nich wykonują nawet nie-Teurgowie. Są one pod wieloma względami podobne do fetyszów – wymagają testu Gnozy przy użyciu (ale nie do dostrojenia) i zawierają esencję żywego ducha. Prawdziwa różnica pomiędzy talenami a fetyszami polega na tym, że talena można użyć tylko raz. Po jednokrotnym użyciu duch talena zostaje

uwolniony do Umbry i przedmiot znowu staje się normalnym obiektem. Dodatkowo, talenów może używać każdy (nawet nie-garou) i nie wymagają one dostrajania jak fetysze. Do stworzenia talena używa się *Rytuału przywiązania ducha* (patrz *Rytuały*, str. 144). W czasie Rytuału zmusza się ducha do wejścia w przedmiot (jeśli przegra walkę duchową z garou). Sposobu tego (uwięzienia ducha wbrew jego woli) nie uznaje się za niehonorowy, gdyż uwięzienie jest tymczasowe, a duch po wykonaniu swojego zadania powraca do Umbry.

Talen uzyskuje Gnozę równą Gnozie przykutego doń ducha. Za każdy sukces, uzyskany w teście przy Rytuale przywiązania ducha, można utworzyć dodatkowy talen tego samego rodzaju. Na przykład, trzy sukcesy pozwalają na stworzenie czterech Strzał Zguby. Do tworzenia talenów niemal zawsze wykorzystuje się Szponiaki, choć potężniejsze duchy mogą ułatwić tworzenie wielu przedmiotów. Użycie mocniejszych duchów dodaje automatycznie jeszcze dwa lub trzy taleny do ogólnej liczby wytworzonych. Nie ma ograniczeń na czas, przez który duchy pozostają przywiązane, ale talena można użyć tylko raz.

Listę przykładowych talenów znajdziesz w *Dodatku* (str. 275–276).

Rozdział ósmy: Mechanizmy gry

W tym rozdziale znajdziecie informacje dotyczące rozwoju bohatera oraz omówienie rozmaitych mechanizmów, służących odzwierciedleniu tych przemian, zarówno takich, które wynikają z nabytego doświadczenia, jak i tych, których przyczyną były odniesione rany.

Rozdział ósmy podzielono na trzy podrozdziały, każdy poświęcony innym mechanizmom: pod hasłem *Rozwój bohatera* opisano zmiany Cech oraz fluktuacje Sławy; *Kondycja fizyczna* dotyczy obrażeń i powrotu do zdrowia, zaś *Kondycja psychiczna* traktuje o Furii i Delirium.

Jednym z najciekawszych aspektów odgrywania ról innych postaci jest możliwość śledzenia ich rozwoju; podobne odczucia towarzyszą obserwacji dorastającego na naszych oczach dziecka – tyle że bohaterowie **Wilkołaka** wcale nie muszą stawać się coraz doskonalsi. Przeciwnie, rozwój oznacza często stopniowe, acz nieuchronne staczanie się w przepaść. Cóż, taka już natura tej gry... Dlatego też najlepiej dołożyć starań, by po prostu pokonać przeciwności losu i pamiętać o tym, że nawet utrata człowieczeństwa i obłęd potrafią nieść w sobie ogromny ładunek artystyczny.

Rozdział ósmy to wariacje na temat podstawowych reguł. Na najbliższych kilkunastu stronach nie znajdziecie *niczego*, co *musielibyście* wiedzieć, a tylko dokładniejsze objaśnienia paru rzeczy, które mogą okazać się interesujące. Wykorzystujcie więc tylko te elementy, które waszym zdaniem mają sens i zapomnijcie o całej reszcie.

Rozwój bohatera

Na początek parę słów o tym, jak bohater staje się coraz silniejszy (lub coraz słabszy) i jak zmienia się jego status wśród innych garou (Sława).

Punkty doświadczenia

My, ludzie, uczymy się i doskonalimy przez cały czas – często prawie bezwiednie. Poznajemy nowe fakty, gromadzimy dane, zgłębiamy tajemnice istnienia i w ten sposób stajemy się tym, kim chcemy być. Podobnie jest z wilkołakami.

W czasie opowieści bohaterowie uczą się wielu rzeczy. Wiedzy tej w większości przypadków nie da się zapisać na karcie – jej miejsce jest w umyśle gracza, który np. zapamięta, żeby nigdy nie zostawiać otwartego samochodu albo nie wchodzić w ciemną uliczkę mając światło za plecami. Czasem jednak nabyta wiedza nadaje się do odnotowania.

Na zakończenie opowieści Narrator przyznaje wszystkim graczom punkty doświadczenia (najczęściej wszystkim po równo), a ci zapisują ich liczbę na karcie. Można je potem wykorzystać do podniesienia poziomów Cech. Koszty podniesienia Cech są różne (szczegóły znajdziecie dalej w tabeli) i zazwyczaj trzeba dokonać kilku działań matematycznych, żeby zmienić wartość współczynnika. I tak, jeśli bohater ma Czujność równą 2,

a gracz chciałby podwyższyć ją do 3, wydaje na to cztery punkty doświadczenia. Koszt Cech, których bohater nie posiada (zerowy poziom), podano w tabeli pod hasłem *nowa zdolność*. Każdą z Cech wolno podnieść tylko o jedną kropkę podczas jednej opowieści.

Tabela punktów doświadczenia

Cecha	Koszt
Atrybut	bieżący poziom x 4
Zdolność	bieżący poziom x 2
Nowa zdolność	3
Dar	poziom Daru x 3
Dar właściwy dla innej rasy/patronatu/plemienia	poziom Daru x 5
Szał	bieżący poziom
Gnoza	bieżący poziom x 2
Siła Woli	bieżący poziom

Wczuj się w rolę

Jako Narrator nie powinieneś zezwolić, aby gracze dowolnie podwyższali sobie poziomy Cech – trzeba sobie na to zasłużyć. Przyrost musi mieć jakiś związek z wykorzystaniem Cechy w opowieści – albo bohater osiągnął dzięki niej znaczący sukces, albo uczynił okropny błąd, który sporo go nauczy. W przypadku Siły Woli przydałoby się jakieś wydarzenie, które wywołało u bohatera nagły przypływ pewności siebie.

Cechy nie powinny rosnąć ot tak sobie – awans musi mieć jakiś związek z tym, co się działo na sesji (ma być nagrodą za dobre role playing). Realizm systemu przyznawania i wydawania punktów zależy wyłącznie od ciebie w roli Narratora – im usilniej nalegasz na sensowne wykorzystywanie doświadczenia, tym większy twój wkład w pełny rozwój postaci.

Przyznawanie punktów doświadczenia

Przyznając punkty doświadczenia musisz pamiętać o zachowaniu równowagi w grze. Zamieszczone poniżej ogólne wskazówki oszczędzą ci zapewne wielu kłopotów, tym niemniej zachęcamy do swobodnego eksperymentowania.

Koniec rozdziału

Po zakończeniu rozdziału (sesji) każdy z bohaterów otrzymuje od jednego do pięciu punktów doświadczenia; 1 punkt należy im się bez względu na to, czy osiągnęli cel, czy też ponieśli porażkę – dostają go po prostu za sam udział w historii (pamiętajcie: czasem uczymy się zupełnie nieświadomie).

- **Jeden punkt – automatycznie:** Każdy z graczy dostaje jeden punkt doświadczenia na zakończenie sesji.
- **Jeden punkt – uczenie się:** Przyznaje się go tym graczom, którzy stali się mądrzejsi dzięki wydarzeniom z sesji. Zanim przyznasz ten punkt, poproś gracza, by opisał, czego nauczył się jego bohater.
- **Jeden punkt – aktorstwo:** Ten punkt należy się temu, który wyróżni się grą aktorską – nie tylko zapewniając wszystkim świetną zabawę, ale mieszcząc się w narzuconej konwencji i roli. Najczęściej punktem tym nagradza się tylko jedną, najlepszą osobę w grupie.
- **Jeden punkt – koncepcja postaci:** To punkt dla tych, którzy odegrali swego bohatera w zgodzie ze swoją koncepcją postaci.
- **Jeden punkt:** Przyznajemy ten punkt za bohaterstwo, ryzykowanie dla innych (powstrzymanie w pojedynkę Zmory – co wiąże się z licznymi prawdziwymi obrażeniami – żeby reszta watahy zdołała uciec). Jako Narrator pilnuj, by gracze nie nadużywali tej możliwości – heroizm od głupoty dzieli bardzo cienka granica.

Koniec opowieści

Na zakończenie opowieści możesz przyznać każdemu z graczy od jednego do trzech *dodatkowych* punktów doświadczenia, niezależnie od punktów przyznawanych po każdej sesji.

- **Jeden punkt – powodzenie misji:** Punkt należy się bohaterom, jeśli osiągnęli zamierzony cel – nawet jeśli nie był to całkowity sukces, a tylko drobne zwycięstwo.
- **Jeden punkt – niebezpieczeństwo:** Należy się bohaterowi, który stanął w obliczu poważnego niebezpieczeństwa i przeżył.
- **Jeden punkt – mądrość:** Ten punkt otrzymuje gracz (bohater), który wykazał się wyjątkowym sprytem, zaradnością lub wpadł na pomysł, który pozwolił całej wataże odnieść sukces.

Jeśli chciałbyś hojniej obdarowywać graczy punktami doświadczenia, żeby ich postaci rozwijały się szybciej, wystarczy wymyślić nowe kategorie, w których będziesz przyznawał punkty – zasady te mogą się zmieniać od jednej opowieści do drugiej, zależnie od specyfiki każdej z nich.

Wydawanie punktów doświadczenia

Koszt podniesienia wartości wszystkich opisanych poniżej Cech podano w *Tabeli punktów doświadczenia*.

Pozycja

Pozycja nie zmienia się wskutek nabywanego doświadczenia (wyjątkiem jest Totem, patrz niżej), lecz wskutek następujących w kronice wydarzeń. Załóżmy, na przykład, że bohater traci sporo na Wall Street, co znacząco uszczupla jego zasoby finansowe. Pociąga to za sobą obniżenie jego Mienia. W podobny sposób mógłby również podnieść wartość swych zasobów, powiedzmy wygrywając w kasynie w Las Vegas. Narrator odnotowuje te zmiany, a Cecha wzrasta/spada odpowiednio do sytuacji. Gracz może zaproponować, by któraś z jego Cech Pozycji uległa zmianie, ale nie powinno to się stać zbyt częstą praktyką.

Czasem Narrator sporządza listę warunków, jakie należy spełnić, by zasłużyć na podwyższenie Pozycji – po czym równie dobrze może ją graczom ujawnić, jak i zachować dla siebie. Nowy Kontakt może np. wymagać

zawarcia znajomości i zaprzyjaźnienia się z właściwą osobą.

Decyzje dotyczące podwyższenia Pozycji zapadają zwykle podczas opowieści, a Cecha ta zwiększa się po jednej kropce na raz – dopiero wyjątkowe zwycięstwo lub straszliwa klęska może prowadzić do większych zmian.

Wyjątkiem jest Totem, którego wartość można zwiększyć korzystając z punktów doświadczenia. Jednak i w tym wypadku należy odegrać całą sytuację, która miała wpływ na zmianę. Wszyscy członkowie watahy mogą podzielić koszt zwiększenia wartości Totemu między siebie, mogą to również uczynić niezależnie.

Nabywanie punktów Szału

Zdobyte punkty doświadczenia można wymienić na punkty Szału. Pozwoli to podnieść poziom tej Cechy (a co za tym idzie puli punktów), ale zarazem zwiększy ryzyko furii (to właśnie test Szału określa, czy bohater wpada w furię).

Nabywanie punktów Gnozy

Zdobyte punkty doświadczenia można wymienić na punkty Gnozy – wyższa Gnoza ułatwia przechodzenie do Umbry i zwiększa pulę punktów bohatera.

Nabywanie punktów Siły Woli

Zdobyte punkty doświadczenia można wymienić na punkty Siły Woli. Czasem zdarza się, że Narrator umyślnie daje bohaterowi wyjątkową okazję podwyższenia poziomu Siły Woli.

Poziom tej Cechy może również ulec obniżeniu, gdy gracz ma Pecha w teście Siły Woli. Na szczęście nieczęsto się to zdarza, bo i testy takie należą do rzadkości. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są Dary – bohater nie może utracić punktów Siły Woli, jeśli nie powiódł mu się test podczas korzystania z Darów.

Nagradzanie punktami Sławy

Poza punktami doświadczenia bohaterowie będą zdobywać podczas opowieści coraz większą Sławę, zarówno czasowo, jak i na stałe. Sława ma dla garou ogromne znaczenie. Gdyby nie ona, w ich społeczeństwie nie istniałaby żadna droga naturalnego awansu i już samo określenie statusu jednostki sprawiałoby niemało kłopotów. Poziom tej Cechy zmienia się w sposób naturalny w miarę rozwoju kroniki, gdyż jest miernikiem tego, jak inni postrzegają bohatera. Można zresztą próbować dopomóc ślepemu losowi, uczestnicząc w ważnych, przynoszących bohaterowi uznanie wydarzeniach.

Sława podzielona została na trzy kategorie: Chwałę, Honor i Mądrość. Narrator przyznaje bohaterowi punkty w dziedzinie, którą uzna za odpowiednią, a gracz musi zaakceptować jego decyzję – nie wolno np. przyznanych punktów Chwały zamienić na Mądrość tylko dlatego, że postaci przydałaby się większa Mądrość, aby osiągnąć wyższą Rangę. Zdobyta Sława jest związana bezpośrednio z dokonaniami bohatera: jeśli ten zabije Żmijowego potwora – rośnie jego Chwała; jeżeli nie ugnie się pod naciskiem i pozostanie wierny słowom *Litanii* – nagrodą będzie Honor; zaś kiedy przechytrzy jakiegoś ducha – zyska punkty Mądrości. Dlatego ważne jest, by gracze dobrze odgrywali role swoich bohaterów, gdyż tylko to pozwoli im szybko awansować w hierarchii garou – dla Ahrouna Chwała zawsze będzie miała pierwszeństwo przed Mądrością, zaś Teurg z pewnością będzie przedkładał Mądrość nad Honor.

Jeżeli dwójka bohaterów osiągnie zamierzony cel wspólnymi siłami, dzieli się należną z tego tytułu Sławą (za pokonanie Zmory obaj garou dostają punkty Chwały).

Przyznawanie punktów Sławy

Narrator przydziela punkty Sławy na zakończenie sesji lub, jeśli woli, opowieści, kiedy to bohaterowie uczestniczą w zgromadzeniu i inne garou mają okazję docenić ich wyczyny. Dla bardziej doświadczonych Narratorów ciekawą opcją może być przyznawanie punktów Sławy w trakcie gry – w takim przypadku gracze na bieżąco zaznaczają zmiany na kartach.

Czasowe podnoszenie wartości Sławy

Jedyną metodą na czasowe zdobycie dodatkowych punktów Sławy jest *role-playing*. Przyrost wartości Sławy zaznacza się zamalowując kwadraciki pod nazwą każdej z kategorii – jeden kwadrat na każdy zdobyty punkt (spójrzcie na kartę bohatera). W ten sposób wartość Cechy może (i często tak się dzieje) przewyższyć aktualną wielkość Puli. Jest to dla Narratora najłatwiejszy sposób nagradzania graczy, którzy dobrze odgrywają swoją rolę (patronat, rasę czy plemię). Chwilowa wartość Sławy wpływa na grę tylko w jeden sposób – określa moment, w którym można podnieść stały poziom Sławy.

Za każdym razem, gdy bohater zgromadzi 10 tymczasowych punktów Sławy, gracz może próbować zmienić je na jeden punkt trwały (patrz niżej). W wypadku powodzenia zyskuje ten punkt i traci wszystkie „nietrwałe" punkty – może je zacząć zbierać od nowa, by po zgromadzeniu 10 podwyższyć Sławę. W taki oto sposób bohater stopniowo zyskuje coraz wyższą Rangę.

Przykładowe liczby punktów Chwały, Honoru i Mądrości, jakie należą się bohaterom w różnych sytuacjach, zamieszczono w tabeli *Przyznawanie punktów Sławy*. W żadnym wypadku nie należy listy tej uznawać za kompletną czy wyczerpującą. Ma tylko służyć jako zbiór wskazówek dla Narratora, który przyznawane nagrody powinien uzależnić od okoliczności. Nie musi się uczyć tej kilkustronicowej tabeli na pamięć, ani nagradzać (karać) graczy za każdym razem, gdy zrobią coś, co lista przewiduje. Traktujcie ją wyłącznie jako zbiór zaleceń.

Trwałe podniesienie poziomu Sławy

Bohater musi najpierw zgromadzić 10 punktów tymczasowych, a następnie przekonać innego garou, równego lub wyższego Rangą, by odprawił dla niego Rytuał *Uhonorowania* (patrz *Uhonorowanie* na str. 148-149), aby podnieść poziom Chwały, Honoru lub Mądrości o jedną kropkę. Mistrz ceremonii nie może należeć do tej samej watahy.

Przyznawanie punktów Sławy

Wydarzenie	Chwała	Honor	Mądrość
Spotkania i walki			
Pokonanie przeciwnika (także ducha) w turnieju zagadek			3
Zachowanie zimnej krwi w obliczu pewnej śmierci		1	3
Zażegnanie zagrożenia bez szkody dla innych garou			5
Powrót do zdrowia ze stanu „zmasakrowany"	2		
Przeżycie działania skażonych odpadów	2		
Zaatakowanie znacznie potężniejszego wroga w pojedynkę			-3
Zaatakowanie sługi Żmija, bez zwracania uwagi na własne bezpieczeństwo	3		
Pokonanie jednej ze słabszych istot podległych Żmijowi (w rodzaju Kalusa, zwierzęcia opętanego przez Zmorę, wampira nowicjusza)	2		
Pokonanie średnio silnego Żmijowego służalca (Dziecka Skazy, fomora, średnio potężnego wampira)	3		
Pokonanie silnego przeciwnika, sługi Żmija (Psychomachii, Tancerza Czarnej Spirali, wampira – obywatela)	5		
Pokonanie niezwykle potężnego sługi Żmija (Pełzacza, starego wampira)	7		
… zabicie/zniszczenie wroga (patrz wyżej)	+1		
… bez żadnych strat i ran ze strony garou	+1		
… bez obrażeń	+1		
… jeśli przeciwnik (-cy) posiadał srebrną broń	+1		
Wykrywanie obecności Żmija			
Udowodnienie, że człowiek bądź któryś z Krewniaków jest pod wpływem Żmija			2
Fałszywe oskarżenie Krewniaka o sprzyjanie Żmijowi		-2	-3
Udowodnienie, że obszar lub przedmiot został skażony wpływem Żmija			3
Udowodnienie, że garou służy Żmijowi			6
Fałszywe oskarżenie garou o sprzyjanie Żmijowi		-5	-4
Mistycyzm i duchy			
Oczyszczenie skażonego przez Żmija miejsca, osoby lub przedmiotu			2
Przywołanie awatara Incarna			2
Podróż (nie zakończona śmiercią) do któregoś z Królestw w Umbrze	3		
Udana misja w Umbrze			3
Niepowodzenie w misji w Umbrze			-3
Proroczy sen, właściwa jego interpretacja i odpowiednie działanie			5
Prorocze ostrzeżenie, które potem się sprawdziło			5
Prorocze ostrzeżenie, które się nie sprawdziło			
Zignorowanie omenów, wizji sennych bez żadnego wyraźnego powodu (a mogą przecież pochodzić od Żmija)			-3
Niewłaściwe wykorzystanie Rytuału *Przypisanie talizmanu* („przywiązanie" do własnej osoby np. piły łańcuchowej, konsoli do gier Nintendo, a nawet zegarka); ograniczenie to nie dotyczy Tubylców Betonu i Gnatożujów.			-2
Rok spędzony w odosobnieniu (post, medytacje itp.)			5
Po postąpieniu zgodnie z tajemnymi znakami i radami…			
Znalezienie talenu			1
Znalezienie fetysza			2
Odkrycie pradawnych tajników wiedzy garou			3
Odnalezienie Kamienia Drogi (patrz Rytuał *Otwarcie mostu*, str. 141)			4
Odkrycie starego, uznanego za zaginiony, caernu			7

Wydarzenie	Chwała	Honor	Mądrość
Rytuały i Dary			
Odprawienie Rytuału *Otwarcie zgromadzenia*		2	
Odmowa odprawienia *Otwarcia zgromadzenia*		-3	
Nieuczestniczenie w *Otwarciu zgromadzenia*			-1
Odprawienie *Rytuału przejścia*		2	1
Rytuał pierwszej rany	2		
Odprawienie *Otwarcia caernu*	3	5	7
Uczestnictwo w *Otwarciu caernu*	5	3	
Uczestnictwo w udanym *Polowaniu*	3		
Uczestnictwo w nieudanym *Polowaniu*	-2		
Bycie ofiarą *Rytuału wygnania*	-1	-7	-1
Bycie ofiarą *Kamienia pogardy*		-8	-2
Bycie ofiarą *Głosu szakala*	-2	-7	
Bycie ofiarą *Kpiny*	strata 1 poziomu Rangi i wszystkich czasowych punktów Sławy		
Odprawienie *Rytuału kary*		2	
Niesłuszne odprawienie *Rytuału kary* (Pech w teście podczas Rytuału)		-5	
Odmowa udziału w Rytuale			-1
Chichotanie, dowcipkowanie oraz okazywanie braku szacunku podczas Rytuału (zależnie od wagi uchybienia)			od -1 do -5
Nauczenie się nowego Rytuału			1
Odkrycie/stworzenie nowego Rytuału			5
Odkrycie/stworzenie nowego Daru			7
Fetysze			
Stworzenie talenu			1
Użycie fetysza dla dobra szczepu bądź plemienia			2
Użycie fetysza z egoistycznych pobudek			-2
Stworzenie fetysza			4
Posiadanie klaive'a (punkty przyznawane jednorazowo, dopiero po trzech miesiącach posiadania)	2	1	
Posiadanie Wielkiego Klaive'a (punkty przyznawane jednorazowo, dopiero po trzech miesiącach posiadania)	3	2	
Poświęcenie fetysza dla dobra szczepu lub plemienia			4
Przypadkowe zniszczenie fetysza lub talenu			od -1 do -5
Przypadkowe zniszczenie lub strata klaive'a		-3	
Działania związane z istnieniem caernu			
Pomoc w pilnowaniu caernu		1	
Pozostanie na straży caernu mimo czyhających pokus		2	1
Opuszczeniu posterunku strażniczego przy caernie		-3	
Odmowa pomocy przy obronie caernu, mimo próśb innych		-3	
Zażegnanie niebezpieczeństwa grożącego caernowi ze strony ludzi poprzez podstępy i/lub negocjacje			4
Pomoc w odparciu groźby opanowania caernu przez Żmija	3	4	
Niepowstrzymanie Żmija przed przejęciem caernu	-3	-7	
Śmierć w obronie caernu (Sława pośmiertna)	5	5	
Zapobieżenie opanowaniu caernu przez Żmija – w pojedynkę	5	8	
Społeczeństwo garou i układy w nim panujące			
Uczenie innego garou (zależnie od poziomu przekazywanej wiedzy)		1-5	3-5
Wyuczenie się *Srebrnego Zapisu* na pamięć (zajęcie na całe życie)		7	8
Dożycie 75 lat (dla homida)		8	10
Dożycie 65 lat (dla lupusa)		8	10
Rasa			
W przypadku homida: zbyt długie ignorowanie swej wilczej natury			-3
W przypadku metysa: próba ukrycia własnej ułomności			-3
W przypadku lupusa: zbyt częste posługiwanie się narzędziami ludzi i innymi dziełami Tkaczki			-1/każde użycie

Wydarzenie	Chwała	Honor	Mądrość
Wataha			
Zdobycie pozycji przywódcy (przyznawane w momencie objęcia „stanowiska")		3	
Życie w samotności, z dala od watahy (z wyjątkiem przyczyn związanych z Rytuałami)			-3
Szczep i plemię			
Regularne wywiązywanie się z obowiązków wobec szczepu (przyznawane w comiesięcznym Rytuale *Otwarcia zgromadzenia*)			1
Niedopełnienie obowiązków wobec szczepu (odejmowane w comiesięcznym Rytuale *Otwarcia zgromadzenia*)		-2	
Zajmowanie pozycji liczącej się w organizacji szczepu (np. Strażnik Caernu, Mistrz Rytuałów, Mistrz Wyzwania)	1/rok	3/rok	1/rok
Odmowa przyjęcia pozycji w szczepie (np. Strażnik Caernu, Mistrz Rytuałów, Mistrz Wyzwania)	-1	-2	-1
Lojalna służba szczepowi	1/rok	2/rok	1/rok
Lojalna służba plemieniu	1/rok	3/rok	1/rok
Litania			
Wierność przykazaniom *Litanii* (zależnie od tego, jak daleko posunie się garou w przestrzeganiu tego prawa)		1-5	1-3
Sprzeniewierzenie się *Litanii* (zależnie od wagi wykroczenia)		-5 do -8	-2 do -4
Wyzwania			
Uczestnictwo w uczciwym pojedynku	1	2	
Uczestnictwo w nieuczciwym pojedynku		-3	
Wyzwanie garou o zbyt wysokiej lub zbyt niskiej Randze		-3	
Zachowanie			
Udzielenie dobrej rady			2
Udzielenie złej rady			-2
Sprawiedliwe rozsądzenie sporu		3	
Niesprawiedliwe rozsądzenie sporu		-4	
Dotrzymywanie obietnic		2	
Niedotrzymywanie obietnic		-3	
Prawdomówność		2	
Prawdomówność w obliczu poważnych kłopotów		5	
Kłamstwo		-3	
Kłamstwo w obliczu poważnych kłopotów		-1	
Kiedy podstęp obróci się przeciw jego pomysłodawcy			-2
Otwarta próba wyłamania się z zasad rządzących patronatem (zależnie od okoliczności)		-1 do -5	
Opowiedzenie ciekawej historii podczas zgromadzenia	1		2
Stworzenie eposu, który później powtarzać będą inni uczestnicy zgromadzenia	2	1	3
Opowiedzenie historii, godnej zamieszczenia w *Srebrnym Zapisie*	3	4	6
Brak szacunku w rozmowie ze starszymi (zależnie od wagi uchybienia)		-1 do -5	
Zabranie głosu na zgromadzeniu bez zezwolenia		-1	
Niepochlebne wypowiedzi o garou (wszystkich)		-2	
Niepochlebne wypowiedzi o własnym patronacie		-4	
Niepochlebne wypowiedzi o własnym plemieniu		-5	
Niepochlebne wypowiedzi o własnej wataże		-6	
Niepochlebne wypowiedzi o innym plemieniu (zależnie od okoliczności); wyjątkiem są uwagi pod adresem Gnatożujów		-1	
„Panikarstwo" (tzn. wezwanie Ahrouna, należącego do szczepu, mimo braku rzeczywistego niebezpieczeństwa)		-5	
Ochrona i obrona innych			
Altruistyczne wyleczenie innego garou (nie z własnej watahy)			1
Okazanie zrozumienia krnąbrnemu garou			3
Stanięcie w obronie bezbronnego garou		4	
Porzucenie bezbronnego garou w potrzebie		-5	
Stanięcie w obronie bezbronnego człowieka		2	
Porzucenie bezbronnego człowieka w potrzebie		-1	

Wydarzenie	Chwała	Honor	Mądrość
Stanięcie w obronie bezbronnego wilka		5	
Porzucenie bezbronnego wilka w potrzebie		-6	
Wyrażenie poparcia dla niewinnie oskarżonego (którego niewinność zostaje później dowiedziona)		5	
Wyrażenie poparcia dla niewinnie oskarżonego (który okazuje się być winnym)		-4	
Śmierć w obronie własnej watahy	4	6	
Śmierć jako ofiara złożona Gai	7	7	
Furia			
Bohater wpadł w Szaleńczą Furię			-1
Bohater poddał się Zwierzęcemu Strachowi	-1		-1
Bohater poddał się Zwierzęcemu Strachowi i zostawił resztę watahy na pastwę losu		-1	-2
Bohater wpadł w Szaleńczą Furię i zranił innego garou			-3
Bohater znalazł się pod jarzmem Żmija			-4
Bohater, dostawszy się pod jarzmo Żmija, dopuścił się ohydnych występków (kanibalizm, zaatakowanie członków własnej watahy itp.)		-6	
Stosunki z ludźmi i Krewniakami			
Utrzymywanie dobrych stosunków z mieszkającymi w pobliżu Krewniakami			2
Pozostawanie z mieszkającymi w okolicy Krewniakami w złych układach			-3
Wybór partnera i spłodzenie potomstwa			3
Wybór partnera i brak potomstwa			-1
Zaszczytne „małżeństwo"		2/rok	
Ochrona Zasłony		4	
Naruszenie Zasłony		-5	
Naprawienie szkód wyrządzonych Zasłonie (ukrycie faktów, dzięki którym ludzie mogliby dowiedzieć się o istnieniu garou)		3	1

Inną możliwością jest wyzwanie na pojedynek kogoś ze starszyzny, co można uczynić jedynie wówczas, gdy posiada się wymaganą liczbę tymczasowych punktów Sławy. Jeśli bohater zwycięży, zwiększa poziom tej kategorii Sławy o 1 punkt i traci wszystkie punkty tymczasowe. W wypadku przegranej oczywiście nic nie zyskuje, a poza tym traci również wszystkie tymczasowe punkciki – z kolejnym wyzwaniem musi poczekać, aż zgromadzi 10 czasowych punktów Sławy. Dla większości postaci w grze nie jest to najlepsze rozwiązanie, można jednak z niego skorzystać, kiedy nie udaje się nikogo namówić na odprawienie *Uhonorowania*. Władcy Cieni często sięgają po tę możliwość...

Narrator ma prawo przyznać bohaterowi permanentną kropkę Sławy bez *Uhonorowania*, ale jest to dopuszczalne tylko w absolutnie wyjątkowych okolicznościach, kiedy garou dokona szczególnie dzielnego lub mądrego czynu, co do którego nie będzie wątpliwości, iż należy go odpowiednio nagrodzić.

Utrata Sławy

Utrata tymczasowych punktów

Wilkołakowi nietrudno jest stracić tymczasowe punkty Sławy. Narrator może w ten sposób symulować w grze „mentalność watahy", zawsze obecną w psychice garou, i ukazywać graczom, że ich działania mają swoje konsekwencje w całej społeczności.

Odbierając bohaterowi punkty Sławy, Narrator powinien wziąć pod uwagę jego rasę, patronat i przynależność plemienną: Ragabashom ujdzie na sucho więcej uchybień wobec Honoru, niż innym, gdyż takiego zachowania się po nich oczekuje. Z drugiej strony trudniej im zapracować na punkty Honoru gdyż nawet jeśli uczynią coś godnego takiej nagrody, inne garou zawsze będą się w tym doszukiwać ukrytych motywów.

Utrata stałych punktów Sławy

Znacznie poważniejszą karą jest dla wilkołaka utrata stałych punktów Sławy (zmniejszenie poziomu). Ma to miejsce wtedy, gdy bohater naruszy któreś z podstawowych przykazań społeczeństwa garou. Można np. wpaść w furię i pożreć człowieka żywcem – co jest poważnym naruszeniem *Litanii*, ale nawet taki czyn starsi plemienia będą skłonni wybaczyć, jeśli wilkołak dopuścił się go w wyjątkowych okolicznościach (np. w obecności Pełzacza – akt ten zostanie potraktowany jako „nieunikniona konsekwencja wojny garou ze Żmijem"). Wówczas garou straci tylko tymczasowy Honor. Jeśli jednak okazałoby się, że zasmakował w ludzkim mięsie i przyłapano by go na kolejnej „przekąsce", nie obejdzie się bez odjęcia stałych punktów Honoru.

Odzyskanie utraconej Sławy, gdy zostało się publicznie odsądzonym od czci i wiary, wymagać będzie wypełnienia jakiejś misji lub udowodnienia w inny sposób, że zostało się niesłusznie oczernionym. Zadaniem Narratora jest wymyślenie opowieści i prób, których pomyślne przejście pozwoli bohaterowi odzyskać twarz – on też określa, czy garou „dostał nauczkę" i czy „zdał egzamin".

Jeśli poziom Sławy bohatera spadnie poniżej tego, jaki wymagany jest dla jego aktualnej Rangi, natychmiast traci on wszystkie przywileje z tym związane, choć nie zapomina poznanych wcześniej Darów.

Podnoszenie Rangi

Własną Rangę można podnieść w następujący sposób:

- **Sława:** Bohater musi zgromadzić tyle punktów Sławy, ile podano przy Randze, do której aspiruje (patrz tabela *Ranga*) – zależnie od patronatu różne kategorie Sławy mają różne znaczenie.
- **Wyzwanie:** Sława garou pozwala mu ubiegać się o wyższy status społeczny, ale awans nie jest bynajmniej automatyczny. To, że Filodoksowi udało się zebrać 1 punkt Chwały, 5 Honoru i 1 Mądrości wcale nie znaczy, że od razu ma Rangę równą 2. Musi jeszcze pokonać w pojedynku innego wilkołaka, o Randze równej (lub wyższej) poziomowi, o który bohater się stara – zasady na jakich będzie toczyć się walka, ustala wyzwany. Dla każdego poziomu Rangi istnieją pewne standardowe reguły pojedynków, ale wyzwany i tak może wymyślić coś zupełnie nowego. Często pojedynki toczą się na takich samych zasadach jak walka o dominację (na spojrzenia, w grach itd.).

Każdego z wyższych Rangą wolno wyzwać tylko jeden raz – żaden nie przyjmie wyzwania od ucznia, którego już kiedyś pokonał (przynajmniej do czasu, gdy tamten nie podniesie własnej Rangi).

Przykład: Jak zdobywa się Sławę i podnosi własną Rangę

Zimowe Serce jest Ahrounem, ma Rangę równą 2 oraz 6 punktów Chwały, 4 Honoru i 1 Mądrości. Jeśli uda mu się zdobyć jeszcze po jednym stałym punkcie Chwały i Honoru, będzie miał ich dość, by pokusić się o wyzwanie któregoś ze starszych na pojedynek i spróbować osiągnąć Rangę 3.

Zgromadziwszy 10 czasowych punktów Chwały, Zimowe Serce zwraca się do jednego z przedstawicieli starszyzny z prośbą o odprawienie dla niego Rytuału *Uhonorowania*. Garou wyraża zgodę, gdyż Zimowe Serce dał się poznać jako dzielny wojownik i cieszy się ogólną sympatią. Rytuał odbywa się podczas następnego zgromadzenia i Zimowe Serce zyskuje 1 stały punkt Chwały, co podnosi mu poziom tej Cechy do 7. Traci zarazem wszystkie 10 punktów tymczasowych i zaczyna zbierać je od 0.

Mija kilka miesięcy i Zimowemu Sercu udaje się zgromadzić 10 tymczasowych punktów Honoru. Chcąc je „zamienić" na 1 stały punkt ponownie zwraca się z prośbą o odprawienie *Uhonorowania*. Starszy wilkołak zgadza się i po kolejnym zgromadzeniu nasz Ahroun ma 5 stałych punktów Honoru.

Czas rzucić komuś wyzwanie i zyskać wyższą Rangę. Zimowe Serce udaje się do jednego ze starszych wilkołaków, o którym wie, że jest mu przychylny i wzywa go, by ten uznał go za godnego wyższej Rangi. Garou uśmiecha się, wspominając innych młodzieniaszków, którzy przez te wszystkie lata przybywali do niego w tym samym celu i z aprobatą potakuje.

– Ale wcześniej – dodaje – musisz mi udowodnić, że jesteś tego wart. Mam prawo wybrać dla ciebie próbę i tak właśnie czynię: zagadka.

Wyzwany garou postanowił sprawdzić Zimowe Serce w grach. Teraz Narrator może albo wymyślić jakąś zagadkę dla gracza, albo skorzystać z zasad dla turnieju gier, podanych na stronie 223.

Młodzieniec, wyraźnie zmartwiony taktyką starszego wilkołaka, speszył się nieco: jest przecież wojownikiem, nie specjalistą od łamigłówek. Jednak mądry nauczyciel próbuje mu dać nauczkę, żeby nie zapomniał, że i Ahrounowi przyda się Mądrość. Na szczęście udaje mu się udzielić trafnej odpowiedzi, więc starszy wilkołak ponownie kiwa głową, uśmiecha się i mówi:

– Idź więc, Zimowe Serce i wiedz, że twój Lud uznaje cię za godnego wysokiej Rangi.

Zimowe Serce podskakuje wysoko i, pokrzykując radośnie (udało mu się – jest garou trzeciej Rangi!), pędem udaje się do szczepowego mistrza ceremonii w nadziei poznania nowego Daru.

Sława

Ragabash

Ranga	Dowolna kombinacja
1 (Cliath)	3
2 (Fostern)	7
3 (Adren)	12
4 (Athro)	17
5 (Starszy)	24

Teurg

Ranga	Chwała	Honor	Mądrość
1 (Cliath)	0	0	3
2 (Fostern)	1	0	5
3 (Adren)	2	1	7
4 (Athro)	4	2	9
5 (Starszy)	5	3	10

Filodoks

Ranga	Chwała	Honor	Mądrość
1 (Cliath)	0	3	0
2 (Fostern)	1	5	1
3 (Adren)	3	7	4
4 (Athro)	3	9	7
5 (Starszy)	4	10	9

Galiard

Ranga	Chwała	Honor	Mądrość
1 (Cliath)	2	0	1
2 (Fostern)	4	0	3
3 (Adren)	6	1	5
4 (Athro)	8	2	6
5 (Starszy)	10	3	8

Ahroun

Ranga	Chwała	Honor	Mądrość
1 (Cliath)	2	1	0
2 (Fostern)	5	3	1
3 (Adren)	7	5	1
4 (Athro)	9	7	2
5 (Starszy)	10	8	3

Wyrzeczenie się przeszłości

Garou, jeśli tego chce, może odciąć się całkowicie od własnej przeszłości, porzucić zajmowaną w społeczeństwie pozycję i wybrać nowy patronat. Wcześniej jednak przybiera nowe imię i traci prawie wszystkie trwałe punkty Sławy (zostają mu 3), po czym odprawia (lub prosi kogoś innego, by odprawił nad nim) Rytuał *Wyrzeczenia się przeszłości* (patrz strona 140).

Po uroczystości garou zaczyna życie od nowa. Nadal dysponuje wszystkimi Darami, nabytymi w poprzednim „wcieleniu", nie może jednak poznawać dalszych Darów odpowiednich dla starego patronatu. Ponadto nie może uczyć się nowych Darów, przewyższających jego aktualną Rangę. Zdarza się czasem, że starszyzna plemienia zmusza wilkołaka po dokonaniu *Wyrzeczenia* do przebycia kolejnego, znacznie trudniejszego niż pierwszy w życiu, Rytuału Przejścia. Dopiero po jego zakończeniu garou może zwrócić się do któregoś z duchów z prośbą o udzielenie mu jednego nowego Daru z pierwszego poziomu (zgodnego z patronatem).

Ci, którzy wcześniej znali garou (poza braćmi z watahy), nie powinni odnosić się doń jak do znajomego czy przyjaciela, dopóki nie odzyska on zdobytej poprzednio Rangi. Zachowanie takie jest poniżej godności przyzwoitego wilkołaka.

Przyczyny odprawienia Rytuału *Wyrzeczenia się przeszłości* mogą być rozmaite:

- Niektórych przestępców stawia się przed wyborem: wyrzeczenie się przeszłości lub banicja.
- Nienawiść do własnej osoby potrafi być na tyle silna, że Rytuał pozostaje jedynym wyjściem (poza samobójstwem).
- Brak poczucia celu i sensu życia również wymuszają czasem takie rozwiązanie.
- W balladach zawsze ktoś poddaje się temu Rytuałowi po stracie ukochanej osoby.
- Czasem garou wyznacza sobie jakieś zadanie i postanawia zapomnieć o własnej przeszłość – po to, by lepiej się skoncentrować na swej misji. Postępujący zgodnie z tą tradycją zasłuży sobie na niemały szacunek wśród innych, tym bardziej że jeśli uda mu się osiągnąć cel – nie tylko odzyskuje swoją Rangę, ale niejednokrotnie nawet awansuje.

Kondycja fizyczna

W tym podrozdziale omówione zostaną różne aspekty zdrowia fizycznego, ze szczególnym uwzględnieniem obrażeń i metod ich leczenia. Kilka słów poświęcono również problemowi starzenia się.

Obrażenia

Cały jestem z ran złożony.
Blue Oyster Cult, „Veteran of the Psychic Wars"

Istnieje tyle sposobów zadawania obrażeń, ile jest samych obrażeń, ale w **Wilkołaku** wszystkie opisuje się jednakowo: przy pomocy Cechy zwanej Zdrowiem. Odniesione rany wpływają na zmianę Stanu Zdrowia garou, co gracz odnotowuje na swojej karcie – każda rana to obniżenie poziomu Stanu Zdrowia o 1 – zaznaczając kolejne kwadraciki (ostatni zaznaczony odpowiada aktualnemu Stanowi Zdrowia bohatera).

Zdrowie należy traktować jako Cechę zmienną. W miarę jak bohater odnosi rany, stan jego zdrowia pogarsza się i zbliża do „zmasakrowanego", kiedy zaś zdrowieje, usuwa kolejne znaczki w kratkach, wracając do pełni sił.

Każdy sukces, jaki uzyska przeciwnik w rzucie określającym zadane obrażenia, oznacza utratę jednego poziomu Stanu Zdrowia. Jeżeli więc przeciwnik osiągnie dwa sukcesy, gracz zaznacza na karcie dwa poziomy Stanu Zdrowia – przechodząc przez stadium „poobijanego" staje się od razu „zraniony". Kiedy wilkołak odniesie tyle obrażeń, że spadnie poniżej poziomu „zmasakrowany", znajduje się w stanie krytycznym (choć nie jest jeszcze martwy) i przynajmniej na godzinę zostaje wyłączony z wszelkich działań. Krytycznie ranny wilkołak nie regeneruje obrażeń w zwykłym tempie jednego poziomu Stanu Zdrowia na turę, lecz tylko jeden poziom na godzinę, aż do powrotu do Stanu powyżej „zmasakrowanego". Musi ponadto wykonać rzut, którego wynik sprawdza się w tabeli *Zaszczytne rany* (strona 199).

Krytycznie ranny garou może jednak tak pokierować energią własnego Szału, żeby móc dalej funkcjonować. Gracz wykonuje test Szału (trudność 8), a za każdy sukces bohater odzyskuje jeden poziom Stanu Zdrowia – leczą się nawet prawdziwe obrażenia. Sztuczki tej można próbować tylko raz – w razie niepowodzenia wilkołak nie wraca do zdrowia. Zresztą nawet z udanym testem wiąże się ryzyko – wilkołak może wpaść w furię (patrz *Furia*, str. 200-201) – przy rzucie na tabeli *Zaszczytne rany* dodaje się jedną kostkę.

Powrót do zdrowia

Wilkołaki bardzo szybko wracają do pełni sił – regenerują jeden poziom Stanu Zdrowia na turę, jeśli tylko nie są to prawdziwe obrażenia (patrz niżej). Od tej reguły są dwa wyjątki: homid i lupus w swych zwykłych postaciach odzyskują siły tak samo powoli, jak zwyczajny człowiek (lub wilk) – oznacza to, że homid w ciele człowieka i lupus pod postacią wilka regenerują rany w tempie właściwym dla przeciętnych ludzi (patrz *Śmierć człowieka*). Metysi w swej naturalnej formie (crinos) *zachowują* zdolność regeneracji, czyli są w stanie powrócić do zdrowia pod każdą postacią.

Próbując zregenerować obrażenia, garou nie powinien angażować się w działania wymagające wysiłku lub napięcia nerwowego, w wyjątkowych wypadkach może jednak to uczynić i próbować uleczyć się np. podczas walki. Wymaga to udanego testu Wytrzymałości (trudność 8) – sukces oznacza, że wykonywane czynności nie przeszkadzają wilkołakowi wyleczyć się z ran.

Prawdziwe obrażenia

Czasami wilkołak odnosi tak poważne obrażenia, że nie jest w stanie szybko ich zregenerować – nazywa się je ranami prawdziwymi, a ich przyczyną są najczęściej srebro, ogień, promieniowanie oraz kły i pazury innych nadnaturalnych stworzeń. Uleczenie prawdziwych ran wymaga sporo czasu. Uwaga: *można* próbować je wyparowywać, jeśli nie zostały zadane srebrnym przedmiotem (patrz *Srebro* na str. 198).

Prawdziwe rany goją się z szybkością jednego poziomu Stanu Zdrowia na dzień odpoczynku. Dlatego też należy zaznaczać je na karcie innym symbolem niż zwykłe. Narrator może traktować szczególnie ciężkie urazy naturalne (np. obrażenia wynikłe z wypadnięcia z samolotu i upadku z wysokości 3000 metrów) na równi z prawdziwymi.

Śmierć człowieka

Kiedy człowiek lub zwierzę jest „zmasakrowany", od śmierci dzieli go już tylko jeden poziom Stanu Zdrowia – kolejna rana lub niemożność zatamowania krwotoku oznacza zgon.

Oczywiście po zranieniu ludzie odzyskują siły inaczej niż wilkołaki – szczegóły znajdziecie w poniższej tabelce (zakłada się w niej, że ranny ma przez cały czas zapewnioną właściwą opiekę medyczną). Podany przy każdym Stanie Zdrowia okres jest niezbędny, by wydobrzeć z ran, które doprowadziły tylko do tego Stanu – trzeba do tego doliczyć czas potrzebny na regenerację sił określony przy innych Stanach: jeśli ranny spadł do „zmaltretowanego", to po trzech miesiącach nadal ma do zaleczenia rany z poziomów wyższych (ciężko ranny, lekko ranny itp.).

Stan Zdrowia	Czas potrzebny na wyleczenie
Poobijany	jeden dzień
Zraniony	trzy dni
Lekko ranny	tydzień
Ciężko ranny	miesiąc
Zmaltretowany	trzy miesiące
Okaleczony	trzy miesiące*

* Odniesienie tak poważnych ran pociąga za sobą trwałą utratę punktu w jednym z Fizycznych Atrybutów człowieka. Szansa powrotu do zdrowia osoby, która osiągnęła stan „zmasakrowany", zależy całkowicie od Narratora – równie dobrze można na resztę życia zapaść w śpiączkę.

Powody obrażeń

Mimo wrodzonej odporności na urazy, wilkołaka można zranić na wiele sposobów. Niektóre z nich odnoszą się również do ludzi, więc są dla nas zrozumiałe i znajome, inne zaś potwierdzają wyjątkowość natury garou. Poniżej znajdziecie bardziej szczegółowe ich opisy.

Walka

Ranom odniesionym podczas walki poświęcono wiele uwagi w podrozdziałach o walce wręcz i strzelaniu w *Rozdziale dziewiątym*. Każdy sukces uzyskany przez przeciwnika w rzucie określającym wielkość obrażeń oznacza utratę jednego poziomu Stanu Zdrowia.

Upadek

Od czasu do czasu bohaterom przytrafiają się upadki. Dzięki poniższej tabelce możecie określić, jakie obrażenia towarzyszą upadkowi z różnych wysokości. Zarówno ludzie, jak i wilkołaki mogą próbować „wyparować" rany, wykonując test Wytrzymałości (trudność 8) – każdy sukces to strata jednego poziomu Stanu Zdrowia mniej, zaś każdy Pech – strata jednego poziomu dodatkowo.

Wysokość (metry)	Obrażenia
1,5	jeden poziom Stanu Zdrowia
3	dwa poziomy Stanu Zdrowia
6	trzy poziomy Stanu Zdrowia
9	cztery poziomy Stanu Zdrowia
12	pięć poziomów Stanu Zdrowia
15	sześć poziomów Stanu Zdrowia
18	siedem poziomów Stanu Zdrowia

...i tak dalej, aż do maksimum równego 10 poziomom Stanu Zdrowia.

Ogień

Ogień jest dla wilkołaków bardzo niebezpieczny, gdyż rany od ognia zawsze są ranami prawdziwymi, a więc potencjalnie śmiertelnymi. Nawet najmniejszy płomyk wyrządza garou krzywdę, ale mogą próbować oprzeć się jego działaniu wykonując test Wytrzymałości, którego trudność zależy od wielkości i temperatury płomienia. Test wykonuje się w każdej turze, w której bohater pozostaje w kontakcie z ogniem – niepowodzenie oznacza stratę od 1 do 3 poziomów Stanu Zdrowia (patrz druga z poniższych tabelek), zaś każdy sukces redukuje stratę o 1 poziom. Pech oznacza, że bohater zostaje „uszkodzony" w wyjątkowy sposób – może np. stracić wzrok lub mieć zwęglone kończyny.

Trudność testu	Źródło płomienia
3	świeca (oparzenia pierwszego stopnia)
5	pochodnia (oparzenia drugiego stopnia)
7	palnik Bunsena (oparzenia trzeciego stopnia)
9	ogień chemiczny
10	roztopiony metal

Obrażenia	Wielkość płomienia
jeden poziom	pochodnia, poparzeniu ulega fragment ciała
dwa poziomy	ognisko, połowa ciała poparzona
trzy poziomy	istne piekło, poparzenia całego ciała

Wysoka temperatura

Wysoka temperatura (powyżej ok. 100 stopni) może zaszkodzić wilkołakowi w ten sam sposób jak ogień, toteż system określania odniesionych obrażeń jest ten sam (należy go tylko modyfikować stosownie do okoliczności). Samo gorąco nie jest tak śmiercionośne, jak bezpośredni kontakt z ogniem, przynajmniej dopóki temperatura nie stanie się naprawdę wysoka.

Choroby

Wilkołaki zarażają się i przenoszą ludzkie i psie choroby, ale nie są one dla nich śmiertelne. Chronią je wrodzone zdolności regeneracyjne i znaczna Wytrzymałość, toteż stracone poziomy Stanu Zdrowia traktuje się jak zwykłe obrażenia – po ich wyleczeniu garou wraca do zdrowia.

Trucizna

Z truciznami jest podobnie, jak z chorobami – działają wprawdzie na wilkołaki, ale zdolność regeneracji pozwala garou leczyć ich skutki jak normalne obrażenia. Tylko niektóre z trucizn, będące dziełem Żmija, mogą powodować prawdziwe rany.

Uduszenie i utonięcie

Wilkołak może się utopić; od jego Wytrzymałości zależy, jak długo będzie w stanie wstrzymać oddech – szczegóły w tabeli:

Wytrzymałość	Wstrzymanie oddechu
1	30 sekund
2	1 minuta
3	2 minuty
4	4 minuty
5	8 minut
6	15 minut
7	20 minut
8	30 minut

Garou może wydać punkt Siły Woli, jeśli chce wstrzymać oddech na dłużej, niż wynikałoby to z tabeli: każdy punkt daje mu dodatkowe 30 sekund bez oddychania, jeśli jego Wytrzymałość nie przekracza 3, zaś dodatkową minutę, jeśli jest wyższa.

Kiedy wilkołak nie jest w stanie dłużej powstrzymywać się od oddychania, zaczyna się dusić (lub tonąć), tracąc jeden poziom Stanu Zdrowia na turę (uwaga: nie są to wprawdzie obrażenia prawdziwe, ale garou nie może ich zregenerować, dopóki nie wydostanie się z wrogiego środowiska). Z chwilą, gdy osiąga stan „zmasakrowany", od śmierci dzielą go już tylko minuty – po jednej na każdy posiadany punkt Wytrzymałości.

Promieniowanie i toksyczne odpady

Niektóre caerny Żmija powstały w miejscach, gdzie znajdują się znaczne ilości rozmaitych paskudnych substancji. Garou, pełniący swą misję obrońców Gai, niejednokrotnie stawiają czoło odpowiedzialnym za te szkody bezwzględnym koncernom, choć nie jest to zadanie pozbawione ryzyka: źródła promieniowania i broń biochemiczna zadają wilkołakom prawdziwe rany, porównywalne do obrażeń od płomienia podobnej wielkości. Wyrządzone organizmowi szkody (w tym mutacja komórek) wydłużają dwukrotnie czas potrzebny na regenerację oraz nakazują dodać +10 do wyniku rzutu kostką w tabeli *Zaszczytne rany* (str. 199). Tego typu obrażeń nie można wyparowywać.

Srebro

Każda tura kontaktu ze srebrem oznacza dla garou stratę jednego poziomu Stanu Zdrowia (rany prawdziwe). Dlatego też cios srebrną bronią, bez względu na wynik trafienia, zadaje obrażenia (których w dodatku nie można wyparować) równe przynajmniej jednemu poziomowi Stanu Zdrowia.

Homidom i lupusom w ich naturalnych postaciach (właściwych dla rasy) srebro nie wyrządza nadmiernej krzywdy, podobnie zresztą jak każdemu garou w formie homid. Wykonany z tego metalu oręż traktuje się wówczas jako zwykłą broń.

Każdy srebrny przedmiot, jaki garou nosi przy sobie, zmniejsza o 1 wartość jego Gnozy. Stan ten utrzymuje się przez około jednego dnia po pozbyciu się przedmiotu. Ponadto każde pięć srebrnych przedmiotów, znajdujących się w posiadaniu watahy, ujmuje po jednym punkcie Gnozy wszystkim jej członkom. Fakt ten tłumaczy niechęć, z jaką czasem spotykają się posiadacze klaive'ów. Zamieszczona tu tabela może okazać się pomocna przy określaniu ujemnych modyfikatorów dla różnych przedmiotów.

Przedmiot	Strata Gnozy
Srebrna kula	po 1 punkcie za każdą
Klaive	1 punkt
Wielki klaive	2 punkty

Obrażenia krytyczne i zaszczytne rany

Jeśli Stan Zdrowia bohatera spadnie poniżej „zmasakrowanego", garou uważany jest za krytycznie rannego. Zwykły człowiek umarłby już na jego miejscu – wilkołak umrze tylko wówczas, gdy wszystkie obrażenia są prawdziwe. W przeciwnym wypadku traci przytomność lub jest tego bliski (nie da rady normalnie działać, ale przez krótki czas może jeszcze mówić, wydając w tym celu punkt Siły Woli).

Pokiereszowany garou nie jest w stanie regenerować ran ze zwykłą sobie szybkością i musi zadowolić się odzyskiwaniem jednego poziomu Stanu Zdrowia na godzinę. Dopiero gdy odzyska siły na tyle, by powrócić do stanu powyżej „zmasakrowanego", może normalnie funkcjonować i regenerować rany. W takiej chwili wykonuje rzut, którego wynik sprawdza się w tabeli *Zaszczytne rany*.

Krytycznie zraniony wilkołak może próbować wykorzystać moc własnej wściekłości, by odzyskać część sił i zdolność regeneracji: gracz wykonuje w tym celu test Szału (trudność 8), a każdy sukces oznacza wyleczenie jednego poziomu Stanu Zdrowia (także prawdziwych obrażeń). Jeśli rannemu uda się w ten sposób powrócić do Stanu powyżej „zmasakrowanego", będzie mógł normalnie działać. Jeśli test nie powiedzie się, stan garou nie ulega zmianie. W przypadku powodzenia nie dość, że trzeba sprawdzić, czy bohater nie wpadnie w furię (patrz *Furia*, strony 200-201), to do rzutu w tabeli *Zaszczytne rany* dodaje się jedną kostkę.

Zaszczytne rany to widoczna blizna lub deformacja ciała, będąca pozostałością po dawno odniesionej poważnej ranie. Zazwyczaj określa się je rzucając jedną kostką, ale niektórymi działaniami można wpłynąć na zmianę tej reguły. Przykładem niech będzie test Szału, dający szansę dojścia do siebie po krytycznym zranieniu i wymuszający rzut dwiema kośćmi. W wyjątkowych wypadkach Narrator może nakazać rzut jeszcze większą liczbą kostek, jak również zastosować modyfikator wyniku (np. promieniowanie i biotoksyny dodają +10).

Za każdym razem, gdy bohater „dorabia się" zaszczytnej rany, zyskuje jeden tymczasowy punkt Chwały, gdyż garou darzą szacunkiem tych, którzy dowiedli w walce swej odwagi. Jeśli blizną udałoby się w jakiś sposób zaleczyć, bohater traci dwa tymczasowe punkty Chwały.

Zaszczytne rany

Wynik Efekt

1-3 **Powierzchowne skaleczenia:** Twoje ciało znaczy kilka sporych, krzyżujących się blizn, na których brak sierści, gdy zmieniasz się w wilka. W niektórych okolicznościach sprawiają, że odejmujesz 1 punkt od Wyglądu.

4-5 **Głęboka blizna:** Poza skutkami identycznymi z opisanymi powyżej („Powierzchowne skaleczenia"), masz uszkodzone stawy i mięśnie. Odczuwasz bóle przy zmianach pogody lub dużej wilgotności powietrza.

6-7 **Niewłaściwie zestawione kości:** Jedną z twoich kończyn źle złożono po złamaniu i zrosła się w błędnej pozycji. Gdy tylko odniesiesz tyle ran, by spaść do poziomu „zmasakrowany", złamie się ponownie – będzie to obrażenie prawdziwe.

8 **Naga czaszka:** Potężny cios w głowę uszkodził skórę i kości głowy, tak że nawet po wyleczeniu spod włosów przeziera naga czaszka. Przy kontaktach z ludźmi twoje Oddziaływanie spada o 2 (chyba że nosisz czapkę).

9 **Złamana szczęka:** Uszkodzenia szczęki i języka sprawiają, że trudno cię zrozumieć. Mówisz bardzo niewyraźnie (spróbuj to odgrywać), a wszystkie testy, przy których chodzi o porozumienie się z innymi, są o 2 oczka trudniejsze.

10 **Brak oka:** Wykłuto ci jedno oko. Trudność wszystkich testów wymagających oceny głębi obrazu lub wycelowania (przy strzale) zwiększa się o 3, zaś testów Percepcji (jeśli chodzi o wzrok) – o 2.

11 **Eeee... taaak:** Z powodu... mmm... rozległych obrażeń nie możesz już (jeśli jesteś płci męskiej) płodzić dzieci, zaś twoja Charyzma i Oddziaływanie zmniejszają się o 1, kiedy musisz się odezwać. Nie jesteś w stanie nikogo uwieść, ale i sam jesteś na takie próby odporny.

12-14 **Przebite płuco:** Jedno z twoich płuc zostało uszkodzone podczas walki i teraz trudno ci oddychać. Przy wszystkich testach Wytrzymałości, w których może to być istotne, odejmujesz sobie dwie kości z Puli Kostek. Poza tym po pięciu turach ciągłego wysiłku tracisz kolejną kostkę.

15-17 **Brak palców:** Straciłeś kilka palców u jednej ręki. Wszystkie testy Zręczności przy czynnościach wykonywanych tą dłonią stają się o 3 punkty trudniejsze. Pazurami tej ręki zadajesz o połowę mniej obrażeń.

18-20 **Okaleczone ramię:** Zostałeś poważnie ranny w ramię i nie możesz się nim w ogóle posługiwać. W postaciach hispo i lupus poruszasz się o jedną czwartą wolniej, zaś jako crinos nie poruszasz się wcale szybciej na czterech łapach niż na dwóch.

21-23 **Okaleczone nogi:** Idąc kulejesz i zawsze poruszasz się o połowę wolniej niż normalnie.

24-27 **Uszkodzenie kręgosłupa:** Nastąpiło złamanie kręgosłupa i utraciłeś częściowo władzę w rękach i nogach. Masz o 1 obniżoną Zręczność, zaś przy działaniach wymagających zachowania równowagi, dokładności bądź pozostania w bezruchu, musisz wydawać punkt Siły Woli.

28-30 **Uszkodzenie mózgu:** Tracisz 1 punkt Inteligencji, Percepcji lub Sprytu (zależy to od decyzji Narratora) oraz 1k10 Gnozy, Siły Woli i/lub Wiedzy (gracz wybiera w jakiej dziedzinie). Grozi ci również częściowa amnezja.

Starzenie się

Garou, mimo niezwykłej żywotności i zdolności regeneracyjnych, są śmiertelne – umierają ze starości. Starzeją się wprawdzie wolniej niż ludzie i wilkołaki, ale w miarę upływu czasu ubywa im sił. Starość (dla garou wiek powyżej 65 lat) niesie ze sobą obniżenie poziomu Cech Fizycznych oraz Sprytu lub Inteligencji. Starszemu wilkołakowi coraz trudniej wpaść w Szał, coraz łatwiej zatracić wilczą naturę. Jedynym wyjściem pozostaje dokonana w odpowiednim momencie eutanazja. Dokładne opracowanie skutków starzenia się pozostawiamy Narratorowi. Większość garou i tak ginie w walce, popełnia samobójstwo lub wycofuje się z życia publicznego zanim czas w znaczącym stopniu nadszarpnie ich siły życiowe.

Wycofanie się z życia

Nawet wilkołak dochodzi w życiu do momentu, gdy jest już zbyt stary lub zmęczony, by dalej być członkiem watahy i stawiać czoło Żmijowi. Takiemu garou, zwykle dość wysokiemu Rangą, po prostu brakuje już ambicji, która nakazywałaby szukać coraz większej Sławy. Wraca wówczas na łono swej wilczej lub ludzkiej rodziny, zaś w życiu plemienia uczestniczy tylko w czasach wielkiej potrzeby i dorocznych zgromadzeń. Takie udanie się na spoczynek niejednokrotnie poprzedzone jest specjalnym rytuałem, odprawianym przez Księżycowych Tancerzy i nosi wśród wilkołaków miano „powrotu do domu". Garou „na emeryturze" są zwykle dość stare, co w połączeniu ze znaczną Sławą ułatwia im powstrzymywać Szału i prowadzenie zwyczajnego żywota (patrz *Przekleństwo* na stronie 202).

Stany psychiki

Kilka najbliższych akapitów poświęcono zmianom, jakie mogą zachodzić w psychice bohatera oraz otaczających go istot oraz kłopotom, jakie napotykają garou przy próbach dostosowania się do życia w społeczności ludzi lub wilków.

Furia

Gwałtownie, coraz gwałtowniej, jego ręka druzgocze krzesło. Odbija się i opada bezwładnie.

Joy Division, „I Remember Nothing"

Wszystkie testy Szału traktuje się jako podejmowane przez garou próby „przebudzenia bestii", która, jeśli wilkołak zdoła nad nią zapanować, pozwala mu dokonywać niezwykłych czynów. Zdarza się jednak, że wyzwolony żywioł okazuje się zbyt potężny i garou wpada w godny szaleńca lub berserkera gniew, zwany furią – zaczynają władać nim emocje i instynkt, nad którymi rozum nie sprawuje już kontroli. Do wpadnięcia w furię wystarczy uzyskanie czterech sukcesów w teście Szału.

Wilkołak w furii natychmiast przybiera postać crinos lub hispo, po czym albo na ślepo atakuje wszystkich wokoło, albo czym prędzej umyka. Bohater, któremu grozi wpadnięcie w furię, może powstrzymać jej nadejście, wydając punkt Siły Woli. Nie wolno mu wykonać w tej turze żadnych innych działań.

Moc instynktu „walcz albo uciekaj" opanowuje rozwścieczonego garou bez reszty. Gracz może zdecydować, w którą stronę przechyli się szala, przy czym efekt pozostaje ten sam do końca napadu szału. Decyzji nie można już zmienić. Jeśli wilkołak postanawia uciekać, furię określa się mianem „Zwierzęcego Strachu". Jeśli zaś woli walczyć, mówimy o „Szaleńczej Furii".

W tym drugim przypadku, jeśli nie ma już więcej przeciwników, wilkołak może zwrócić się przeciwko członkom własnej sfory lub komukolwiek innemu w pobliżu. Zdarza się, że ofiarą pada bezbronny człowiek. Częstym następstwem Szaleńczej Furii bywa utrata przytomności. Wilkołak, u którego Szał przewyższa Gnozę, nie zapamiętuje nic z tego, co działo się z nim podczas Szaleńczej Furii.

W napadzie szału garou nie ucieka się do specjalnych technik walki wręcz, nie używa też broni i nie korzysta z mocy Darów. Jego taktyka sprowadza się do gryzienia i szarpania wroga, nie ma mowy o zasadzkach i współpracy z watahą. Wilkołak w Szaleńczej Furii w kilku susach dopada przeciwnika i rzuca się na niego, natomiast garou opanowany przez Zwierzęcy Strach natychmiast ucieka, ile sił w nogach. W obu przypadkach zaatakuje *wszystko*, co stanie mu na drodze.

Czas trwania ataku wściekłości zależy od wielu czynników, z których najważniejszy jest stres: dopóki garou wyczuwa niebezpieczeństwo, stan ten utrzymuje się. Jeśli uda mu się uciec i ukryć, wraca do siebie, gdy tylko złapie oddech (absolutnym minimum są w tym przypadku trzy tury). Furia potrafi utrzymać się dwukrotnie dłużej, jeśli garou jest głodny…

Niełatwo odgrywać furię, ale jeśli Narrator uzna, że gracz wykazuje nadmierną samokontrolę, może mu odebrać punkt Siły Woli – przecież bohater najwyraźniej próbował zdusić w sobie gniew. Odgrywając postać wilkołaka opanowanego przez furię dobrze jest wyobrazić sobie spanikowane zwierzę w dramatycznej sytuacji, dla którego istnieją tylko dwa wyjścia: zabić to, co mu zagraża, bądź uciec przed niebezpieczeństwem.

Główna zaleta furii polega na tym, że do działań szalejącego bohatera nie stosują się modyfikatory wynikające z odniesionych obrażeń – wrząca w nim wściekłość pozwala mu zignorować ból. Dlatego też garou w furii zawsze wykorzystuje całą należną mu Pulę Kostek, bez względu na to czy jest akurat „lekko ranny", czy już „okaleczony".

Testy Szału

W podanych poniżej okolicznościach Narrator ma prawo zmusić gracza do testu Szału, by określić, czy jego bohater wpadnie w furię.

- Zakłopotanie.
- Upokorzenie.
- Wszystkie silne emocje, w tym żądza, namiętna miłość i zazdrość.
- Wyjątkowo ostry głód.
- Uwięzienie, bezradność.
- Szyderstwa i obelgi ze strony przeciwnika.
- Garou został skrzywdzony.
- Bliskie sąsiedztwo srebra.
- Pierwsza rana w walce – trudność testu obniża się o 1, jeśli ranę zadano srebrną bronią (opcjonalnie).
- Pech w istotnym teście (opcjonalnie).

Trudność testów Szału

Trudność testu Szału zależy od fazy księżyca – w końcu legendy o napaściach wilkołaków przy pełni księżyca nie biorą się znikąd.

Trudność	Faza księżyca
8	Nów
7	Sierp
6	Półksiężyc
5	Rosnący księżyc
4	Pełnia

Dla garou w postaci crinos poziom trudności jest o 1 niższy.

Jarzmo Żmija

Czasem wściekłość, jaka owładnie wilkołaka, okazuje się zbyt silna i nieszczęśnik niemal spala się w jej ogniu. Bestia, która jest cieniem Żmija obecnym w duszy każdego wilkołaka, zapanowuje nad nim całkowicie i dlatego jest zdolny posunąć się do niewyobrażalnych okropieństw. W taki oto sposób Żmij upomina się o swoje.

Sześć lub więcej sukcesów w teście Szału oznacza, że wściekłość przekroczyła zwykły poziom i wilkołak znalazł się „pod jarzmem Żmija". Garou, które mają premię do testów Szału (patrz strona 155) powinny uzyskać o dwa sukcesy więcej. Bohater wpada w Szaleńczą Furię, której nie zdoła powstrzymać nawet wydanie punktu Siły Woli. Przypomina ona zwykły napad szału, jeśli idzie o skutki, czas trwania itp., ale wiążą się z nią również inne, ponure, opisane poniżej efekty.

Nie wszystkie garou reagują w ten sam sposób, gdy znajdą się „pod jarzmem Żmija".

- **Homid:** Pożeracz Dusz skalał rodzaj ludzki, więc homidzi są podatni na jego kuszenie. Ci zaś, którzy dostaną się pod jego jarzmo, zdolni są do aktów kanibalizmu, w dodatku pożerają nie tylko własnych pobratymców, ale także wilki. Kiedy homidowi uda się obezwładnić, unieruchomić lub zabić przeciwnika, musi natychmiast wykonać test Sprytu. Jeśli ma Pecha, na jedną turę zapomina o wszystkim, co się wokół dzieje i zwycięża w nim głód. Przerażające opowieści z wilkołakami-ludożercami w rolach głównych biorą zwykle początek z takich właśnie napadów furii, choć dzięki Delirium ludziom zwykle nie poznają prawdy.
- **Metys:** Żmij Plugawiec zasiał ziarno zepsucia w duszach metysów. Wiele garou wręcz wierzy, że samo złamanie *Litanii*, które przyczyniło się do narodzin metysów, jest skutkiem uległości wobec Żmijowych pokus. Metys pod jarzmem Plugawca dopuszcza się ohydnych aktów perwersji, nie bacząc przy tym na płeć ofiary. Kiedy zdarzy mu się obezwładnić lub nawet zabić wroga, wykonuje test Sprytu – w przypadku Pecha przez następną turę, choćby i w samym środku walki, daje upust swym perwersyjnym żądzom. Należy w tym miejscu podkreślić, że cecha ta nie musi być wrodzonym aspektem natury metysa – to po prostu klątwa, skaza, z którą musi żyć.
- **Lupus:** Bestia Wojny zraniła lupusa swymi niosącymi zepsucie pazurami, przemieniając jego furię w czystą, zwierzęcą wściekłość, a złość za drobne urazy w zapiekłą, bezlitosną nienawiść. Lupus pod jarzmem Bestii Wojny nie zna litości, nie oszczędzi nawet własnych towarzyszy z watahy. Równie łatwo przyjdzie mu zaatakować własnych braci jak sługi Żmija. Kiedy któryś z walczących, po którejkolwiek stronie, stanie się niezdolny do dalszej walki, lupus wykonuje test Sprytu. Jeśli ma Pecha, rzuca się na bezbronną ofiarę, nawet gdy oznacza to porzucenie atakowanego wroga.

Ślad Żmijowego splugawienia ulatnia się wraz z przemijającą furią, do czasu następnych sześciu sukcesów w teście Szału. Każdy garou boi się takiego napadu furii, który obnaża brutalną prawdę o heroizmie i czystości natury wilkołaków. Niełatwo im znieść myśl o Żmiju, który cały czas jest w nich obecny. Niektóre spośród garou popełniają wręcz samobójstwo, nieodwracalnie uznając samych siebie za „pomiot Żmijowy".

Przekleństwo

A miłość bywa gwałtowna,
Zaś gwałt nie znosi więzów.

Swans, „The Golden Boy
That Was Swallowed by the Sea"

Mimo iż od Impergium upłynęły tysiąclecia, w podświadomości ludzi wciąż tkwi pamięć o garou-drapieżcach. W duszach wilkołaków wciąż drzemie zwierzęca natura, więc ludzie czują się nieswojo w obecności tych, których Szał przewyższa ich własną Siłę Woli. Forma, jaką przybierze garou, nie ma żadnego znaczenia. Ludzie i tak będą go unikać, mrucząc pod nosem coś o mijanym „dziwnym gościu".

Wilkołaki zwą ten efekt „przekleństwem" – gdyż tym właśnie jest: na zawsze oddziela garou od ludzi, wyklucza istnienie trwałych związków, małżeństw itp. Wilkołak nie jest zwykle w stanie utrzymać więzi rodzinnej, która połączyłaby go z istotą ludzką – zbyt często Szał staje mu na przeszkodzie. Wielu homidów wychowuje się w rozbitych rodzinach, w których jedno z rodziców (wilkołak) przepada bez wieści we wczesnym okresie życia dziecka. Dziecko takie pozostaje pod opieką własnego plemienia, dzięki pośrednictwu Zwiastuna Braci (patrz *Chrzest bojowy* na stronie 143).

Czasami Przekleństwo działa również na wilki, toteż nawet dla nich garou może nie być mile widzianym gościem. Wszystko to sprawia, że prawdziwych towarzyszy wilkołaki znaleźć mogą tylko wśród swoich, jednak nawet wówczas *Litania* zabrania skonsumowania miłości w akcie fizycznym. Szał, niczym klin oddzielający garou od ludzi i wilków, jest ich prawdziwą tragedią.

Tragedia rodzinna

Tylko nieliczne wilkołaki potrafią połączyć się z człowiekiem trwałymi więzami, gdyż niemal niemożliwe okazuje się ustawiczne powstrzymywanie Szału, zaś ludzie nie mogą żyć ze wspomnieniem tego, co się zdarza, gdy garou traci nad sobą panowanie.

Narrator może więc postanowić, że każdy z bohaterów próbujących prowadzić normalne życie rodzinne wśród ludzi pomiędzy jedną a drugą opowieścią wykonuje test Siły Woli, którego trudność równa jest wartości jego Szału. Niepowodzenie w teście oznacza, że wydarzyło się coś, co naruszyło bądź zniszczyło szczęście rodzinne pechowca – bestia zwyciężyła, u ludzi nastąpiło Delirium i nikt mu już nie zechce zaufać. Rozmiary kary mogą zostać zmniejszone, jeśli bohater ma tyle szczęścia, żeby mieć Krewniaków.

Pech w teście oznacza nie tylko utratę kontroli nad własnymi poczynaniami, ale odkrycie miejsca pobytu nieszczęśnika przez służalców Żmija, którzy właśnie szykują atak. Gracz i Narrator powinni w tym rozegrać scenę stosownie do okoliczności.

Delirium

Wydaje mi się, że największym dobrodziejstwem na tym świecie jest fakt, że umysł ludzki nie jest w stanie skorelować całej swej istoty.

Howard Philips Lovecraft, „Zew Cthulhu"
(przeł. Ryszarda Grzybowska)

Za każdym razem, gdy człowiek ujrzy wilkołaka w postaci crinos, w pewien sposób „wariuje". Każdy reaguje nieco odmiennie, ale trudno pozbyć się wspomnień 3000 lat spędzonych w charakterze zwierzyny łownej. Ludzie mają wrodzony instynktowny strach przed polującymi na nich od wieków myśliwymi, odzywający się w ich duszach na podobnej zasadzie, co lęk, jaki w sercu małej myszki budzi pojawiający się nad jej gniazdem cień krogulca. Reakcję tę określa się mianem „Delirium" i jej to właśnie zawdzięczają garou to, że wciąż nie zostały „odkryte" i wielu wątpi w ich istnienie. Skutkiem częstych spotkań z „potworem" jest zwykle trwały obłęd.

Zachowanie istoty ludzkiej w obliczu półczłowieka, półwilka zależy od jej Siły Woli, co przedstawiono w tabeli *Delirium*.

Jeśli Narrator chce zaoszczędzić swym graczom najgorszych przeżyć, może pozwolić im na wykonywanie testu Spryt + Okultyzm (trudność 7). Każdy sukces oznacza przesunięcie się o 1 oczko w górę tabeli.

Gdyby zaszła potrzeba określenia reakcji przeciętnej osoby na widok wilkołaka w postaci crinos, wystarczy rzucając jedną kostką określić jej Siłę Woli i sprawdzić skutki spotkania w tabeli. Nie jest to może metoda zbyt precyzyjna, ale można przyjąć, że większość ludzi odniosłaby przynajmniej kilka sukcesów w podanym powyżej teście.

Uwaga: Przedstawiciele niektórych kultur mogą być mniej wrażliwi lub wręcz uodpornieni na Delirium. Istnieją narody, żyjące na odludziu, które nigdy nie stały się obiektem prowadzonych przez garou polowań. Za przykład niech posłużą tu australijscy aborygeni, niektóre plemiona Indian z Amazonii, a nawet z Ameryki Północnej. W ich przypadku Narrator może uwzględnić pewną premię przy sprawdzaniu w tabeli skutków Delirium.

Zasłona

Kiedy znajdujący się w Delirium człowiek straci z oczu garou, zapomina wkrótce o spotkaniu lub znajduje dla niego jakieś racjonalne wytłumaczenie. Ten mnemoniczny mechanizm obronny wilkołaki nazwały „Zasłoną". Dzięki niemu po kilku dniach wspomnienia będą w najlepszym wypadku blade:

– A tak, masz na myśli tego faceta przebranego za takiego ogromnego psa, czy coś w tym guście… Pewnie jakaś kampania promocyjna.

Siła Woli	% populacji	Reakcja
1	10%	**Katatoniczny lęk:** Ten człowiek miał pecha – trafiła mu się spora dawka wspomnień przodków. Teraz na widok garou zwija się do pozycji płodowej i pojękuje cicho.
2	20%	**Panika:** Uciec! Nieszczęśnik oddala się od garou tak daleko, jak to tylko możliwe, bełkocząc coś nieskładnie, krzycząc i nie zwracając uwagi na przeszkody w rodzaju np. dużych okien i 30-piętrowej różnicy poziomów.
3	18%	**Niedowierzanie:** Ta osoba odrzuca rzeczywistość – nie wierzy w wilkołaka, przypisując to, co ujrzała stresowi, nerwicy, halucynacjom itp.: *Facet, nic z tego nie dzieje się naprawdę! Ja po prostu wariuję (tu histeryczny chichot). Bez szans, stary – nie jesteś prawdziwy… odsuń się, odsuń się…*
4	15%	**Szał:** Zaślepiony strachem człowiek zaczyna działać, przy czym jest to działanie dość dowolnej natury: może zacząć biec ulicą, tłukąc wszystkie szyby w oknach, ale równie dobrze może rzucić się na „potwora" z gołymi rękoma.
5	13%	**Przerażenie:** Człowiek jest mocno wystraszony. To jeszcze może nie zupełna panika, ale wystarczy, żeby z wrzaskiem uciekł, jak najdalej od wilkołaka – rozumuje przy tym całkiem logicznie – np. zatrzyma się i wsiądzie do samochodu, jeśli będzie miał okazję, zamknie za sobą drzwi na klucz itd.
6	10%	**Nastawienie pojednawcze:** Ten człowiek stara się jak może opanować własne nerwy i uspokoić potwora, ale jest na krawędzi załamania nerwowego: *Dobrze, dobrze, zrobię… co zechcesz, tylko nie rób mi krzywdy, proszę!* Zrobi wszystko, co zdoła, byle garou go nie skrzywdził.
7	7%	**Strach kontrolowany:** Może ten gość był w Wietnamie, a może po prostu pracuje jako gliniarz w dzielnicy slumsów. W każdym razie zachowuje spokój (choć boi się jak diabli) i zachowuje się racjonalnie, stosownie do okoliczności stając do walki lub wiejąc, gdzie pieprz rośnie.
8	5%	**Ciekawość:** Tu może się okazać, że mamy do czynienia z typowym roztargnionym naukowcem albo przygłupem, który uwierzy, że garou to dziecko Wielkiej Stopy i klonu Elvisa. Obojętne, co pomyśli, będzie raczej zafascynowany niż wystraszony, posuwając się nawet do bacznego obserwowania wilkołaka (z bezpiecznej odległości). Tacy najłatwiej racjonalizują później przebieg wypadków.
9	1,5%	**Żądza krwi:** Może jakiś pra, pra, pra… pradziadek tego jegomościa dawno, dawno temu własnoręcznie zgładził wilkołaka w formie crinos… Może nie, ale gość jest bardziej wkurzony niż przerażony: *Nigdy żem nie spotkał takiego stwora, cobyśmy go razem z moją Miss Kitty nie mogli położyć trupem (tu pieszczotliwie głaszcze trzymanego w ręce Remingtona). Zamierzam se jedne take skóre przed kominkiem położyć – prawdziwy mężczyzna nie przestraszy się jakiegoś gównianego pitbulla.*
10	0,5%	**Brak reakcji:** Albo gość ma nerwy ze stali, albo mózg z galarety – nieważne, w każdym razie nie reaguje na pojawienie się garou. Jeśli go o coś zapytać, udzieli grzecznej, niedbałej odpowiedzi. A czemuż by nie?

Rozdział dziewiąty: Dramatyzm rozgrywki

W każdej turze bohater ma prawo wykonać dowolne działania – próbować poderwać dziewczynę, która mu się podoba, przeskoczyć przez płot, dowiedzieć się czegoś nowego o wampirach. Jako Narrator znasz już zasady gry (po lekturze *Rozdziału czwartego*) i prawdopodobnie umiałbyś odpowiednio przełożyć te sytuacje na rzuty kostkami. Istnieje jednak kilka interesujących technik i rozszerzeń mechaniki gry, które mogą okazać się użyteczne przy rozstrzyganiu dramatycznych scen i im właśnie poświęcony jest niniejszy rozdział.

Naszym zamiarem nie było w żadnym wypadku uwzględnienie w nim wszystkich możliwych okoliczności. Znajdziecie tu ledwie przykładowe sposoby określania skutków podejmowanych przez bohaterów działań, które to sposoby powinny stanowić dla was kanwę do stworzenia własnych metod panowania nad przebiegiem wydarzeń. Nie warto przerywać rozgrywki w kulminacyjnym momencie tylko po to, by poszukać czegoś w *Rozdziale dziewiątym* – lepiej samemu wymyślić coś odpowiedniego.

Dopiero w sytuacji, gdy rzut kostkami jest naprawdę niezbędny, należy odwołać się bezpośrednio do mechanizmów opisanych na następnych stronach. Lepiej do nich nie sięgać, gdy w grę wchodzi jakiś prosty test. Jeśli akurat w tym momencie nie potrzebujesz wywołać dodatkowego napięcia, spowodowanego ingerencją mechaniki gry w tok opowieści, skorzystaj z zasady automatycznego sukcesu. Nie zapominaj jednak, że w pewnych okolicznościach zdanie się na łaskę fortuny pozwala stworzyć nastrój i znakomicie wzmaga napięcie towarzyszące działaniom graczy.

Polecamy następującą zasadę: każ graczom rzucać kostkami tylko wówczas, gdy masz poważne wątpliwości co do tego, czy ich bohaterowie zrealizują swe zamierzenia, jeśli natomiast rozsądek podpowiada ci, że sukces jest wysoce prawdopodobny, daruj sobie całą tę szopkę.

Kiedy już zaczniesz turlać kostki i każesz graczom uczynić to samo, postaraj się, by rzuty naprawdę o czymś decydowały i różniły się między sobą. Nie trać czasu na dziesiątki testów, które nieznacznie tylko wpłyną na rozwój akcji lub okażą się zwyczajnie nudne. Każdy rzut sam w sobie powinien być miniaturową, dramatyczną rozgrywką, której strategię i taktykę trzeba poznać, by zmierzyć się z nieznanym.

Sceny

Scena to fragment opowieści, w którym uwaga całej trupy skupia się na bieżących wydarzeniach i wszyscy starają się tak zaangażować w sytuację, jakby naprawdę w niej uczestniczyli. Niektóre sceny wymagają wyłącznie wczucia się w rolę i opisania wydarzeń i poczynań uczestników słowami, w innych, bardziej złożonych, nie obejdzie się bez serii rzutów kostkami.

Scena przypomina nieco sekwencję klatek filmowych, nakręconych kolejno po sobie, w jednym miejscu i czasie. Idea *role-playing* polega na tym, że gracze opisują reakcję swych bohaterów na zmieniające się okoliczności, zamiast opowiadać, co ich postacie zamierzają zrobić.

Jako Narrator powinieneś dołożyć wszelkich starań, by poszczególne sceny opowieści były kompletne, charakteryzowały się należytym dramatyzmem oraz dawały

graczom satysfakcję z dokonanych wyczynów. Im bardziej intrygująco uda ci się scenę rozpocząć, im więcej wydarzy się w jej trakcie i im bardziej satysfakcjonujące (lub, ze względów strategicznych, frustrujące) nadasz jej zakończenie, tym lepsza stanie się twoja opowieść.

Dlatego też poszczególnych scen nie wolno przedstawiać graczom, jakby były to statyczne obrazy, ale jako sytuacje bardzo dynamiczne. Sceny powinny żyć własnym życiem: przecież przywódca gangu nie będzie zwyczajnie siedział przy stole, ale, obserwowany przez bohaterów, wezwie i zbeszta któregoś z podwładnych. Pozwól, by sposób, w jaki opisujesz sytuację, był luźny i pozwalał graczom na branie udziału w akcji – oni również powinni współtworzyć opowieść.

Okresy pomiędzy scenami są nazywane pauzą. Bohaterowie mogą spędzać pauzy na szeroko zakrojonych badaniach i poszukiwaniach, w podróży – właściwie mieści się tu każdy moment, w którym *role-playing* nie jest niezbędne. To czas, w którym gracze mogą odetchnąć od pełnych niebezpieczeństw scen. Pauz nie należy wprawdzie nadużywać (na dłuższą metę jest to dość nudne), ale nie powinno się z nich całkowicie rezygnować, gdyż są znakomitą okazją, aby bohaterowie przemyśleli swoje przyszłe posunięcia, a Narrator wymyślił następne przygody.

Tworzona przez ciebie opowieść właściwie w każdej chwili może przeobrazić się w scenę. Często jest to przejście zupełnie naturalne, z którego nikt nawet nie zdaje sobie dobrze sprawy. Kiedy, na przykład, dyskutujesz ze swymi graczami na temat podróży ich bohaterów do Chicago, mógłbyś zacząć opisywać to, co akurat widzą przed sobą. W ten sposób następuje stopniowa transformacja, a gdy zaczniesz odgrywać rolę starca, który podchodzi do nich i prosi o parę miedziaków – no, to już wciągnąłeś ich w scenę po uszy.

Tury

Scenę dzieli się na tury, dzięki czemu można uporządkować przebieg wydarzeń. Tura jest przedziałem czasu o zmiennej długości, w którym bohaterowie podejmują działania. Zastosowanie takiego podziału pozwala Narratorowi panować nad rozwojem sytuacji oraz gwarantuje, że każdy z grających będzie miał taką samą szansę, aby podjąć działania. W każdej turze każdy z graczy powinien mieć możliwość zrobienia jednej rzeczy. Wszyscy powinni mieć również mniej więcej tyle samo czasu na opisanie podejmowanych działań. Narrator kolejno, według inicjatywy (patrz dalej), wysłuchuje, jakie są plany poszczególnych postaci, a sam opisuje poczynania bohaterów niezależnych.

Nie należy zbyt sztywno trzymać się tego schematu, nawet gdyby z pozoru wyglądało to niezbyt sensownie. Możesz np. pozwolić komuś wspiąć się na drzewo, kiedy ktoś inny strzela z pistoletu, choć ten pierwszy pokaz zwykle zabiera ładną chwilę, zaś na strzał trzeba nie więcej niż trzy sekundy. W końcu adrenalina pozwala czynić cuda, prawda?

Działania równoczesne

W turze bohater może podjąć więcej niż jedno działanie, musi jednak w tym celu podzielić Pulę Kostek. Dokonuje tego wybierając działanie, w którym jest najsłabszy (ma najmniejszą Pulę Kostek), po czym tę właśnie Pulę dzieli pomiędzy wszystkie zamierzone działania.

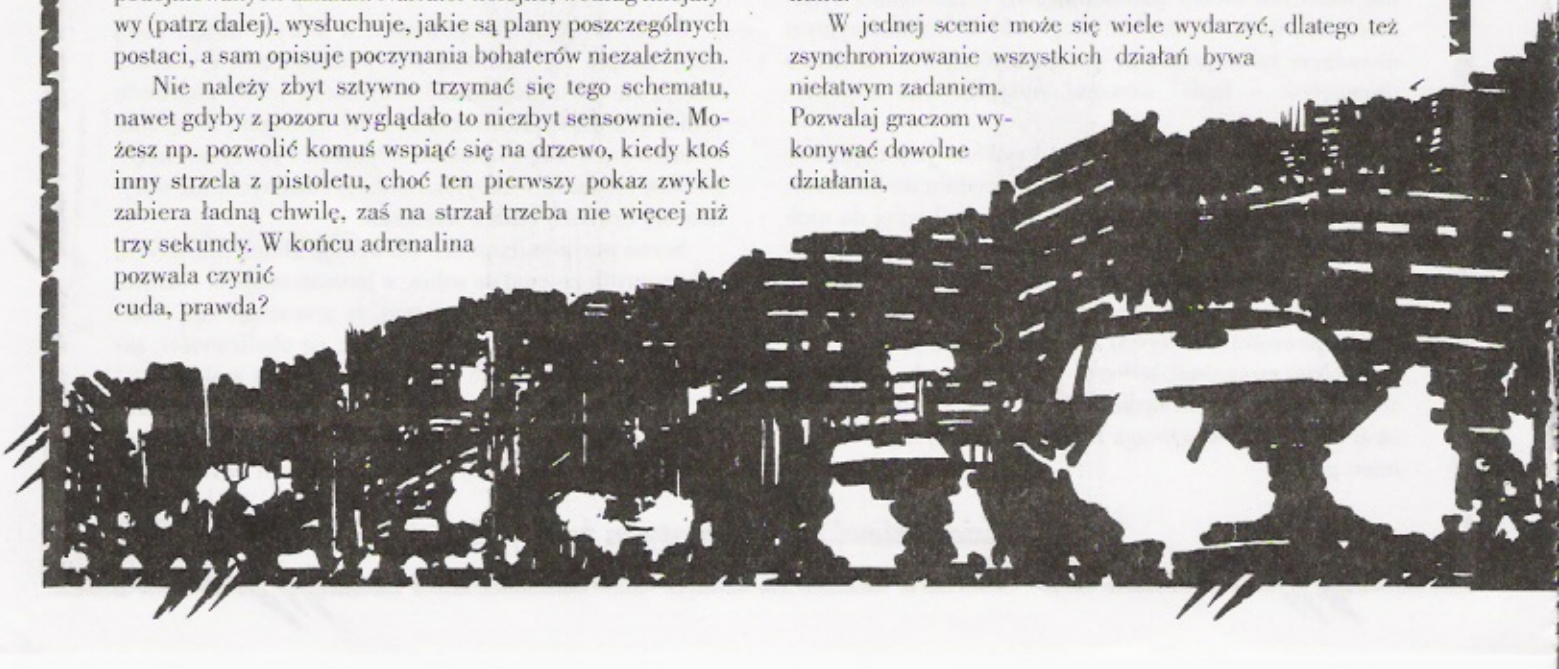
Wilkołaki mogą zużywać punkty Szału, aby zrobić więcej niż jedną rzecz w turze. Każdy wydany punkt oznacza jedno działanie więcej (garou przysługuje pełna Pula Kostek). Tak więc bohater, który zdecyduje się wydać dwa punkty Szału, może podjąć trzy niezależne działania (jedno jak zwykle i dwa dodatkowe) i przy każdym z nich korzystać z pełnej Puli. Wolno mu również podzielić Pule w opisany powyżej sposób, a tym samym zyskać prawo do jeszcze gwałtowniejszej aktywności. Sytuacja, w której wolno w ten sposób wykorzystać Szał, musi być dla wilkołaka stresująca (patrz niżej) – a walka niewątpliwie taka jest. Bohater nie może wykorzystać w jednej turze liczby punktów Szału przekraczającej jego Zręczność. Więcej na ten temat można znaleźć w *Rozdziale szóstym: Cechy* (patrz *Szał*, strony 155-156).

Osoba podejmująca więcej niż jedno działanie zaczyna turę w momencie wynikającym z inicjatywy (jeśli umyślnie nie odwleka ruchu) i robi tylko jedną rzecz. Dopiero po tym, jak wszyscy uczestnicy sceny uporają się ze swym pierwszym (być może jedynym) działaniem przewidzianym w tej turze, wszyscy, którzy mają do tego prawo, działają dalej, znów według inicjatywy podejmując drugą z zaplanowanych akcji itd. Wolno odłożyć wykonanie swego posunięcia na później, ale jeśli nie podejmie się działania we właściwej mu fazie tury (zanim zacznie się następna „kolejka"), szansa przepada. Zawsze pozostaje możliwość wykorzystania nadmiaru kostek przy próbie uniku, jeżeli tylko bohaterowi zostały jakieś w Puli.

Sceny pełne akcji

Często zdarzają się sceny, w których mamy do czynienia z takim mnóstwem działań i rzutów kośćmi, że niezbędne staje się zastosowanie dodatkowych reguł, zapewniających gładki przebieg gry. Są chwile, w których adrenalina buzuje w żyłach, a za akcją wprost trudno nadążyć – to właśnie sceny akcji: walka, wyścigi i niebezpieczeństwa, których nie brakuje w przygodach. Tury w takich scenach nigdy nie trwają długo – zwykle około trzech sekund.

W jednej scenie może się wiele wydarzyć, dlatego też zsynchronizowanie wszystkich działań bywa niełatwym zadaniem. Pozwalaj graczom wykonywać dowolne działania,



nawet jeżeli będziesz musiał ustalać stopień trudności dla każdego z nich na poziomie 10.

Nie zapomnij starannie i ze szczegółami określić pozycji zajmowanych przez bohaterów sceny oraz powiedzieć graczom, jakiej osłony i gdzie mogą się spodziewać. W przeciwnym wypadku czeka cię ponowne opisywanie miejsca zamieszania i niekończące się skargi w rodzaju:

– Zaczekaj no, nie mówiłeś, że tam ktoś jest!

Zwykle warto również poświęcić parę słów warunkom, w jakich cała scena się rozgrywa. Deszcz, wiatr czy dym mogą mieć znaczący wpływ na wyniki wielu testów.

Podział tury akcji

Tak jak scena dzieli się na tury, tak i w obrębie każdej z tur można wydzielić krótsze etapy. Możesz trzymać się tego rozkładu akcji lub nie – wybór należy do ciebie.

• Faza 1: Opis sceny

Na początku każdej tury opisujesz wydarzenia z punktu widzenia bohaterów graczy. Możesz zasugerować, że przeciwnicy wydają się przygotowywać do jakiegoś działania, ale unikaj mówienia graczom wprost o tym, co się stanie. Czasem opis będzie podsumowaniem poprzedniej tury – dzięki niemu wszyscy gracze zrozumieją, co się wydarzyło. Tego rodzaju ciągłość relacji jest niezbędna, jeśli chcesz uniknąć nieporozumień.

Początkowa faza tury daje ci sporą szansę pokierowania przebiegiem akcji

tak, by wszystko przebiegało bezproblemowo później, gdy bohaterowie graczy wejdą w kontakt z tym, co im przygotowałeś. Dlatego też powinieneś dołożyć starań, aby opis uczynić jak najbardziej wciągającym i pozostawić graczom znaczne możliwości wyboru drogi postępowania.

Gracze wykonują test inicjatywy (patrz niżej, *Inicjatywa*), który pozwala określić kolejność podejmowania zaplanowanych działań. Czasem, w sytuacjach wyjątkowo skomplikowanych, możesz wymagać od graczy, by opowiedzieli ci, co zamierzają zrobić ich bohaterowie (poczynając od tych z najniższą inicjatywą). Precyzyjne określenie planów pozwoli ci lepiej ogarnąć wszystko, co się dzieje, choć postępowanie takie spowolni nieco przebieg rozgrywki. Jeśli więc szczególnie zależy ci na żwawym posuwaniu gry naprzód, zrezygnuj z testu inicjatywy, niech bohaterowie działają w takiej kolejności, jaka najbardziej ci odpowiada, np.:

– Słyszycie dobiegający z oddali ryk syren. Ten obszarpaniec z końca uliczki też zwrócił na niego uwagę, wygrywa inicjatywę i rzuca się pędem w kierunku parkanu. Co robicie?

• *Faza II: Decyzje*

Gracze powinni objaśnić, jakie są zamiary ich bohaterów i jak chcieliby je zrealizować – w kolejności *odwrotnej* do kolejności działania wynikłej z inicjatywy (jeśli test inicjatywy w ogóle miał miejsce). W przypadku, gdy obeszło się bez testów, wypytaj o to graczy kolejno, tak jak siedzą przy stole od lewej do prawej, bądź kierując się wysokością ich Sprytu (od najwyższej wartości do najniższej), czy wreszcie według jakiegokolwiek innego porządku, który przyjdzie ci do głowy. Następnym krokiem jest podjęcie decyzji, jakie testy muszą wykonać gracze, jaki jest ich stopień trudności i ile sukcesów potrzeba, by plan się powiódł. I znów – faza ta może być maksymalnie uproszczona lub dowolnie skomplikowana – jak uznasz za stosowne, np.:

– Jeśli chcecie go dopaść, zanim przeleczie przez ten płot, musicie wykonać test Zręczność + Wysportowanie, trudność 6. Żeby go dogonić, potrzebujecie sześciu sukcesów, za to jemu wystarczą trzy, żeby znaleźć się po drugiej stronie.

W tej fazie gracze muszą zadeklarować na co ewentualnie przeznaczą punkty Szału.

• *Faza III: Rozstrzygnięcie*

Nadszedł czas, by gracze wykonali wymagane testy, sprawdzając tym samym, czy ich postaciom udało się to, co chciały osiągnąć, czyli to, co opisywali w poprzedniej turze.

Na zakończenie Narrator podsumowuje wszystkie działania, określa, co się wydarzyło i przekłada wyniki rzutów kośćmi na język fabuły i opowieści. Nie wystarczy stwierdzić:

– Trafiłeś tego drania za trzy poziomy Stanu Zdrowia.

Lepiej nadać tej informacji bardziej opisowy charakter:

– Robisz unik w lewo i wyprowadzasz lewy sierpowy, który trafia go prosto w głowę. Czujesz ukłucie bólu w ręce, ale udało ci się złamać mu nos i zadać obrażeń za trzy poziomy Stanu Zdrowia.

Albo inaczej:

– Udaje ci się fantastycznie przyspieszyć, dajesz ogromnego susa nad pojemnikiem na śmieci i pędzisz za nim ulicą. W następnej turze możesz spróbować go dosięgnąć, zanim ucieknie na dobre. Widzisz jednak, jak zza rogu wyjeżdża policyjny wóz patrolowy.

Inicjatywa

Zwykle na samym początku sceny trzeba określić, kto pierwszy wejdzie do akcji. Test inicjatywy jest najlepszym sposobem wyznaczenia kolejności. Czasem to, kto zaatakuje jako pierwszy, jest oczywiste, jak ma to miejsce w przypadku zastawionej zasadzki lub nie podlegającego dyskusji zaskoczenia. Jednak w walce nie powinieneś pozwolić, aby przeciwnicy wypadali na bohaterów graczy znienacka. Lepiej niech postacie wykonają test Percepcji (i to trudny), który określi, czy coś zwróci ich uwagę zanim wróg się ujawni. W przeciwnym wypadku będziesz miał do czynienia ze sforą skamlących i jazgoczących szakali, którzy mają ci za złe, że nie dałeś im szansy

na zorientowanie się, że coś się święci. Trudność testu zależy zwykle od tego, czy dobrze zastawiono pułapkę (mniej więcej 8). Liczbę sukcesów w tym teście oznacza liczba kostek, którymi bohaterowie mogą rzucić przy swym pierwszym działaniu w turze – zwykle będą chcieli wykonać unik.

W normalnych okolicznościach każdy z bohaterów wykonuje test inicjatywy, zaś Narrator rzuca za wszystkich przeciwników. Jest to test Spryt + Czujność (lub Spryt + Bójka, Walka Wręcz, Broń Palna czy inna pasująca do sytuacji Zdolność), którego trudność zazwyczaj wynosi 4. Jako pierwsze działają postacie, które uzyskają największą liczbę sukcesów. Ci, którzy nie będą mieli ani jednego, działają po tych, którzy mieli ich najmniej (ci, którzy mieli Pecha, nie mają prawa do żadnych działań w tej turze – może zacięła im się broń, a może potknęli się i nie dali rady zrobić uniku czy zadać ciosu).

Podejmowanie działań

Bohaterowie mogą podjąć cztery podstawowe działania bez wykonywania testów:

- **Rezygnacja:** Bohater opuszcza swoją kolejkę i pozwala działać następnej z kolei osobie. Może wykonać to, co zaplanował, na samym końcu tury. Jeśli wszyscy zrezygnują ze swych działań, w turze nic się nie dzieje.
- **Regeneracja obrażeń:** Wilkołaki są obdarzone niezwykłą żywotnością i ich rany goją się bardzo szybko. W każdej turze garou odzyskuje jeden poziom Stanu Zdrowia, jeśli tylko spełnione są trzy warunki. Po pierwsze, nie ma mowy o regeneracji, jeśli wilkołak znajduje się w naturalnej dla własnej rasy postaci (ograniczenie to nie dotyczy metysów). Wynika to stąd, że garou nie potrafią wtedy w pełni wykorzystać potencjału tkwiącej w nich bestii. Po drugie, prawdziwe obrażenia, czyli rany od ognia, srebra oraz zadane przez garou i inne nadnaturalne istoty, nie goją się tak łatwo. Po trzecie, jeśli w turze, o której mowa, wilkołak walczy, porusza się itp., musi w celu zregenerowania obrażeń wykonać test Wytrzymałości (trudność 8).
- **Poruszanie się:** Bohater może iść, truchtać lub biec. W pierwszym przypadku przemieszcza się naodległość metrów podczas tury. Truchtem pokonuje 12 metrów + Zręczność, zaś biegiem 20 + (3x Zręczność) metrów.

W niektórych postaciach garou jest zdolny do jeszcze szybszego poruszania się, kiedy odwoła się do swej pierwotnej natury i opadnie na cztery łapy. W formie crinos (półczłowiek, półwilk) wilkołak porusza się o dodatkowe dwa metry w turze, jako hispo (prawie wilk) – z prędkością półtorakrotnie większą niż w postaci ludzkiej (zaokrąglamy w dół). Najszybciej porusza się w postaci lupus (wilk) – dwukrotnie szybciej od człowieka.

Nie należy przy tym zapominać, iż przejście w postać crinos, hispo bądź lupus oznacza wzrost Zręczności, który trzeba uwzględnić przy wszystkich obliczeniach. Na przykład, Zimowe Serce ma jako homid Zręczność równą 3, co oznacza, że truchcikiem pokonuje 15 metrów w turze (także w formie glabro). Dzięki przejściu w postać crinos, zwiększeniu ulega Zręczność, co oznacza przyspieszenie do 16 metrów naturę. Jako hispo będzie się poruszał z prędkością 25 metrów na turę (12 + Zr 5 = 17, 17 x 1,5 = 25), zaś w formie lupus – 34 metrów. Zamieszczona poniżej tabela *Szybkość poruszania się* może okazać się pomocna w określaniu prędkości poruszania się wilkołaków.

Zazwyczaj poruszanie się nie wymaga testu (nie można jednak w tej samej turze robić nic innego). Jednak czasem,

Szybkość poruszania się

Rodzaj ruchu	Przebyta odległość (w metrach na turę) dla wilkołaka w postaci				
	Homid	Glabro	Crinos*	Hispo	Lupus
Marsz	7	7	7 (9)	10	14
Trucht	12 + Zr	12 + Zr	12 (14) + Zr	x 1,5	x 2
Bieg	20 + Zr x 3	20 + Zr x 3	20 (22) + Zr x 3	x 2	x 2

* – liczby w nawiasach odnoszą się do przypadku, gdy garou w postaci crinos porusza się na czterech łapach.
x = mnożniki odnoszą się do tempa poruszania się w formie homid.

gdy bieg jest ryzykowny, test jest niezbędny. Trzeba przecież sprawdzić, czy uda się zachować równowagę i nie upaść na potłuczone szkło na ziemi czy uniknąć gradu pocisków. Jeśli bohater usiłuje uciec z pola walki lub uniknąć spotkania, musi wykonać unik, chyba że nie znajduje się na linii ognia lub coś mu w uniku przeszkadza.

● **Powrót do formy właściwej danej rasie:** Każdy garou może przybrać formę macierzystą dla swej rasy bez konieczności wykonywania testu. Taka transformacja zajmuje ledwie ułamek sekundy i bohater może normalnie działać w tej samej turze. A oto formy naturalne dla każdej z ras:

Homid – homid (człowiek)
Metys – crinos (półczłowiek, półwilk)
Lupus – lupus (wilk)

Szczegółowe zasady rządzące zmianami postaci znaleźć można dalej, w podrozdziale *Formy*.

Przy wykonywaniu innych działań testy są niezbędne:

● **Atak:** Bohater może zechcieć kogoś uderzyć lub strzelić z posiadanej broni. Rodzaj testu zależy od rodzaju ataku, na przykład strzał z broni palnej wymaga testu Zręczność + Broń Palna.

● **Zmiana postaci:** Bohater może przybrać formę inną, niż wynikająca z jego rasy – wymaga to wykonania testu Wytrzymałość + Pierwotne Instynkty. Szczegóły znaleźć można w podrozdziale *Formy*.

● **Wspinaczka:** Tu niezbędny będzie test Zręczność + Wysportowanie.

● **Unik:** Unik pozwala zejść z linii strzału, toteż próba taka, podjęta po zadanym przez przeciwnika ciosie, daje szansę uchylenia się przed nim.

● **Podniesienie się z ziemi:** Człowiek, chcąc wstać na nogi, nie musi wykonywać testu, ale kosztuje go to całą turę. Z czworonogami jest nieco inaczej – podrywają się na początku następnej tury, przy czym ani test nie jest dla nich konieczny, ani nie tracą szansy normalnego działania w tejże turze.

Postacie dwunogie (w tym wilkołak w formie crinos, dla którego naturalna jest postawa wyprostowana), które chcą pozbierać się i normalnie zadziałać, jak również czworonogi, które wolałyby nie czekać do następnej rundy, mają następującą alternatywę: mogą poświęcić część kostek z Puli zamierzonego działania i rzucając nimi próbować uzyskać choćby jeden sukces w teście Zręczność + Wysportowanie (trudność 4) lub wydać punkt Szału i zerwać się na równe nogi/łapy bez żadnych rzutów. Zasada ta stanowi wyjątek od reguły zabraniającej wydawać Szał poza Fazą Decyzji.

● **Przewodzenie innym:** Bohater może wydawać polecenia swym podwładnym i zapewnić sobie ich posłuszeństwo w udanym teście Charyzma (lub Oddziaływanie) + Autorytet.

● **Załadowanie broni:** Zajmuje jedną turę, jeśli tylko bohater ma przygotowany zapasowy magazynek.

● **Badania:** Bohater może spróbować znaleźć w książce jakieś istotne dla przebiegu akcji informacje. Zwykle użyteczna jest w takich sytuacjach zdolność Śledztwo. Mimo że najprawdopodobniej zajmie mu to więcej niż trzy sekundy, warto czasem trochę naciągnąć rzeczywistość dla uzyskania lepszego dramatyzmu.

● **Uruchomienie samochodu:** Wymaga testu tylko wówczas, gdy bohater próbuje dokonać tego, nie mając kluczyka.

● **Podkradnięcie się do wroga:** Zazwyczaj niezbędny jest test Zręczność + Krycie się.

● **Odblokowanie broni:** Najczęściej wystarcza na to jedna tura i udany test Spryt + Broń Palna.

Stres

Stres ma szczególne znaczenie dla wilkołaków. W sytuacji nie wywołującej nadmiernego napięcia garou nie mogą wykorzystywać siły własnego Szału dla uzyskania prawa do dodatkowych działań. Z drugiej strony nadmiar stresu grozi wpadnięciem w furię. Dzieje się tak za każdym razem, gdy garou wykonując test Szału uzyska w nim więcej niż trzy sukcesy (patrz *Furia*, strony 200-201).

Czy więc jest stres? Stresującymi nazywamy okoliczności powodujące wzrost napięcia nerwowego. Kwalifikują się tu wszystkie sytuacje, w których bohater staje się rozdrażniony, zagrożony bądź nie bardzo wie, co się dzieje. Poniżej podajemy kilka przykładów:

- **Walka:** Kiedy czyjeś życie znajduje się w niebezpieczeństwie, sytuacja jest dla niego bez wątpienia dość nerwowa! Dlatego walkę zawsze uważa się za stresującą.
- **Bliskość niebezpieczeństwa:** Do tej kategorii zaliczyć można rozmaite niespodzianki, od spadającego bohaterowi na głowę kamienia (jeżeli, oczywiście, bohater zdaje sobie z tego sprawę), po pędzącą na niego chodnikiem ciężarówkę.
- **Zmieszanie:** Zagubienie również potrafi rozdrażnić garou, zwłaszcza np. samotnego lupusa w mieście, za dnia, otoczonego zewsząd przez samochody i hałaśliwych, ostro pachnących ludzi.
- **Frustracja:** Sytuacja staje się stresująca dla bohatera, jeżeli ten mimo licznych prób nie może osiągnąć zamierzonego celu lub odczuwa silną presję z zewnątrz. Przykładem może być próba rozbrojenia bomby, kradzieży samochodu, bezowocne śledztwo itp. Za stresujący uważa się również Pech w mającym duże znaczenie teście.
- **Decyzja Narratora:** Do tej szufladki łapie się właściwie wszystko. Jeśli Narrator uzna, że bohater znalazł się w sytuacji stresującej, to tak właśnie jest – garou może swobodnie wykorzystywać swój Szał. Kiedy Narrator mówi „Nie", najwyraźniej nie jest jeszcze tak źle, jakby się mogło wydawać.

Jako Narrator musisz zwracać szczególną uwagę, aby gracze nie czuli się oszukani w tej kwestii. Wszystkie walki wywołują stres, podobnie zresztą, jak większość scen akcji. Nie ma nic bardziej zniechęcającego, niż niemożność wykorzystania specjalnych zdolności bohaterów (w tym wypadku Szału). Nie znaczy to bynajmniej, że za każdym razem należy ulegać graczom i przyznawać im rację, że okoliczności usprawiedliwiają stres – staraj się po prostu zachować równowagę i kieruje się zdrowym rozsądkiem.

Jak rozgrywać dramatyczne sceny

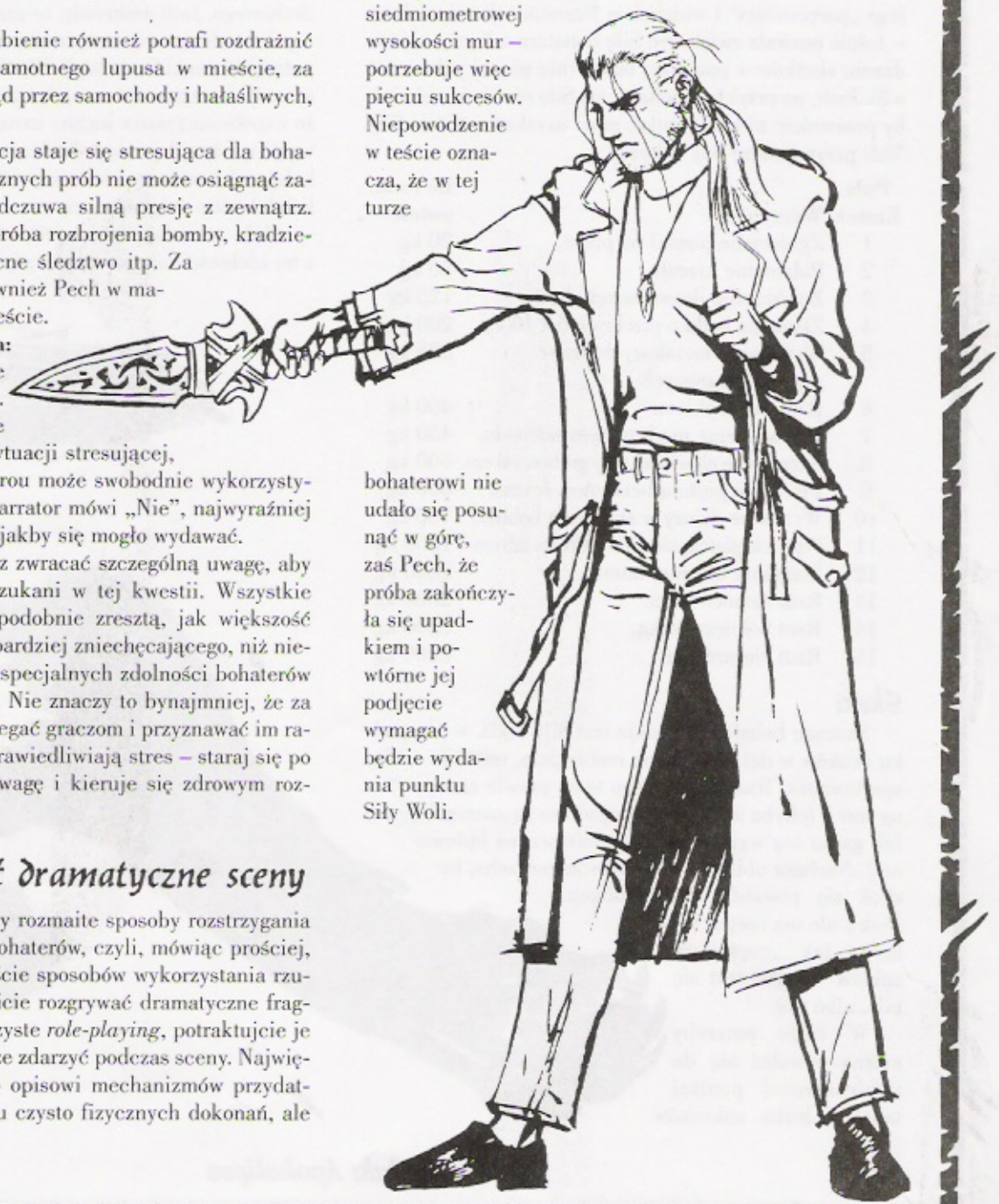
Poniżej prezentujemy rozmaite sposoby rozstrzygania o powodzeniu działań bohaterów, czyli, mówiąc prościej, podpowiadamy kilkanaście sposobów wykorzystania rzutów kostkami. Jeśli wolicie rozgrywać dramatyczne fragmenty opowieści jako czyste *role-playing*, potraktujcie je jako sugestie, co się może zdarzyć podczas sceny. Najwięcej miejsca poświęcono opisowi mechanizmów przydatnych przy rozpatrywaniu czysto fizycznych dokonań, ale też i takie właśnie wyczyny najtrudniej odegrać bez kości. Mechanizmy opisane jako „Społeczne" i „Umysłowe" znacznie łatwiej zastąpić czystą konwersacją i dobrym odgrywaniem ról.

Fizyczne

Poniższe mechanizmy dotyczą działań fizycznych, czyli takim, w których Atrybuty Fizyczne odgrywają dominującą rolę.

Wspinanie się

Kiedy bohater usiłuje wdrapać się (na drzewo, skalne urwisko czy budynek), prowadzący go gracz wykonuje test Zręczność + Wysportowanie, którego trudność zależy od chropowatości powierzchni, jej rodzaju oraz, w mniejszym stopniu, od warunków atmosferycznych. Każdy sukces w teście oznacza przebycie półtora metra. Po uzyskaniu liczby sukcesów wystarczającej dla osiągnięcia zamierzonej wysokości, bohater może przestać rzucać. Załóżmy na przykład, że Łamacz Kości próbuje wspiąć się na siedmiometrowej wysokości mur – potrzebuje więc pięciu sukcesów. Niepowodzenie w teście oznacza, że w tej turze bohaterowi nie udało się posunąć w górę, zaś Pech, że próba zakończyła się upadkiem i powtórne jej podjęcie wymagać będzie wydania punktu Siły Woli.



2	Łatwizna: drzewo z mnóstwem solidnych gałęzi.
4	Nietrudna wspinaczka: skalna ściana z licznymi stopniami i chwytami.
6	Niezbyt trudne zadanie: drzewo o cienkich konarach.
8	Zdradziecka powierzchnia: bardzo nieliczne chwyty.
10	Niezwykle trudna wspinaczka: powierzchnia niemal idealnie gładka.

Próby siłowe

Kiedy w grę wchodzi czysta, fizyczna siła bohatera, do testów stosuje się samą Cechę o tej nazwie, bez dodatkowych Zdolności. Mechanizm ten przypomina zasadę automatycznego sukcesu: jeśli Siła garou przewyższa trudność testu, próba zostaje uznana za udaną, w przeciwnym wypadku wilkołak wykonuje test.

Uwaga: Nie chodzi tu wcale o test Siły, lecz Siły Woli. Jest to działanie proste, czyli bohaterowi przysługuje tylko jeden rzut. Trudność testu wynosi zazwyczaj 9, choć może się zmieniać zależnie od stanu powierzchni obiektu, jego „poręczności" i widzimisię Narratora. Każdy sukces w teście pozwala zwiększyć Siłę bohatera o 1 przy sprawdzaniu skutków w poniższej tabeli (nie więcej jednak niż o 5). Jeśli, na przykład, bohater ma Siłę równą 4, a chciałby przewrócić nieduże autko, musi uzyskać w teście Siły Woli przynajmniej trzy sukcesy.

Pula Kostek	Wyczyn	Ile może unieść
1	Zgniecenie puszki po piwie.	20 kg
2	Połamanie krzesła.	50 kg
3	Zniszczenie drewnianych drzwi.	125 kg
4	Złamanie belki o przekroju 5 x 10 cm.	200 kg
5	Wyważenie metalowych drzwi przeciwpożarowych.	325 kg
6	Rzut motocyklem.	400 kg
7	Przewrócenie niedużego samochodu.	450 kg
8	Strzaskanie ołowianej rury grubości 8 cm.	500 kg
9	Przebicie pięścią betonowej ściany.	600 kg
10	Wyrwanie dziury w stalowym bębnie.	750 kg
11	Przebicie pięścią blachy o grubości 2,5 cm.	1000 kg
12	Złamanie ulicznej latarni.	1500 kg
13	Rzut samochodem.	2000 kg
14	Rzut półciężarówką.	2500 kg
15	Rzut ciężarówką.	3000 kg

Skoki

Skacząc bohater wykonuje test Siły bądź, w przypadku skoków w dal z solidnym rozbiegiem, test Siła + Wysportowanie. Trudność takiego testu prawie zawsze równa jest 3 (chyba że warunki pogodowe są szczególnie złe lub garou ma wyjątkowo mało miejsca na lądowanie). Narrator oblicza, ile sukcesów potrzeba, by skok się powiódł. Przy próbach skoku nie ma czegoś takiego jak „częściowy sukces" – albo test się uda, albo nie.

W razie potrzeby można odwołać się do zamieszczonej poniżej tabeli. Liczba sukcesów zależy od dystansu, jaki bohater zamierza pokonać, oraz od rodzaju skoku – wzwyż czy w dal (patrz tabela).

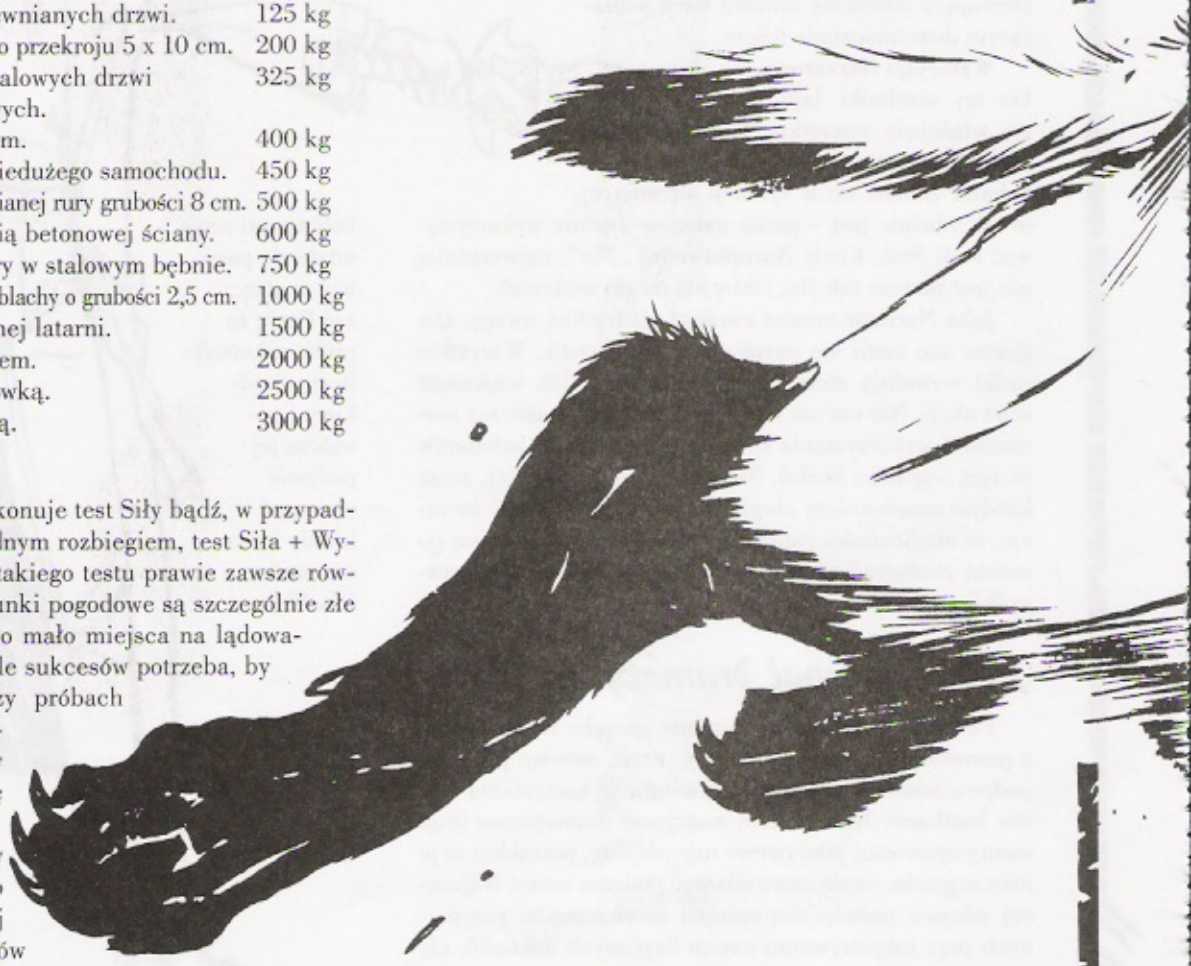
Rodzaj skoku	Metry na każdy sukces dla wilkołaka w postaci				
	Homid	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Wzwyż	0,60	1,00	1,20	1,50	1,20
W dal	1,20	1,20	1,50	1,80	2,00

Długi bieg

Wilki słyną z wytrzymałości. Podobnie jest z wilkołakami, które potrafią biec całymi dniami, nie czując potrzeby odpoczynku. Garou pokonują większe odległości truchtem (są to dystanse naprawdę imponujące).

Truchtając z prędkością 25 km/h wilkołak nie musi martwić się żadnymi testami przez tyle godzin, ile wynosi jego Wytrzymałość (wszystko to przy założeniu, że biegnie w postaci lupus, bo tylko wówczas można mówić o takich wyczynach). Później co godzinę wykonuje test Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 4). Niepowodzenie oznacza, że jego Stan Zdrowia pogarsza się o jeden poziom wskutek przemęczenia mięśni i przeciążenia układu oddechowego. Jeśli zdarzy się, że garou dwa razy z rzędu nie uzyska żadnego sukcesu, to aby kontynuować bieg musi poświęcić punkt Szału bądź Siły Woli. Zużycie Szału w tej sytuacji jest uzasadnione, gdyż garou, który ma wrażenie, że współtowarzysze z watahy uznają go za słabeusza, niewątpliwie znajduje się pod silną presją. Ponadto trudność kolejnych testów zwiększa się o 2 do momentu, gdy wilkołak będzie mógł odpocząć.

Mało prawdopodobne jest, aby garou korzystające z tej zdolności zatrzymały się, gdy jeden z nich przestanie



nadążać za stadem. Przeżywają tylko najsilniejsi i długie biegi są jednym ze sposobów na oczyszczenie rasy wilkołaków ze słabeuszy.

Pościg

Ten prosty mechanizm znajduje zastosowanie w sytuacjach, kiedy jeden z bohaterów usiłuje dogonić innego. Uciekający zaczyna z określoną uprzednio pulą sukcesów. O ich liczbie decyduje Narrator albo ustalając ją samemu, biorąc pod uwagę sytuację (tę metodę zalecamy), albo każąc ściganemu wykonywać test Zręczność + Wysportowanie (trudność 6) za każdą rundę przewagi nad goniącym i dodając uzyskane w tych testach sukcesy. Ścigający, chcąc dopaść uciekiniera, musi zgromadzić na swoim koncie właśnie taką liczbę sukcesów, po czym może podjąć próbę pochwycenia (patrz zasady walki). Czasem wystarcza zbliżyć się o pół dystansu, tylko po to, by łatwiej było strzelić.

Naprawa

Aby naprawić urządzenie, trzeba zwykle czegoś więcej, niż żeby przewieźć je do warsztatu. Niektóre są zbyt skomplikowane, żeby dokonać tego we własnym zakresie. Próba taka wiąże się za każdym razem z testem Zręczność + Naprawa, którego trudność zależy od stopnia złożoności urządzenia (patrz tabela). Zanim pracę uzna się za zakończoną, trzeba zgromadzić określoną liczbę sukcesów, zwykle zawartą w przedziale od dwóch do dwudziestu. Każdy rzut oznacza, że upłynęło trochę czasu – tyle, ile wymaga tego akcja opowieści. Pech w którymś z testów oznacza, że zamiast urządzenie naprawić, udało się je dodatkowo uszkodzić.

Sporo zabawy może wyniknąć z zastosowania tego mechanizmu podczas walki, gdy któryś z bohaterów desperacko usiłuje uruchomić samochód, a inni powstrzymują napierający oddział fomorów Pentexu.

Co jest do zrobienia	Trudność	Liczba sukcesów
Prosta naprawa mechaniczna	4	3
Spawanie	5	2
Naprawa niesprawnego urządzenia elektronicznego	5	5
Dopasowanie nowej części	6	10
Naprawa zepsutego samochodu	6	5
Poważna naprawa samochodu	7	10
Remont generalny	8	20
Wyrafinowana sztuczka techniczna	9	2

Śledzenie

Zapewne będzie miała miejsce taka sytuacja, gdy bohater będzie chciał pójść czyimś śladem. Wiadomo, że szpiegując trzeba być dyskretnym, bo tylko wtedy można dowiedzieć się czegoś ciekawego. I o to właśnie chodzi w śledzeniu innych – żeby podążać za kimś tak, by ten nie zdawał sobie sprawy, że nie jest sam.

Na cały ten proces składają się dwa elementy: trzeba wiedzieć, gdzie znajduje się śledzony oraz nie dopuścić do tego, by zorientował się, że ma „ogon". Można śledzić innych zarówno pieszo, jak i jadąc samochodem. Testy przydają się nawet wówczas, gdy za kółkiem siedzi ktoś inny, np. taksówkarz:

– Przykro mi, ale nie pamiętam adresu. Będę panu mówił, jak jechać. Tu na rogu proszę skręcić w prawo... Nie, zaraz, w lewo!

Test, który wykonuje się przy tego rodzaju próbach, to Percepcja + Śledztwo (lub Cwaniactwo). Trudność testu zwykle równa jest 6 (choć tak naprawdę zmienia się w zakresie od 5 do 9, zależnie od liczby ludzi na ulicach, względnej szybkości pojazdów i warunków pogodowych). Każdy sukces oznacza, że przez jedną turę udało się podążać tropem ofiary, przy czym, aby nie zgubić jej tropu, trzeba uzyskać określoną liczbę sukcesów. Niepowodzenie w teście oznacza, że na moment straciliśmy śledzonego z oczu, ale w kolejnej turze można próbować podjąć trop. Drugi z rzędu nieudany test przekreśla szansę odnalezienia „uciekiniera" i pościg kończy się, chyba że bohater wpadnie na jakiś nowy pomysł. W przypadku Pecha nie dość, że śledzący gubi trop, to jeszcze zapomniawszy o bożym świecie sam pakuje się w kłopoty – jakiś gang usiłuje go dopaść i złomotać, nieszczęśnik wpada w otwartą studzienkę czy powoduje wypadek samochodowy.

Sprawdzian Percepcji to nie jedyny test, który trzeba wykonać podczas śledzenia – trzeba jeszcze wykonać test Zręczność + Krycie się (lub Zręczność + Prowadzenie Pojazdów, jeśli w grę wchodzi pościg samochodowy), który określa, czy osoba, za którą podążamy nas zauważy. Wykonuje się go w tych samych turach co test Percepcji. Bazowa trudność równa jest sumie Percepcji i Czujności ofiary, przy czym wartość ta może zwiększyć się bądź zmniejszyć o 1-3 punkty, zależnie od okoliczności (puste ulice albo tłumy przechodniów). Jeden sukces oznacza, że śledzący nie został dostrzeżony, zaś każdy dodatkowy utrudnia zauważenie go, nawet gdyby ścigany miał oczy z tyłu głowy. Niepowodzenie w teście oznacza, że ofiara zaczyna coś podejrzewać i ogląda się niespokojnie przez ramię (może przy tym wykonywać własne testy Percepcji, patrz dalej). Pechowy test jest oznaką zupełnego odkrycia się i ujawnienia swej obecności śledzonemu.

Kiedy osoba śledzona zostanie jakoś zaalarmowana (przyczyną może być np. nieudany test Zręczność + Krycie się śledzącego) lub zwyczajnie spojrzy za siebie, chcąc sprawdzić, czy nikt za nią nie idzie (może ma taki nawyk), wykonuje test Percepcja + Śledztwo (lub Cwaniactwo). Jego trudność równa jest powiększonej o 5 zdolności Krycia się śledzącego. Każdy sukces w tym teście oznacza, że podejrzliwość

stopniowo narasta. Sukcesy uzyskane w kolejnych turach kumulują się – umieszczona poniżej tabela mówi, w jakim stopniu ofiara zdaje sobie sprawę z tego, że jest śledzona. Niepowodzenie w teście oznacza, że nie zauważyła niczego niezwykłego i jej „podejrzliwość" spada do zera, zaś Pech – że ma pewność, iż nikt nie podąża jej tropem i przestaje nerwowo zerkać za siebie.

Sukcesy	Stopień podejrzliwości
1	Przeczucie
2	Podejrzenie
3	Niemal pewność
4	Pewność
5	„Ogon" został dostrzeżony

Śledzenie w parach: Obowiązkiem śledzenia jednej ofiary może podzielić się dwóch lub więcej bohaterów, przekazując ją sobie na zmianę (przekazują go sobie co turę lub dwie). Jednak jeżeli nie ćwiczyli wcześniej tego manewru, trudność wszystkich wykonywanych przez nich testów zwiększa się o 1. Taka technika znacznie utrudnia śledzonemu akumulowanie sukcesów, a co za tym idzie – dostrzeżenie pościgu.

Skradanie się

Przy próbach ukrycia się w cieniu lub, na przykład, zakradnięcia do strażnika, bohater wykonuje test Zręczność + Krycie się (trudność równa jest sumie Percepcji i Czujności strażnika). Za strażnika uznaje się w tym wypadku każdą osobę stojącą na warcie bądź wypatrującą nadchodzących intruzów.

Podkradający się musi zgromadzić określoną liczbę sukcesów, by podejść tak blisko, jak zamierzał. Bohater może próbować zgadnąć, ilu sukcesów potrzebuje, wykonując test Percepcja + Krycie się (trudność zwykle równa 7).

Jakiekolwiek niepowodzenie testu oznacza odkrycie skradającego się garou.

Kaskaderska jazda samochodem

Mechanizm opisany w tym podrozdziale przydaje się przy określaniu wyników niemal dowolnych manewrów i pościgów samochodowych. Rzuty kostkami służą nie tylko do sprawdzenia, jak szybko pędzi pojazd, ale czy nadal jedzie drogą. Dla każdego z samochodów podana została bezpieczna prędkość maksymalna oraz sterowność. Wozy różnią się między sobą obydwoma tymi parametrami, tak że wynik gonitwy często zależy od marek pojazdów.

Bohaterowie mogą próbować rozmaitych manewrów specjalnych, mających na celu dogonienie bądź, przeciwnie, zgubienie przeciwnika: wejście w ostry zakręt, zawrócenie w miejscu czy zablokowanie drogi postawionym w poprzek autem. W istocie jeden z bohaterów wykonuje manewr specjalny, zaś goniący go musi powtórzyć jego wyczyn, czyli wykonać ten sam test i uzyskać zbliżony wynik.

Test, o którym mowa, to Zręczność (czasem Percepcja) + Prowadzenie Pojazdów, przy czym Sterowność pojazdu określa maksymalną liczbę kostek w rzucie, zaś stopień złożoności manewru i szybkość pojazdu wyznaczają trudność testu. Każdemu manewrowi przypisuje się bazową trudność równą od 2 do 7, po czym określa, przy jakiej szybkości obowiązuje. Najczęściej będzie to Prędkość Bezpieczna, choć może być znacznie niższa, jeśli manewr jest wyjątkowo trudny. Trudność rośnie o 1 za każde 15 km/h, o które pojazd przekroczył określoną powyżej prędkość. Kierowca decyduje, z jaką szybkością podejmuje manewr, choć nie zawsze uda mu się wyhamować wystarczająco szybko, by uniknąć wypadku.

Rodzaj pojazdu	Prędkość Bezpieczna	Prędkość Maksymalna	Sterowność
Sześciokołowa ciężarówka	100	145	3
Autobus	100	160	3
Osiemnastokołowiec	110	175	4
Sedan (czterodrzwiowy samochód osobowy)	110	190	5
Mikrobus (minivan)	110	190	6
Mały samochód osobowy	110	210	6
Mały samochód osobowy – wersja sportowa	160	225	7
Sportowe coupé	175	240	8
Samochód wyścigowy	210	270	9
Samochód Formuły I	225	380	10

Formy

Garou mogą przybrać jedną z pięciu postaci, począwszy od homida (człowiek), a na formie lupus (wilk) kończąc. Każda z nich ma swoje wady i zalety. Każda przemiana wymaga testu Wytrzymałość + Pierwotne Instynkty, którego trudność zależy od postaci, którą wilkołak chce przybrać (patrz dalej).

Przemiana bezpośrednio z lupusa w homida jest dość trudna – wilkołak musi przybrać wszystkie formy pośrednie. Wymaga to uzyskania tylu sukcesów, ile form pośrednich dzieli obie postaci (łącznie z docelową) plus jeden (liczba form + 1). Jeśli uda się osiągnąć mniejszą liczbę sukcesów, garou przybiera formę, na jaką wskazuje wynik rzutu, zaś w przypadku niepowodzenia testu nie następuje żadna przemiana.

Rozpatrzmy przykład: Łamacz Kości zaczyna rundę jako homid, ale w obliczu zbliżającej się walki wolałby przyjąć postać crinos. Potrzebne mu są więc trzy sukcesy: jeden, aby przemienić się w glabro, drugi – w crinos (postać docelowa) oraz jeden dodatkowy, jako niezmienny modyfikator. Gdyby chciał zmienić się od razu w lupusa, niezbędne byłoby mu pięć sukcesów, zaś do glabro wystarczyłyby dwa.

Istnieje jednak inna opcja: wydać punkt Szału, co pozwoli natychmiast osiągnąć zamierzony efekt, bez względu na liczbę form „pośrednich". Podczas takiej przemiany ubranie ulega zniszczeniu, chyba że zostało „przypisane" do właściciela (patrz Rytuał *Przypisanie talizmanu* na stronie 144) – wówczas staje się ono częścią nowej postaci.

Homid: Człowiek

Zmiana współczynników: brak

Trudność przejścia: 6

Opis postaci: Dla większości bohaterów mających kontakty ze społeczeństwem ludzi jest to forma naturalna, we wszystkich aspektach identyczna z postacią ludzką. Jako homid garou nie regeneruje obrażeń, za to bez szkody dla zdrowia może przenosić srebrne przedmioty.

Glabro: Prawie człowiek

Zmiana współczynników: Siła + 2, Wytrzymałość + 2, Oddziaływanie – 1, Wygląd – 1

Trudność przejścia: 7

Opis postaci: Glabro przypomina człowieka, choć różnice są dość wyraźne. Garou przybiera na wadze od 100% do 200% (choć nie przybywa mu tłuszczu) i rośnie o jakieś 15 centymetrów. Ciało staje się potężnie umięśnione, niczym u mistrza kulturystyki, odznacza się przy tym obfitym owłosieniem. Twarz zwęża się, uwypuklają się łuki brwiowe, paznokcie i zęby wydłużają się. Przy słabym oświetleniu wilkołak w postaci glabro może uchodzić za człowieka, ale z pewnością zostanie zapamiętany jako osobnik dziwny i przerażający. Młodsze garou często nazywają tę formę „Pan Hyde".

Jak to odgrywać: Garou w postaci glabro nie czuje wszechogarniającej żądzy krwi, jak ma to miejsce w przypadku formy crinos i od biedy jest w stanie nawiązać kontakt z ludźmi. Potrafi mówić jak człowiek, choć jego wypowiedzi ograniczają się zazwyczaj do jednego-dwóch zdań, a głos przypomina dochodzący z głębi trzewi warkot. W tej postaci wilkołak może bez większych problemów porozumiewać się w języku garou.

Crinos: Półczłowiek, półwilk

Zmiana współczynników: Siła + 4, Wytrzymałość + 3, Zręczność + 1, Oddziaływanie – 3, Wygląd 0

Trudność przejścia: 6

Opis postaci: Garou staje się o połowę wyższy (tak, tak, człowiek mający 1,80 metra wzrostu jako crinos rośnie do jakichś 270 cm!) i zyskuje dalsze 100% do 200% ciężaru ciała. Całą skórę pokrywa sierść, głowa przeobraża się w wilczy łeb z wyszczerzonymi szczękami. Kły i pazury są znacznie dłuższe niż w poprzednich formach, ramiona również wydłużają się, jak u małpy, co umożliwia poruszanie się na czterech łapach. Ogon ułatwia zachowanie równowagi.

Jak to odgrywać: Crinos nie jest postacią, w której flirtuje się lub prowadzi filozoficzne dysputy. To wcielenie bestii, chronione dzięki działaniu Zasłony. Wilkołak w tej postaci musi poświęcić punkt Siły Woli na wypowiedzenie w języku ludzi więcej niż parę słów naraz (w rodzaju: „Ja głodny!", „Ty umrzeć!"). Może jednak za to dość swobodnie porozumiewać się w mowie garou i, nieco słabiej, w mowie wilków (posługując się powarkiwaniami i skowytem), choć daleko mu jeszcze do formy lupus.

Hispo: Prawie wilk

Zmiana współczynników: Siła +3, Wytrzymałość + 3, Zręczność + 2, Oddziaływanie – 3

Trudność przejścia: 7

Opis postaci: Wilkołak w postaci hispo to ogromne, potężne, wilkopodobne stworzenie o masywnej czaszce i szczękach (ich ugryzienie oznacza dodatkową kostkę obrażeń). Zwykle w tej formie porusza się na czterech łapach, choć w niebezpieczeństwie potrafi stanąć tylko na tylnych. Garou jako hispo wagą niewiele ustępuje crinosowi, a dzięki wilczym kończynom jest w stanie biec z szybkością półtorakrotnie większą niż człowiek. Testy Percepcji wykonywane w formie hispo są o 1 „oczko" łatwiejsze. Uwaga: garou w postaci hispo nie ma rąk, toteż wszelkie przedmioty musi trzymywać w pysku.

Jak to odgrywać: Garou w postaci hispo to istna maszyna do zabijania, której własna siła uderza do głowy. Wszelkie próby użycia ludzkiej mowy wymagają wydania punktu Siły Woli. Pozostaje do wyboru język wilkołaków i wilków (tym ostatnim włada bez problemów).

Lupus: Wilk

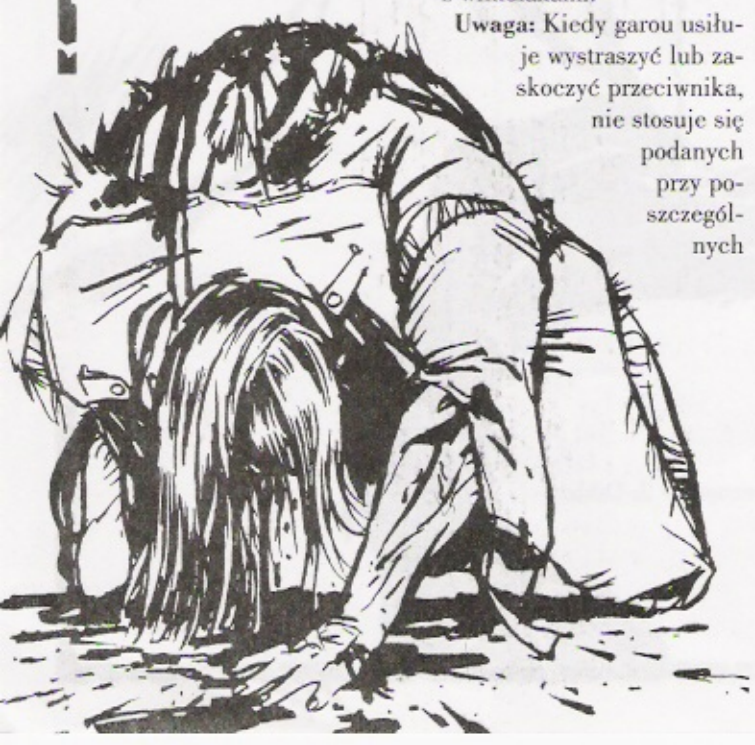
Zmiana współczynników: Siła + 1, Wytrzymałość + 2, Zręczność + 2, Oddziaływanie – 3

Trudność przejścia: 6

Opis postaci: Przejście od postaci hispo do postaci lupus objawia się przede wszystkim utratą wagi, ale także skróceniem zębisk i pazurów, które nie robią już takiego wrażenia. Właśnie dlatego wilkołak w formie lupus nie zadaje pazurami prawdziwych obrażeń. Potrafi za to biec dwa razy szybciej niż człowiek i ma niezwykle wyostrzone zmysły, co pozwala o 2 obniżyć trudność testów Percepcji wykonywanych w tej postaci. Garou w tej postaci ma również szansę dokonywania wyczynów, które dla ludzi są nie do pomyślenia: potrafi widzieć w niemal absolutnych ciemnościach, ma niewiarygodnie wyczulony słuch i węch itp. (wymaga to udanego testu Percepcja + Pierwotne Instynkty, trudność 6). Podobnie jak w formie hispo, wilkołak w postaci lupus nie ma rąk.

Jak to odgrywać: Ze wszystkich form, jakie mogą przybierać garou, lupus znajduje się pod najsilniejszym wpływem swej pierwotnej natury. W większości przypadków ucieknie, zamiast wdawać się w walkę. Unika siedzib ludzkich i nie potrafi rozmawiać z ludźmi. Bez problemów za to porozumiewa się z wilkami i, do pewnego stopnia, z wilkołakami.

Uwaga: Kiedy garou usiłuje wystraszyć lub zaskoczyć przeciwnika, nie stosuje się podanych przy poszczególnych formach modyfikatorów Oddziaływania. Dla potrzeb tego działania Cecha ta ma normalną wartość (patrz *Zastraszenie*).



Częściowa transformacja

Niektóre garou posiadły taką władzę nad własnym ciałem, że potrafią doprowadzić do przekształcenia tylko niektórych jego części. Na przykład, wilkołak w postaci homid mógłby przemienić jedną z rąk w wilczą łapę lub zamienić ludzkie uszy w uszy wilka, by lepiej słyszeć. Natomiast jako hispo, może przekształcić przednie łapy w ręce. Częściowa transformacja ciała wymaga wydania punktu Siły Woli oraz udanego testu Zręczność + Pierwotne Instynkty (trudność 9).

Społeczne

Czas na mechanizmy pozwalające symulować wzajemne oddziaływanie na siebie ludzi i wilkołaków. Zwykle kluczową rolę odgrywać będzie tu test Charyzmy, Oddziaływania bądź Wyglądu. Często lepiej zapomnieć o wszystkich tych regułach i uzależnić powodzenie lub klęskę poczynań bohaterów bezpośrednio od graczy i ich zdolności aktorskich.

Zwierzęcy magnetyzm

Każdy garou potrafi sprawić, że wybrana istota ludzka będzie go pożądać, choć bliższy związek tych dwojga może być niebezpieczny. Reakcja na wilkołacze zakusy może być dwojaka: albo wszystko idzie dobrze, albo układ staje się cokolwiek niepewny i niebezpieczny, przy czym nie ma zwykle mowy o jakimś pośrednim rozwiązaniu.

Zwierzęcy urok przydaje się wilkołakom przy próbach przezwyciężenia emocjonalnej bariery obronnej u ludzi, ale skutkuje tylko pod warunkiem, że próbujący tej sztuczki garou nie był dotąd przyczyną Delirium u „podrywanego" człowieka (patrz strony 202-203).

Tego magnetyzmu nie należy mylić z uwodzeniem, gdyż celem garou nie jest wywołanie miłości ofiary, a tylko rozbudzenie drzemiących w głębi jej duszy śladów zwierzęcej natury i wydobycie na światło dzienne pierwotnych namiętności, dzięki którym udaje się na pewien czas związać

człowieka z wilkołakiem. Doświadczenie to nie należy jednak do najprzyjemniejszych i zdarza się, że przynosi szkodę próbującemu zastosować tę technikę garou.

Wykorzystanie zwierzęcego magnetyzmu jest działaniem złożonym spornym. Garou wykonuje test Charyzma + Pierwotne Instynkty (trudność równa jest wartości jego Szału) i musi w nim uzyskać tyle sukcesów, ile wynosi Siła Woli ofiary. Niepowodzenie oznacza, że wybraniec/wybranka nie najlepiej znosi obecność wilkołaka i nie lubi przebywać w jego towarzystwie. W przypadku Pecha człowiekowi dane było stanąć oko w oko z bestią, czego skutkiem jest Delirium. W obu tych wypadkach ofiara najpewniej podniesie alarm, zacznie wołać o pomoc lub w inny sposób spróbuje zagrozić bohaterowi.

Im więcej sukcesów uzyska garou, tym bardziej spodoba się nieszczęsnemu człowiekowi. Daje to wilkołakom szansę na spłodzenie potomstwa z ludźmi bez uciekania się do skomplikowanych sztuczek i podchodów obowiązujących w ludzkim społeczeństwie.

Wiarygodność

Co zrobić, kiedy bohater próbuje przekonać kogoś, że właśnie mówi prawdę? Wyobraźmy sobie na przykład, że wilkołak usiłuje wmówić ławie przysięgłych, iż nie kłamie, lub że stara się przekonać policjanta, by uwierzył, że jest tym, za kogo się podaje. W takich sytuacjach bohater wykonuje test Oddziaływanie + Autorytet, którego trudność równa jest sumie Inteligencji i Podstępów ofiary. Stopień trudności zmniejsza się o 1 do 3 punktów, jeśli garou mówi prawdę (to naprawdę robi różnicę). Każdy kolejny sukces zwiększa wiarygodność naszego bohatera, a pięć oznacza, że udało mu się przekonać wszystkich do swoich słów. Jeśli test mu się nie uda, nikt nie wierzy w to, co mówi, zaś gdyby miał Pecha – cóż, przyłapano go na kłamstwie (a przynajmniej tak wydaje się temu, z kim garou rozmawia).

Pojedynek spojrzeń

Standardowa scena z licznych książek i powieści: główny bohater i jego przeciwnik patrzą sobie w oczy, pot ścieka im z czoła – i nagle jeden z nich odwraca się i odchodzi. W **Wilkołaku** w pojedynku spojrzeń również chodzi o pokonanie wroga w starciu psychicznym. Mechanizm potyczki jest prosty: każdy z uczestników wykonuje test Szału lub test Charyzma + Zastraszanie (zależnie od tego, co ma wyższą wartość, patrz dalej). Trudność równa jest Sile Woli rywala. Wygrywa ten, któremu uda się zmusić wroga do odwrócenia wzroku, poprzez zgromadzenie liczby sukcesów równej Sprytowi przeciwnika +5. Pokonany ma prawo, wydając w każdej rundzie punkt Siły Woli, zignorować ten efekt, ale w końcu zabraknie mu punktów.

Jeśli w pojedynku uczestniczą dwa garou różniące się Rangą, trudność testu dla mniej znaczącego z nich zwiększa się o 1 za każde dwa poziomy różnicy Rang. Wilkołak, który przegrał w pojedynku spojrzeń z człowiekiem, obserwowany przez innego przedstawiciela swego gatunku, traci punkt Chwały (zwycięzca takiego pojedynku nigdy nie uchodzi z życiem). Człowiek, który przegra z garou, natychmiast rzuca się do ucieczki, chyba że poświęci punkt Siły Woli.

Jeśli wartość Szału wilkołaka przewyższa sumę jego Charyzmy i Zastraszania, musi on wykonać test Szału. Cały problem polega wówczas na tym, by nie uzyskać zbyt wielu sukcesów za jednym razem – wystarczą cztery naraz, by wpaść w furię! Z tego powodu wilkołaki rzadko rozgrywają pojedynki spojrzeń między sobą: igranie z czyimś Szałem to zbyt niebezpieczna zabawa. Gdyby jednak zdarzyło się, że dwa garou staną naprzeciw siebie i pojedynek rozpocznie się, można być prawie pewnym, że wkrótce rozgorzeje walka – jeden na jednego – na śmierć i życie.

Szybka gadka

Szybka gadka jest znakomitą metodą zastraszenia i zdezorientowania przeciwnika za pomocą samych słów. Najczęściej wykonuje się przy tej okazji test Oddziaływanie + Podstępy, choć czasem w miejsce Oddziaływania podstawia się Charyzmę, Wygląd bądź Występy Publiczne. Trudność próby wyznacza suma Sprytu i Cwaniactwa ofiary. Sukces oznacza, że udało się przegadać rozmówcę, który skłonny jest, przynajmniej chwilowo, zgodzić się ze słowami bohatera.

Chcąc oprzeć się wpływowi szybkiej gadki można wydawać punkty Siły Woli. Niepowodzenie w teście oznacza, że ofiara może przerwać potok słów i próbować coś wtrącić, wytłumaczyć się, a nawet odszczeknąć coś w podobnym stylu. Jeżeli wilkołak miał pecha, zagadywany osobnik wcale nie czuje się zdezorientowany, tylko rozzłoszczony i dalsze próby wykorzystania tej umiejętności przez tego samego bohatera nie mają już nań wpływu.

Może się zdarzyć, że trzeba będzie powtarzać rzuty, by utrzymać ofiarę w stanie ciągłej niepewności. Narrator odpowiada za to, by natura gadki odpowiadała opowieści. Od niego zależy, na ile poważnie powinna być traktowana.

Przesłuchanie

Przesłuchanie przydaje się w różnych okolicznościach. Należy zaznaczyć, iż mamy tu na myśli formę wypytywania innych, a nie poddawanie torturom, choć element zastraszenia bywa niezwykle użyteczny. Nie wyklucza to zastosowania tortur, które jednak będą wymagały od ciebie opracowania własnych mechanizmów i zasad.

Bohater wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie, którego trudność równa jest Sile Woli ofiary. Liczba

sukcesów odpowiada ilości uzyskanej informacji (patrz tabela). Niepowodzenie oznacza, że z przesłuchiwanego nie udało się wydobyć niczego pożytecznego, zaś Pech – że albo nic nie powiedział (i w dodatku nigdy już nie uda się nakłonić go do mówienia), albo kłamie. Biorąc pod uwagę tę ostatnią możliwość, najlepiej byłoby, gdyby Narrator wykonywał ten rzut w zastępstwie gracza.

Sukcesy	Wyniki przesłuchania
1	Kilka wymamrotanych pod nosem konkretów.
2	Parę istotnych faktów.
3	Dużo ciekawych informacji.
4	Przesłuchiwanemu usta się wprost nie zamykają.
5	Udało się odkryć wszystko, co ważne.

Zastraszenie

Mnogość postaci, jakie mogą przybierać garou, nastręcza niemało kłopotów, kiedy przychodzi do kontaktów z ludźmi. Trudność tę uwzględniono stosując ujemne modyfikatory Oddziaływania, ale od tej reguły istnieje wyjątek: kiedy rozwścieczony wilkołak, wcielenie bestii, próbuje nastraszyć przeciwnika, dysponuje pełną Pulą Kostek. Obojętne przy tym jest, czy tylko zawyje, przybierze groźną pozę, czy może w złowrogim grymasie obnaży potężne kły. Zawsze w pełni wykorzystuje swą zdolność do manipulowania (a więc Cechę Oddziaływanie).

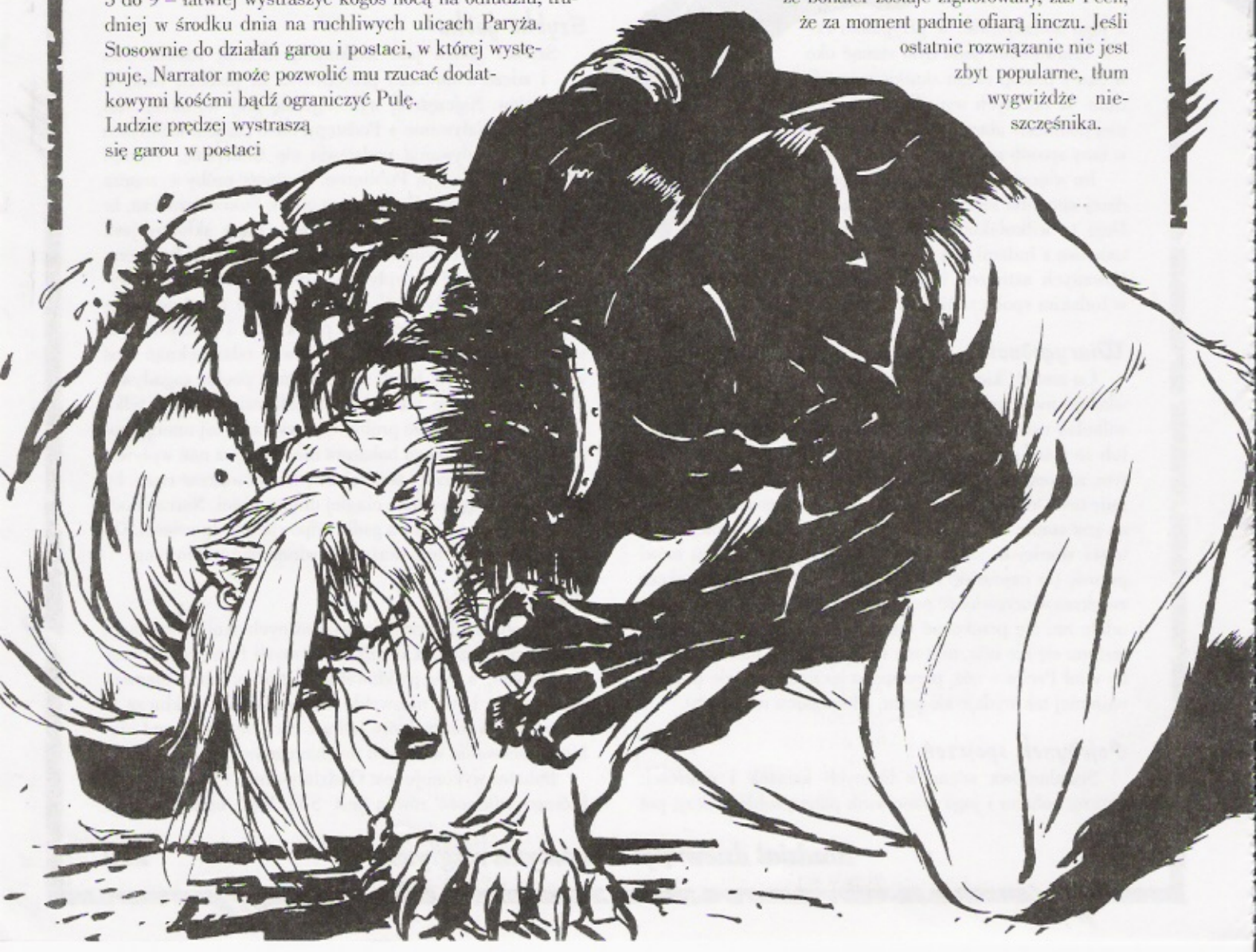
O skutkach próby zastraszenia wroga decyduje Narrator, któremu może się przydać kilka wskazówek. Wykonuje się test Oddziaływanie + Zastraszanie, o zmiennym stopniu trudności – zależnie od okoliczności może być on równy od 5 do 9 – łatwiej wystraszyć kogoś nocą na odludziu, trudniej w środku dnia na ruchliwych ulicach Paryża. Stosownie do działań garou i postaci, w której występuje, Narrator może pozwolić mu rzucać dodatkowymi kośćmi bądź ograniczyć Pulę. Ludzie prędzej wystraszą się garou w postaci crinos niż homid, zaś bohater, który właśnie rozszarpał na strzępy fomora może oczekiwać dwóch dodatkowych kostek, jeśli zechce napędzić stracha jego kumplom (byłym kumplom). Z drugiej strony wilkołak, który przed momentem potknął się i runął jak długi na pysk, powinien spodziewać się zmniejszenia Puli przy zastraszeniu nawet o trzy kości. Pech w teście oznacza, że garou wyszedł na idiotę, a w dodatku odkrył jakiś swój słaby punkt przed wrogiem.

Kiedy tylko człowiek zobaczy wilkołaka w formie crinos, pada ofiarą Delirium. Jeśli Narrator uzna to za stosowne, próba zastraszenia może spotęgować ten efekt.

Przemowa

Jeśli któryś z bohaterów zapragnie wygłosić mowę, choć gracz wolałby jej nie recytować w całości, można odwołać się do opisanych poniżej mechanizmów. Grający powinien z grubsza określić, jaka jest treść wystąpienia, dobrze byłoby również, gdyby zacytował jakieś łatwo wpadające w ucho zdanie czy zwrot, co zresztą mogłoby pomóc w rozegraniu tej sceny jako czystego *role-playing*. Narrator nie powinien zapominać, że trudno jest w czasie sesji wygłosić dobrą przemowę i lepiej nie nalegać, jeśli gracze nie mają na to ochoty.

Przemawiający wykonuje test Charyzma + Autorytet. Trudność próby zależeć będzie od nastawienia słuchaczy – od tego, co chcą usłyszeć oraz od upodobania do ciskania w mówcę zgniłymi warzywami (zwykle wynosi 7). Liczba sukcesów w teście określa, jak silne wrażenie wywarła przemowa na tłumie (patrz tabela). Jest to prosty test, toteż wszystko zależy od tego jednego rzutu. Niepowodzenie oznacza, że bohater zostaje zignorowany, zaś Pech, że za moment padnie ofiarą linczu. Jeśli ostatnie rozwiązanie nie jest zbyt popularne, tłum wygwiżdże nieszczęśnika.



Sukcesy	Reakcja tłumu
1	Wysłuchali, ale nie są specjalnie poruszeni.
2	Bohater przekonał ich trochę do swoich racji.
3	Bohaterowi udało się przeciągnąć słuchaczy na swoją stronę.
4	Przemówienie zauroczyło wprost słuchaczy.
5	Mówca może zrobić, co zechce ze swymi słuchaczami.

Jeśli przemówienie ma szczególne znaczenie dla przebiegu opowieści, można wymagać od gracza kilku kolejnych rzutów. Gdybyście chcieli poświęcić temu elementowi nieco więcej czasu, warto pomyśleć o przekształceniu go w działanie złożone i przerwy między rzutami wypełnić solidną dawką *role-playing*. Przemawiający może ciągnąć mowę jak długo zechce, ale po trzech turach nieprzerwanego gadania, trudność testu rośnie o jeden w każdej następnej turze. Zdarza się i tak, że do całkowitego zapanowania nad tłumem nie wystarcza pięć sukcesów.

Występy artystyczne

Opisanego poniżej mechanizmu używamy wówczas, gdy któryś z bohaterów postanawia wystąpić publicznie z przedstawieniem teatralnym, muzycznym czy zwykłą gawędą, na scenie lub w nocnym klubie, mniej lub bardziej oficjalnie.

Artysta wykonuje test na sumę odpowiedniej Cechy i Występów Publicznych (lub Ekspresji). Trudność testu zależy od nastawienia publiczności. Niepowodzenie w teście jest znakiem mizernego przedstawienia, które prędko pójdzie w zapomnienie, zaś Pech występ tak miernej klasy, że nawet nie udaje się go dokończyć (kiedy np. instrument pęka czy publika wygwizduje bohatera).

Liczba sukcesów określa, jak silne wrażenie udało się wywrzeć na słuchaczach/widzach (patrz tabela) i ma swój odpowiednik w poziomie artystycznym przedstawienia lub technicznej biegłości artysty.

Liczba sukcesów	Ocena występu	Reakcja publiczności
1	Średni	Oklaski przez grzeczność.
2	Niezły	Przychylność.
3	Dobry	Dzieło zostało docenione.
4	Bardzo dobry	Żywiołowy aplauz.
5	Wyjątkowo dobry	Ekstaza.
6	Znakomity	Ogromne wrażenie.
7	Doskonały	Cud, istne *magnum opus*.

Uwodzenie

Mianem uwodzenia określa się metodę sztucznego nawiązania bliskich stosunków z inną osobą, w której każdy krok jest starannie zaplanowany i nie ma mowy o wzajemności uczuć. W procesie uwodzenia wyróżnia się kilka faz, przy czym, aby rzecz cała się powiodła, niezbędny jest sukces na każdym kolejnym etapie. Mechanizm, który pozwoli wam to zasymulować w grze, zaplanowano z myślą o podziale ról między osobę wyraźnie dominującą (uwodzącą) i pasywną (uwodzoną). Jeśli w grę wchodzą autentyczne uczucia i szczere motywy, lepiej zapomnieć o tym, co za chwilę przeczytacie i po prostu wczuć się w rolę.

Podryw (odzywka wstępna): Bohater wykonuje test Wygląd + Podstępy. Trudność próby równa jest Sprytowi ofiary zwiększonemu o 3. Jeśli tekst na wejście był wyjątkowo dobry, graczowi przysługuje premia do rzutu w postaci od jednej do trzech dodatkowych kostek, jeśli zaś wyjątkowo głupi, rzuca o 1-3 kostkami mniej. Wystarczy jeden sukces – każdy kolejny oznacza dodanie jednej kostki do testu w następnej fazie.

Flirt: Bohater wykonuje test Spryt + Podstępy, którego trudność równa jest zwiększonej o 3 Inteligencji ofiary. Premie i kary za odgrywanie postaci – jak w poprzedniej fazie. Podobnie jak przedtem każdy sukces ponad jeden pozwala w kolejnym etapie rzucać jedną kostką więcej.

Konwersacja: Tym razem wykonujemy test Charyzma + Empatia, zaś stopień jego trudności równy jest Percepcji ofiary +3. Premie i kary za wczucie się w rolę ponownie znajdują tu zastosowanie.

Bliski kontakt: W tym momencie para może udać się do cichego pokoiku i oddać rozkoszom ciała. Na tym etapie nie potrzeba żadnych testów (no, może z wyjątkiem testu Szału, gdyby garou zapłonął nadmierną namiętnością…).

Umysłowe

Następna grupa przydatnych w grze rozwiązań to mechanizmy związane z wykorzystywaniem potęgi umysłu i Cech Umysłowych. Znajdują one zastosowanie w sytuacjach, których dramatyzm wynika nie tyle z działań bohaterów, ile z wytworzonego napięcia.

Tłumaczenie snów

Sny garou często niosą w sobie istotne przesłania, choć, niestety, są okryte zasłoną tajemniczego symbolizmu i niejasnych odwołań. Nie ułatwia to wilkołakom zrozumienia znaczenia sennych marzeń.

Gracz, prowadzący bohatera garou, który zdecyduje się podjąć próbę rozwikłania sekretu snu, wykonuje test Percepcja + Zagadki. Łączna liczba kostek, którymi rzuca, nie może jednak przekroczyć wartości jego Gnozy, gdyż zrozumienie snu wiąże się zwykle ze znajomością wiedzy tajemnej i świata duchów. Trudność testu określa Narrator, uzależniając swą decyzję od tego, jak bardzo niejasny był sen oraz jak duże znaczenie ma dla bohatera. Im większa waga zawartych w sennych rojeniach informacji, tym lepiej będą ukryte, czyli trudność testu wzrośnie. Nie we wszystkich snach można się czegoś doszukać, ale nie należy powstrzymywać graczy przed próbami odgadnięcia znaczenia nawet tych najbłahszych.

Sny powinny być tajemnicze, obfitować w dziwaczne symbole, odzwierciedlać mity… Dlatego Narrator nie powinien szczędzić wysiłku przy opracowywaniu ich – gracze z pewnością to docenią.

Zdarza się, że któregoś z bohaterów nęka powracający regularnie sen. Można w takich sytuacjach uczynić z tłumaczenia snów działanie złożone, którego trudność i liczbę sukcesów niezbędnych dla wyjaśnienia związanej z wizją tajemnicy określa Narrator. Takie rozwiązanie daje najlepsze efekty w przypadku Teurgów i można je z powodzeniem zastosować, by ukazać garou drogę dalszego postępowania.

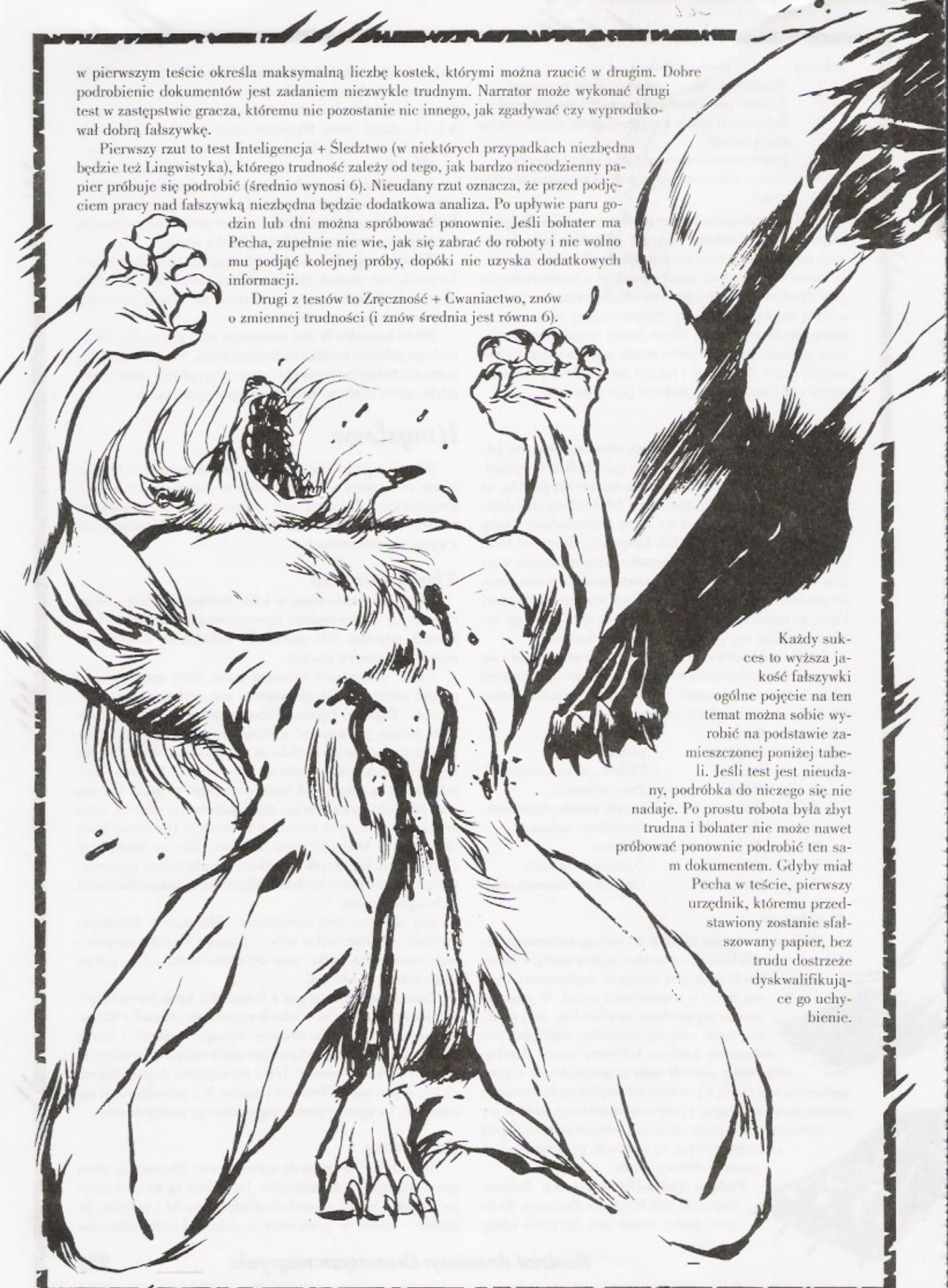
Fałszerstwo

Ten mechanizm pozwala zasymulować fałszowanie przez garou rozmaitych dokumentów. Potrzebne są tu dwa testy: po pierwsze trzeba zdobyć niezbędne druczki i podpisy, po drugie – umieć je pracowicie wypełnić. Liczba sukcesów

w pierwszym teście określa maksymalną liczbę kostek, którymi można rzucić w drugim. Dobre podrobienie dokumentów jest zadaniem niezwykle trudnym. Narrator może wykonać drugi test w zastępstwie gracza, któremu nie pozostanie nic innego, jak zgadywać czy wyprodukował dobrą fałszywkę.

Pierwszy rzut to test Inteligencja + Śledztwo (w niektórych przypadkach niezbędna będzie też Lingwistyka), którego trudność zależy od tego, jak bardzo niecodzienny papier próbuje się podrobić (średnio wynosi 6). Nieudany rzut oznacza, że przed podjęciem pracy nad fałszywką niezbędna będzie dodatkowa analiza. Po upływie paru godzin lub dni można spróbować ponownie. Jeśli bohater ma Pecha, zupełnie nie wie, jak się zabrać do roboty i nie wolno mu podjąć kolejnej próby, dopóki nie uzyska dodatkowych informacji.

Drugi z testów to Zręczność + Cwaniactwo, znów o zmiennej trudności (i znów średnia jest równa 6).



Każdy sukces to wyższa jakość fałszywki ogólne pojęcie na ten temat można sobie wyrobić na podstawie zamieszczonej poniżej tabeli. Jeśli test jest nieudany, podróbka do niczego się nie nadaje. Po prostu robota była zbyt trudna i bohater nie może nawet próbować ponownie podrobić ten sam dokumentem. Gdyby miał Pecha w teście, pierwszy urzędnik, któremu przedstawiony zostanie sfałszowany papier, bez trudu dostrzeże dyskwalifikujące go uchybienie.

Sukcesy	Wynik fałszerstwa
1	Ujdzie, ale wyłącznie przy pobieżnej kontroli.
2	Tylko ci, którzy nigdy nie widzieli oryginału, dadzą się nabrać.
3	Większość ludzi na niczym się nie pozna – wyjątkiem będą ci, którzy dobrze znają oryginał.
4	Wykrycie fałszerstwa wymagałoby prawdziwego eksperta.
5	Fałszerstwo doskonałe – nikt nie odróżniłby go od oryginału.

Turniej Gier

Turniej Gier to konkurs zagadek i szarad, którego uczestnicy prześcigają się w rozwiązywaniu łamigłówek do momentu, w którym jeden z nich nie jest w stanie udzielić odpowiedzi lub nie może kontynuować rozgrywki. Jeśli gracze zdecydują się nie poświęcać mu nazbyt wiele uwagi, jego wynik można określić wykonując testy Spryt + Zagadki. Trudność testu równa jest sumie Inteligencji i Zagadek przeciwnika, plus 1 za każde dwa poziomy różnicy Rangi (na jego korzyść).

Czasami turnieje gier polegają na obrzucaniu się „mięsem"(uczestnicy docinają sobie). Wygrywa ten, który bardziej ośmieszy przeciwnika. Można zabawić się tu w *role-playing*, ale w razie potrzeby zastępuje się go testem Oddziaływanie + Ekspresja, którego trudność równa jest Sile Woli rywala.

Osaczanie

Wilki słyną z umiejętności wytrwania w pościgu za ofiarą tak długo, aż ta padnie z wyczerpania. Garou opanowały podobną technikę – jej celem jest psychiczne wykończenie przeciwnika i wzbudzenie w nim takiego poczucia beznadziejności sytuacji, że sam gotów będzie się poddać.

W tym celu dzielą się na kilka grup, tak by przynajmniej jeden wilkołak znalazł się z tyłu, z przodu i po bokach ofiary. Ten, któremu trafi się miejsce za plecami zwierzyny, nagania ją wprost w łapy któregoś z towarzyszy. Jeśli wszystko rozegra się po ich myśli, zdobycz powinna zostać całkowicie zaskoczona, a wówczas można ją swobodnie zaatakować. Najczęściej jednak osaczanie przebiega tak, że garou tylko marszczy brwi i warczy złowrogo (tu stosuje się reguły dotyczące pojedynku spojrzeń, opisanego wcześniej), na co ofiara rzuca się do ucieczki. Osaczony człowiek, który przegra pojedynek spojrzeń z garou, natychmiast traci punkt Siły Woli – wilkołak, który go wystraszył zostaje naganiaczem. Jego współplemieńcy zajmują odpowiednio pozycję z przodu i po bokach, po czym cała zabawa jest kontynuowana do momentu, gdy zwierzyna straci całą Siłę Woli. Wtedy znacznie łatwiej będzie ją pokonać.

Zarówno ścigający, jak i ścigany wykonują test Zręczność + Wysportowanie (trudność 5). Uzyskanie przez garou większej liczby sukcesów to znak, że udaje mu się skutecznie pokierować ucieczką ofiary wprost w pazury jednego ze swych braci z watahy. Ponieważ wilkołaki rozstawiają się w takiej sytuacji mniej więcej co 100 metrów, potrzebne będzie średnio pięć sukcesów, by udało się „przekazać" ściganego następnemu z myśliwych.

Jeżeli goniony uzyska więcej sukcesów, udaje mu się wysforować do przodu i może próbować ucieczki. Znów obie strony wykonują taki sam test (bazowa trudność 5), przy czym dla garou stopień trudności zostaje zwiększony o liczbę sukcesów, o jaką ofiara była lepsza przed chwilą. Jeżeli więc uzyskała np. o cztery sukcesy więcej w pierwszym teście, to trudność następnego wynosi: dla ofiary 5 (bez zmian), zaś dla garou 9. Kiedy wilkołak przegra drugi test z rzędu, tylko tropienie pozwoli odnaleźć potencjalną zdobycz. Sytuacja zmienia się, jeśli następny w szeregu garou był bliżej niż o turę od ofiary; może wówczas pomóc w pościgu, wykonać własny test i dodać uzyskane sukcesy do sukcesów towarzysza.

Rzadkie są wypadki, by osaczona zwierzyna decydowała się stanąć do walki, czy to ze ścigającym wilkołakiem, czy też tym, który wypadł na nią znienacka. Gdyby jednak to nastąpiło, rozgrywa się walkę zgodnie ze standardowymi regułami, bowiem wilkołak nigdy się w takiej sytuacji nie wycofa.

Do osaczania zdobyczy najwygodniejsze są wszelkie czworonogie postaci wilkołaków. W niektórych plemionach (u Pomiotu Fenrisa, Władców Cieni czy Czerwonych Szponów) wykorzystuje się tę taktykę w celu uprowadzenia jednego z młodych z jego wilczej lub ludzkiej rodziny. Oddzielonego od własnej watahy bądź bliskich, wyczerpanego psychicznie młodego garou łatwiej zabrać do plemiennego caernu, gdzie zacznie wchodzić w nowe życie.

Polowanie

Garou muszą jeść, a częstokroć nie mają dość gotówki, by skoczyć do pobliskiego supermarketu i kupić parę steków. Dlatego chętnie polują. Jest to działanie złożone, wymagające testu Percepcja + Pierwotne Instynkty, którego trudność zależy od terenu łowów (zapewne łatwiej będzie znaleźć jakąś zwierzynę w rezerwacie niż na środku pustyni). Polowanie może trwać do czterech godzin, po którym to czasie należy poszukać sobie innego miejsca na łowy. Każde dwa sukcesy w teście oznaczają, że udało się zdobyć dość pożywienia na jeden posiłek.

Wyszukiwanie informacji

Znalezienie niezbędnej informacji często bywa dla bohaterów jedynym sposobem na posunięcie fabuły naprzód. Można próbować dowiedzieć się czegoś nowego w bibliotece, redakcji dziennika czy grzebiąc w plikach komputerowych. Tego typu działania stanowią znakomitą okazję wykazania się nieprzeciętną Inteligencją i pozwalają oderwać się na moment od rozwijających się błyskawicznie wydarzeń.

Bohater wykonuje test Inteligencja + Śledztwo (po znalezieniu źródła informacji można w miejsce Śledztwa podstawić odpowiednią zdolność z kategorii Wiedza). Trudność testu zależy od tego, czy łatwo jest poszukiwane informacje zdobyć.

Trudność	Dostępność informacji
2	Powszechnie dostępna.
4	Szeroko opisana i udokumentowana.
6	Dostępna.
8	Niełatwa do znalezienia.
10	Znakomicie ukryta.

Liczba sukcesów określa, ile udało się odkryć: przy jednym bohater poznaje tylko najbardziej oczywiste fakty, zaś pięć daje nadzieję na zapoznanie się z pełną (i może przy tym prawdziwą) wersją wydarzeń. Zależnie od natury poszukiwanych danych, do pełnego rozeznania sprawy można potrzebować 10 czy nawet 20 sukcesów.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by kontynuować badania po uzyskaniu częściowego sukcesu. Zajmuje to, rzecz jasna, więcej czasu. Zwyczajne wyszukiwanie informacji to kwestia mniej więcej godziny – wtedy następuje pierwszy rzut. Bardziej wnikliwe poszukiwania, po których zyskuje się prawo do kolejnego testu, zajmą cały dzień. Trzeci test można wykonać dopiero po tygodniu, czwarty po miesiącu, a piąty po roku studiów. Potem musicie uruchomić własną wyobraźnię. Nietrudno zrozumieć, dlaczego niektóre projekty badawcze ciągną się latami.

Poszukiwanie

Czas na opis mechanizmu pozwalającego bohaterowi na znalezienie żądanego przedmiotu na ograniczonym obszarze. Gracz wykonuje w tym celu test Percepcja + Śledztwo, którego trudność zależy od tego, jak ukryto obiekt poszukiwań i zwykle przybiera wartość od 7 do 10. Każdy sukces zwiększa szansę odnalezienia zguby. W wypadku szczególnie sprytnie ukrytych przedmiotów potrzebna będzie z góry określona liczba sukcesów. Narrator może przy niższej ich liczbie udzielić pewnych wskazówek, co pozwoli na lepsze rozegranie całej sceny i wciągnie graczy w rozwiązywanie łamigłówki. Powinien przy tym starać się wymusić na szukającym, by krok po kroku opisywał mu dokładnie, co robi. Nie ma sensu pozwalać na znalezienie przedmiotu, jeśli bohater szukał nie tam, gdzie trzeba, za to przy wyjątkowo dokładnym opisie poczynań warto zgodzić się na automatyczny sukces.

Tropienie

Tropienie, o którym będzie teraz mowa, to umiejętność wykorzystania fizycznych śladów zostawianych przez ludzi i inne istoty w celu podążania za nimi. Gracz wykonuje test Percepcja + Pierwotne Instynkty (w mieście lepsze będzie Śledztwo, gdyż rzadko trafiają się tropy pozostawione na jezdniach i chodnikach). Na trudność testu mają wpływ warunki pogodowe, rodzaj terenu oraz świeżość śladów (średnio równa jest 8). Każdy sukces obniża o 1 trudność kolejnego testu.

Aby dopiąć swego, bohater musi odnosić sukcesy przez kilka następujących po sobie

tur, zależnie od długości tropu. Każda tura trwa tu mniej więcej pięć minut. W wypadku niepowodzenia bohater może próbować ponownie, jednak test jest teraz o jedno „oczko" trudniejszy; kiedy stopień trudności osiągnie 10, tropiący gubi ślad.

Dzięki wyostrzeniu zmysłów, trudność testu Tropienia dla garou w formie crinos, hispo lub lupus zmniejsza się o 1-3 punkty.

Walka

Raz dwa! Raz dwa! I ciach! I ciach!
Miecz migbłystalny świstotnie!
Łeb uciął mu, wziął i co tchu
Galumfująco mknie.

Lewis Carroll, „Dżabbersmok"
(przeł. Maciej Słomczyński)

Zasady walki w **Wilkołaku** mają oddawać dramatyzm walki, a nie jej realia. Naszym celem było stworzenie systemu wiernie oddającego dynamikę, ograniczenia, zmienność i niebezpieczeństwa prawdziwej walki, w którym nie zabrakłoby miejsca na wyjątkowe cechy wilkołaków.

Istnieją trzy rodzaje bezpośrednich starć: ostrzał, walka wręcz i bójka. W każdym z nich podstawowe reguły są takie same. Różnice pojawiają się na poziomie szczegółów.

- O ostrzale mówimy wówczas, gdy bohaterowie posługują się bronią wystrzeliwującą pociski, czyli powiedzmy Uzi lub obrzynami. Prowadzenie ostrzału jest zwykle możliwe tylko wtedy, gdy przeciwnicy widzą się nawzajem.
- Walka wręcz to starcie przy użyciu broni ręcznej (nie strzeleckiej). Przyda się w niej wszystko, od „tulipanków" z butelek po srebrne topory. Walka wręcz wymaga zbliżenia się na odległość około metra-dwóch.
- Postaci, które wdały się w bójkę, obywają się bez dodatkowego oręża – wystarczą im ręce i nogi lub łapy. Bójka ma miejsce dopiero wtedy, gdy przeciwnicy znajdują się na wyciągnięcie ręki.

Testy, które wykonuje się podczas walki, pozwalają stwierdzić, czy atak był udany, czy atakowany zdołał zrobić unik i jakie obrażenia odniósł. Tury podczas walki trwają najczęściej około trzech sekund, choć na ich rozegranie potrzeba zazwyczaj nieco więcej czasu.

Podobnie jak wszystkie sceny akcji, tury poświęcone walce zaczynają się od testu inicjatywy. Ze względu na to, że w czasie walki trudno jest zapanować nad przebiegiem akcji, tury dzielimy na trzy fazy: Inicjatywy, Ataku i Rozstrzygnięcia.

Faza pierwsza: Inicjatywa

W tej fazie bohaterowie deklarują, co zamierzają zrobić, dzięki czemu ustalony zostaje porządek wydarzeń. Każdy z nich może podjąć kilka różnych działań, od przeskoczenia kamiennego muru począwszy na wykrzyknięciu ostrzeżenia kończąc. Gracze muszą opisać działania swoich postaci tak szczegółowo, jak tego życzy sobie Narrator oraz podjąć decyzję czy bohaterowie zamierzają wykorzystać broń (a jeśli tak, to jaką).

Test inicjatywy to test Spryt + Czujność (trudność 4, choć Narrator może ją zmienić, jeśli uzna to za stosowne). Jako pierwszy działania wykonuje ten z bohaterów, który uzyskał najwięcej sukcesów. Oczywiście niektóre postaci będą działać równocześnie, gdyż uzyskały identyczną ich liczbę. Narrator może jednak zarządzić, że w takim wypadku jako pierwszy działa bohater o wyższej Zręczności. Ci, którzy nie mają ani jednego sukcesu, wchodzą do akcji jako ostatni, zaś Pechowcy nie robią nic w tej turze.

Ważne jest, aby gracze dokładnie określili zamiary swych postaci zanim przejdziecie do Fazy Ataku; ci, którzy dzielą Pulę Kostek pomiędzy kilka działań, muszą określić, jak wygląda podział. Należy również ogłosić, ile planuje się poświęcić punktów Szału.

Wszystko, co sobie bohater zaplanuje, może wykonać w przypadającym nań fragmencie tury. Wyjątkiem jest tu próba uniku, którą wolno podjąć w dowolnej chwili, jeśli tylko dysponuje się jeszcze nie wykorzystanymi kostkami w Puli.

Faza druga: Atak

Atak jest tym, co w walce najważniejsze. W tej właśnie chwili decydują się losy podejmowanych przez bohaterów działań.

Rzut: możliwe są trzy rodzaje testów ataku, z których wybiera się ten odpowiadający rodzajowi starcia.

- W przypadku ostrzału wykonuje się test Zręczność + Broń Palna.
- Przy walce wręcz (bronią) wykonuje się test Zręczność + Walka Wręcz.
- Podczas walki bez broni wykonuje się test Zręczność + Bójka.

Bazową trudność testu wyznacza rodzaj użytej broni lub sposób ataku. Na liczbę kostek wykorzystywanych w teście może mieć wpływ szybkostrzelność broni lub zastosowanie celownika optycznego, ale trudność zależy zwykle tylko od okoliczności ataku. Jest on nieudany (przeciwnik nie odnosi żadnych obrażeń), jeżeli bohater nie odniósł ani jednego sukcesu. Jeśli zaś atakujący miał Pecha, to nie dość, że cios czy strzał mu nie wyszedł, to jeszcze sam zrobił sobie coś złego – Narrator powinien wymyślić coś naprawdę paskudnego.

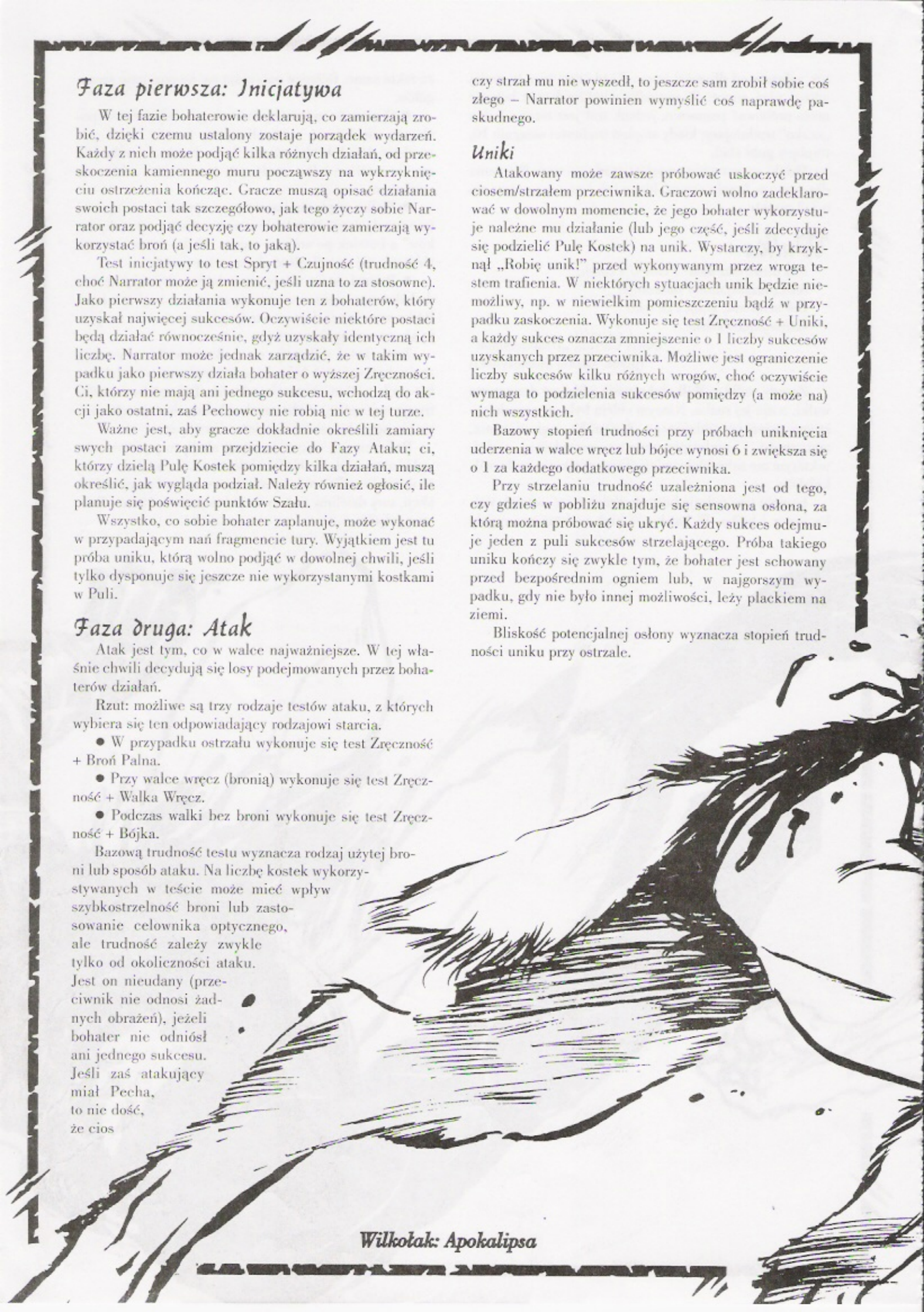
Uniki

Atakowany może zawsze próbować uskoczyć przed ciosem/strzałem przeciwnika. Graczowi wolno zadeklarować w dowolnym momencie, że jego bohater wykorzystuje należne mu działanie (lub jego część, jeśli zdecyduje się podzielić Pulę Kostek) na unik. Wystarczy, by krzyknął „Robię unik!" przed wykonywanym przez wroga testem trafienia. W niektórych sytuacjach unik będzie niemożliwy, np. w niewielkim pomieszczeniu bądź w przypadku zaskoczenia. Wykonuje się test Zręczność + Uniki, a każdy sukces oznacza zmniejszenie o 1 liczby sukcesów uzyskanych przez przeciwnika. Możliwe jest ograniczenie liczby sukcesów kilku różnych wrogów, choć oczywiście wymaga to podzielenia sukcesów pomiędzy (a może na) nich wszystkich.

Bazowy stopień trudności przy próbach uniknięcia uderzenia w walce wręcz lub bójce wynosi 6 i zwiększa się o 1 za każdego dodatkowego przeciwnika.

Przy strzelaniu trudność uzależniona jest od tego, czy gdzieś w pobliżu znajduje się sensowna osłona, za którą można próbować się ukryć. Każdy sukces odejmuje jeden z puli sukcesów strzelającego. Próba takiego uniku kończy się zwykle tym, że bohater jest schowany przed bezpośrednim ogniem lub, w najgorszym wypadku, gdy nie było innej możliwości, leży plackiem na ziemi.

Bliskość potencjalnej osłony wyznacza stopień trudności uniku przy ostrzale.



Trudność	Teren
2	Wystarczy, by bohater cofnął się o pół kroku, a będzie zupełnie ukryty przed pociskami.
4	Dający pełną osłonę obiekt znajduje się w odległości jednego skoku „tygrysem" (około metra).
6	Bohater musi przebiec jakieś trzy metry, aby się ukryć.
7	Mimo że bohater przebiegł trzy metry, ma tylko częściową zasłonę.
8	Dookoła jest całkiem płasko, nie ma co liczyć na osłonę – pozostaje paść na ziemię.

Faza trzecia: Rozstrzygnięcie

Nadszedł czas, aby sprawdzić jakie obrażenia odnieśli uczestnicy starcia. Czas również, by Narrator opisał wszystkim grającym wydarzenia, które miały miejsce. Faza Rozstrzygnięć jest swoistą mieszanką gry i opowieści, bo choć kości nie kłamią, to i tak do Narratora należy interpretacja tego, co przyniosły.

Obrażenia: Zależnie od rodzaju zastosowanej broni bądź rodzaju ataku, napastnikowi przysługuje prawo do rzutu różną liczbą kostek w celu ustalenia zadanych obrażeń. Trudność testu równa jest 6, a każdy sukces oznacza dla trafionego utratę 1 poziomu Stanu Zdrowia. Ponadto każdy sukces uzyskany w teście ataku podczas ostrzału bronią palną oznacza dodatkową kostkę przy zadawaniu obrażeń. Premia ta nie dotyczy walki wręcz i bójki.

Wyparowywanie: Osoba będąca celem ataku ma prawo do rzutu, który określi, ile obrażeń udało jej się przyjąć bez szkody dla zdrowia, dzięki wrodzonej odporności na ciosy. Wykonuje test Wytrzymałości (trudność 6), a każdy sukces zmniejsza odniesione rany o jeden poziom.

Wyjątek: Rzut określający obrażenia i test wyparowania są jedynymi testami w **Wilkołaku**, w których nie można mieć Pecha.

Rozszerzenia

Na to, czy atak był skuteczny, czy nie, ma wpływ wiele czynników. Jedni próbują się ukryć ledwie kule, zaczną im świszczeć koło uszu, inni są zdania, że atak kupą na jednego przeciwnika nigdy nie zaszkodzi. Opisane dalej modyfikatory mają posłużyć precyzyjnemu przełożeniu zmiennych wpływających na walkę na reguły gry.

Rozszerzenia uniwersalne

- **Zmiana zadeklarowanych działań:** Jeśli gracz zdecyduje się zmienić swą decyzję dotyczącą podejmowanych w turze działań, trudność nowego testu wzrasta o 1. Narrator powinien dopuścić takie rozwiązanie właściwie tylko wówczas, gdy okoliczności uniemożliwiły bohaterowi próbę zrealizowania planów: *Wiem, mówiłem, że mój bohater wskakuje do samochodu, ale ten fomor właśnie go wysadził w powietrze!*
- **Unieruchomienie:** Jeśli cel ataku został unieruchomiony (czyli np. ktoś go przytrzymuje, ale nadal się szamocze, trudność rzutu wykonywanego przez napastnika spada o 2. Gdyby jednak udało się go całkowicie obezwładnić, czyli powiedzmy

Tabela broni strzeleckiej

Rodzaj Przykład	Trudność	Obrażenia	Zasięg	Szybko-strzelność	Magazynek	Możliwość ukrycia
Rewolwer SW M640 (.38 Special)	6	4	12	3	6	K
Ciężki rewolwer Colt Anaconda (magnum .44)	7	6	35	2	6	Kr
Lekki pistolet Glock 17 (9 mm)	7	4	20	4	17 + 1	K
Ciężki pistolet Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7 + 1	Kr
Karabin Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5 + 1	N
Mały pistolet maszynowy* Ingram Mac-10 (9 mm)	7	4	25	3	30 + 1	Kr
Duży pistolet maszynowy* UZI (9 mm)	6	4	50	3	32 + 1	P
Karabin maszynowy* Steyr-Aug (5,56 mm)	7	7	150	3	42 + 1	N
Obrzyn Ithaca M-37 (kaliber 12)	6	8	20	1	5 + 1	P
Obrzyn, półautomat Fianchi Law-12 (kaliber 12)	7	8	20	3	8 + 1	P
Kusza**	7	5	20	1	1	P

Zasięg: Praktyczny zasięg w metrach. Można próbować strzelić z dwukrotnie większej odległości, jednak wówczas stopień trudności strzału wzrasta.

Szybkostrzelność: Maksymalna liczba pocisków lub trzypociskowych serii, jakie można wystrzelić w jednej turze. Nie dotyczy długich serii (opróżnienia magazynka) ani strzałów z „rozpylacza".

Magazynek: Określa, ile nabojów mieści się w jednym magazynku lub w lufie. „+ 1" oznacza, że jeden nabój można dodatkowo trzymać w komorze nabojowej, broń jest wtdy gotowa do strzału.

Możliwość ukrycia: K – da się schować w kieszeni; Kr – broń możliwa do ukrycia pod kurtką; P – broń można schować pod płaszczem; N – tej broni nie uda ci się nosić przy sobie tak, by inni tego nie zauważyli.

* Broń może strzelać krótkimi seriami (po trzy pociski), długimi seriami oraz działać jako „rozpylacz".

** Parametry kuszy podano dla tych, którzy chcieliby jej użyć do zabijania kołkiem wampirów. W przeciwieństwie do broni palnej sukcesy w rzucie ataku nie zwiększają Puli Kostek wykorzystywanej przy określaniu obrażeń. Na załadowanie kuszy po strzale trzeba pięciu tur.

związać bądź sparaliżować przy użyciu magii, powodzenie ataku nie wymaga rzutu.

- **Oszołomienie:** Jeśli liczba straconych przez bohatera w jednej turze poziomów Stanu Zdrowia przekroczy jego Wytrzymałość, przez całą następną turę usiłuje otrząsnąć się ze skutków tego ataku. Nie może sam atakować, zaś Pula Kostek dla działań defensywnych (np. próby Uniku) zmniejsza się o połowę (zaokrąglamy w dół). Można ominąć to wydając punkt Szału.

Rozszerzenia istotne dla broni strzeleckiej

- **Długa seria:** Wykorzystana w ten sposób broń palna zadaje najwięcej obrażeń – napastnik wystrzeliwuje wszystkie pociski z magazynka w bardzo krótkim czasie – podskakującą lufę bardzo trudno utrzymać w jednym położeniu, wycelowanie jest prawie niemożliwe.

Strzelający w ten sposób bohater zyskuje dodatkowe 10 kostek do Puli, co zwiększa zarówno prawdopodobieństwo trafienia, jak i zadane obrażenia. Jednak ze względu na siłę odrzutu, trudność testu zwiększa się o 3.

O długiej serii można mówić tylko wówczas, gdy w magazynku mamy jeszcze ponad połowę nabojów. Wymiana pustego magazynka (który zawsze zostaje wystrzelany do końca) na nowy traktowana jest jak normalne działanie, wymagające pełnego skupienia i pełnej Puli Kostek.

- **Kilka strzałów:** Kiedy bohater postanowi oddać więcej niż jeden strzał w turze, musi podzielić przysługującą mu Pulę Kostek pomiędzy wszystkie cele lub wydać punkt Szału. Trudność każdego kolejnego strzału przewyższa o jeden trudność poprzedniego (pojawia się problem

odrzutu). Rzecz jasna maksymalny stopień trudności to 10. W jednej turze można wystrzelić najwyżej tyle pocisków, ile wynosi szybkostrzelność broni.

Modyfikatory wynikające z odrzutu broni kumulują się, tzn. trzeci strzał jest o 2 trudniejszy, czwarty o 3 itd. Strzelać dużo i na oślep nie jest na ogół najmądrzejszą taktyką. Zgodnie z podanymi tu regułami dopuszczalne jest oddanie dwóch lub więcej krótkich (trzypociskowych) serii w turze – długą serią można strzelić tylko raz (po czym trzeba załadować nowy magazynek).

● **Krótka seria (3 pociski):** Ta metoda prowadzenia ostrzału jest czymś pośrednim między pojedynczymi strzałami a opróżniającą magazynek serią, a co za tym idzie – ma niektóre wady i zalety obydwu. Pozwala dodać do Puli trzy kostki, a zarazem zwiększa stopień trudności testu o 1. Jak sama nazwa wskazuje, każda taka seria pochłania trzy kule.

● **Osłona:** Inteligentni bohaterowie wykorzystują każdą dostępną osłonę, aby ukryć się przed ogniem przeciwnika. Ukrycie się utrudnia trafienie – wszystko zależy od tego, jak duża część ciała atakowanej osoby pozostaje na widoku. Należy jednak pamiętać, że każda przeszkoda, która daje schronienie, utrudnia, a czasem wręcz uniemożliwia odpowiadanie ogniem na ataki wroga. Na przykład przykucniętemu za węgłem żołnierzowi będzie o jedno „oczko" trudniej trafić przeciwnika, zaś bohater obserwujący wszystko przez szparę w zniszczonej ścianie w ogóle nie będzie mógł wmieszać się do strzelaniny.

Osłona	Trudność
Płasko na ziemi	+1
Za drzewem	+2
Za murem	+3
Tylko głowa jest widoczna	+4

● **Precyzyjny strzał:** Trafienie w wybraną część ciała (np. w rękę z bronią, w serce itp.) zwiększa trudność ataku o 2.

● **Ruch:** Trudność (ataku) strzału do ruchomego celu jest większa o 1 (czasem więcej), podobnie jak prowadzenie ognia przy jednoczesnym poruszaniu się z prędkością większą od tempa marszu (np. strzelanie przez okno pędzącego samochodu).

● **Seria z „rozpylacza":** Decydując się na strzał długą serią można nie kierować jej w jeden konkretny cel, tylko objąć ogniem większy obszar. Strzelający dodaje wówczas 10 kostek do Puli, tak samo jak przy długich seriach, a bazowa trudność próby wynosi 5. Niezależnie od innych modyfikatorów, trudność zwiększa się o 1 za każdy metr, który udało się pokryć ogniem.

Bohater rozdziela uzyskane w rzucie ataku sukcesy po równo między wszystkich przeciwników, znajdujących się w polu ostrzału – jeśli znajdzie się tam tylko jeden przeciwnik, przypada nań jedynie połowa sukcesów. Pozostałe, nie podzielone trafienia gracz „przydziela" wedle własnej woli. Jeżeli uzyskał w teście mniej sukcesów, niż jest potencjalnych celów serii, „przydziela" je kolejno, po jednym, do wyczerpania. Seria z „rozpylacza" kończy się opróżnieniem magazynka.

Bardzo trudno jest uniknąć takiej serii (trudność uniku zwiększa się o 2).

● **Wycelowanie:** Jeśli bohater poświęci trochę więcej czasu na strzał tylko po to, żeby lepiej wycelować broń, może dodać do Puli Kostek w teście Zręczność + Broń Palna wartość swojej Percepcji. Każda kostka wymaga jednej pełnej tury cierpliwego celowania – nie można w tym czasie robić nic innego. Cel, który namierzamy, nie może poruszać się szybciej niż idący człowiek. Z obrzynów i pistoletów maszynowych nie da się wycelować w ten sposób.

Jeżeli broń jest wyposażona w celownik optyczny, do Puli Kostek oprócz Percepcji można dodać jeszcze dwie kości – premia ta jest jednorazowa: uwzględnia się ją tylko w pierwszej rundzie, kiedy to w sumie dochodzą trzy kostki (jedna za Percepcję i dwie za celownik). Dalej celowanie przebiega normalnie.

● **Zasięg:** Podejście na niewielką odległość do przeciwnika może być niegłupim pomysłem, jeśli nie ma się nic przeciwko oberwaniu w zamian paru kulek. Zasięg podany w *Tabeli broni strzeleckiej* odpowiada średniej odległości, na jaką można skutecznie strzelić. Do takiej sytuacji nie stosują się żadne modyfikatory. Maksymalny zasięg broni jest dwukrotnie większy, ale trudność strzałów na odległość powyżej średniej zwiększa się o 1. Z drugiej strony, strzały z odległości nie przekraczającej metra uważane są za „pewniaki" – ich trudność wynosi 4.

Rozszerzenia dotyczące walki wręcz i bójki

● **Ataki z boku i z tyłu:** Atak z boku jest o jeden punkcik łatwiejszy, zaś zaatakowanie z tyłu obniża stopień trudności o dwa.

● **Walka z wieloma przeciwnikami jednocześnie:** Kiedy bohater walczy w zwarciu z kilkoma przeciwnikami, stopień trudności wykonywanych przez niego testów ataku i prób uniku wzrasta o jeden za każdego wroga (nie może przekroczyć 10).

Rozszerzenia w walce wręcz

● **Rozbrajanie:** Jest to próba pozbawienia przeciwnika broni. Bohater wykonuje test Zręczność + Walka Wręcz (trudność korzystania z broni +1). Jeśli zakończy się on przynajmniej trzema sukcesami, należy wykonać test określający liczbę zadawanych obrażeń. Jeżeli w tym ostatnim teście bohater zyska więcej sukcesów niż wynosi Siła przeciwnika, zostanie rozbrojony. Pech oznacza, że rozbrajający wypuścił swą broń.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos.

Test: Zręczność + Walka Wręcz; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** brak; **Działania:** Specjalne

Rozszerzenia istotne dla broni strzeleckiej

Rozszerzenie zasad	Trudność	Kostki
„Pewniak"	4	–
Celownik optyczny	–	+2
Daleki zasięg	+1	–
Długa seria	+3	+10
Kilka strzałów	+1/każdy dodatkowy strzał	
Krótka seria	+1	+3
Płasko na ziemi	+1	–
Przycelowanie	–	+ Percepcja (1/turę)
Ruchomy cel/strzelec	+1	–
Seria z „rozpylacza"	5+1/metr	+10
Strzał precyzyjny	+2	–
Tylko głowa jest widoczna	+4	–
Unieruchomienie	-2	–
Za drzewem	+2	–
Za murem	+3	–
Zmiana zadeklarowanego działania	+1	–

● **Parowanie ciosów:** Bohater walczący w zwarciu może próbować sparować atak, blokując cios własną bronią. Podobnie jak unik, próbę zablokowania uderzenia można podjąć w dowolnym momencie, jeśli tylko w Puli pozostały bohaterowi jakieś kostki. Nie można parować np. nożem i innymi małymi broniami, znakomicie natomiast nadają się do tego miecze, topory i klaive'y. Bohater wykonuje test Zręczność + Walka Wręcz (trudność 6) – każdy sukces pozwala o jeden zmniejszyć liczbę sukcesów uzyskanych przez przeciwnika przy ataku.

Pech w teście parowania oznacza najczęściej, że broń została wytrącona z ręki broniącego się.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos.

Test: Zręczność + Walka Wręcz; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** brak; **Działania:** Specjalne

Rozszerzenia w bójce

● **Cios pięścią:** Atakujący zaciska dłoń w pięść i wkłada w uderzenie całą swą siłę. Narrator może zmienić trudność ciosu i/lub liczbę zadanych obrażeń zależnie od rodzaju uderzenia – prosty, sierpowy itp. Pięścią nie można zadać prawdziwych ran.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** Siła; **Działania:** 1

● **Kopnięcie:** Kopnięcie to każdy cios nogą, od prostego wykopu w przód po rozmaite uderzenia z wyskoku. Trudność i obrażenia zadawane w tym wypadku zależą od okoliczności (i decyzji Narratora). Kopnięciem nie można zadać prawdziwych ran.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 7; **Obrażenia:** Siła + 1; **Działania:** 1

● **Pazury:** Garou uderza przeciwnika uzbrojoną w potężne pazury łapą i rozszarpuje jego ciało, zadając prawdziwe obrażenia.

Kto może wykorzystywać: crinos, hispo (i lupus, choć w tym przypadku obrażenia nie są obrażeniami prawdziwymi).

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** Siła +2; **Działania:** 1

● **Pochwycenie:** Napastnik próbuje złapać przeciwnika w swoje łapy, by w ten sposób go unieruchomić, a później zmiażdżyć w uścisku. W tym celu musi uzyskać więcej sukcesów w teście Zręczność + Bójka, niż wynosi Siła

Tabela broni do walki wręcz

Broń	Trudność	Zadawane rany	Możliwość ukrycia
Gazrurka	4	Siła	K
Pałka	4	Siła + 1	P
Nóż	4	Siła + 1	Kr
Floret	5	Siła + 3	P
Szabla	6	Siła + 4	P
Topór	7	Siła + 5	N
Klaive	6	Siła + 2*	Kr
Wielki klaive	7	Siła + 4*	P

* Broń wykonana ze srebra – garou nie mogą wyparowywać tych obrażeń.

atakowanego. W następnej turze będzie mógł próbować zadać mu obrażenia. Każda zaatakowana w ten sposób osoba traci wszystkie przewidziane na tę turę ataki.

Jeśli napastnik nie odniesie w teście ani jednego sukcesu, przewraca się i musi poświęcić jedno działanie na podniesienie się z ziemi.

Pozostający w morderczym uścisku przeciwnicy wykonują w każdej turze testy Siła + Bójka (działanie sporne) – ten, który uzyska więcej sukcesów, przejmuje kontrolę nad sytuacją i przytrzymuje nieprzyjaciela. W przypadku identycznej liczby sukcesów tura kończy się remisem.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** Siła; **Działania:** 1

● **Uderzenie ciałem:** Bohater szarżuje wprost na przeciwnika i wpada na niego, powalając go masą ciała – robiąc to może sam zrobić sobie krzywdę (w końcu nikt nie projektował ciała po to, by używać go jak tarana). Potrzeba trzech sukcesów, aby wytrącić atakowanego z równowagi – za każdy sukces poniżej trzech atakujący traci jeden poziom Stanu Zdrowia.

W wypadku powodzenia ataku przeciwnik traci równowagę – do końca tury trudność wszystkich wykonywanych przez niego działań zwiększa się o 2. Ponadto musi wykonać test Zręczność + Wysportowanie (trudność równa jest liczbie sukcesów uzyskanych przez napastnika + 3 – jeśli mu się nie powiedzie, przewraca się na ziemię. Bazowa liczba zadanych obrażeń równa jest Sile napastnika, ale każdy sukces powyżej trzech zwiększa je o jeden. Jeżeli atakujący nie zdobędzie przynajmniej trzech sukcesów, próba przewrócenia kończy się niepowodzeniem, zaś on sam pada na ziemię i do końca tury traktowany jest tak, jakby nie miał kostek w Puli.

Przy ataku tego typu bohater może przebiec maksymalny dopuszczalny dla niego dystans, ale musi poruszać się po prostej, gdyż bieganie w kółko nie pozwoliłoby na nabranie wystarczającego impetu.

Kto może wykorzystywać: homid, lupus.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 7; **Obrażenia:** Specjalne; **Działania:** 1

● **Ugryzienie:** Ugryzienie jest jednym z podstawowych rodzajów ataku wilkołaków. Ukąszenie garou powoduje prawdziwe obrażenia.

Kto może wykorzystywać: crinos, lupus.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 5; **Obrażenia:** Siła +1; **Działania:** 1

● **Zablokowanie ciosu:** Zamiast próbować uchylić się przed uderzeniem, bohater może wybrać ten wariant i zablokować atak przeciwnika – może to zrobić w każdej chwili (o ile ma kostki w puli), gdy przeciwnik atakuje go pięścią lub jakiś tępym narzędziem.Nie można blokować ciosów mieczem, strzał i kul – chyba że dysponuje się Darem dającym dodatkową ochronę (tak jak np. *Pancerz Luny*). Wykonuje się test Zręczność + Bójka (trudność 6), a każdy sukces pozwala o jeden zmniejszyć ilość sukcesów uzyskanych przez przeciwnika w trakcie ataku.

Kto może wykorzystywać: homid, crinos.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** brak; **Działania:** Specjalne

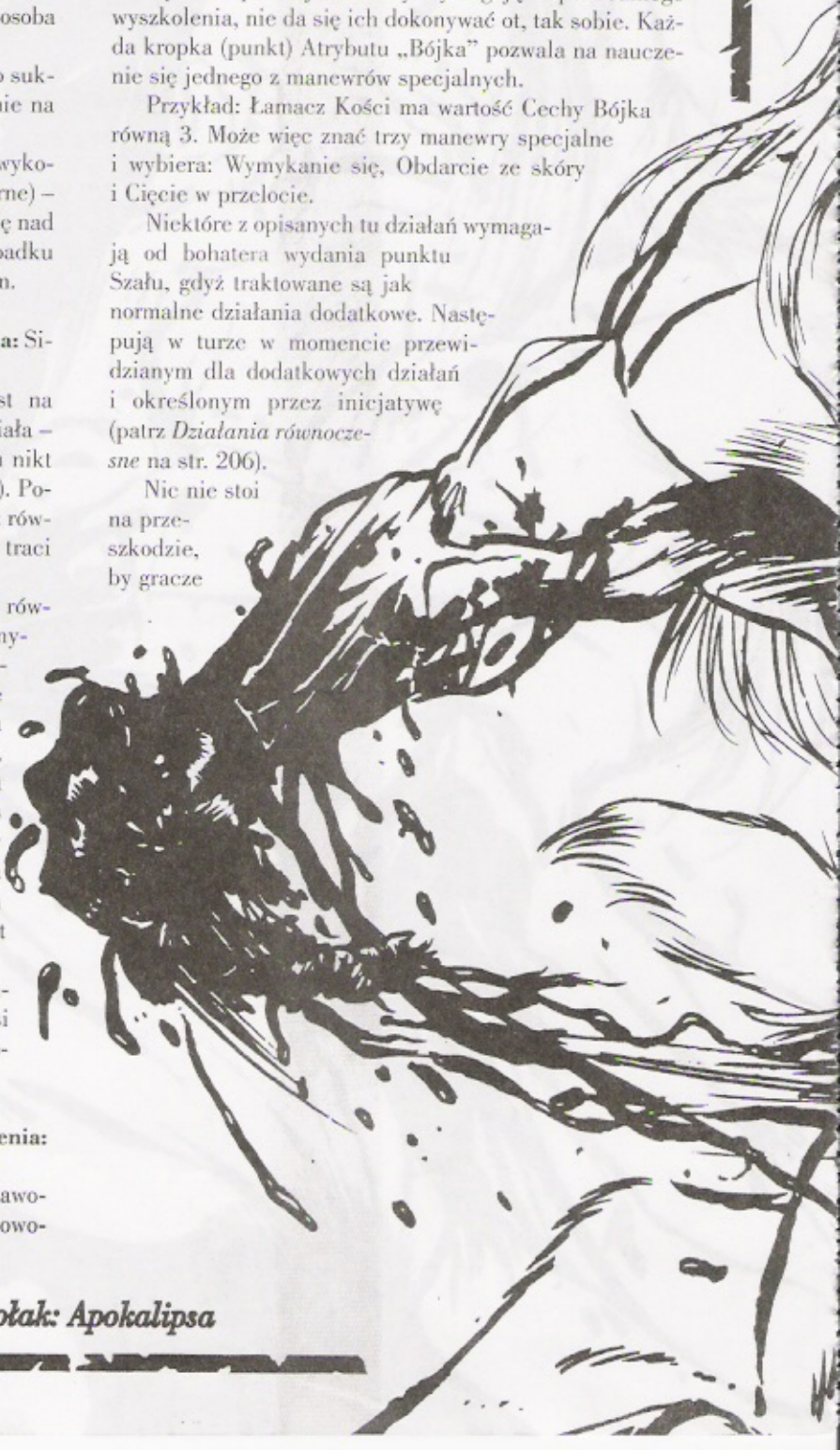
Manewry specjalne

Opisane poniżej manewry wymagają odpowiedniego wyszkolenia, nie da się ich dokonywać ot, tak sobie. Każda kropka (punkt) Atrybutu „Bójka" pozwala na nauczenie się jednego z manewrów specjalnych.

Przykład: Łamacz Kości ma wartość Cechy Bójka równą 3. Może więc znać trzy manewry specjalne i wybiera: Wymykanie się, Obdarcie ze skóry i Cięcie w przelocie.

Niektóre z opisanych tu działań wymagają od bohatera wydania punktu Szału, gdyż traktowane są jak normalne działania dodatkowe. Następują w turze w momencie przewidzianym dla dodatkowych działań i określonym przez inicjatywę (patrz *Działania równoczesne* na str. 206).

Nic nie stoi na przeszkodzie, by gracze



opracowywali własne manewry specjalne, których przedstawiona tu lista nie obejmuje. Wystarczy do tego zgoda Narratora, a przydatne mogą okazać się wskazówki z podrozdziału *Walka w stylu wolnym* ze strony 236.

• **Cięcie w przelocie:** Napastnik wykonuje długi skok, mija w locie przeciwnika i próbuje rozorać mu skórę pazurami. Rozpęd pozwala mu zakończyć manewr poza zasięgiem łap wroga. W tym celu należy najpierw określić odległość, na jaką wykonuje się skok, następnie wykonać test Zręczność + Wysportowanie (trudność 3) i zerknąć do tabeli z długościami skoków na stronie 212. Dla uproszczenia można w tym wypadku zastosować Zasadę Automatycznego Sukcesu. Jeśli atakujący uzyska mniej sukcesów niż potrzebował, ląduje tam, gdzie dał radę doskoczyć (jeżeli nie uda mu się w locie minąć przeciwnika, nie atakuje). Gdyby zdecydował się wykonać dodatkowe działanie (dzięki wydaniu punktu Szału), trudność testu zwiększa się o 1 (patrz *Zmiana zadeklarowanych działań* na stronie 227).

Jeśli natomiast napastnik skoczy wystarczająco daleko, by próbować trafić przeciwnika, wykonuje test Zręczność + Bójka. W razie niepowodzenia ląduje w miejscu, do którego chciał doskoczyć (jeśli tylko wystarczy mu sukcesów). Zadane w ten sposób rany są obrażeniami prawdziwymi.

Zamiast ciąć pazurami można próbować ciosu pięścią – w takim przypadku ilość obrażeń równa jest Sile napastnika i nie są to rany prawdziwe. Tę wersję manewru mogą wykonać garou w formie crinos i glabro.

Kto może wykorzystywać: crinos.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 8; **Obrażenia:** Siła + 2; **Działania:** 2

● **Obdarcie ze skóry:** Napastnik zadaje cios łapą i pazurami przebija się przez futro przeciwnika, warstwa po warstwie zdzierając grubą, chroniącą przed obrażeniami skórę. W ten sposób nie tylko zadaje rany (ilość obrażeń określa się w normalny sposób, przy czym są to obrażenia prawdziwe), ale także osłabia osłonę wroga: za każde dwa stracone poziomy Stanu Zdrowia (przed rzutem na wyparowanie) zaatakowany traci jedną kostkę z późniejszych testów wyparowania. Sytuacja taka utrzymuje się, aż ranny albo wyleczy obrażenia (w przypadku uszkodzenia naturalnej zbroi, czyli futra i skóry), albo zdobędzie nowy pancerz.

Manewr ten stosuje się najczęściej jako element taktyki walki watahy: jeden z garou stara się obedrzeć przeciwnika ze skóry, by w ten sposób ułatwić atak swym towarzyszom.

Kto może wykorzystywać: crinos, hispo.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 8; **Obrażenia:** Siła + 1 + Specjalne; **Działania:** 2

Podcięcie ścięgien: Garou zatapia kły w nodze/tylnej łapie wroga i wyszarpuje mu ścięgna i tym samym pozbawia go możliwości poruszania się. Jeśli atak zostanie uwieńczony powodzeniem, dwunożna ofiara nie jest w stanie chodzić, zaś czworonogi poruszają się w najlepszym wypadku o połowę wolniej. Zadane w ten sposób rany są obrażeniami prawdziwymi.

Kto może wykorzystywać: crinos, lupus.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 8; **Obrażenia:** Siła + Specjalne; **Działania:** 1

● **Rozdrażnienie:** Bohater zaczyna poszczekiwać, warczeć, podskakiwać i na wszelkie możliwe sposoby nabijać się z przeciwnika, chcąc go zdekoncentrować – tarza się po ziemi, skacze wysoko w powietrze, wykrzykuje najwymyślniejsze obelgi… Każde dwa sukcesy odniesione w teście pozwalają mu o jedną kostkę zmniejszyć Pulę Kostek wroga przy jego następnym działaniu. Efekty kilku manewrów Rozdrażnienia (jeśli więcej niż jedna osoba obierze sobie tę samą ofiarę) sumują się, toteż udaje się czasem zupełnie zdezorientować i sparaliżować wroga. Jeśli jednak któremuś z wyszydzających go osobników test Rozdrażnienia nie powiedzie się, w tej turze dalsze próby nie mają na niego żadnego wpływu.

Ofiary tego manewru mogą wykonywać tylko takie działania, przy których nie są potrzebne żadne rzuty kośćmi (mogą jednak w dalszym ciągu robić uniki). Ośmieszony w ten sposób garou wykonuje test Szału.

Jeśli gracz wyjątkowo dobrze odegra manewr, Narrator może nagrodzić go dodatkowymi kostkami w rzucie ataku.

Kto może wykorzystywać: homid, lupus.

Test: Oddziaływanie + Ekspresja; **Trudność:** Spryt przeciwnika; **Obrażenia:** brak; **Działania:** 1

● **Wymykanie się:** Na cały ten „manewr" składają się wszelkiego rodzaju skoki, piruety, pady i balansowanie ciałem, które mają służyć uniknięciu uszkodzeń ciała

w walce. Wykonując go nie zadaje się przeciwnikowi ran, za to każdy sukces pozwala „zabrać" jeden z sukcesów rywala w rzucie ataku. Wymykanie się jest pod wieloma względami podobne do klasycznego uniku, tyle że podstawą testu jest Spryt zamiast Zręczności. Istotą manewru jest tym razem nie tyle uskoczenie przed spadającym ciosem, ile przechytrzenie lub oszukanie przeciwnika. Nie wolno jednak zrezygnować z zaplanowanego działania, by spróbować się wymknąć – w takiej sytuacji pozostaje tylko zwyczajny unik.

Kto może wykorzystywać: homid, lupus.

Test: Spryt + Uniki; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** brak; **Działania:** 1

• **Zaciśnięcie szczęk:** Wykonujący ten manewr bohater unieruchamia przeciwnika w uścisku swych potężnych szczęk, przyciskając go do ziemi. Nie zadaje mu przy tym ran, choć wykonuje się normalny rzut (Siła +1): do powalenia i unieruchomienia wroga potrzebna jest liczba sukcesów przewyższająca jego Siłę. Chwyt można utrzymywać przez kilka kolejnych tur, ale ofiara ma prawo próbować się uwolnić.

Aby tego dokonać, wykonuje test Siła + Wysportowanie (trudność równa Zastraszanie +4 napastnika) – potrzeba tyle sukcesów, o ile liczba sukcesów napastnika przewyższyła Siłę schwytanego. Nawet jeśli obie wartości będą równe, schwytanemu udaje się uwolnić, ale odnosi przy tym normalne (i to prawdziwe) obrażenia, gdyż siłą wyrywa się z kłów wroga.

Im dłużej trwa uścisk na szyi ofiary, tym trudniej będzie jej się wyrwać: trudność próby wzrasta w każdej turze (po pierwszej) o jeden.

Manewru tego możemy próbować tylko wówczas, gdy znajdujemy się

Bójka

Manewr	Test	Trudność	Obrażenia	Działania
Cios pięścią	Zręczność + Bójka	6	Siła	1
Kopnięcie	Zręczność + Bójka	7	Siła +1	1
Pazury	Zręczność + Bójka	6	Siła +2**	1
Pochwycenie	Zręczność + Bójka	6	Siła	1
Uderzenie ciałem	Zręczność + Bójka	7	Specjalne	1
Ugryzienie	Zręczność + Bójka	5	Siła +1**	1
Manewry specjalne*				
Cięcie w przelocie	Zręczność + Bójka	8	Siła +2**	2
Obdarcie ze skóry	Zręczność + Bójka	8	Siła + 1 + Specjalne **	2
Podcięcie ścięgien	Zręczność + Bójka	8	Siła + Specjalne**	1
Rozdrażnienie	Oddziaływanie + Ekspresja	Spryt przeciwnika +4	brak	1
Wymykanie się	Spryt + Uniki	6	brak	1
Zaciśnięcie szczęk	Zręczność + Bójka	6	Specjalne	1

* Bohater, który wpadnie w Furię, nie może wykonywać tych manewrów.

** Obrażenia prawdziwe.

za plecami przeciwnika lub na jego grzbiecie – wtedy w pełni wykorzystuje się przewagę masy.

Przykład: Srogi Dla Wrogów, Ahroun z Pomiotu Fenrisa, wgryza się w ciało Mięczaka i uzyskuje pięć sukcesów. Mięczak ma 3 Siły, czyli Srogi Dla Wrogów przebił go o dwa sukcesy i powalił na ziemię. W następnej turze paskudny Gnatożuj usiłuje się uwolnić. Trudność testu, jaki wykonuje, wynosi 8 (bo Srogi Dla Wrogów ma 4 Zastraszania) – udaje mu się uzyskać dwa sukcesy, czyli minimum niezbędne do przełamania uścisku (tyle wcześniej uzyskał Fenris). Ze względu na to, że ma zaledwie minimalną liczbę sukcesów wymaganą dla powodzenia próby, musi teraz wyparować obrażenia, jakie odniesie, wyszarpując się ze szczęk Srogiego, lub stracić dwa poziomy Stanu Zdrowia.

Kto może wykorzystywać: crinos, lupus.

Test: Zręczność + Bójka; **Trudność:** 6; **Obrażenia:** Specjalne; **Działania:** 1

Pancerz

Bohater zaopatrzony z pancerz zyskuje dodatkowe kostki do rzutu na wyparowania. Różne rodzaje opancerzenia charakteryzują się różną skutecznością, czyli liczbą dodatkowych kości. Niektóre pancerze ograniczają zdolność poruszania się, a co za tym idzie – utrudniają testy Zręczności (trudność wszystkich testów, w których wymagana jest Zręczność, zwiększa się o tyle, ile wynosi podany w tabeli modyfikator).

Walka w stylu wolnym (zasady opcjonalne)

Narrator musi zachować sporą elastyczność w sterowaniu procesem walki – w końcu nie ma reguł, które potrafiłyby w pełni oddać złożoność sytuacji na polu bitwy. Jeśli w czasie gry wyniknie potrzeba zastosowania nowych, nie opisanych powyżej manewrów, należy pozwolić graczom na wymyślenie nowych, stosownych do okoliczności. Gracze zaś ze swojej strony powinni pa-

Pancerz

Klasa	Skuteczność	Modyfikator
Klasa pierwsza (wzmocniona odzież)	1	0
Klasa druga (pancerny T-shirt)	2	0
Klasa trzecia (kamizelka)	3	1
Klasa czwarta (kaftan)	4	1
Klasa piąta (pełny pancerz)	6	2

miętać, że to Narrator jest ostatecznym arbitrem, a jego decyzje nie podlegają dyskusji.

Jeśli takie rozluźnienie zasad miałoby doprowadzić do kłótni lub nadmiernie spowolnić rozgrywkę, lepiej pozostać przy standardowych, opisanych przed chwilą manewrach. Są one wystarczająco zróżnicowane, by ogarnąć większość sytuacji w trakcie walki. Walka w stylu wolnym ma jedynie dodać grze głębi, a nie doprowadzić do konfliktu na linii Narrator – gracze.

Poniżej znajdziecie garść wskazówek, które mogą się przydać przy opracowywaniu nowych manewrów. Reguły te są opcjonalne, więc początkujący Narratorzy nie muszą się nimi przejmować i mogą poczekać, aż w pełni opanują podstawowe zasady.

Rzuty kostkami: Przy każdym manewrze powinniśmy mieć do czynienia tylko z dwoma rzutami określającymi jego wynik, czyli powodzenie ataku i zadane obrażenia. Wyjątkiem jest tu manewr oparty na ruchu (patrz niżej).

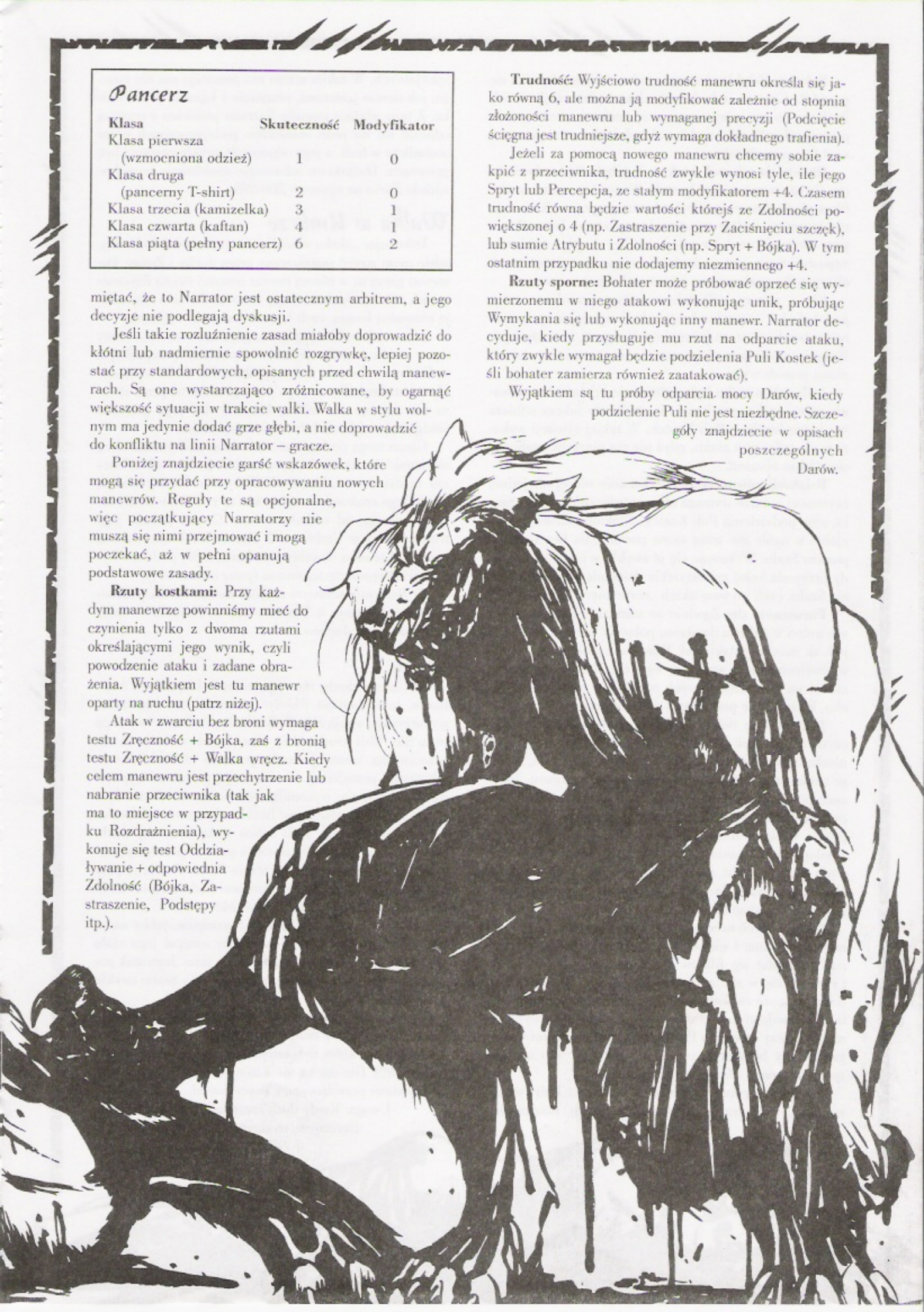
Atak w zwarciu bez broni wymaga testu Zręczność + Bójka, zaś z bronią testu Zręczność + Walka wręcz. Kiedy celem manewru jest przechytrzenie lub nabranie przeciwnika (tak jak ma to miejsce w przypadku Rozdrażnienia), wykonuje się test Oddziaływanie + odpowiednia Zdolność (Bójka, Zastraszenie, Podstępy itp.).

Trudność: Wyjściowo trudność manewru określa się jako równą 6, ale można ją modyfikować zależnie od stopnia złożoności manewru lub wymaganej precyzji (Podcięcie ścięgna jest trudniejsze, gdyż wymaga dokładnego trafienia).

Jeżeli za pomocą nowego manewru chcemy sobie zakpić z przeciwnika, trudność zwykle wynosi tyle, ile jego Spryt lub Percepcja, ze stałym modyfikatorem +4. Czasem trudność równa będzie wartości którejś ze Zdolności powiększonej o 4 (np. Zastraszenie przy Zaciśnięciu szczęk), lub sumie Atrybutu i Zdolności (np. Spryt + Bójka). W tym ostatnim przypadku nie dodajemy niezmiennego +4.

Rzuty sporne: Bohater może próbować oprzeć się wymierzonemu w niego atakowi wykonując unik, próbując Wymykania się lub wykonując inny manewr. Narrator decyduje, kiedy przysługuje mu rzut na odparcie ataku, który zwykle wymagał będzie podzielenia Puli Kostek (jeśli bohater zamierza również zaatakować).

Wyjątkiem są tu próby odparcia mocy Darów, kiedy podzielenie Puli nie jest niezbędne. Szczegóły znajdziecie w opisach poszczególnych Darów.



Sukcesy: Zwykle wystarcza jeden sukces, aby atak się powiódł. Czasem jednak potrzebna będzie większa ich liczba – co ma miejsce np. przy próbach pochwycenia przeciwnika: liczba uzyskanych sukcesów musi przewyższyć Siłę przeciwnika.

Obrażenia (skutek ataku): Z tabeli *Bójka* dowiecie się, ile ran przynosi każdy atak. Wartość tę można modyfikować, dostosowując do konkretnego przypadku – cięcie pazurami zadaje zazwyczaj rany równe Sile +2, ale przy Obdarciu ze skóry zaledwie Sile +1, gdyż zamiarem napastnika nie jest uszkodzenie organów wewnętrznych ofiary, tylko pozbawienie jej naturalnego pancerza.

Kły i pazury wilkołaków zadają prawdziwe rany, podobnie jak naturalna broń (zęby i szpony) innych nadnaturalnych stworzeń (wampirów Gangreli, fomorów itp.). Rany spowodowane ukąszeniami zwierząt nie są obrażeniami prawdziwymi.

Jeśli celem ataku było ogłupienie lub zdezorientowanie przeciwnika, przyjmuje się, że każdy sukces odbiera mu jedną kostkę z Puli Kostek. W takiej sytuacji wykonuje się tylko rzut ataku, gdyż nie ma potrzeby osobnego określania obrażeń.

Działania równoczesne: Wykonanie więcej niż jednej czynności w turze wymaga albo poświęcenia punktu Szału, albo podzielenia Puli Kostek. Niektóre manewry specjalne w ogóle nie mają szans powodzenia bez wydania punktu Szału. Wykonuje się je zwykle w momencie, kiedy przypada kolej na wszystkie działania wynikłe z użycia Szału, czyli po wszystkich „normalnych" działaniach.

Poruszanie się: Zgodnie ze standardowymi regułami nie wolno w jednym działaniu połączyć ruchu i ataku. Są jednak manewry, takie jak Uderzenie ciałem czy Cięcie w przelocie, które stanowią wyjątek. Narrator może zezwolić na powstanie nowych manewrów opartych na ruchu, kierując się poniższymi wskazówkami.

Jeśli bohater dokonuje jakiegoś akrobatycznego wyczynu (długi skok, zeskok z rozbujanego żyrandola itp.), niezbędny będzie test Zręczność + Wysportowanie, którego trudność zależy od stopnia złożoności manewru. Trudność prostego testu, określającego dystans przebyty jednym skokiem, wynosi 3 (patrz *Skoki*, strona 212), zaś przy próbie wyskoczenia z pędzącego pociągu czy zeskoku z galopującego konia może sięgnąć 9. Jeśli bohater nie wyda punktu Szału, musi podzielić Pulę Kostek między akrobację i atak. Narrator powinien tu przy każdej sposobności stosować Zasadę Automatycznego Sukcesu.

Od opisanych tu reguł są wyjątki, służące wprowadzeniu dramatyzmu i większej dynamiki akcji. Jeśli np. garou naoglądał się filmów z gatunku płaszcza i szpady i ćwiczył się w naśladowaniu wyczynów ich bohaterów, Narrator może zezwolić na połączenie zeskoku z rozhuśtanego kandelabru z atakiem bez konieczności wydawania Szału czy dzielenia Puli Kostek; może również domagać się, by bohater opanował tę zdolność jako manewr specjalny (patrz *Manewry specjalne*).

Furia: Najogólniej rzecz biorąc, bohater, który wpadł w furię, nie może próbować żadnych manewrów specjalnych. W takim stanie nie pozostaje mu nic innego, jak darcie pazurami, szarpanie i kąsanie przeciwnika. Z tego właśnie powodu Narrator powinien z rezerwą odnosić się do prób manewrów podejmowanych przez osobników w furii, a jego odpowiedź zwykle powinna być przecząca. Dodatkowe informacje znajdziecie w podrozdziale *Furia* na stronach 200-201.

Walka w Umbrze

Dokonując „skoku w bok" garou przechodzi do Umbry, gdzie może zostać zaatakowany przez duchy i Zmory. Ponieważ garou są w równej mierze istotami świata fizycznego, jak i świata duchów, mogą zadawać duchom rany swoją naturalną bronią, czyli łapami, pazurami i zębami.

Jest to zdolność wyjątkowa, gdyż nie wszystkie istoty są w stanie zranić ducha – uwięziony przypadkiem w Umbrze człowiek, który spróbowałby zadać cios duchowi, stwierdziłby, że jego pięść przechodzi przez stwora nie czyniąc mu żadnej krzywdy. Do tego potrzeba umagicznionej broni lub magicznego ataku.

Garou mogą posługiwać się bronią, jeśli jednak chcą nią zranić ducha, trzeba ją uprzednio poddać określonemu mistycznemu obrzędowi. Wszystkie fetysze nadają się do tego znakomicie, także klaive'y. Uaktywnienie fetysza wymaga od wilkołaka testu Gnozy, jednak jego trudność jest w Umbrze o 2 niższa. Do Umbry można przenieść ze sobą dowolny przedmiot, który poddano Rytuałowi *Przypisanie talizmanu* (patrz strona 144).

W *Rozdziale siódmym* znaleźć można bardziej szczegółowe informacje o Umbrze, zaś w *Dodatku* – opisy przykładowych duchów.

Duchy

W Umbrze duchy nie mają żadnych Fizycznych Atrybutów, toteż zamiast walczyć pazurami czy pięściami, wykorzystują swoją Siłę Woli i Szał. „Trafienie" wymaga testu Siły Woli (trudność 6) – każdy sukces oznacza dla przeciwnika utratę jednego poziomu Stanu Zdrowia (obrażenia prawdziwe). Garou mogą próbować wyparować te obrażenia, wykonując test Gnozy (trudność 6) – liczba sukcesów równa jest liczbie wyparowanych poziomów Stanu Zdrowia. Jeśli celem ataku jest inny duch, napastnik zadaje mu obrażenia w postaci jednego punktu Mocy za każdy sukces w teście Szału. Pomocne przy rozstrzyganiu starć między duchami będzie zestawienie *Walka: tabela zbiorcza* na stronie 246.

Mimo że duch może sprawiać wrażenie, jakby zadawał przeciwnikowi ciosy łapami czy szarpał jego ciało pazurami, rzeczywistość jest zupełnie inna. Jego atak polega na wykorzystaniu mocy najczystszego Szału; zwykle krąży wokół wroga.

Duchy nie mogą wyparowywać obrażeń i odnoszą tyle ran, ile wynika z rzutu przeciwnika. Wyjątkiem są te spośród nich, które dysponują Zaklęciem *Zbroja* (patrz strona 182). Dla ducha nie istnieje rozróżnienie między obrażeniami prawdziwymi i zwyczajnymi.

Uwaga: Kiedy duch materializuje się w świecie fizycznym, wykorzystuje do walki Atrybuty i Zdolności właściwe swojej materialnej

formie. Dzięki temu starcie rozgrywa się zgodnie ze standardowymi regułami (patrz Zaklęcie *Materializacja* na stronie 182).

Manewry garou

Wilkołaki atakujące duchy w Umbrze mogą stosować dowolne manewry ofensywne. Stopień trudności normalnego (fizycznego) ataku w królestwie duchów zwiększa się o 1. Kiedy np. Zgrzytacz rzuci się z pazurami na Zmorę, wykonuje test Zręczność + Bójka o trudności równej 7, a nie 6, jak w świecie fizycznym. Nie ulegają natomiast zmianie zasady obowiązujące przy manewrach w rodzaju Rozdrażnienia, gdyż ich celem nie jest wyrządzenie przeciwnikowi krzywdy, a tylko podziałanie mu na nerwy.

Każdy test manewru, którego trudność zależy od Atrybutu (np. od Sprytu wroga), zastępuje się testem Siły Woli ducha bez żadnych modyfikatorów.

Kolejny przykład: Zgrzytacz, próbując uniknąć ataku Skraga, stosuje manewr Wymykania się. Zwykle trudność takiej próby wyznacza się dodając 4 do Sprytu napastnika, ale Skrag nie ma takiego Atrybutu jak Spryt. Wobec tego trudność manewru jest równa 6 (Skrag ma 6 punktów Siły Woli, a żadnych dodatkowych modyfikatorów nie stosujemy).

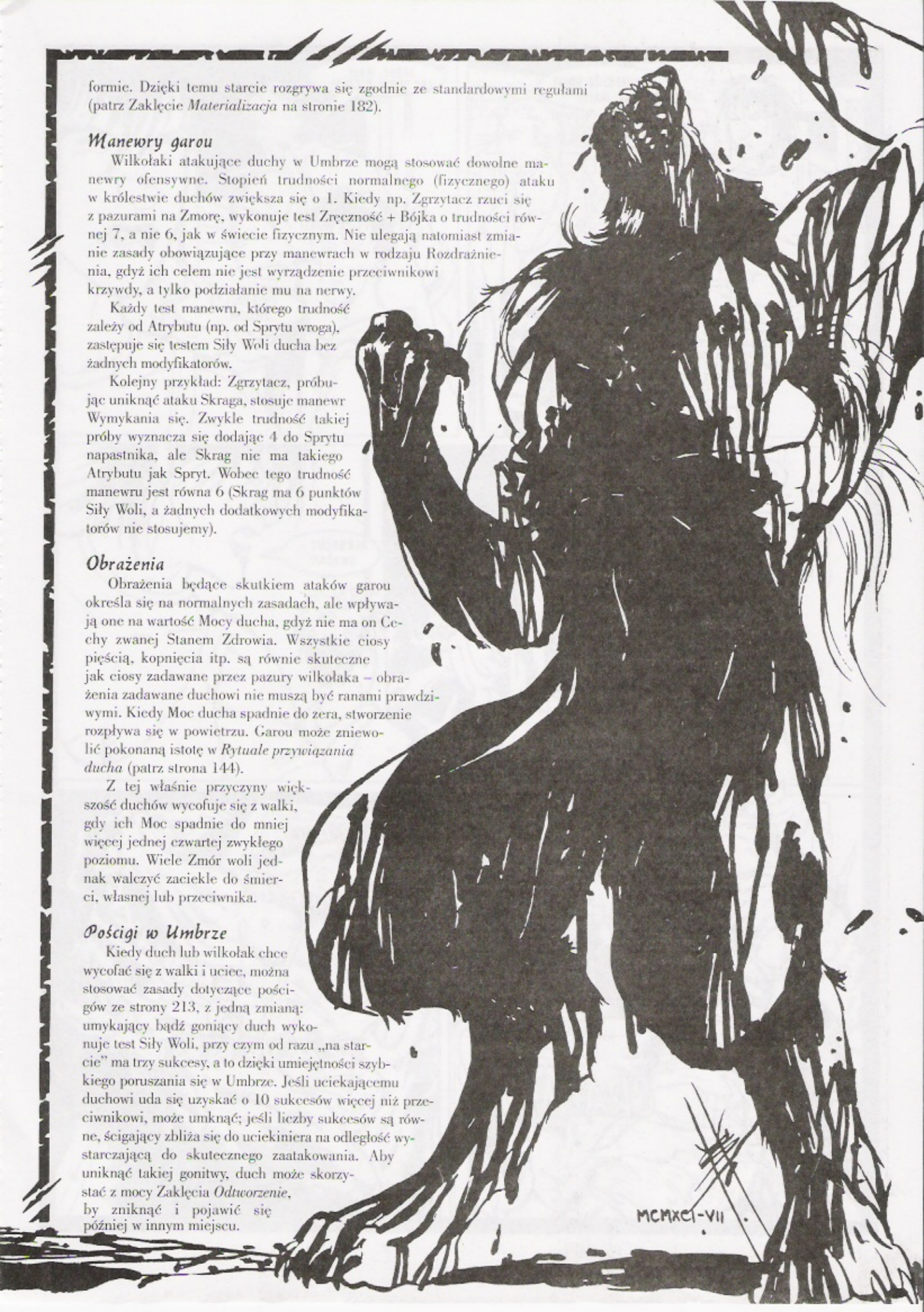
Obrażenia

Obrażenia będące skutkiem ataków garou określa się na normalnych zasadach, ale wpływają one na wartość Mocy ducha, gdyż nie ma on Cechy zwanej Stanem Zdrowia. Wszystkie ciosy pięścią, kopnięcia itp. są równie skuteczne jak ciosy zadawane przez pazury wilkołaka – obrażenia zadawane duchowi nie muszą być ranami prawdziwymi. Kiedy Moc ducha spadnie do zera, stworzenie rozpływa się w powietrzu. Garou może zniewolić pokonaną istotę w *Rytuale przywiązania ducha* (patrz strona 144).

Z tej właśnie przyczyny większość duchów wycofuje się z walki, gdy ich Moc spadnie do mniej więcej jednej czwartej zwykłego poziomu. Wiele Zmór woli jednak walczyć zaciekle do śmierci, własnej lub przeciwnika.

Pościgi w Umbrze

Kiedy duch lub wilkołak chce wycofać się z walki i uciec, można stosować zasady dotyczące pościgów ze strony 213, z jedną zmianą: umykający bądź goniący duch wykonuje test Siły Woli, przy czym od razu „na starcie" ma trzy sukcesy, a to dzięki umiejętności szybkiego poruszania się w Umbrze. Jeśli uciekającemu duchowi uda się uzyskać o 10 sukcesów więcej niż przeciwnikowi, może umknąć; jeśli liczby sukcesów są równe, ścigający zbliża się do uciekiniera na odległość wystarczającą do skutecznego zaatakowania. Aby uniknąć takiej gonitwy, duch może skorzystać z mocy Zaklęcia *Odtworzenie*, by zniknąć i pojawić się później w innym miejscu.



MÓWIŁEŚ, ŻE GDZIE SĄ, MAŁY?
TRZEBA ZEJŚĆ TYMI SCHODAMI. A POZA TYM NIE JESTEM JUŻ ŻADEN MAŁY
JASNE, MAŁY. JAK SOBIE ŻYCZYSZ.
ŚMIERDZI TU ŻMIJEM...
DOBRA. ZEJDĘ PIERWSZY, A WY CHODŹCIE ZA MNĄ.
ALBRECHT – UWAŻAJ!
CHOLERA!
CRAUNCH!
GRRRRRR
FFTHKK!
RAWKK!

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Gracze spotkali się u Andrzeja na sesji **Wilkołaka**. Bohaterami opowieści są: Evan (którego prowadzi Joanna), młody Filodoks z plemienia Wendigo, dla którego bycie garou to wciąż nowość; Lord Albrecht (grany przez Michała), Srebrny Kieł, Ahroun, skłócony z własnym plemieniem (to sprawa honoru) oraz Mari (grana przez Artura), Teurg z plemienia Czarnych Furii, równie skuteczna w walce, jak w dogadywaniu się z duchami. Razem tworzą watahę, powstałą przy okazji przeżytego przez Evana *Rytuału Przejścia* (patrz *Dziedzictwo*, komiks na początku i końcu podręcznika). Mari i Albrecht zapomnieli (przynajmniej chwilowo) o wzajemnej niechęci, której przejawy mogliście podziwiać przez większą część niniejszego rozdziału. Dzięki zdolnościom regeneracyjnym Mari po starciu pozostała zaledwie nieznaczna blizna.

Andrzej, który jest Narratorem kroniki, osadził jej akcję w Nowym Jorku, wykorzystując opis caernu w Central Parku z *Dodatku* (na stronach 276-288). A oto jak przedstawia się sytuacja: Evan, zasłyszawszy plotki o pojawieniu się Zmór w sąsiedztwie caernu, postanowił, niezbyt mądrze, sam zbadać sprawę. Rzeczywiście, w niewielkim magazynie udało mu się odnaleźć Zmorę, ale przy okazji odkrył, iż piwnica służy innym Zmorom jako schronienie, w którym mogą się rozmnażać. Z trudem zdołał uciec. Pobiegł do parku, gdzie znalazł Albrechta i Mari, po czym poprowadził ich na miejsce, by pomogli mu unicestwić ohydne stwory. Ale teraz Zmory czekają na nich. Bohaterowie zbliżają się do miejsca, które wskazał Evan, lecz nie wiedzą, co ich czeka...

W chwili, gdy wchodzą do magazynu, Albrecht i Evan są w postaci homid, zaś Mari dokonała przemiany w glabro.

Mari wykorzystuje swój Dar o nazwie *Wyczucie Żmija*. Artur wykonuje za Mari test Percepcja (3) + Okultyzm (również 3, co razem daje sześć kostek). Andrzej określa test jako łatwy, gdyż w tym miejscu Zmory się rozmnażają – stopień trudności równy jest 5. Artur rzuca 6, 7, 3, 5, 8, 6 – pięć sukcesów. Ten godny uwagi wynik pozwala Mari wyczuć czającą się na schodach Zmorę.

Artur, prowadzący Mari, wykrzykuje ostrzeżenie pod adresem bohatera Michała, Albrechta. Jednak Artur uważa, że ostrzeżenie przyszło zbyt późno, aby Albrecht mógł zadziałać jako pierwszy...

Michał decyduje się wydać punkt Szału, dzięki czemu Albrecht bez chwili zwłoki przybiera postać crinos.

Zmora, która okazuje się być zmaterializowanym Skragulcem (Skragulec ma moc o połowę mniejszą niż Skrag; patrz strona 272), atakuje Albrechta. Andrzej wykonuje za nią test Siły Woli (5), którego trudność równa jest 6. Uzyskuje trzy sukcesy – udało mu się trafić. Następnie wykonuje test Szału (7), stopień trudności 6 – i uzyskuje cztery sukcesy. Albrecht musi teraz wyparować zadane obrażenia, gdyż w przeciwnym wypadku straci cztery poziomy Stanu Zdrowia. Michał wykonuje test Wytrzymałości (trudność 6): trzy sukcesy, co ogranicza rany do jednego poziomu Stanu Zdrowia. Zaznacza to na karcie Albrechta jako prawdziwe obrażenia – zadała je istota nadnaturalna.

Teraz Albrecht atakuje Wielkim Klaivem (patrz strona 232). Michał wykonuje test Zręczność (3) + Walka Wręcz (5; razem osiem kości) o trudności równej 7. Udaje mu się osiągnąć dwa sukcesy, czyli atak zakończył się trafieniem. Teraz czas na określenie obrażeń: Siła (8 jako crinos) + 4 (łącznie 12 kostek!) – i mamy dziesięć sukcesów. Skragulec próbuje wyparowywać obrażenia, wykonując test Wytrzymałości (przybrał formę materialną), ale próba kończy się niepowodzeniem. Traci 10 poziomów Stanu Zdrowia, a ponieważ są to obrażenia prawdziwe, traci również 10 punktów Mocy (początkowo miał 15, więc jeszcze 5 mu zostało).

UCIEKŁA!
DO UMBRY! ZARAZ JĄ DORWĘ!
NIE! JEST ICH WIĘCEJ!
DO DIABŁA!
SSSS

Ze względu na to, że Skragulec stracił więcej poziomów Stanu Zdrowia niż miał, traci materialne ciało i znika ze świata fizycznego.

Mari wykonuje „skok w bok": Artur wykonuje test Gnozy (7). Trudność testu równa jest wartości Bariery w tym miejscu, czyli 6 (jest osłabiona po przejściu Zmory). Pięć sukcesów pozwala Mari natychmiast znaleźć się w świecie duchów (patrz tabela na stronie 175).

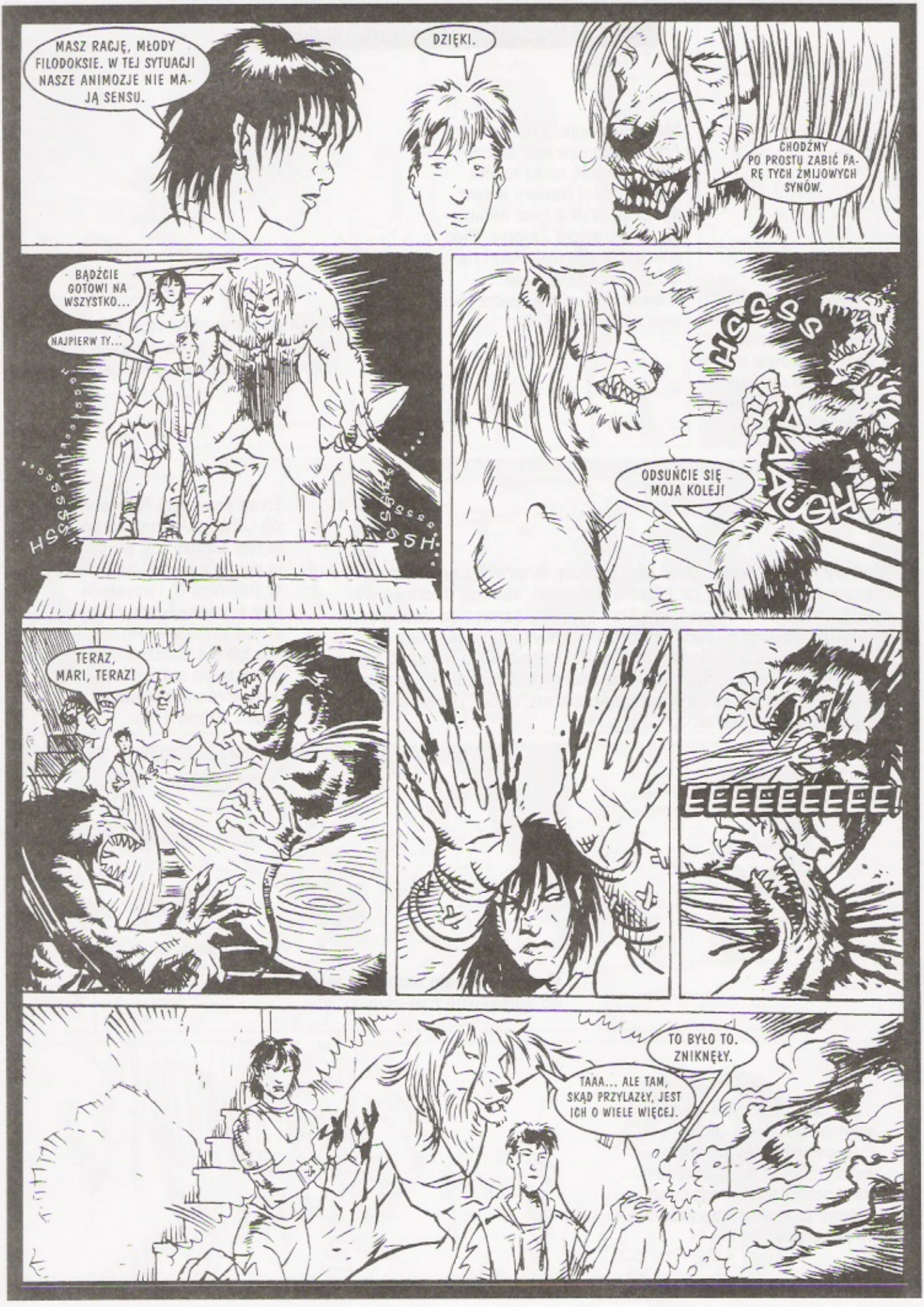
Trafia do Penumbry, czyli tej części świata duchów, która znajduje się najbliżej naszej rzeczywistości.

Mari wymierza Skragulcowi cios pięścią: Artur wykonuje test Zręczność (4) + Bójka (5; łącznie 9 kostek), którego trudność wynosi 6 (manewr Cios pięścią). Trzy sukcesy oznaczają trafienie, więc Artur sprawdza zadane obrażenia, wykonując test Siły (5 w formie glabro) o trudności równej 6. Udaje mu się uzyskać pięć sukcesów (to prawdziwa rzadkość przy pięciu kostkach)! Zmora, która nie może wyparowywać tych obrażeń, traci 5 punktów Mocy i zostaje zniszczona.

Evan prowadzi Albrechta do Umbry. Joanna wykonuje test Gnozy (6), porównuje wynik z wartością Bariery (również 6) i uzyskuje trzy sukcesy – natychmiastowe przejście. Albrecht ma tylko 4 Gnozy i mógłby nie przebić się tak łatwo, więc Evan mu pomaga (patrz strona 175).

Gracze dają się wciągnąć w nieco agresywne *role-playing*...

...po czym zaczyna się pojedynek spojrzeń. Jeśli Evanowi nie uda się ich powstrzymać, w następnej turze Andrzej każe im rzucać kośćmi (zgodnie z zasadami ze strony 219).


MASZ RACJĘ, MŁODY FILODOKSIE. W TEJ SYTUACJI NASZE ANIMOZJE NIE MAJĄ SENSU.
DZIĘKI.
CHODŹMY PO PROSTU ZABIĆ PARĘ TYCH ŻMIJOWYCH SYNÓW.
BĄDŹCIE GOTOWI NA WSZYSTKO...
NAJPIERW TY...
HSSS

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Michał i Artur decydują, że ich bohaterowie posłuchają Evana i wycofają się, zanim sprawy zajdą za daleko.

Albrecht postanawia wykorzystać Dar *Pełgający płomień*, jedną z mocy danych Srebrnym Kłom. Wydaje punkt Siły Woli, dzięki czemu energia Daru zostaje wyzwolona, a ponieważ wydarzyło się to niespodziewanie, Zmory zostają na jedną turę oślepione.

Joanna również decyduje się skorzystać z jednego ze swych plemiennych Darów – *Porywistego wiatru*. Mówi Andrzejowi, że Evan spróbuje poderwać Zmory w powietrze, żeby Mari mogła je zaatakować zanim opadną na ziemię. Wydaje punkt Siły Woli, po czym wykonuje test Zręczność (3) + Okultyzm (2; w sumie pięć kostek), którego trudność wynosi 6. Uzyskuje dwa sukcesy. Zgodnie z decyzją Andrzeja, Zmory, zdezorientowane rozbłyskiem światła, zostają na jedną turę porwane podmuchem wichru w powietrze.

Artur oznajmia, że Mari wydaje punkt Szału i podejmuje dodatkowe działanie: używa Daru Czarnych Furii zwanego *Żądła osy* i wystrzeliwuje w Zmory pazury z obu dłoni. Zazwyczaj nie wolno wykorzystać tej formy ataku powtórnie, dopóki pazury nie zregenerują się, ale tutaj Anrzej zezwala na „strzał z obu luf", gdyż Artur wydał punkt Szału, a poza tym wszyscy się dobrze bawią. Artur wykonuje test Zręczność + Bójka (razem 9 kostek), którego trudność równa jest 6. Trzy sukcesy oznaczają trafienie...

Artur rzuca teraz dwukrotnie, sprawdzając, jakie rany Mari zadała każdej ze Zmór: Siła (6) + 2 (pazury; łącznie 8 kostek). Uzyskuje sześć sukcesów w jednym i pięć w drugim teście! Andrzej, chcąc przyspieszyć rozwój akcji, stwierdza, że Zmory zostały zniszczone.

Andrzej troszkę naciągnął tu zasady, gdyż Skragulcom powinno zostać jeszcze trochę Mocy, dzięki czemu mogłyby jeszcze jakiś czas walczyć – ale jest to jego święte prawo jako Narratora. Prawdziwa opowieść zacznie się w piwnicy, gdzie bohaterowie zejdą za chwilę, a dobrze byłoby z tym skończyć, nim zapadnie noc...

Walka: Tabela zbiorcza

Faza pierwsza: Inicjatywa

- Test Spryt + Czujność (trudność 4). Zwycięzca deklaruje swoje zamiary jako *ostatni* (po usłyszeniu, co planują inni), zaś przystępuje do ich realizacji jako *pierwszy*.
- Gracze deklarują podziały Puli Kostek, jeśli planują więcej niż jedno działanie.
- Gracze deklarują wydawanie punktów Szału (ich liczba nie może przekroczyć wartości Zręczności).

Faza druga: Atak

- Przy próbach ostrzału wykonuje się test Zręczność + Broń Palna.
- W walce wręcz (z bronią) wykonuje się test Zręczność + Walka Wręcz.
- Podczas bójki (walka w zwarciu bez broni) wykonuje się test Zręczność + Bójka.
- Unik: Wykonuje się test Zręczność + Uniki. Bohater może w dowolnym momencie poświęcić całą Pulę Kostek lub jej część i spróbować uniku. Każdy sukces w teście zmniejsza o jeden liczbę sukcesów uzyskanych przez przeciwnika.

Faza trzecia: Rozstrzygnięcie

- Rzut określający ilość obrażeń, zależnie od rodzaju manewru lub broni (trudność 6).
- Wyparowanie obrażeń, czyli test Wytrzymałości (trudność 6).

Rozszerzenia uniwersalne

- **Zmiana zadeklarowanych działań:** Trudność zwiększa się o jeden.
- **Unieruchomienie:** Trudność trafienia w unieruchomiony cel zmniejsza się o dwa.
- **Oszołomienie:** Kiedy liczba straconych poziomów Stanu Zdrowia przewyższa wartość Wytrzymałości, bohater został oszołomiony i w następnej turze nie może nic zrobić (wydanie punktu Szału pozwala zignorować ten efekt).

Tabela walki z duchami

Faza pierwsza: Inicjatywa

- Jak wyżej. Duchy w teście inicjatywy wykorzystują Siłę Woli.

Faza druga: Atak

- Wykonuje się test Siły Woli (trudność 6), chyba że duch posługuje się mocą Zaklęcia (wtedy należy sprawdzić opis Zaklęcia).
- Unik: Wykonuje się test Siły Woli (trudność 6) lub dzieli się Pulę Kostek należną z Siły Woli pomiędzy atak i unik.

Faza trzecia: Rozstrzygnięcie

- Wykonuje się test Szału (trudność 6) – każdy sukces oznacza utratę jednego poziomu Stanu Zdrowia (rany prawdziwe). Garou mogą próbować wyparować te obrażenia wykonując test Gnozy (trudność 6). Jeśli obiektem ataku był duch, traci jeden punkt Mocy za każdy sukces uzyskany przez napastnika.
- Wyparowania: duchy nie mogą wyparowywać obrażeń.

Figurki w Wilkołaku

W życiu każdego Narratora zdarzają się takie chwile, gdy musi wysłuchiwać skarg i utyskiwań graczy, szczególnie podczas walki: *Gdzie mój bohater? Jak daleko stoję od tego Tancerza Czarnej Spirali? Czy Pijawka jest w zasięgu strzału z kuszy? Jak to: nie widziałem fomora? Jakim cudem te Pentexowe gadziny mnie wypatrzyły? Krwawe Szczęki powinien powtórzyć swoją ostatnią akcję. Wiedziałem, że myśliwi stoją tuż obok, tylko cię nie dosłyszałem. Daj mi znać, jak się ktoś doliczy, ile Zmór jeszcze zostało.*

Czy nie brzmi to przypadkiem znajomo?

Figurki są niezwykle pomocne przy rozgrywaniu scen walki, ponieważ ułatwiają graczom i Narratorom wyobrażenie sobie przebiegu starcia. Mapa pozwala graczom samodzielnie doszukać się odpowiedzi na część pytań. Narratorowi łatwiej jest wszystkiego dopilnować i wszystko śledzić, a gra toczy się płynnie i bez przeszkód. Niektóre grupy obawiają się, że wprowadzenie figurek okaże się za trudne, a poza tym są przecież drogie, inni znów mają wrażenie, że niepotrzebnie skomplikują rozgrywkę. Jeśli plansza może pomóc uniknąć kłótni, warto poświęcić trochę czasu na jej przygotowanie. Jeśli zaś chodzi o ceny, to niezbędne żetony itp. można nabyć za niewielkie pieniądze.

Figurki mogą wnieść do sesji **Wilkołaka** sporo rozrywki. Są gracze, którzy wręcz uwielbiają, kiedy ich bohatera przedstawia nieduży, kolorowo pomalowany ludzik. Ważniejsze jednak jest to, iż dzięki figurkom łatwiej będzie wyobrazić sobie przebieg niektórych manewrów bojowych. Podobnie rzecz ma się z mapą: jeśli gracze stosują ją, umiejętności poruszania się nabierają większego znaczenia, Dary w rodzaju *Kangurzego skoku* robią znacznie większe wrażenie, większy sens mają podane przy broni zasięgi. Poza tym zniszczenie rzeczywistego obiektu lub zgładzenie przeciwnika, którego figurka jest usuwana z planszy, daje niemałą satysfakcję.

Wszystkie zasady, które znajdziecie w tym podrozdziale, traktować należy jako sugestie. Gdyby okazało się, że nadmiernie komplikują grę lub źle wpływają na stworzony nastrój kroniki, nie sięgajcie po nie. W końcu każda grupa ma własny styl gry.

Materiały

Jeśli nie możecie sobie pozwolić na zakup figurek i nie udało wam się znaleźć papieru z heksagonalną siatką, nie rozpaczajcie. Parę kawałków papieru (lub kilka kostek) i porządna linijka wystarczą, by rozegrać Wojnę Amazonek. Skala, w jakiej wykonano wszystkie figurki do **Wilkołaka**, jest następująca: 1 metr = 2,5 cm (czyli 1 cal). Kiedy bohater opuści obszar obejmowany przez mapę, można śledzić jego ruch posługując się linijką. Jeżeli będziecie robić własne figurki z papieru, pamiętajcie, że garou w formie hispo i crinos zajmuje dwa heksy (patrz *Zajmowany obszar*) i strzałkami zaznaczajcie, w którą stronę skierowana jest postać. Jeśli zamiast figurek używacie kostek, warto dobrać kości różnych kolorów i na kartce papieru zrobić ściągawkę. Aby uzyskać dodatkowy efekt dramatyczny, Narrator może odpowiednio odwracać kostki, odzwierciedlając w ten sposób odniesione przez bohatera obrażenia. Kostki i kawałki papieru nieźle sprawdzają się w scenach masowych, kiedy liczba uczestników walki przekracza liczbę posiadanych przez graczy figurek. Przezroczyste plastikowe linijki są wprost nieocenione: za ich pomocą określa się zasięg, obszar działania, pole ostrzału itp.

W większości sklepów z grami znajdziecie również figurki. **Ral Partha** wypuścił całą serię miniaturek do **Wilkołaka: Apokalipsy** i **Wampira: Maskarady**. Wśród tych przeznaczonych do **Wilkołaka** znajdziecie garou (we wszystkich formach), fomory, Tancerzy Czarnej Spirali i różne Żmijowe bestie. Większość modeli opracowanych z myślą o grach cyberpunkowych i im podobnych nadaje się na wilkołaki w formie homid, zaś dla crinos i lupusa dostępne są jeszcze inne miniaturki. Potwory ze światów *fantasy* znakomicie sprawdzają się jako Żmijowe plemię, zwłaszcza po odpowiednim potraktowaniu farbami. Zwykle wraz z figurkami można kupić farby, pędzelki i odpowiedni podkład, zresztą można ich szukać także w sklepach modelarskich.

Mapy

Kiedy będziecie dokonywali wyboru odpowiedniej mapy, upewnijcie się, że pasuje do terenu, jakiego potrzebujecie. Na dłuższą metę najbardziej opłaca się zainwestować w taką, której będziecie mogli używać wielokrotnie. W licznych sklepach z grami, podobnie jak w sprzedaży wysyłkowej, dostępne są mapy z 1-calową siatką heksagonalną. Jeśli nie uda wam się takiej znaleźć, całkiem nieźle sprawdzają się siatki kwadratowe, zaś gdyby absolutnie nic 2,5-centymetrowego nie wpadło wam w ręce, linijka pozwoli wam dowolną powierzchnię zmienić w odpowiednią dla gry scenerię.

Mapy robi się z różnych materiałów, warto więc nabyć do kompletu mazaki, których ślady dają się łatwo usunąć: do map rysowanych na celuloidzie mazaki wodne, do winylowych – mazaki do folii projekcyjnych. W sklepach z artykułami biurowymi są w sprzedaży ścieralne na sucho tablice, na których będzie można dowolnie rysować miejsce akcji (do odmierzania odległości przyda się linijka), do nich również pasują odpowiednie mazaki. Należy zawczasu upewnić się, jakie pisaki będą najlepsze do naszych celów.

Czyszczenie map to klucz do ich długowieczności, toteż należy robić to zaraz po tym, jak skończymy się nimi posługiwać. Przy zmazywaniu starych śladów z pewnością przyda się płyn do czyszczenia szkła. Jako niezłą sztuczkę, ułatwiającą wyczyszczenie najbardziej nawet wiekowych plam, polecamy zamalowanie ich nową warstwą koloru i starcie na sucho lub zmycie płynem do szyb.

Niektórzy Narratorzy przed przystąpieniem do prowadzenia gry rysują mapy poglądowe. Najlepiej nadaje się do tego papier z heksagonalną siatką 1 cm, który jest tani i łatwo dostępny. Mapa poglądowa pozwala Narratorowi przygotować spory obszar terenu bez konieczności rysowania szczegółowych planów. Skala mapy powinna być następująca: 1 heks = 1 metr. Mapy takie okazują się szczególnie przydatne, gdy objęty przez nie teren jest miejscem wielu walk lub innych wydarzeń – dlatego też warto mieć pod ręką plan macierzystego caernu watahy.

Szybkość poruszania się

Rodzaj ruchu	Przebyta odległość (w metrach na turę) dla wilkołaka w postaci				
	Homid	Glabro	Crinos*	Hispo	Lupus
Marsz	7	7	7 (9)	10	14
Trucht	12 + Zr	12 + Zr	12 (14) + Zr	x 1,5	x 2
Bieg	20 + Zr x 3	20 + Zr x 3	20 (22) + Zr x 3	x 2	x 2

* Liczby w nawiasach odnoszą się do przypadku, gdy garou w postaci crinos porusza się na czterech łapach.
x Mnożniki odnoszą się do tempa poruszania się w formie homid.
Uwaga: dla figurek 1 metr = 2,5-centymetrowy heks.

Teren

Przedsiębiorczy i pracowici gracze będą zapewne woleli stworzyć własny teren, niż zadowalać się jego mapą. Miniaturowe domki i drzewka, dostępne w sklepach dla hobbistów (głównie do makiet kolejowych), znakomicie współtworzą atmosferę pól bitewnych. Poza tym wystarczy odrobina wyobraźni, żeby parę sprzętów domowych przekształcić w elementy scenerii. Pudełka staną się budynkami, a stare samochodziki i spychacze – niezrównanymi rekwizytami. Kawałki tkanin, kartonu, tektury, nawet stare skarpetki można porwać i wykorzystać jako elementy otoczenia w grze. Prawdziwi miłośnicy figurek wyjdą zapewne na dwór i zbudują dla swoich celów piaskownicę.

Jak korzystać z map

Jeśli zdecydowaliście się używać figurek, rozstawiacie je na mapie zgodnie ze wskazówkami Narratora, na skraju lub w samym środku, zależnie od sytuacji. Niektórzy prowadzący grę rysują całe mapki przed rozegraniem sceny, inni zaś wolą rysować teren w miarę jak bohaterowie dostrzegają kolejne elementy scenerii. Pierwsza opcja jest niewątpliwie wygodniejsza, natomiast druga zapobiega przedwczesnemu odkryciu przez graczy rzeczy lub istot, o których istnieniu nie wiedzą. Narratorowi nie pozostaje nic innego, jak poeksperymentować i przekonać się, które z rozwiązań najlepiej sprawdzi się w jego grupie.

Jeśli jako Narrator rysujesz mapę już po rozstawieniu figurek na planszy, pamiętaj, że garou w postaci crinos, hispo i lupus mają niezwykle wyczulone zmysły i wilkołak jest w stanie identyfikować obiekty, kierując się doznaniami słuchowymi i węchowymi. Niezłym sposobem na uświadomienie sobie, ile informacji odbiera garou, byłoby wyprowadzenie psa na nocny spacer – zobaczycie, że odczuwa znacznie więcej od was, kiedy np. warczy na coś, czego w ciemności nie jesteście nawet w stanie dostrzec.

Pamiętajcie również, że przy rysowaniu map do gry liczy się nie tyle precyzja, co konsekwencja. Wszyscy gracze powinni mapę dobrze widzieć, w przeciwnym wypadku znika wszelka korzyść ze stosowania figurek.

Zasady

Jest parę punktów, w których zasady gry wymagają wyjaśnienia bądź dostosowania, by wytrzymały przenosiny z toczonej w wyobraźni rozgrywki na konkretny teren i figurki bohaterów. W większości są to zmiany dość drobne. Jeśli pojawią się jakieś wątpliwości, walkę należy rozegrać tak, jakbyście w ogóle nie mieli do czynienia z figurkami. Poza tym – jak zwykle: jeśli któraś z reguł wam nie pasuje, nie stosujcie jej, a jeśli w opisie zasad zabrakło czegoś, co jest wam potrzebne – uzupełnijcie je. Figurki mają za zadanie udoskonalić rozgrywkę, a nie prowadzić do utraty jej walorów.

Zajmowany obszar

Wszystkie figurki zajmują na mapie trochę miejsca, Człowiek będzie zajmował jeden heks, podobnie jak wilkołak w postaci glabro. Natomiast wilkołak w formie hispo i crinos zajmuje dwa pola, zaś jako lupus – od jednego do dwóch, zależnie od rozmiarów. Przez heks, na którym stoi garou w postaci homid bądź lupus, można przejść bez przeszkód, natomiast wilkołak w formie glabro, hispo i crinos bez reszty wypełnia swoje pole. Pokonanie takiego heksa wymaga zdolności latania, długiego skoku lub innego manewru specjalnego.

Kierunek patrzenia

W każdej chwili musi być jasne, w którą stronę zwrócone są uczestniczące w walce figurki. W większości przypadków wynika to z tego, gdzie skierowana jest głowa postaci, ale zdarzają się figurki o powykręcanych dziwacznie ciałach. Gdyby pojawiły się jakieś wątpliwości, można „przód" zaznaczać kawałkiem samoprzylepnej taśmy, co da nam pewność, że wiadomo kto co widzi, a czego nie. W normalnych okolicznościach bohater może atakować tylko tych przeciwników, którzy znajdują się przed nim, na trzech najbliższych heksach. Większość graczy w ten sposób właśnie określa sąsiadowanie postaci ze sobą, choć czasem uwzględnia się oprócz krawędzi również narożniki pól.

Kiedy garou przechodzi w inną formę, kierunek patrzenia nie ulega zmianie. W przypadku figurek, które po przemianie zajmują więcej niż jedno pole, uznaje się, że tylne łapy pozostają na pierwotnie zajmowanym heksie. Wilkołaki w postaci hispo i lupus „wyciągają się" w przód, zaś w formie crinos „rozrastają się" na boki i zajmują dodatkowy heks po prawej lub lewej stronie.

Pole widzenia postaci ma kształt trójkąta, rozciągającego się w przód od najbliższego heksa, choć na jego kształt i wielkość wpływ mają czynniki zewnętrzne, w rodzaju oświetlenia, mgły, kłębów dymu w powietrzu itp. Podobnie ograniczyć je mogą ściany, drzewa, samochody i wiele innych przeszkód. Garou, które posługują się również innymi zmysłami (np. słuchem czy węchem), odbierają wrażenia ze wszystkich kierunków. Skuteczne wykorzystanie tych zmysłów może wymagać testu Percepcja + Czujność (lub Pierwotne Instynkty, zależnie od formy, jaką przybrał wilkołak), kiedy przyjdzie nam uwzględnić np. działanie wiatru, wiszący w powietrzu swąd palonej gumy czy zagłuszający wszystko hałas ciężkiej maszynerii. Zawsze najlepiej posłużyć się zdrowym rozsądkiem.

Szybkość poruszania się

W regułach dotyczących figurek najważniejsze jest zdefiniowanie zasad poruszania się – nic przecież nie stoi na przeszkodzie, by garou wybrał przesunięcie się jako swoje główne działanie w turze. Warto zatem przed przystąpieniem do rozgrywania walki policzyć i zapisać, z jaką prędkością mogą poruszać się wszyscy jej uczestnicy. Wilkołaki mają do wyboru trzy opcje: marsz, trucht i bieg. W tabelce *Szybkość poruszania się* znajdziecie podane w metrach/heksach odległości, jakie mogą przebywać garou zależnie od formy. Po dodatkowe informacje odsyłamy do podrozdziału *Poruszanie się* na stronie 209.

Przemieszczenie się nie wymaga wykonania żadnego testu, ale poza nim nie wolno w tej samej turze podejmować innych działań. Wyjątkiem od tej reguły są niektóre manewry specjalne, w rodzaju Uderzenia ciałem i Cięcia w przelocie (patrz dalej).

Maszerujący lub truchtający bohater może na każdym polu, które przemierza, zmienić kierunek ruchu o jeden heks na prawo lub na lewo. Każda dodatkowa zmiana kierunku oznacza skrócenie przebytego dystansu o jedno pole. Wilkołak idący tyłem może poruszyć się najwyżej o 4 heksy w turze, bez względu na to, w jakiej jest postaci.

Bohater, który porusza się biegiem, może zmienić kierunek ruchu tylko raz na każde przebyte 3 pola.

Podczas jednej tury nie można zmieniać sposobu poruszania się (z marszu w trucht itp.). Postać, która w ogóle nie rusza się z miejsca, ma prawo ustawić się twarzą w dowolnie wybranym kierunku. Nie ma obowiązku wykorzystywania całego przysługującego bohaterowi ruchu, ale „zmagazynowanie" go i przeniesienie do następnej tury jest niemożliwe.

Znaczący wpływ na szybkość poruszania się ma teren, który przyjdzie bohaterowi przemierzać. Głębokie mokradła czterokrotnie zmniejszają tempo marszu i truchtu, zaś całkowicie

uniemożliwiają bieg. Na niektórych powierzchniach, np. na mokrych kafelkach, niezbędny będzie test Zręczność + Wysportowanie, by uniknąć poślizgu i wywrotki. Nachylenie terenu może zmniejszyć pokonany dystans nawet o 10 pól, podobnie zresztą jak inne przeszkody. Dla bohatera poruszającego się biegiem i usiłującego uniknąć przeszkód terenowych, test Zręczność + Wysportowanie ma stopień trudności równy 8.

Jeśli rozpędzony garou wpadnie na jakąś przeszkodę, może stracić od 1 do 3 poziomów Stanu Zdrowia (decyduje Narrator, biorąc pod uwagę prędkość nieszczęśnika i twardość/kształt obiektu). Odniesione obrażenia można wyparowywać wykonując test Wytrzymałości. Dla przykładu podajemy, że zderzenie z szybą w oknie, zakończone jej rozbiciem, przyniosłoby stratę jednego poziomu Stanu Zdrowia, zaś zderzenie rozpędzonego wilkołaka w postaci lupus z dużym dźwigiem budowlanym kosztowałoby go trzy poziomy. Uwzględnienie tego typu obrażeń pozostaje całkowicie w gestii Narratora.

Uniki i wymykanie się

Kiedy wilkołak robi unik lub próbuje wymknąć się przeciwnikowi, odsuwa się od niego lub kryje za najbliższą dostępną osłoną. W walce wręcz i w bójce udany unik pozwala bohaterowi przesunąć się o jeden heks, bez względu na wynik ataku.

Podczas ostrzału postać może przesunąć się w poszukiwaniu osłony maksymalnie o trzy pola. Trudność uniku zależy od odległości, jaką trzeba w tym celu pokonać (patrz *Uniki* na stronach 226-227). Podczas takiego manewru kierunek patrzenia postaci ulega zmianie na zgodny z kierunkiem ruchu.

Bohater podejmujący próbę Wymykania się może natomiast skierować się w dowolną stronę (w szczególności może wcale nie zmieniać kierunku patrzenia).

Walka w zwarciu

Walczący mogą wdać się w bójkę tylko wówczas, gdy zajmują sąsiadujące heksy. Jeśli jeden z nich chce zaatakować przeciwnika z boku, trudność ataku zwiększa się o 2, jeśli zaś od tyłu – o 3. Niektóre manewry wykonywane podczas walki oraz Dary mogą dodatkowo modyfikować tę sytuację.

Walka wręcz jest możliwa wtedy, gdy bohaterów dzieli nie więcej niż jedno pole. Długi oręż ręczny, w rodzaju włóczni, bicza, miecza oburęcznego bądź broni drzewcowej pozwala zaatakować z odległości dwóch heksów.

Manewry oparte na ruchu

Uderzenie ciałem i Cięcie w przelocie możliwe są tylko wówczas, gdy bohater się porusza. Chcąc wykonać pierwszy z tych manewrów trzeba się porządnie rozpędzić – nie wystarczy więc poruszanie się marszem czy truchtem. Nie znaczy to, że nie wolno w ten sposób zaatakować kogoś, kto stoi na sąsiednim polu, jednak w takim wypadku Narrator ma prawo podnieść stopień trudności manewru lub zmniejszyć Pulę Kostek napastnika. Ruch kończy się na heksie zajmowanym przez atakowanego. Nieudany manewr kończy się upadkiem na tym właśnie polu.

Wykonując Cięcie w przelocie postać przesuwa się przez heks zajmowany przez inną figurkę. Gracz określa, na którym polu chciałby wylądować i skacze: wykonuje w tym celu test Zręczność + Wysportowanie (można też zastosować Zasadę Automatycznego Sukcesu). Liczbę uzyskanych sukcesów porównuje się z wielkościami podanymi w tabeli dotyczącej skoków (strona 212). Bohater musi skoczyć w tę stronę, w którą jest zwrócony i kierunek ten nie ulega zmianie po lądowaniu.

Posiłkując się zasadami walki w stylu wolnym gracze mogą wymyślić inne manewry bojowe związane z ruchem. Wspólnie dopilnujcie tego, by były one wiarygodne, za wzór przyjmując Uderzenie ciałem, Cięcie w przelocie i Unik. Pamiętajcie o uwzględnieniu zmian kierunku patrzenia figurek. Dopóki nie okaże się, że nowy manewr całkowicie dezorganizuje walkę, bawcie się w najlepsze.

Umbra i walka z duchami

W każdej turze duch może przebyć (przelecieć) dystans równy 20 metrów + Siła Woli. Dzięki temu, że porusza się w powietrzu, może nie zwracać uwagi na przeszkody i rodzaj terenu, nad jakim leci. W Umbrze duchy atakują tylko z sąsiednich heksów, zaś po materializacji traktuje się je na równi z innymi figurkami.

Niektóre garou lubią podczas walki robić „skok z bok". Można ustawić figurki na osobnej mapie lub np. podłożyć pod nie kawałek czarnego papieru, aby przedstawić sytuację rozgrywającą się w Umbrze. Grasujące w Umbrze stwory powinno również ustawić się na odrębnej mapie lub w jakiś sposób zaznaczyć ich obecność w świecie duchów.

Malowanie figurek

Nadejdzie zapewne taka chwila, gdy postanowicie pomalować figurki. Większość ludzi podobna perspektywa przeraża, ale tak naprawdę wystarczy odrobina wiedzy i trochę praktyki.

Najpierw figurkę należy umyć, następnie spiłować zadziorki i wszelki nadmiar materiału, po czym umyć raz jeszcze. Po wysuszeniu niektórzy przyklejają dwustronną taśmą do podstawki kawałek sztywnego kartonu – będzie za co chwycić, kiedy zacznie się malowanie. Teraz czas położyć podkład, dzięki któremu farba będzie się lepiej trzymać i cały proces stanie się znacznie prostszy. Najlepiej położyć podkład barwy białej lub szarej, stosując się do załączonych do niego instrukcji i kryjąc całą miniaturkę równą warstwą. Potem należy dać jej spokojnie wyschnąć (np. przez noc – powinno wystarczyć).

Istnieje kilka rodzajów farbek nadających się do malowania figurek. Ze swej strony polecamy wodne farby akrylowe, na początek w kolorach czarnym, białym, cielistym, brązowym (nie za jasnym i nie za ciemnym) oraz niebieskim lub czerwonym. Inne dobre dla garou barwy to srebro, zieleń i szarość, natomiast dla paskudnych Żmijowych potworów zarezerwujcie purpurę, pomarańcz, żółć, czerń i zieleń. Domieszka białej lub czarnej farbki pozwala uzyskiwać odpowiednio jaśniejsze i ciemniejsze odcienie barw. Farby świetnie miesza się na plastikowych płytkach, na których po szczelnym opakowaniu można przechować je przez kilka dni.

Do malowania najlepiej nadają się nylonowe pędzelki z ostrym końcem. Warto kupić dwa: jeden średni i drugi możliwie najmniejszy. Zanurzamy w farbie (najlepiej zebranej na pokrywce pudełka) tylko sam koniuszek pędzla – zanurzenie po nasadę włosia w farbie czyni pędzelek bezużytecznym.

Najbliższe sąsiedztwo warsztatu malarskiego warto przykryć gazetami, serwetkami lub papierowymi ręcznikami, które przydadzą się również do osuszania pędzli. Przyda się zapewne kubek z wodą, najlepiej taki, z którego nikt nie będzie pił. Nie zapomnijcie o właściwym oświetleniu miejsca pracy. Z pędzlami obchodźcie się delikatnie, gdyż kruche włoski łatwo uszkodzić.

Jako pierwsze kładzie się jasne barwy, gdyż łatwiej w razie potrzeby przykryć je innym kolorem. Jeśli zdarzy wam się coś całkowicie sknocić, zmycie wodnych farb nie stanowi specjalnego problemu. W celu zapewnienia szczególnie cennemu dziełu odpowiedniej trwałości, można użyć któregoś ze sprzedawanych w sklepach z farbami utrwalaczy.

Istnieje sporo zaawansowanych technik malowania, np. rozjaśnianie czy cieniowanie – w miarę nabierania praktyki dopracujecie się z pewnością własnego stylu.

CRUNCH!
BL

Dodatek

Przeciwnicy

Fomory

Fomory to ludzie, którzy przeszli na stronę Żmija. Dzięki temu uzyskali wielką moc, ale zostali również w jakiś sposób naznaczeni lub zdeformowani. Wielu z nich to bezmyślni, zniekształceni kanibale, kryjący się po lasach i w pobliżu wysypisk śmieci. Niektórzy jednak potrafią zachować zdrowie psychiczne i normalny wygląd, i tych Żmij używa do penetrowania ludzkiego społeczeństwa.

Fomor powstaje w wyniku opętania ludzkiego ciała przez Zmorę. Najczęściej ofiara zachowuje swoją osobowość i świadomość – zostaje jedynie połączona ze złośliwym duchem. Jeśli dana osoba już wcześniej była pełna zła i zepsucia, taka unia może prowadzić do powstania prawdziwie szalonego fomora.

Pentex (patrz *Rozdział drugi*) utrzymuje cały wydział, zajmujący się tworzeniem i szkoleniem fomorów. Nazywa się on Projekt Iliada, a jego działalność polega na „rekrutowaniu" pracowników filii Pentexu i używaniu ich do potwornych doświadczeń w nadziei uzyskania nowych, wspaniałych odmian fomorów. Pentex używa tak „awansowanych" pracowników jako pierwszej linii obrony przeciwko atakom garou.

Atrybuty: Siła 3+, Zręczność 2+, Wytrzymałość 3+, Charyzma 1+, Oddziaływanie 1+, Wygląd (zazwyczaj) 0, Percepcja 2, Inteligencja 1+, Spryt 1+.

Zdolności (typowe): Bójka 1 do 3, Uniki 1, Broń Palna 1, Walka Wręcz 1 lub 2, Krycie się 1, Sztuka Przetrwania 2, Okultyzm 1.

Moce: Wszystkie fomory posiadają przynajmniej jedną ze specjalnych zdolności, „darów" uzyskanych dzięki Żmijowemu zepsuciu. Podana poniżej lista zawiera przykładowe moce, Narrator może oczywiście wymyślać własne.

Wyposażenie: Fomory Pentexu często są wyposażone w doskonały sprzęt wojskowy: karabiny maszynowe, noże bojowe, kamizelki kuloodporne, krótkofalówki itd.

Moce fomorów

Większość pospolitych fomorów posiada zaledwie trzy moce, niektórzy z nich mają ich o wiele więcej, inne mniej. Fomory stworzone przez Pentex posiadają zazwyczaj trzy do pięciu zdolności, poza Niewrażliwością na Delirium.

- **Berserker:** Fomor posiada pięć punktów Szału i może ich używać tak samo jak garou. Jest również podatny na Furię.
- **Dodatkowe kończyny:** Fomory często mają dodatkowe kończyny, zazwyczaj przybierające postać macek lub wielu czułek. Takie dodatki często wyrastają w dość widocznych miejscach, na przykład ramię potrafi wystawać z uda.
- **Głos Żmija:** Język fomora jest długi i ślimakowaty, a fomor potrafi przemawiać jeżykiem Żmija. Jeśli taki krasomówca zaczyna wyśpiewywać wersety *Mrocznej Litanii*, wszyscy w zasięgu słuchu (poza stworami Żmija) muszą wykonać test Siły Woli (trudność 8), albo stracą połowę swej Gnozy. Tej mocy można użyć tylko raz podczas spotkania przeciwko tej samej osobie. Język może również służyć do lizania przeciwników w walce, zadaje wtedy dwie kostki obrażeń.

• **Grzybny dotyk:** Wnętrze ciała fomora zostało zastąpione paskudnie śmierdzącą, grzybowatą substancją. Fomor może zakazić przeciwnika dotykając go – ofiara wykonuje test Wytrzymałości (trudność 7), albo zaczyna tracić po jednym punkcie dziennie wszystkich Atrybutów Fizycznych oraz Wyglądu (grzyb stopniowo go obrasta...) Infekcję można usunąć jedynie środkami nadnaturalnymi (na przykład Darem *Odporność na trucizny* lub za pomocą leczącego fetysza). Fomor może również spowodować, żeby jego skórę pokryła grzybna maź, co powoduje, że wszyscy, którzy atakują go w walce wręcz, muszą odjąć dwie kostki ze swych Pul ze względu na odrażający odór.

• **Kły i pazury:** Fomor ma kły i pazury jak garou. Może atakować pazurami lub gryźć, zadając w każdym przypadku prawdziwe obrażenia.

• **Niewrażliwość na Delirium:** Większość fomorów jest niewrażliwa na Delirium. Skaza Żmija spowodowała zniszczenie wraz z człowieczeństwem Zasłony. Nie wszystkie jednak są całkiem odporne, a stopień niewrażliwości wydaje się zależeć od stopnia Żmijowego skażenia. Pentex Inc. wstrzykuje swym fomorom specjalne serum, niszczące tę część mózgu, która jest podatna na Delirium. Należy przyjmować, że fomory stworzone przez Pentex są całkowicie odporne na Delirium.

• **Oczy Żmija:** Oczy fomora są dziwaczne i mogą się powiększać, ukazując obrazy zepsucia Żmija. Przeciwnik, który spojrzy w oczy takiego stwora, musi wykonać test Siły Woli (trudność 8), albo zostanie zmrożony strachem na pięć rund minus swój Spryt (co najmniej na jedną rundę). Sam patrzący fomor nie może atakować swej ofiary, ale mogą to czynić jego towarzysze.

• **Trujące kurzajki:** Fomor pokryty jest wrzodami, wypełnionymi żrącym sokiem. Kiedy zostanie zraniony pazurami, sok ów ochlapuje atakującego, który musi natychmiast wyparować trzy kostki obrażeń (pięć kostek po ugryzieniu takiego kąska). Po trafieniu fomora bronią do walki wręcz atakujący musi przeprowadzić udany test Zręczności (trudność 6), aby uniknąć bryzgów cieczy, albo otrzymuje obrażenia zgodnie z powyższym opisem. Oczywiście, posługiwanie się bronią palną z odpowiedniej odległości jest pod tym względem całkowicie bezpieczne.

Tancerze Czarnej Spirali

Przerażający Tancerze Czarnej Spirali, znani również jako Utracone Plemię, to garou, którzy przeszli na stronę Żmija. Niegdyś byli nazywani Białymi Wyjcami i znani jako szlachetne plemię, pokrewne Fiannom. Zostali jednak skuszeni przez Żmija, poddani zepsuciu i przemienieni w podłe, okrutne stwory, jakimi są dzisiaj. Tancerze żyli przez całe wieki pod ziemią, pomiędzy potwornościami i wszyscy są szaleni. Żmij obdarował jednak swych niewolników własnymi, straszliwymi mocami oraz tchnął w nich ogromną nienawiść do innych garou.

Tancerze Czarnej Spirali przypominają nieco innych garou, jednak wielu z nich jest zdeformowanych, albo od urodzenia (są metysami), albo z bliskości radioaktywnych ogni Żmija. W postaci crinos często mają wielkie głowy z ociekającymi śliną paszczami, przypominającymi pysk hieny, oraz pozbawione owłosienia, ostro zakończone uszy, podobne do uszu nietoperza. Oczy mają wielkie

i okrągłe, płonące czerwonym lub zielonym blaskiem, a futra poszarpane i zazwyczaj albo białe, albo szarozielone. W postaci ludzkiej są zazwyczaj wykoślawione i zdeformowane, choć niektórych można uznać za pięknych.

Totemem Tancerzy jest Lelek Kozodój, którego szalony głos naśladują podczas swych polowań. Nazwę swego plemienia wzięli z tajemniczego labiryntu, który istnieje ponoć gdzieś w królestwie Żmija. Powiada się, że „tańczą" w tej Czarnej Spirali, aby uzyskać swe mroczne zdolności i mądrość. Odtańczenie Czarnej Spirali jest dla Tancerzy zaszczytem.

Tancerzy Czarnej Spirali należy generować w taki sam sposób jak innych garou, pamiętając przy tym, że większość z nich to metysi – owoc wielu wieków łączenia się w pary w obrębie własnego plemienia, w głębokim mroku. Ich „Dary" często przypominają mutacje, a natura tych Darów zależy od Narratora. Oto niektóre możliwości:

Wyczucie Żmija (poziom pierwszy) – Identyczny jak Dar metysa.

Uszy nietoperza (poziom drugi) – Tancerze Czarnej Spirali, posiadający ten Dar, mają w postaci wilka wielkie, nietoperzowate uszy (nawet w ludzkiej formie ich uszy są olbrzymie). Tancerz obdarzony takimi uszami może używać ich tak samo jak nietoperze (sonar) do wyczuwania przedmiotów i przeciwników nawet w całkowitej ciemności.

Patagia (poziom trzeci) – Tancerz posiada płaty skóry, rozpięte pod ramionami, przypominające błony skrzydłowe pterodaktyla lub latającej wiewiórki. Rozkładając ramiona i skacząc z wysoka, może dzięki temu szybować z prędkością około 40 km/h. Błony bywają najróżniejsze.

Piana wściekłości (poziom trzeci) – Pysk Tancerza ocieka pieniącą się, zielonkawą cieczą. Każdy, kto zostanie ukąszony, musi wykonać test Wytrzymałości, albo wpada we wściekłość.

Pełzająca trucizna (poziom czwarty) – Ten Dar pozwala Tancerzowi wprowadzać do organizmów innych garou powolną truciznę. Jeśli zostanie ona wprowadzona za pomocą pazurów lub ukąszenia, blokuje zdolności regeneracyjne. Tancerz musi wykonać test Gnozy (trudność jest równa Wytrzymałości ofiary). Efekt utrzymuje się przez jedną godzinę za każdy uzyskany sukces.

Zatruty płomień (poziom piąty) – Tancerz może miotać w przeciwników kulami zielonego płomienia. Jeśli zdoła trafić (test Zręczność + Wysportowanie, trudność 6, użyj *Tabeli broni palnych* aby określić stopień trudności), ofiara musi wykonać test Wytrzymałości (trudność 8) i dorównać lub przewyższyć liczbę sukcesów, które uzyskał Tancerz. Jeśli to się nie uda, następuje mutacja, określona przez Narratora. Są to zawsze szkodliwe zmiany, a każdy sukces Tancerza należy traktować jako poziom prawdziwych obrażeń ze względu na leczenie/odrzucenie mutacji.

Władze

Słyszałem, że wielu poparło monarchię.
Słyszałem, że Union Jack pozostanie.
Widziałem Namatjirę w więzieniu.
Widziałem Truganiniego w łańcuchach.
Midnight Oil, „Truganini"

Jak wiele podejrzewają światowe rządy? Jak dużo wiedzą? Trudno powiedzieć. Wiele rządów utrzymuje agencje lub departamenty zajmujące się dochodzeniami w sprawach zjawisk paranormalnych. Większość z nich

jednak – szczególnie te związane z wojskiem – wydaje się koncentrować na zjawiskach pozazmysłowych, takich jak ESP, jasnowidzenie i telekineza. Wygląda na to, że Zasłona nadal działa i że ludzie wiedzą bardzo niewiele.

Istnieje jednak pewna organizacja w Wielkiej Brytanii, ale bardzo trudno ją wyśledzić. Niektórzy podejrzewają, że jej prawdziwa natura jest na wpół mistyczna, być może jest też powiązana z podobnymi organizacjami istniejącymi przed setkami lat. Brytyjscy garou zgłaszali przypadki niepokojącej precyzji w dochodzeniach prowadzonych przez Scotland Yard, a dotyczących pewnych niefortunnych przypadków, związanych z działaniami garou. Niektórzy sądzą, że grupa ta kontrolowana jest przez wampira, który używa jej do walki ze swymi przeciwnikami.

W Stanach Zjednoczonych zainteresowanie działalnością garou wykazują dwie agencje: Federalne Biuro Śledcze (Federal Bureau of Investigation – FBI) oraz Agencja Bezpieczeństwa Narodowego (National Security Agency – NSA).

W FBI działa prawdopodobnie kilka osób, które podejrzewają prawdę. Istnieje nawet specjalny departament zajmujący się badaniem zjawisk paranormalnych, który powstał pierwotnie z zadaniem neutralizowania spodziewanych prób „komunistycznej kontroli umysłów". Znany jest jako Sprawy Specjalne, choć jego pracownicy raczej nie używają tego określenia i nie chwalą się swoją przynależnością. Być może niektóre z dochodzeń Spraw Specjalnych, prowadzone w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, pozwoliły zdobyć informacje dotyczące garou. Mimo tego, w ciągu ostatnich lat departament znacznie zmniejszył liczbę pracujących dlań osób i budżet. FBI żąda dowodów, dotyczących podejrzanych działań, zanim zdecyduje się samo podjąć jakieś akcje, a właśnie dowody są tym, czego jak dotąd brakuje Sprawom Specjalnym. Istnieje wiele dowodów, wskazujących na to, że wilkołaki istnieją – nie są to nigdy jednak niepodważalne dowody.

Mówi się, że NSA utrzymuje archiwum zdarzeń nadnaturalnych, nie poświęca im jednak należytej uwagi. Agencja nie zdołała jak dotąd odkryć powiązań, które pozwoliłyby jej pracownikom poznać prawdę. NSA to wielka organizacja, zajmująca się bezpieczeństwem wewnętrznym. Jej działalność polega między innymi na oznaczaniu raportów policyjnych i wiadomości, które zawierają interesujące fakty, dotyczące m.in. zjawisk nadnaturalnych. Śledztwo podejmuje się jedynie wtedy, jeśli komputer lub przeglądający odkryje jakieś dziwaczne zdarzenia, które mogą być powiązane. Jeśli NSA zdoła kiedykolwiek odkryć jakieś znaczące ślady, prowadzące do garou, wilkołaki będą miały naprawdę duuuuże kłopoty.

Oficer policji: Co jakiś czas wilkołaki przekraczają prawo, czy to ze względu na własną nieostrożność, czy w wyniku jakiegoś podstępnego planu Narratora. Większość lokalnych glin porusza się radiowozami. Żeby uzyskać pomoc, wystarczy włączyć radio. Po sygnale o niebezpieczeństwie w ciągu kilku minut może pojawić się od jednego do pięciu kolejnych pojazdów. W skrajnych sytuacjach można przywołać do 50 policjantów w ciągu nie więcej niż 10 minut (przynajmniej w mieście).

Tworzenie postaci: Atrybuty 7/5/3, Zdolności 15/9/3, Pozycja 7, Siła Woli 6

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Atrybutami Fizycznymi, dla których można przyjąć 3.

Sugerowane Zdolności: Autorytet 1, Bójka 2, Broń Palna 3, Cwaniactwo 1, Czujność 2, Komputery 1, Krycie się 1, Nauka 2, Prawo 2, Procedury Policyjne 3, Prowadzenie Pojazdów 2, Śledztwo 2, Uniki 2, Walka Wręcz 1.

Ekwipunek: rewolwer, lekki pistolet automatyczny, obrzyn, pałka policyjna, kajdanki, krótkofalówka, odznaka, latarka.

Detektyw policyjny: Detektywi policyjni są wzywani na miejsca morderstw i innych znaczących zbrodni. Mogą się niezwykle przejąć dochodzeniami w sprawie niektórych tajemniczych porwań (na przykład zabranie młodego garou na Rytuał Przejścia...)

Tworzenie postaci: Atrybuty 8/5/3, Zdolności 17/9/3, Pozycja 7, Siła Woli 7

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Percepcją i Sprytem, dla których można przyjąć 3.

Sugerowane Zdolności: Autorytet 2, Bójka 2, Broń Palna 3, Czujność 3, Komputery 2, Krycie się 1, Nauka 2, Podstępy 3, Prawo 2, Procedury Policyjne 4, Prowadzenie Pojazdów 2, Śledztwo 4, Uniki 1, Walka Wręcz 1, Zastraszanie 1.

Ekwipunek: rewolwer, lekki pistolet automatyczny, kajdanki, krótkofalówka, odznaka, latarka.

Agent rządowy: Takie postacie mogą pochodzić z FBI, NSA, CIA albo z dowolnej agencji rządowej, odpowiedniej dla danego terenu. Często mogą liczyć na wielkie wsparcie i mają spore możliwości.

Tworzenie postaci: Atrybuty 9/5/4, Zdolności 18/10/6, Pozycja 7, Siła Woli 8

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Percepcją i Inteligencją, dla których można przyjąć przynajmniej 3.

Sugerowane Zdolności: Autorytet 3, Bójka 3, Broń Palna 3, Czujność 3, Ekspresja 1, Komputery 1, Krycie się 3, Nauka 2, Podstępy 1, Polityka 1, Prawo 3, Procedury Policyjne 5, Prowadzenie Pojazdów 3, Śledztwo 4, Uniki 2, Wysportowanie 1, Zastraszanie 2.

Ekwipunek: rewolwer, ciężki pistolet automatyczny, pistolet maszynowy, kamera wideo, laboratorium medycyny sądowej, przenośny zestaw do podsłuchiwania rozmów telefonicznych, przenośny wykrywacz kłamstw, pluskwy (mikrofony do podsłuchiwania), pancerz II klasy, lustrzane okulary.

Członkowie drużyn SWAT: Są to policjanci przeszkoleni w używaniu broni o dużej sile rażenia i w zakresie taktyki wojskowej. Jeśli jakaś sytuacja z udziałem garou wymknie się spod kontroli, na przykład wywiąże się strzelanina, z pewnością zostaną wezwani.

Tworzenie postaci: Atrybuty 8/5/3, Zdolności 15/9/3, Pozycja 7, Siła Woli 7

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Atrybutami Fizycznymi, dla których można przyjąć 3.

Sugerowane Zdolności: Autorytet 2, Bójka 3, Broń Palna 4, Cwaniactwo 1, Czujność 3, Krycie się 2, Naprawa 2, Prawo 1, Procedury Policyjne 3, Prowadzenie Pojazdów 3, Śledztwo 4, Uniki 3, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 1, Zastraszanie 2.

Ekwipunek: lekki pistolet automatyczny, karabin maszynowy, krótkofalówka, megafon, pancerz osobisty III klasy, taran, sprzęt wspinaczkowy, pojazdy opancerzone.

Inkwizycja

Te odrażające pasożyty, które przyssały się
Do krzyża – ubrania i skóry
Splamione krwią ludzi – NIE ciało Chrystusa!
Chrystian Death, „This is Heresy"

Mówi się, że Kościół rzymskokatolicki dowiedział się o istnieniu garou w okresie inkwizycji. Instytucja ta, założona w roku 1229, zajmowała się aktywnym zwalczaniem różnych herezji, szerzących się w Europie. W roku 1252 papież Innocenty IV zatwierdził tortury, częściowo w odpowiedzi na herezję Katarów, ruch, który powstał w południowej Francji i północnej Italii.

Istnieją opowieści, które mówią, że wśród Katarów było wielu Krewniaków garou. Podobno kilka wilkołaków wpadło w ręce inkwizycji, kiedy ich Krewniacy zostali zmuszeni do wyznania swej herezji. Jeśli tak się rzeczywiście stało, wyjaśniałoby to gwałtowną eskalację okrutnych praktyk inkwizycji. Być może wtedy inkwizytorzy ujrzeli na własne oczy dowód istnienia na świecie zła wcielonego.

Niezależnie od tego, czy opowieści z XIII wieku są prawdziwe, czy nie, wszystko wskazuje na to, że Kościół jest świadom istnienia garou i że ta sprawa nie jest mu obojętna. Krążą pogłoski o dwóch zakonach, które skupiają się głównie na tych zagadnieniach. Inkwizycja nadal istnieje, choć może w innej postaci.

Obecnie inkwizycja jest organizacją uczonych i badaczy okultyzmu oraz skupiskiem wielu spośród największych łowców tego, co nadnaturalne. Choć nie jest już oficjalnie wspierana przez Kościół, jednak wielu jej członków z niego się wywodzi. Stanowi luźną konfederację uczonych i wysokich rangą kapłanów, którzy utrzymują kontakty głównie za pomocą listów oraz rzadkich konferencji. Choć inkwizycja nosi teraz inną nazwę: „Społeczność Leopolda", a jej członkowie twierdzą, że są zainteresowani jedynie badaniami (posiadają wiele bardzo starych dokumentów), to właśnie oni przodują wśród polujących na wampiry, garou, a nawet magów!

Łowca czarownic: Są to agenci inkwizycji, najczęściej członkowie jednego ze świętych zakonów. Działają bez formalnej wiedzy i zgody Kościoła.

Tworzenie postaci: Atrybuty 8/6/3, Zdolności 21/12/7, Pozycja 6, Siła Woli 10.

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Inteligencją, która często powinna wynosić 3; większość skutecznych łowców posiada wysokie Atrybuty Fizyczne.

Sugerowane Zdolności: Czujność 2, Ekspresja 2, Etykieta 3, Lingwistyka 3, Medycyna 3, Nauka 1, Okultyzm 3, Podstępy 2, Polityka 2, Sztuka Przetrwania 1, Śledztwo 2, Zagadki 4, Zastraszanie 3; wielu łowców posiada umiejętności: Bójka 2, Broń Palna 4, Krycie się 3, Uniki 4, Walka Wręcz 3.

Ekwipunek: Biblia, srebrny krzyż, Medal św. Ignacego, relikwie, szata.

Arcanum

Oczarowany, wszedłem tam i z oplecionej pajęczyną sterty
Podjąłem pierwszy tom, przeglądając go pobieżnie,
Drżąc na widok dziwnych słów, które wydawały się skrywać
Jakieś tajemnice, być może potworne.

H. P. Lovecraft, „Fungi from Yuggoth"

Formację Arcanum wiąże się z mistyczną „Wojną Róży", która gorzała wokół Paryża pod koniec XIX wieku (nie miała związku z angielskimi Wojnami Baronów). Walczyły ze sobą na słowa (a jeśli wierzyć walczącym, to także za pomocą „sił mistycznych") dwa zakony Różokrzyżowców. Wojna stała się tak wielkim publicznym skandalem (i rozrywką, stąd nazwa, nadana zmaganiom przez dziennikarzy), że wielu najlepszych uczonych i praktykujących z obu zakonów opuściło swoje zgromadzenia. Po zwołaniu zebrania, dysydenci owi utworzyli Arcanum – zakon, który przetrwał do dnia dzisiejszego.

Choć Arcanum istnieje formalnie od około 100 lat, jego historia sięga od o wiele dawniejszych czasów. Trzon zgromadzenia stanowi grupa, która określa się mianem „Białych Mnichów". Uważa się, że byli oni w jakiś sposób związani ze Świętą Inkwizycją i tam dowiedzieli się o istnieniu garou. Obecnie nie są jednak powiązani z inkwizytorami i nigdy nie biorą udziału w polowaniach na czarownice. Arcanum zajmuje się studiami, nie niszczeniem.

Arcanum posiada trzy znane siedziby: w Bostonie, Paryżu i Wiedniu. Jego członkowie, rekrutowani spośród śmietanki inteligencji, zajmują się obecnie raczej teorią niźli praktyką. Wydają się poświęcać swój czas i starania wyłącznie na zbieranie i studiowanie informacji związanych z okultyzmem, zajmują się jednak przede wszystkim przeszłością, nie teraźniejszością. Niektórzy z członków przejawiali pewne zainteresowanie tym, co dzieje się tu i teraz, ale i oni, jak całe Arcanum, sądzą, że wilkołaki dawno zniknęły, jeśli w ogóle kiedykolwiek istniały. Arcanum jako całość wydaje się być zainteresowane fenomenami o mniej namacalnej naturze: magią, cudami i nawiedzeniami.

Uczony: Intelektualista, zajmujący się zbieraniem i klasyfikacją wszelkiego rodzaju informacji paranormalnych, włączając w to zgłoszenia o wilkołakach. Nie jest zainteresowany konfrontacjami z siłami nadprzyrodzonymi i będzie ich unikać za wszelką cenę. W warunkach polowych badacze tacy działają w grupach, liczących od dwóch do czterech osób, aby zapewnić sobie świadków i lepsze bezpieczeństwo.

Tworzenie postaci: Atrybuty 9/6/3, Zdolności 15/9/3, Pozycja 7, Siła Woli 10.

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2, poza Charyzmą, Inteligencją i Oddziaływaniem, które powinny wynosić 3, a nawet 4.

Sugerowane Zdolności: Autorytet 4, Ekspresja 2, Etykieta 2, Lingwistyka 4, Nauka 3, Okultyzm 4, Podstępy 2, Prowadzenie Pojazdów 1, Śledztwo 4, Zagadki 3, Zastraszanie 1. Ci, którzy normalnie podejmują działania w terenie – fotografowanie duchów, zbieranie ektoplazmy, mierzenie „magicznej" energii linii działowych – często posiadają również Czujność 1, Medycynę 1 oraz Sztukę przetrwania 1.

Ekwipunek: samochód, różne „gadżety", przybory do prowadzenia badań.

Inne istoty nadnaturalne

Wampiry

Połóż się w pajęczynie czarnego pająka.
Będę pił twoją krew jak wino.
Więc chodź.
To nie grzech.
Zdejmij skórę
I tańcz, ubrana w kości.

Tom Waits, „The Black Rider"

Wampiry to stworzenia miejskie. Karmią się krwią ludzi, zamieszkujących metropolie. Są w dużej mierze odpowiedzialne za niekontrolowany rozwój miejskich molochów.

Wampiry żywią się ludzką krwią, która daje im wiele szczególnych zdolności. Wampir, który ostatnio napił się krwi, jest zazwyczaj znacznie silniejszy i szybszy niż śmiertelnik. W podanym poniżej wyszczególnieniu zostało to wzięte pod uwagę. Wampir może użyć jednego Punktu Krwi, aby zwiększyć jeden z Atrybutów Fizycznych do 5 (a czasem nawet wyżej), albo aby uleczyć jeden poziom Stanu Zdrowia (nie dotyczy to jednak obrażeń, zadanych przez ogień, światło słoneczne oraz kły i pazury istot nadnaturalnych, takich jak garou).

Dary: Poziom Darów to sumaryczny poziom Darów, które wampir ma do swej dyspozycji. Nie są to Dary garou, ponieważ wampiry nie posiadają Gnozy ani Szału, a więc ich więzi ze światem duchów są słabe – są to jedynie odpowiedniki zdolności. Wiele zdolności wampirów służy do kontrolowania umysłów śmiertelników (albo garou) oraz do szerzenia zepsucia wśród innych.

Jeśli używasz gry **Wampir: Maskarada**, to wykorzystaj zamiast Darów opisane w podręczniku Dyscypliny.

Nowicjusze: Są to najmłodsze wampiry, które nie przetrwały jeszcze w stanie nie-życia 100 lat. Są „nastolatkami" społeczności krwiopijców. Takich właśnie osobników garou będą spotykać najczęściej, ponieważ nowicjusze nie są jeszcze na tyle ostrożni, aby ukrywać się przed wilkołakami.

Tworzenie postaci: Atrybuty 7/5/3, Zdolności 13/9/3, Pozycja 7, Siła Woli 7, Dary 2, Poziom Krwi 10.

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2 dla wszystkich Atrybutów.

Sugerowane Zdolności: Bójka 2, Cwaniactwo 1, Czujność 2, Ekspresja 1, Etykieta 1, Krycie się 3, Okultyzm 1, Podstępy 3, Uniki 1, Walka Wręcz 1, Wysportowanie 1, Zastraszanie 2.

Sugerowane Dary: *Wyostrzone zmysły*, *Majestat*, *Odporność na ból*.

Ekwipunek: modne ubranie, nóż sprężynowy, okulary przeciwsłoneczne.

Starsi: Starsi to książęta miast, którzy często kontrolują miejscowych polityków. Mają silną krew, przetrwali od 300 do 1000 lat i uzyskali w tym czasie znaczące zdolności i moc. Podane cechy odnoszą się do tradycyjnej odmiany zachodniej.

Tworzenie postaci: Atrybuty 10/7/5, Zdolności 21/9/3, Pozycja 12, Siła Woli 8, Dary 4, Poziom Krwi 20.

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 4 dla Atrybutów Społecznych, 3 dla Umysłowych i 2 dla Fizycznych.

Sugerowane Zdolności: Bójka 2, Cwaniactwo 1, Czujność 3, Ekspresja 1, Etykieta 3, Krycie się 3, Okultyzm 2, Podstępy 4, Uniki 3, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 1, Zagadki 2, Zastraszanie 4.

Sugerowane Dary: *Wyostrzone zmysły*, *Majestat*, *Gładka mowa*, *Osłona umysłu*, *Pan i władca*, *Ostateczny argument logiczny*.

Ekwipunek: Staromodne, choć drogie ubranie, ciemne okulary, zegarek kieszonkowy, ostrze w lasce.

Ghul: Wiele wampirów tworzy ghule. W tym celu podają śmiertelnikowi trochę swej krwi, nie pozbawiwszy go uprzednio jego własnej siły życiowej. Ponieważ ghule są w zasadzie śmiertelnikami, nie podajemy żadnych współczynników – można użyć cech ludzkich lub zwierzęcych, być może dodając nieco do Atrybutów Fizycznych (zwłaszcza do Siły).

Specjalne zasady: Dopóki ghule regularnie przyjmują krew wampira, mogą żyć wiecznie. Jeśli jednak przekroczą naturalną dla nich długość życia, muszą stale mieć w żyłach krew swego pana. W przeciwnym razie błyskawicznie zestarzeją się i zginą – w ciągu kilku dni, a być może nawet kilku godzin. Ghule mogą używać zgromadzonej krwi dokładnie w taki sam sposób, jak używają jej wampiry – do leczenia i zwiększania współczynników. Należy przyjąć, że ghul posiada od jednego do dziesięciu Punktów Krwi, zależnie od hojności swego pana.

Magowie

Nasi znajomi są czarnoksiężnikami.

Carlos Castaneda, „Tales of Power"

Magowie to ludzie najwyraźniej posiadający zdolność naginania rzeczywistości do własnej woli. Używają swych mocy do różnych celów, zależnych od czarodzieja, ale garou nie ufają im z założenia.

Wielu magów poszukuje „Kwintesencji" bądź czystej, surowej siły życiowej, pochodzącej z tworzenia. Wypływa ona z caernów, które magowie nazywają „węzłami" i często dokonują grupowych najazdów na te święte miejsca, próbując uzyskać z nich cenną Kwintesencję. Nie trzeba chyba dodawać, że nie jest to mile widziane przez garou.

Istnieje wiele różnych grup magów, które toczą mroczną walkę z rzeczywistością, poszukując czegoś, co nazywają „Oświeceniem". Niektórzy z nich, zwani Maruderami, wiążą siebie z Dzikunem. Inni, nazywający się Nefandi, służą, jak się zdaje, Żmijowi. Inny podział wyznaczają dwie duże frakcje, Tradycji i Technokracji. Są to konglomeraty różnych grup, dążących do wspólnego celu. Tradycjonaliści pragną wyzwolić rzeczywistość i rozszerzać horyzonty ludzkiego ducha i umysłu, zaś Technokraci próbują uwięzić cały świat w bezpiecznym,

kontrolowanym wzorcu, w sieci Tkaczki, wszystko dla powszechnego dobra. Większość garou nie ma pojęcia ani nie przejmuje się rozróżnieniami wśród magów, ale ci nieliczni z wilkołaków, którzy znają tajemnice czarodziejskiej społeczności, sprzymierzali się czasem z członkami Tradycji lub Maruderami. Dwie z Tradycji, zwane Verbena oraz Mówiący we Śnie (Dreamspeakers), są szczególnie blisko związane z niektórymi z garou. Mimo to, magowie są zazwyczaj traktowani podejrzliwie i często mają złą reputację.

Zadziwiające jest, że magowie wydają się obawiać mistycznej potęgi zwanej „Paradoksem". Jest to coś w rodzaju reakcji rzeczywistości, ograniczającej moc magii, której używają. Ze względu na zagrożenie ze strony Paradoksu, czary magów przybierają raczej postać zaskakujących zbiegów okoliczności niż latających po ulicach ognistych kul. Sam Paradoks jest dla garou tajemnicą, oni sami są bowiem odporni na jego działanie. Niektórzy z Teurgów teoretyzują, że może sama Gaja karze dumnych ludzików, którzy zbyt często się wychylają. Inne wilkołaki wierzą w bardziej prozaiczne teorie. Galiardzi opowiadają wspaniałe historie o magach, zaciągniętych w Otchłań przez przerażające duchy Paradoksu lub eksplodujących od nagromadzonej energii. Ragabashe próbowali zbadać możliwości użycia Paradoksu dla własnych celów, ale jedynie nieliczni Uktena i Tubylcy Betonu są skłonni zadawać się z tak potężną manifestacją Tkaczki.

Dary: Magowie mają do swej dyspozycji szeroki wachlarz zdolności nadprzyrodzonych. Używanie Darów jako substytutu ich czarów wydaje się w najlepszym przypadku problematyczne. Narrator może z czystym sumieniem po prostu pozwolić czarodziejowi uzyskiwać pewien zakres efektów w jednej lub dwóch dziedzinach wiedzy. Efekty owe mogą mieć poziomy trudności od 5 do 8, a ich skuteczność powinna zależeć od tego, jak wiele sukcesów uzyskał mag: słaba przy jednym sukcesie, zauważalne efekty przy dwóch, całkiem przyzwoite przy trzech, znakomite działanie przy czterech i wreszcie wyjątkowo udane zaklęcie przy pięciu i więcej. Większość magicznych zdolności nie jest w stanie zadać prawdziwych obrażeń, ale ogień, elektryczność, srebro i potężne uderzenia czystej Kwintesencji mogą to uczynić, jeśli czarodziej uzyska trzy lub więcej sukcesy (dwa poziomy Stanu Zdrowia za każdy sukces powyżej drugiego). Zależnie od mocy maga, powinien on dysponować przy testach od dwóch do sześciu kostek.

Możesz również po prostu dać magowi od 10 do 15 Darów z poziomów od pierwszego do piątego. Jeśli posiadasz podręcznik **Mag: Oświecenie**, użyj raczej opisanych w nim mocy.

Adept: Mag opisany poniżej jest adeptem Tradycji z Zakonu Hermesa, wyszkolonym w magii oraz w niektórych pospolitych umiejętnościach.

Tworzenie postaci: Atrybuty 9/6/4, Zdolności 20/8/3, Pozycja 10, Siła Woli 8, Dary/Pula Kostek Magii 12/5.

Sugerowane Atrybuty: przyjmij poziomy równe 2 dla Atrybutów Fizycznych, 3 dla Społecznych i 4 dla Umysłowych.

Sugerowane Zdolności: Czujność 2, Ekspresja 1, Empatia 2, Etykieta 3, Lingwistyka 1, Obrzędy (ludzkie) 3, Okultyzm 4, Podstępy 3, Uniki 2, Walka Wręcz 2, Zagadki 3.

Sugerowane dziedziny wiedzy: Moce (żywioły), Duch (podobne do Darów duchowych garou).

Ekwipunek: eleganckie ubranie (w nieco archaicznym stylu), przybory do rytuałów, miecz z żelaza kutego na zimno.

Większość magów posiada towarzyszy lub świtę, nadrabiającą braki umiejętności swego mistrza.

Upiory

Upiory to mroczne cienie, które zamieszkują zapomniane miejsca. Wielu garou wyczuwa je na skraju swej świadomości. Są duchami, lecz niepodobnymi do tych, które znają wilkołaki. Są niespokojnymi cieniami umarłych, mieszkającymi w Umbrze całkiem samodzielnie. Niewiele z Darów garou pozwala na kontakt z takimi zjawami. W niektórych wypadkach używano z różnym powodzeniem *Mowy duchów* oraz *Wyczucia nadnaturalnego*, lecz Rytuały takie jak *Rytuał przywołania ducha*, *Rytuał przywiązania ducha* oraz Dary: *Rozkazywanie duchom* i *Przywołanie ducha* nie działają w ogóle. Mówi się, że Milczący Wędrowcy znają prawdziwą naturę upiorów, a starsi plemienia przechowują o nich mistyczną, tajemną wiedzę, która pozwala im wchodzić w mroczne, mgliste regiony Umbry, w których te stwory zamieszkują. Podobno niektóre z Piekieł są połączone z mrocznym Podziemiem, a wiele z upiorów, jeśli nie wszystkie, sprzymierzyło się ze sługami Żmija. Niektórzy z Tancerzy Czarnej Spirali opowiadali o Ciemności i zdolności do podróżowania wśród jej mglistych czeluści.

Upiory nie wchodzą do Żyjącej Umbry. Nie są w stanie w niej przetrwać, więc garou znają je z rzadkich manifestacji na Ziemi. Z pewnością nie są duchami Gai, lecz znają wiele sekretów dalekich Królestw. Czasem wydają się być zmieszane i spokojne, czasem jednak oszalałe i żądne władzy.

Zazwyczaj upiory strzegą szczególnych miejsc, często opuszczonych, takich jak stare magazyny czy opuszczone kręgielnie. Gnatożuje często potrafią wskazać takie „nawiedzone" lokacje.

Teurgowie ostrzegają, że te pozaświatowe istoty posiadają zdolności, które pozwalają im atakować dusze i przejmować kontrolę nad ciałami innych stworzeń. Uktena wierzą, że można je odstraszyć używając słonej wody oraz dźwięczących wisiorków.

Jak na razie, żaden z garou nie spotkał się ze swym przodkiem, manifestującym się jako upiór. Wiele wilkołaków uznaje istnienie Przeszłego Życia za dowód, że wszyscy garou odchodzą po śmierci do wspólnego miejsca spoczynku.

Narrator może używać upiorów, aby dodać do swych opowieści elementy grozy. Często mogą opowiedzieć wilkołakom coś ważnego lub próbować skłonić je do wykonania jakiegoś niewielkiego zadania. Nie wszystkie służą Żmijowi, choć z pewnością może się tak wydawać. Wiele potrafi się odwdzięczyć za te niewielkie przysługi, do wykonania których zdołają skłonić garou. Niektóre z upiorów są początkowo podatne na Delirium, ale szybko się na nie uodparniają. Niektóre potrafią wprowadzić garou w furię.

Cechy przedstawione poniżej dotyczą upiora, który manifestuje się w świecie materialnym.

Atrybuty: 6/4/2, Zdolności 10/6/2, Stan Zdrowia 7, Gnoza 5, Szał 8, Siła Woli 8.

Moce: Zawładnięcie (kosztuje 2 punkty Gnozy, należy wykonać test Siły Woli upiora przeciw Sile Woli ofiary, trudność wynosi Inteligencja ofiary + 3). Każdy sukces zabiera jeden punkt Siły Woli. Kiedy tymczasowa Siła Woli garou spadnie do zera, to dostaje się pod kontrolę. Do opuszczenia ciała garou lub człowieka potrafi skłonić upiora *Rytuał oczyszczenia*.

Widmowe Ciało: Upiora nie można zranić normalną bronią. Broń-fetysz, taka jak klaive, może wyrządzić mu szkodę. Kiedy upiór straci cały Stan Zdrowia, znika, tymczasowo zniszczony. Nikt nie wie dokładnie, jak długo trwa odtworzenie upiora w Podziemiu, ale zawsze powracają, aby zemścić się na tych, którzy je wygnali.

Odmieńce (Faerie)

Faerie, dawni sprzymierzeńcy i przyjaciele Fianna, dawno odeszli z tego świata. W czasach wczesnej inkwizycji, większość z nich udała się do rodzinnego świata w Dalekiej Umbrze, pozostawiając po sobie jedynie starożytne Trody, których używali do przemieszczania się pomiędzy światami. Wiele *faerie* pozostało jednak w świecie materialnym, a gdy Bariera wzmocniła się, zapomnieli, kim są i stali się bardziej ludzcy, mieszając swą krew z krwią śmiertelników i szybko zapominając o swej prawdziwej naturze. Bardzo niewiele prawdziwych *faerie* umknęło do starych domostw pod wzgórzami (tajemne Domeny w Umbrze) i zachowało swoje społeczeństwo. Ci właśnie, ostatni z *faerie*, nazwali swych na wpół śmiertelnych krewniaków „odmieńcami" (podmieńcami), nawiązując do starej praktyki podkładania *faerie* zamiast ludzkich dzieci. Prawdziwi *faerie* próbowali im pomagać, kiedy tylko mogli, ale Trody wiodące do Arkadii zostały zablokowane, powstała osłona wokół Lata, a Bariera zagrodziła drogę z twardej, ziemskiej rzeczywistości.

Garou znają wielu z pozostających *faerie* i doskonale się z nimi rozumieją. Oni także zostali wyrzuceni ze swych tradycyjnych domostw i dzikich lasów.

Sidhe Ziemi zmieniają się, nie chcąc jednak mówić o tych zmianach wilkołakom. Niektóre z odmieńców próbują znaleźć sposób na ponowne wejście do Arkadii i wielu garou było proszonych o pomoc w takich przedsięwzięciach.

Oto przykładowe charakterystyki odmieńca:

Atrybuty: 7/5/3, Zdolności: 13/9/5, Stan Zdrowia 7, Gnoza 8, Szał 3, Siła Woli 5.

Moce: *Faerie* posiadają moce zależne od swych idei i swego potencjału. Na przykład, odmieniec związany z Zimą może posiadać moce zimna, śniegu i lodu, ale mógłby również posłużyć się siłami Nocy, Gwiazd oraz Wiatru, ponieważ są one związane z Zimą.

Faerie wyglądają zazwyczaj jak młodzi, dojrzali lub starzy ludzie. Są szlachetni, potężni i nieziemscy.

Duchy

Bogowie są tutaj, jeśli w ogóle gdziekolwiek są.
Algernon Blackwood, „Willows"

Poniżej opisujemy kilka przykładowych rodzajów duchów, z którymi garou często się spotykają, zarówno jako przyjaciele, jak i jako wrogowie. Narrator może swobodnie tworzyć dowolne nie opisane istoty.

Totemy watah

Proces sprzymierzania się lub „adopcji" totemu przypomina raczej przypadek rodziców adoptujących dziecko niż przymierze dwojga przyjaciół. Totem czuje więź z garou i przemawia do tych, którzy go wybiorą, jak do swych „Dzieci". Duch, który faktycznie opiekuje się Dziećmi to przedstawiciel – Strzępiak, zwany awatarem totemu.

Zazwyczaj sam duch totemu to Incarna, najczęściej duch zwierzęcy, ale może to być też stworzenie mityczne, siła przyrody lub duch innego rodzaju. Totemy zwierzęce są przez lupusów zwane Zwierzęcymi Ojcami (patrz *Duchy Zwierzęce*). Większość totemów podpada pod jedną z trzech kategorii: Totemy Szacunku, Totemy Wojny oraz Totemy Mądrości.

- **Totemy Szacunku:** Są to starożytne duchy, związane z najsławniejszymi wśród garou. Są Totemami Honoru. Przez wiele lat dawały rady, pomagały w dyplomacji i wspomagały swych podopiecznych. Czasami obdarzały swoje Dzieci właściwą sobie żelazną wolą.
- **Totemy Wojny:** Najczęściej są to duchy drapieżnych zwierząt i dawnych wojowników. Są Totemami Szału, pomagającymi garou w walce, dającymi rady dotyczące taktyki, strategii itp. Są być może nieco zbyt krwiożercze, aby pozyskać trwały szacunek wszystkich garou, ale przydają się w czasie wojny. Obdarzają swoje Dzieci Szałem i pomagają im w walce.
- **Totemy Mądrości:** Są to dzikie, dziwaczne, totemy – zazwyczaj duchy natury i żywiołów. Uczą wielu garou sekretów magii i stale wspierają ich Teurgom. Często patrzy się na nie bez szacunku, ponieważ są tajemnicze i nieprzewidywalne. Uczą swoje Dzieci Darów i chronią je duchowo.

Koszty Pozycji i Cech

Pozycja „Totem" pozwala bohaterom „kupić" ducha totemu i „związać" go z watahą. Sumaryczna liczba punktów Pozycji, oddanych przez watahę na totem, daje pewną pulę punktów, za które można nabywać możliwości totemu. Najpierw wataha musi zapłacić Koszt Pozycji konkretnego wybranego totemu, po czym dopiero nadać mu inne możliwości. Więcej informacji znajdziesz pod *Totem*, na str. 113.

Wszystkie Cechy nadawane przez totemy obowiązują przez jedną rundę, co więcej, tylko jeden członek watahy może z nich korzystać w danej chwili (nie dotyczy to Chwały), jeśli wyraźnie nie zaznaczono inaczej. Cechy można „przekazywać" pomiędzy członkami watahy, aktualny użytkownik może wyznaczyć kolejnego. Wszystkie premie do Atrybutów lub Zdolności dodają się do Puli Kostek członka watahy, wynikających z danej Cechy, nawet jeśli wilkołak nie posiada w niej normalnie żadnej kropki. Wszelkie premie i uszczerbki, dotyczące Chwały, stosują się natychmiast do członków watahy, jeśli nie zaznaczono, że jest inaczej.

Każdy z totemów określa jakiś Zakaz, regułę, której jego Dzieci muszą przestrzegać, aby pozostać w jego łasce. Garou, którzy nie przestrzegają Zakazu, pewnego dnia stwierdzają, że są odcięci od swego totemu i muszą przejść *Rytuał oczyszczenia*, aby odzyskać jego względy. Możliwe jest całkowite opuszczenie przez totem watahy, która stale postępuje wbrew jego życzeniom.

Totemy watah, jak wszystkie duchy sprzymierzone z garou, potrafią uczyć swoje Dzieci Darów, zazwyczaj związanych ze swoją mocą i dziedziną.

Poniżej podajemy listę dostępnych totemów wraz z dziedzinami ich władzy. Wiele z nich to także totemy plemienne. Członkowie plemion, związanych z danym totemem, nie uzyskują Cech, wymienionych przy każdym z nich. Zamiast tego, całe plemiona uzyskują premie dzięki udzielanej im przez totem mądrości i opiece. Dary plemienne są przecież dawane przez totem.

Totemy Szacunku

Jeleń

Koszt Pozycji: 4

Przywódca Dzikiego Gonu, Wielki Jeleń, jest uosobieniem dzikiej, męskiej części natury. To starożytny totem, starszy niż garou, i reprezentuje jeden z fundamentalnych aspektów życia. Nauczył wilkołaki kochać naturę i być może odegrał jakąś rolę w zakończeniu Impergium – jest również często łączony z męskością. Jeleń ukazuje się czasem zagubionym garou, wyprowadzając ich z niebezpieczeństwa lub pomagając im w ciężkich czasach.

Cechy: Watahy wybrane przez Jelenia mogą uzyskać do trzech punktów Siły Woli podczas jednej opowieści i +3 do Puli Kostek Sztuki Przetrwania. Każdy członek watahy otrzymuje trzy punkty Honoru. Dobre nastawienie wykazują wobec nich Fianna oraz *faerie*.

Zakaz: Dzieci Jelenia zawsze muszą pomagać *faerie* i ich krewniakom.

Ojciec Grom

Koszt Pozycji: 7

Jak mówi stare przysłowie: „Grom rządzi pięścią z Żelaza i Jedwabnym głosem". Wilkołaki boją się go raczej, niż darzą szacunkiem, lecz jego pozycja wśród Totemów Szacunku wydaje się być nie zagrożona. Jego Kruki Burzy mają oczy wszędzie – on sam rzadko wybiera watahę. Zamiast wysyłania awatara totemu do wilkołaków, posyła im jednego ze swych Kruków, aby ten dbał o jego Dzieci. Tych, których wybierze, uczy cierpliwości, oryginalności, subtelności i strategii.

Cechy: Watahy wybrane przez Grom mogą uzyskać do trzech dodatkowych punktów Siły Woli w czasie jednej opowieści oraz +3 do Puli Kostek Etykiety. Niewielu zechce im zaufać, lecz mogą za to uzyskać +2 do Puli Kostek Zastraszania, wzywając Grom. Każdy członek watahy uzyskuje jeden punkt Honoru. Władcy Cieni lubią zawsze wiedzieć, czym zajmują się watahy Ojca Gromu.

Zakaz: Dzieci Gromu nie mówią zazwyczaj prawdy tym, których nie szanują i nigdy nie szanują tych, nad którymi dominują.

Pegaz

Koszt Pozycji: 4

Choć totem ten związany jest z Czarnymi Furiami, znany jest również z mocy swych skrzydeł i szlachetności. Pegaz zajmuje się głównie świętymi miejscami i stale stara się je chronić. Ze względu na wojnę pomiędzy Pomiotem Fenrisa a Czarnymi Furiami, Pegaz nie zaakceptuje watahy, do której należy członek tego plemienia. Często przedstawia się go jako czarnego, uskrzydlonego konia z ognistymi oczyma. Kontroluje żywioł Powietrza i może nauczyć swoje Dzieci Darów związanych z podróżami i powietrzem.

Cechy: Watahy wybrane przez Pegaza mogą zażądać dodatkowych trzech punktów Siły Woli podczas jednej opowieści, ponadto uzyskują +3 Kostki przy Poskramianiu

Zwierząt. Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Honoru. Czarne Furie będą do nich zawsze dobrze usposobione.

Zakaz: Dzieci Pegaza muszą zawsze pomagać kobietom innych gatunków, szczególnie młodym kobietom.

Sokół

Koszt Pozycji: 5

Sokół jest odważny i szlachetny, wzbija się wysoko i prowadzi wszystkich garou. Pomaga wilkołakom być silnymi. Wspomaga Srebrne Kły, pozwalając im zachować łączność, a przez to także jedność. Sokół jest totemem wielce szanowanym, choć nie tak jak dawniej, być może ze względu na pogłoski o upadku Srebrnych Kłów.

Cechy: Wybrane przez Sokoła watahy mogą uzyskać do czterech punktów Siły Woli w czasie jednej opowieści oraz +3 do Puli Kostek Autorytetu. Poziom Honoru każdego z członków watahy zwiększa się o jeden. Srebrne Kły uznają watahy Sokoła za szlachetne, choć znajdą się i tacy, którzy będą nazywać ich członków pozerami.

Zakaz: Dzieci Sokoła nigdy nie mogą sobie pozwolić na utratę stałego Honoru. Jeśli to się stanie, oczekuje się od nich naprawienia szkody lub odprawienia *Rytuału zadośćuczynienia* i odpokutowania winy – zazwyczaj pokuta polega na walce z przeważającymi liczebnie sługusami Żmija i kończy się śmiercią wilkołaka.

Totemy Wojny

Fenris

Koszt Pozycji: 5

Fenris jest znany dawnym ludom Północy, był bowiem ich przerażającym Bogiem Wilkiem. Legendy nie mylą się zbytnio. Fenris jest krwiożerczy, potężny i silny. Nie oczekuje pardonu i sam go nie udziela. Kroczy drogą wojownika. Wybiera tylko wojownicze watahy.

Cechy: Patronat Fenrisa daje wilkołakom dodatkowy punkt Atrybutu Fizycznego (Zręczność, Siła lub Wytrzymałość – do wyboru), nawet jeśli zwiększyłoby to Atrybut powyżej 5. Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Chwały, a Pomiot Fenrisa będzie ich nieco bardziej szanował. Muszą się liczyć ze stałymi zaproszeniami na dzikie, oszalałe łowy.

Zakaz: Fenris wymaga, aby jego Dzieci nigdy nie przepuszczały okazji do walki.

Gryf

Koszt Pozycji: 4

Gryf jest głodny, wiecznie głodny. Morduje pazurami z błyskawic i żywi się ciałami powalonych przeciwników. Strzeże dziczy przed inwazją ludzi i reprezentuje najbardziej pierwotne i animalistyczne moce.

Cechy: Gryf jest znakomitym łowcą i dodaje +3 do Puli Kostek Czujności. Poza tym, każdy członek watahy może komunikować się bezpośrednio z wszelkimi ptakami drapieżnymi bez potrzeby posiadania specjalnego Daru. Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Chwały. Czerwone Szpony uznają służących Gryfowi za bratnie dusze.

Zakaz: Gryf żąda, żeby jego dzieci nie bratały się z ludźmi i bardzo rzadko zgadza się, aby wśród nich znalazł się garou pochodzący od człowieka.

Kojot

Koszt Pozycji: 7

Kojot jest błaznem. Dzikim, nieprzewidywalnym banitą. Cieniem lasów, korzeniem, o który potknie się w biegu nawet najpotężniejszy z wilków. Wycie Kojota przewierca uszy księżyca i wzywa go na ziemię, zapraszając do tańca. Jest wielkim wojownikiem, mistrzem zwodów i zawracania w głowie.

Cechy: Kojot daje swoim Dzieciom +3 do Puli Kostek Krycia się, +1 do Sztuki przetrwania, +3 do Cwaniactwa oraz +1 do Podstępów. Zawsze potrafi znaleźć swoją watahę, gdziekolwiek się znajduje, automatycznie (nie trzeba osobno kupować tej zdolności).

Inni garou nie uznają go jednak za szczególnie rozsądny totem. Każdy członek watahy odejmuje jeden od wszelkiej zdobytej tymczasowej Mądrości. Cała wataha jest stale obwiniana o sprawianie problemów i kłopotów, niezależnie od tego, czy jest rzeczywiście wina, czy nie. Kojot jest dosyć potężnym totemem, ale bardzo trudnym we „współżyciu". Za to na pewno problemem watahy nigdy nie stanie się nuda.

Zakaz: Kojot nie ogranicza swych Dzieci.

Niedźwiedź

Koszt Pozycji: 5

Wielki Niedźwiedź to potężny wojownik i mędrzec w czasie pokoju. Starożytny uzdrowiciel i mistrz Rytuałów, stary i znający ścieżki Vale Gai (Ziemi). Garou nie darzą go jednak nadmiernym szacunkiem, ponieważ nie ufają jego prawdziwym dzieciom, Gurahl (niedźwiedziołakom).

Cechy: Dzieci Niedźwiedzia uzyskują +3 do Puli Kostek Medycyny i posiadają zdolność hibernacji przez okres do trzech miesięcy, nie wymagając w tym czasie pożywienia ani napojów. Atrybut Siła każdego członka watahy ulega trwałemu zwiększeniu o jeden, ponadto każdy z watahy może raz dziennie użyć Daru: *Matczyny dotyk*.

Wszyscy członkowie watahy, która wybierze Niedźwiedzia, tracą po pięć tymczasowych punktów Honoru (jeśli jakieś posiadają) i muszą odjąć jeden od wszelkich tymczasowych przyrostów Honoru, co powoduje, że trudniej im wzrosnąć w Honorze. Uzyskują jednak przychylność niedźwiedziołaków i niektórych plemion tubylców.

Zakaz: Niedźwiedź nie żąda niczego szczególnego od swych dzieci garou, wie bowiem, że dają mu wiele przez samo wybranie go na swój totem.

Szczur

Koszt Pozycji: 5

Szczur jest cichy, szybki i zdolny, jest mistrzem wojny podjazdowej, przetrwania i kamuflażu, zna ponadto dobrze sens starego przysłowia „Im więcej, tym bezpieczniej". Nauczył tych zasad wielu garou, a sam jest bardzo wojowniczy, jeśli przyprzeć go do muru.

Cechy: Watahy wybrane przez Szczura mogą uzyskać do pięciu punktów Siły Woli podczas jednej opowieści, ponadto ich członkowie uczą się, jak najlepiej gryźć przeciwnika, odejmując jeden od trudności wszystkich testów gryzienia. Dzieci Szczura odejmują również jeden od trudności wszelkich testów krycia się i skradania. Każdy członek watahy uzyskuje jeden punkt Mądrości. Gnatożuje będą wspomagać Dzieci Szczura najlepiej jak potrafią, ale zazwyczaj nie zdecydują się ryzykować za nie życiem.

Zakaz: Szczur żąda, aby jego Dzieci nigdy nie zabijały szkodników.

Wendigo

Koszt Pozycji: 7

Wendigo to stwór śniegu i lodu, łupieżca zmrożonych, północnych krain. Jest duchem-kanibalem, pożerającym serca pokonanych wrogów, ale zbyt wiele w nim Dzikuna, aby Żmij mógł go zepsuć. Wendigo uczy garou, jak używać w walce szalonych ciosów burzy, a także tego, jak opanowywać w sobie zimną gorycz, zmieniając ja w morderczą furię.

Cechy: Każdy członek watahy uzyskuje pięć punktów Szału w każdej opowieści niezależnie od aktualnego poziomu jego Szału. W ten sposób Dzieci Wendigo mogą dysponować większą liczbą Punktów Szału niż ta, do której uprawniałby je ich stały Szał. Każdy członek watahy uzyskuje ponadto dwa punkty Chwały. Członkowie plemienia Wendigo nie zawsze ufają Dzieciom Wendigo: jest często zbyt dziki i nieprzewidywalny, aby dokonać trzeźwego osądu.

Zakaz: Wendigo nakazuje, żeby jego Dzieci zawsze pomagały tubylcom, jeśli ci znajdą się w kłopotach.

Totemy Mądrości

Chimera

Koszt Pozycji: 5

Chimera o Wielu Twarzach, Dama Zwierciadeł, Zawsze Zmienna jest tajemniczą opiekunką snów, stając się w ten sposób władczynią Zagadek oraz wewnętrznej mądrości.

Cechy: Chimera daje swym Dzieciom zdolność przebierania się za coś lub kogoś innego w Umbrze (test Gnozy, trudność 7). Wataha uzyskuje +3 do Puli Kostek Zagadek oraz +1 do Percepcji. Każdy członek watahy odejmuje dwa od trudności testów związanych z łamigłówkami, zagadkami, znajdowaniem przedmiotów lub interpretacją snów. Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Mądrości. Patrzący w gwiazdy wiedzą kto jest totemem watahy, nie musi mieć to jednak żadnego wpływu na wzajemne stosunki.

Zakaz: Chimera nie ogranicza swoich Dzieci, lecz nie odwiedzi ich, jeśli nie poszukują oświecenia.

Dana

Koszt Pozycji: 8

Dana to potężny totem starożytnych Celtów. Często uważa się go za ducha *faerie*, jest jednak w rzeczywistości duchem starej, mądrej kobiety. Bardzo trudno do niej dotrzeć, a sama z rzadka objawia się garou. Niewiele wilkołaków w ogóle o niej wie.

Cechy: Dana daje swym Dzieciom Drugi Wzrok, obdarzając je Darem: *Tętno niewidzialności*. Jej watahy potrafią wprowadzić innych w trans, śpiewając lub wyjąc (Oddziaływanie + Występy Publiczne, trudność 8, efekty zależne od Narratora). Poza tym wataha uzyskuje Pamięć Przodków na poziomie 3. Nie oznacza to bliskości z dawnymi garou, lecz raczej zdolność do poznawania starożytnej wiedzy i tradycji poprzez uzyskiwanie dostępu do pamięci rasowej. Wszyscy Fianna i *faerie* rozpoznają i będą szanować Dzieci Dany.

Zakaz: Dana żąda, żeby jej Dzieci odbywały na jej cześć zgromadzenia w każde przesilenie i równonoc.

Jednorożec

Koszt Pozycji: 7

Jednorożec jest czysty, potężny, mocny i mądry. Jest totemem pokoju, harmonii i leczenia. Reprezentuje tolerancję i nieskończoną miłość Gai.

Cechy: Dzieci Jednorożca zyskują jego rączość w Umbrze i poruszają się tam dwukrotnie szybciej poprzez widmowy krajobraz. Odejmują również dwa od wszystkich trudności, związanych z leczeniem i empatią, za to *dodają* dwa do wszelkich trudności związanych ze zranieniem czy skrzywdzeniem innego wilkołaka (przynajmniej takiego, który nie służy Żmijowi). Przy używaniu Darów związanych z pokojem, leczeniem, siłą i ochroną uzyskują dodatkowe trzy kostki. Każdy członek watahy uzyskuje trzy punkty Mądrości. Dzieci Gai zawsze zaoferują pomoc i zazwyczaj poprą watahę w sporach.

Zakaz: Jednorożec nakazuje swoim dzieciom stale wspomagać i chronić słabych, bezbronnych, krzywdzonych i wykorzystywanych, jednak nie każe przy tym wspomagać Żmija czy służyć mu.

Karaluch

Koszt Pozycji: 6

Karaluch jest szybki, twardy i posiada nieprawdopodobną zdolność adaptacji. Choć jest prastarym duchem, stał się totemem współczesnych. Jego rodacy mrowią się w każdym zakątku miasta, doskonale przenikając do każdego kąta.

Cechy: Pomiot Karalucha uzyskuje zdolność podglądania z Umbry strumieni danych i połączeń elektrycznych. Oznacza to, że może wejść w Umbrę, wykonać test Gnozy i przeglądać dane, składowane na nośnikach lub płynące przez kable komputerowe. Każdy członek watahy, będącej w łaskach Karalucha, odejmuje dwa od wszystkich trudności związanych z komputerami, elektrycznością i nauką (włączając w to Naprawy). Uzyskuje również +3 do wszelkich testów, które aktywują Dary wpływające na technologię.

Zakaz: Karaluch żąda, aby wszyscy z jego rodu byli przez watahę oszczędzani.

Sowa

Koszt Pozycji: 6

Sowa jest cicha i szybka. Włada nocą. Reprezentuje tajemną i starą mądrość, wydartą z najgłębszych czeluści nocy. Sowę kojarzy się również z tajemnicami śmierci i Mroczną Umbrą. Niektórzy z Indian uważają, że sowy to duchy-mściciele.

Cechy: Sowa wspomaga swoje Dzieci po cichu, często zsyłając na nie prorocze wizje, dotyczące niebezpieczeństwa i prowadzące je do zapomnianych, mistycznych miejsc (zależne od Narratora). Sowa daje każdemu ze swych Dzieci skrzydła, kiedy wchodzą do Umbry, pozwalając im latać. Dzieci Sowy odejmują dwa od wszelkich testów, dotyczących skradania się, zachowania ciszy lub spokoju. Wataha uzyskuje dodatkowe trzy kostki, jeśli używa jakiegokolwiek Daru, związanego z powietrzem, podróżowaniem, poruszaniem się lub ciemnością. Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Mądrości. Często zdarza się, że na pozór znikąd pojawią się Milczący Wędrowcy, aby dopomóc w niebezpieczeństwie. Za to Dzieci Szczura niezbyt chętnie widzą Dzieci Sowy, ponieważ oba totemy pozostają w stałym konflikcie.

Zakaz: Sowa żąda, aby jej watahy pozostawiały dla niej w lasach niewielkie ofiary w postaci małych szkodników, związanych lub zamkniętych w klatkach.

Uktena

Koszt Pozycji: 6

Uktena to mroczny, potężny i starożytny duch wodny, posiadający kształt węża i kuguara. Niewiele duchów zna i rozumie tyle sekretów okultyzmu co Uktena.

Cechy: Uktena otacza każde ze swych Dzieci ochronnym zaklęciem, kiedy wkraczają do Umbry. To pozwala na dodanie trzech kostek przy testach wyparowań. Każdy członek watahy znajdującej się pod opieką Ukteny poznaje tajemną wiedzę i tradycję, uzyskując podczas każdej opowieści dodatkowe dwa punkty doświadczenia, które jednak może wykorzystać wyłącznie do uczenia się Zagadek, Okultyzmu, Obrzędów, Darów lub innej wiedzy mistycznej.

Kontakty watahy z Ukteną wywołują nieufność innych garou. Trudności testów społecznych są w związku z tym zwiększone o jeden, jeśli wataha spotka innych garou (nie dotyczy to, rzecz jasna, garou z plemienia Uktena). Każdy członek watahy uzyskuje dwa punkty Mądrości. Garou z plemienia Uktena będą traktować watahę jak zaginionych krewnych.

Zakaz: Uktena żąda od swych Dzieci ratowania mistycznej wiedzy, miejsc, zwierząt i przedmiotów z rąk sług Żmija (ta definicja często obejmuje magów i zawsze wampiry Tremere).

Istnieje wiele innych totemów, lecz opisane dotąd są najbardziej przyjacielskie i znane garou.

Naturae

Są to duchy natury i dziczy. Można je spotkać najczęściej w Matecznikach, miejscach w Umbrze, w których się rozmnażają. Wiele spośród Naturae to duchy zabitych i zmarłych zwierząt, inne powstają dzięki istnieniu szczególnie znaczących rzeczy lub dzięki pięknu danego miejsca.

W dniach, kiedy Ogród Gai rozciągał się na większość Bliskiej Umbry, prawdopodobnie wszystkie rzeki i drzewa posiadały własne duchy. Obecnie Umbra jest w znacznej części jałowa i w takich miejscach pozostało ich bardzo niewiele.

Duchy zwierząt

Garou często spotykają się z duchami zwierząt po to, żeby nauczyć się od nich Darów, albo by ułagodzić je po polowaniu na ich krewnych. Duchy zwierząt są podobne do swoich żywych odpowiedników, w przeciwieństwie jednak do nich dysponują mocą, którą mogą obdarzyć wilkołaki – na przykład, kret potrafi nauczyć kopania, zaś królik skakania. Więcej informacji o tym, które duchy zwierząt uczą Darów, znajdziesz na stronach 114-137, w podrozdziale *Dary*.

Istnieje ogromna różnorodność duchów zwierzęcych, dlatego też nie warto ich dzielić na różne kategorie. Garou wierzą, że wiele duchów istniało i zniknęło wraz z wymarciem ich materialnych odpowiedników. Wierzą również, że wszystkie Szponiaki i Strzępiaki zwierzęce są związane z patronującymi im Incarnami – totemami, które lupusy nazywają Ojcami Zwierząt. Według lupusów to właśnie Ojcowie regulują populację zwierząt na Ziemi. Jeśli zostaną rozgniewane lub obrażone, mogą spowodować, że przestaną się rodzić nowi przedstawiciele ich gatunku. Może to być katastrofalne dla wilków, jeśli obrażona Incarna to Karibu lub Jeleń, gdyż zmniejszenie stad tych zwierząt grozi głodem nielicznym żyjącym w świecie watahom. Ojcowie Zwierząt mieszkają podobno gdzieś w Bliskiej Umbrze.

Oto przykładowe Szponiaki zwierzęce:

- **Wąż**
  Siła Woli 5, Szał 6, Gnoza 8, Moc 20
  Zaklęcia: *Paraliżujące spojrzenie* (koszt 1, działa jak Dar Władców Cieni)
- **Sowa**
  Siła Woli 7, Szał 4, Gnoza 6, Moc 20
  Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Materializacja*
- **Sokół**
  Siła Woli 10, Szał 6, Gnoza 5, Moc 25
  Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Majestat* (koszt 1, działa jak Dar Srebrnych Kłów).

Dziecię

Dziecięta to duchy drzew – ich prawdziwe dusze. W naszym świecie przyjmują postać drzewa, w Umbrze można je zobaczyć jako półprzeźroczyste postacie, odziane w długie szaty, śpiące wewnątrz drzewa. Mają mądre i łagodne twarze. Stale pilnują otoczenia, a zielone oczy obserwują wszystkich, którzy przechodzą w pobliżu.

Postać duchowa Dziecięcia zależy głównie od fizycznej lokacji jego drzewa. Jeśli rośnie ono w pobliżu ruchliwej autostrady, duchowe drzewo będzie splamione Skazą, być może będzie nawet miało Pajęczynę Wzorca rozplecioną wokół gałęzi. W Dziczy duch będzie się wydawał wspaniały i majestatyczny.

Dziecięta posiadają wielką wiedzę o obszarach, znajdujących się w zasięgu ich wzroku i czasami dzielą się tą wiedzą z przyjaznymi garou. Jednak im bliżej znajdują się Skazy i im bardziej są oplecione jałową Pajęczyną Wzorca, tym bardziej skrzywiona staje się ich percepcja i tym bardziej niepewne, czasem wręcz mylące informacje, których udzielają.

Dziecięta to zazwyczaj Szponiaki lub Strzępiaki, choć niektóre, niezwykle stare lub potężne, mogą być Incarna (zazwyczaj związane z bardzo starymi drzewami i nazywane Królami Dębów).

Siła Woli 7, Szał 3, Gnoza 8, Moc: zmienna (20 dla młodego, 80+ dla starego drzewa)

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Oczyszczenie Skazy, Zmysł lasu.*

Dziki Gon

Dziki Gon jest manifestacją zemsty Jelenia. Czasem wzywają go Fianna przeciwko największym zagrożeniom ze strony Żmija. Jest to jednak niezwykle niebezpieczne, ponieważ Gon, który jest uosobieniem Szału i gniewu garou, może się obrócić przeciwko nim.

Gon składa się z czystej energii duchowej. Jeśli zostanie „zabity", po prostu rozprasza się w Umbrze i pojawia na następne wezwanie.

Łowczy i sfora: Łowczy wygląda jak człowiek z rogami jelenia i sforą psów. Jest potężnym Strzępiakiem, sługą Jelenia.

Siła Woli 10, Szał 10, Gnoza 5, Moc 60

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Zbroja, Materializacja* (koszt 28, Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 6, Walka Wręcz 5, Uniki 1, Włócznia: Siła + 3, Stan zdrowia: 10), *Tropienie.*

Ogary: Zazwyczaj jest 10 ogarów, które potrafią biegać równie szybko jak garou w postaci lupus. Są one Szponiakami, sługami Łowczego.

Siła Woli 6, Szał 7, Gnoza 2, Moc 28

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Materializacja* (koszt 16, Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Bójka 4, Kły: Siła + 1, Stan zdrowia: 7), *Tropienie.*

Kruki Burzy (zazwyczaj są nimi Strzępiaki) to duchowe sługi Pradziada Groma, totemu Władców Cieni – utrzymują z nim przez cały czas kontakt, są bowiem jego oczyma i uszami.

Siła Woli 9, Szał 7, Gnoza 6, Moc 35

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Tropienie, Wywołanie wiatru.*

Lune

Lune to Strzępiak Luny. Wyglądają jak drgające pasma światła, otoczone złocistymi i błękitnymi aurami. Są wielkimi przyjaciółmi garou, potrafią porozumiewać się z nimi empatycznie – w czasie „rozmowy" ich kształty ulegają ciągłym zmianom. Zachowania Lune zmieniają się bardzo w zależności od fazy księżyca. Podobnie jak ich pani, są podatne na księżycowe szaleństwo w czasie pełni.

Lune posiadają zdolność otwierania Księżycowych Mostów, kiedy tylko zechcą. Czasami robią to dla garou, którzy zdołają je uprosić – co jest zadaniem trudnym. Jeśli jednak Lune właśnie przechodzi okres szaleństwa, to nie ma żadnej gwarancji, że wyśle podróżnika tam, gdzie chciał się udać.

Siła Woli 8, Szał 4 (8 w czasie pełni), Gnoza 7, Moc 35

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Otwarcie Księżycowego Mostu* (Koszt 5), Odtworzenie.

Wendigo

Jest to wysłannik samego wielkiego Wendigo, wyglądający jak zdeformowany humanoid o błękitnej skórze, z pazurami i kłami, płonącymi oczyma i kopytowatymi kikutami zamiast stóp. Wendigo może pędzić po niebie z prędkością do 80 km/h. Czasem wzywają go garou chcący zemścić się na wrogu. Wendigo dopędza swoją ofiarę, rozrywa ją na strzępy i pożera jej serce. Można go przyzwać za pomocą Daru Wendigo *Przywołanie ducha-kanibala.*

Siła Woli 7, Szał 10, Gnoza 3, Moc 45

Zaklęcia: *Wywołanie wiatru, Zamrożenie, Mrożący oddech, Lodowe odłamki, Materializacja* (koszt 30, Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 6, Bójka 5, Uniki 1, Pazury: Siła +2, Kły: Siła +1, Stan Zdrowia: 12), *Tropienie.*

Duchy przodków

Garou wierzą, że ich pradziadowie i prababki wciąż żyją w świecie duchów, gotowi do wspomagania swych spadkobierców swą mądrością i biegłością w walce. Garou posiadający Pozycję Życie Przodków może wezwać swych dawnych krewniaków, aby zawładnęli nim i działali wraz z nim tu i teraz. Takie duchy przodków można często spotkać w 13 Bliskich Królestwach Umbry (patrz *Rozdział siódmy: Świat duchów*).

Prawdziwa natura tych duchów wciąż jest przedmiotem sporów pomiędzy Teurgami. Niektórzy z nich uważają, że są to prawdziwe duchy zmarłych, inni zaś twierdzą, że to jedynie cienie, efemerydy, powstałe ze wspomnień i że prawdziwe duchy czekają w Łonie Gai, oczekując na ponowne narodziny. Większość garou wierzy w oba poglądy: że choć prawdziwe istoty zmarłych wracają do Gai, to jednak pozostawiają oni po sobie coś, co pomaga ich potomkom.

Czasami można napotkać ludzkie duchy przodków, szczególnie należących do szamanów Krewniaków. Czasem duchy te można nakłonić do nauczania Darów homidów.

Duchy przodków różnią się znacznie mocą i zdolnościami, zależnie od ich potęgi przed śmiercią. Oto przykładowy duch garou:

Siła Woli 6, Szał 8, Gnoza 7, Moc 30

Zaklęcia: Zgodne z Darami plemiennymi. Dzieci Gai mogą posiadać *Leczenie*, za to Tubylcy Betonu będą zapewne znać takie Zaklęcia jak żywiołak elektryczności.

Żywiołaki

Są to manifestacje żywiołów – budulca, z którego powstała Gaja i całe życie. W ostatnich latach, klasyczna koncepcja czterech głównych żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody została rozszerzona poprzez odkrycie mnóstwa innych żywiołaków. Niektórzy z Tubylców Betonu zdołali się skontaktować z duchami szkła, metalu i plastyku, mieszkającymi w domenach miejskich. Moc żywiołaków jest różna. Niektóre z nich nie są potężniejsze niż Szponiaki, inne są równie silne jak Incarna. Oto przykłady pomniejszych żywiołaków, z którymi garou mogą się skontaktować:

Żywioł elektryczności

Siła Woli 6, Szał 7, Gnoza 7, Moc 40

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Kontrola układów elektrycznych, Błyskawice, Spięcie.*

Żywioł ognia

Siła Woli 5, Szał 10, Gnoza 5, Moc 30

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Podmuch ognia, Stworzenie ognia.*

Żywioł powietrza

Siła Woli 3, Szał 8, Gnoza 7, Moc 40

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Wywołanie wiatru, Odtworzenie, Uniesienie.*

Żywioł szkła

Siła Woli 4, Szał 7, Gnoza 7, Moc 45

Zaklęcia: *Materializacja, Strzaskanie szkła, Rzucanie szkłem.*

Żywiołak wody

Siła Woli 6, Szał 4, Gnoza 10, Moc 30

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Oczyszczenie skazy, Powódź, Leczenie.*

Żywiołak ziemi

Siła Woli 10, Szał 3, Gnoza 5, Moc 40

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Zbroja, Materializacja, Trzęsienie Umbry.*

Duchy atomów

Są to duchy, które tańczą w atomowych płomieniach. Nie są promieniowaniem (które pochodzi od Żmija), lecz czystą, surową reakcją. Wiedzą jednak wiele o Żmiju oraz podstawach struktury uniwersum, ponieważ istniały na Początku Wszystkich Rzeczy. Czasami udzielają informacji Tubylcom Betonu. Duch atomu odpowie na pytania śmiertelnych tylko wtedy, jeśli pomogą mu oni „rozwinąć się" – często wysadzając cyklotron, w którym siedzi uwięziony.

Siła Woli 10, Szał 5, Gnoza 10, Moc 40+ (do 1000 w czasie i miejscu wybuchu 100-megatonowej głowicy)

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Załamanie rzeczywistości, Materializacja, Odtworzenie, Zestalenie rzeczywistości.*

Atomowy podmuch: Duch jest w stanie zadawać obrażenia takie jak od ataku biochemicznego. Koszt wynosi trzy punkty Mocy za kostkę obrażeń

Duchy zagadek

Wiele duchów jest niezrozumiałych nawet dla garou. Najczęściej są stałymi mieszkańcami Umbry i nie mają żadnych odpowiedników w materialnym świecie w postaci zwierząt, roślin lub żywiołów, nie istnieje więc jakiś wspólny punkt odniesienia, za pomocą którego można próbować je zrozumieć. Mimo to, garou zdołali sprzymierzyć się z niektórymi z zagadkowych duchów, uzyskując z tych związków bardzo wiele.

Chimerzaki

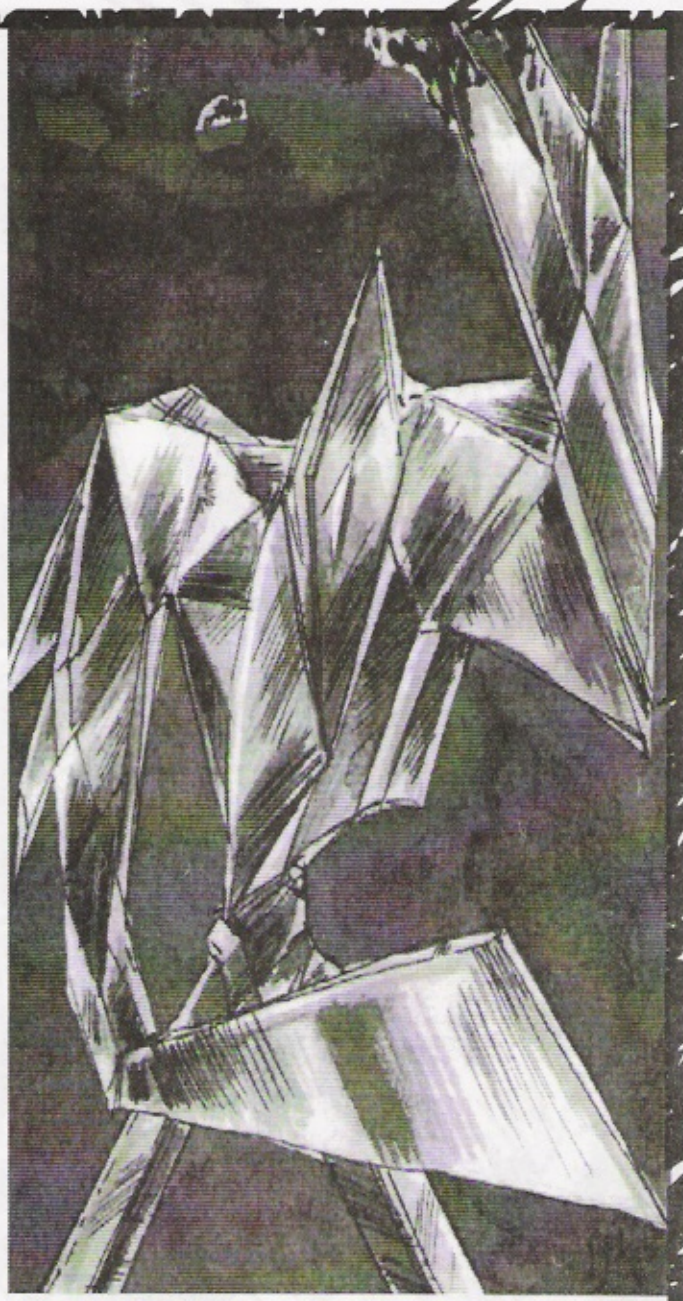
Chimerzaki to Strzępiaki totemu Chimery – tajemnicze pasma efemerydy, obdarzone świadomością. Żyją na skrajach sennych podróży i uosabiają zagadki. Podobnie jak ich patronka, są amorficzne i podatne na zmiany – przybierając widmowe kształty różnych przedmiotów wedle własnego wyboru. Często uczą garou Darów związanych z zagadkami. Czasami pojawiają się w snach wilkołaków i przekazują dziwne wiadomości, które mało kto rozumie.

Siła Woli 3, Szał 5, Gnoza 10, Moc 35

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Odtworzenie, Zmiana kształtu.*

Englingi

Englingi to Strzępiaki Gai, niosące w sobie Jej cząstkę. Są duchami Gnozy i garou często rytualnie na nie polują w czasie zgromadzeń. Po udanym pochwyceniu ducha przez łowców, należy mu rytualnie podziękować za oddanie siebie garou i zwiększenie ich sił w walce w obronie Gai. Jeśli łowy zostały przeprowadzone poprawnie, uczestniczący w nich garou odzyskują całą Gnozę. Engling odtwarza się w innym miejscu w Umbrze. Więcej informacji na temat łowów znajdziesz pod *Gnoza*, str. 157.



Siła Woli 5, Szał 1, Gnoza 10, Moc 25

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów.*

Epifiaki

Niektóre z duchów są ucieleśnieniem koncepcji lub idei takich jak Wojna, Śmierć, Ból, Pokój, Spokój, Ochrona, itd. Garou nie są całkiem pewni, jakie miejsce w hierarchii duchów zajmują Epifiaki. Patrzący w Gwiazdy utrzymują, że są one czystymi ideami lub abstrakcyjnymi koncepcjami, które przesiąkły z Niebios (albo z Podziemia) do centralnego świata, gdzie stały się zaledwie cieniami swej prawdziwej mocy. Inni mówią, że są to penumbralne efemerydy, które powstają z silnych emocji lub idei w świecie materialnym. Patrzący w Gwiazdy nazywają takie istoty Epifiakami, często bowiem można je napotkać w pobliżu Domen Epifów. Narrator może swobodnie tworzyć Cechy takich duchów. Niemal wszystkie spotkane istoty tego rodzaju były Szponiakami. Garou często przykuwają je do fetyszów.

Dzikuńce

Dzikuńce są dziećmi Dzikuna. Mieszkają w Dalekiej Umbrze, ponieważ Pajęczyna Wzorca uczyniła Gaję zbyt zastałą i trwałą, jak na ich gust. Zazwyczaj wyglądają jak stale zmieniające się wiry materii i energii.

Wszystkie Dzikuńce posiadają Zaklęcie *Załamanie rzeczywistości.*

Wir

Wielki Wir to jeden z najbardziej potężnych Dzikuńców, darzony szacunkiem i strachem zarówno przez duchy, jak i przez garou. Wygląda jak wielka, mglista implozja energii oraz materii w postaci stałej, ciekłej i gazowej, wciąż wirująca i kotłująca się. Wiry wkraczały czasami do materialnego świata, żywiąc się w nim esencją Dzikuna, ale obecnie spędzają większość czasu w Dalekiej Umbrze. Są kapryśne, nieprzewidywalne i całkowicie obce.

Ponieważ Wir składa się z wszystkich rzeczy, wszystkie jego ataki powodują prawdziwe obrażenia.

Siła Woli 8, Szał 8, Gnoza 10, Moc 80

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Załamanie rzeczywistości, Dezorientacja, Materializacja, Odtworzenie, Zmiana kształtu.*

Mniejszy Dzikuniec

Mniejsze Dzikuńce nie są może tak potężne jak Wiry, lecz i tak są bardzo niebezpieczne. Są to zmienne, mgliste wzory. Czasami służą za duchowych przewodników, ale nie można im ufać.

Siła Woli 4, Szał 8, Gnoza 6, Moc 40

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Załamanie rzeczywistości, Materializacja, Zmiana kształtu.*

Duchy Tkaczki

Duchy Tkaczki to jej niezliczony pomiot. Zamieszkują labirynty Pajęczyny Wzorca. Większość z nich wygląda jak pająki lub dziwne, geometryczne wzorce.

Wszystkie Duchy Tkaczki dysponują Zaklęciem *Zestalenie rzeczywistości.*

Pająk Sieciarz

Kiedy Tkaczka i Dzikun połączą swe siły, co jest w ostatnich czasach rzadkim przypadkiem, powstają cudowne rzeczy. Jednym z takich tworów jest wirtualna rzeczywistość. Istnieje aspekt duchowy tej nowej rzeczywistości, serce Dzikuna w najgęstszych splotach Pajęczyny Wzorca. W umbralnym królestwie komputerów mieszkają Pająki Sieciarze, troszcząc się o rosnącą wciąż masę informacji.

Pająki Sieciarze są w stanie odkryć szczegóły dotyczące dowolnych danych, które są dostępne w systemach komputerowych. Mogą podróżować jedynie po liniach telefonicznych i kablach komputerowych i można je zatrzymać przy pomocy oprogramowania zabezpieczającego (które często również jest Pająkiem Sieciarzem).

Tubylcy Betonu używają Pająków Sieciarzy do uzyskiwania informacji o instytucjach i korporacjach. Duchy takie wyglądają jak niewielkie pająki, unoszące się na dziwnych, fraktalnych wzorach energii. Są niezwykle użyteczne w piractwie komputerowym. Wszystkie

działania Pająków Sieciarzy są o połowę łatwiejsze i mają o połowę mniejszy koszt, jeśli dotyczą elektroniki i komputerów.

Siła Woli 8, Szał 4, Gnoza 9, Moc 40

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Odtworzenie, Zestalenie rzeczywistości, Szum duchowy.*

Pająk Wzorca

Pająki Wzorca to najbardziej pospolite i najliczniejsze spośród sług Tkaczki. Przędą bezustannie Pajęczynę Wzorca. Choć są przede wszystkim robotnikami, mogą również zaatakować tych, którzy naruszają przykazania Tkaczki, krystalizując ich na całą wieczność w splotach Pajęczyny.

Siła Woli 6, Szał 4, Gnoza 6, Moc 25

Zaklęcia: *Zwapnienie, Zestalenie rzeczywistości.*

Zmory

Zmory to podłe sługi duchowe Żmija. Przybierają niezliczone postaci, ponieważ w całej rzeczywistości zniszczenie również przyjmuje wiele postaci. Niektóre ze Zmor to wysłannicy lub uosobienia takich zasad jak nienawiść i choroba, inne to po prostu istoty demoniczne. Są prawdopodobnie największymi wrogami garou.

Wszystkie Zmory są całkowicie oddane Żmijowi, a jedynym pewnym sposobem uwolnienia danego miejsca od ich obecności jest całkowite zniszczenie – może być zbyt późno, jeśli mroczne emocje zdążyły już zarazić okolicznych ludzi. Takie emocje zbierają się i narastają, stając się w końcu na tyle silne, że tworzą w pobliskiej Umbrze Skazę. Zdarza się to często, gdy zbierają się grupy ludzi złych i zepsutych, pozwalając Zmorom na manifestację i czerpanie pożywienia z zimnych serc zgromadzonych.

Zmory w swych prawdziwych postaciach są przerażające i często wywołują u ludzi efekty podobne do Delirium.

Większość Zmor potrafi wykorzystać Zaklęcie *Zawładnięcie*. Często posiadają również szczególną moc lub moce, zależne od emocji lub siły, dzięki której powstały. Może to być cokolwiek, od prostej kontroli uczuć, poprzez zdolność do zdejmowania Delirium z ludzi (co pozwala im stanąć przeciwko garou), aż po możliwość szerzenia żywego zepsucia w rzeczywistym świecie.

Narrator może przy tworzeniu Zmor popuścić wodze wyobraźni, pamiętając jedynie o tym, by nie obdarzyć ich mocami, które nie będą do nich pasowały. Tego rodzaju moce często wymagają „aktywacji", uzyskiwanej przez

wydanie Mocy lub wykonanie testu opartego na Gnozie. Wiele Zmor posiada zdolności przenoszenia zepsucia lub mutacji – garou, którzy z nimi walczą, ryzykują swymi ciałami i duszami.

Narrator powinien unikać zwalania na Zmory wszelkiego ludzkiego zła. Zmory pasożytują na podłości i powiększają zło i zepsucie istniejące już w duszy danej osoby. Nie pociąga ich ten, który nie jest gotowy na przejście na stronę Żmija. Z tego właśnie powodu najłatwiej jest Zmorom dobrać się do upadłych lub zepsutych dusz.

Zmory przedstawione poniżej to jedynie drobny ułamek populacji złych duchów, które nawiedzają Tellurię. Narrator może swobodnie tworzyć własne Zmory, opierając się na podanych przykładach.

Dziecię Skazy

Dziecię Skazy było niegdyś Dziecięciem (opisane wcześniej), lecz poddało się zepsuciu i zostało zniszczone przez Skazę. Takie duchy są wysoce złośliwe i aktywnie wrogie wilkołakom, porzuciwszy bowiem przyjaźń i zastąpiwszy ją nienawiścią.

Drzewa w obrębie Skazy przybierają niezdrowy wygląd, a humanoidalne duchy wyglądają wręcz koszmarnie z podartymi szatami i twarzami z gnijącego drewna. Ich ciała stale przewiercają duchy owadzich szkodników, zadając im ciągły ból.

Dziecięta Skazy mieszkają w Skazach, próbując rozszerzyć zepsucie.

Siła Woli 6, Szał 8, Gnoza 4, Moc 20

Zaklęcia: *Skażony dotyk.*

Kalus

Kalus to duchowa manifestacja złych myśli. Duchy takie mieszkają w skażonych regionach Penumbry, szukając ludzi, których łatwo doprowadzić do złego. Kiedy już Kalus znajdzie takiego człowieka, przysysa się do jego umysłu i zaczyna sugerować mu złe pomysły i czyny.

Kalus nie posiada manifestacji materialnej, często jednak pojawia się w umyśle ofiary jako cieniste widmo, wysokości mniej więcej 25 centymetrów, ze skrzydłami, maleńkimi, pazurzastymi dłońmi oraz rozszczepionymi kopytami. W razie zagrożenia potrafi szybko umknąć, ale powróci, kiedy tylko znowu będzie bezpiecznie.

Jest to duch czystego zła, działa wyłącznie po to, by nakłaniać istoty do zadawania innym cierpienia. Wystarczy, by ofiara pomyślała przypadkiem coś złego, a jest to już wystarczającym pożywieniem dla Kalusa, który potrafi obrócić osobę przyjacielską i współczującą przeciwko jej rodzinie i przyjaciołom.

Siła Woli 5, Szał 3, Gnoza 7, Moc 15

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Wywołanie wichru, Odtworzenie, Uniesienie.*

Pełzacz

Niewiele jest sług Żmija tak przerażających jak straszliwe Pełzacze. Nie wiadomo, skąd przybyły, lecz z pewnością nie pochodzą z naszego kontinuum, ponieważ sama ich obecność powoduje, że rzeczywistość wokoło zaczyna płynąć i topić się jak wosk. W naturalnym stanie są nie do wykrycia, poza mrocznym migotaniem powietrza, wibrującym szmerem i nieprzyjemnym uczuciem na skórze, jakby mielone szkło albo gwoździe, drapały łupkową tabliczkę. Potrafią jednak używać swej

znacznej Mocy do tworzenia całej gamy przerażających awatarów.

Pełzacze są obdarzonego swego rodzaju inteligencją, ale jest ona tak obca, że nawet inni słudzy Żmija czują się przy nich niepewnie. Bardzo rzadko w czasie walki działają w sposób przemyślany – nigdy nie stosują taktyki.

Po materializacji Pełzacz może poświęcić jedną rundę na stworzenie sobie prawdziwie potwornego ciała, na widok którego śmiertelnicy uciekną z wrzaskiem i nawet garou muszą wykonać udany test Siły Woli, albo wpadają w zwierzęcy strach. Dodatkowa Moc, poświęcona na materializację, daje Pełzaczowi możliwość formowania wszelkiego rodzaju groteskowych kończyn i broni – dodatkowych paszcz, chwytliwych ramion itp.

Ich najbardziej przerażającą bronią jest zdolność do zakrzywiania rzeczywistości (patrz opis poniżej).

Pełzacze żyją w Umbrze i można je normalnie pokonać. Wszystkie efekty entropiczne, wywoływane przez Pełzacze (poza zadanymi obrażeniami oraz innymi efektami natychmiastowymi), znikają w chwili, kiedy stwór zostanie odesłany lub zniszczony.

Siła Woli 6, Szał 10, Gnoza 10, Moc 60

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Materializacja, Odtworzenie.*

Zakrzywienie rzeczywistości: Pełzacze to stwory czystej entropii i jako takie potrafią zmieniać rzeczywistość, poświęcając Moc. Za jeden punkt mogą wytworzyć niewielką zmianę w zasadach działania rzeczywistości – mgliste i zdeformowane iluzje, zapalić normalny ogień, zmienić rysy twarzy jednej osoby albo spowodować obniżenie temperatury na danym obszarze.

Za trzy punkty Pełzacz jest w stanie wywołać poważniejsze zmiany: przemiana kamiennego podłoża w lep, zmiana broni stalowej na srebrną, zmiana potu przeciwnika w kwas siarkowy, wytworzenie iluzji, działającej na wzrok i słuch, albo sprowadzenie na dane miejsce absolutnej ciemności. Może również zadawać rany ciosami czystej entropii – obrażenia wynoszą trzy kostki, a Pełzacz musi wykonać test ataku oparty na własnej Sile Woli.

Za pięć punktów, Pełzacz może wywołać naprawdę znaczące efekty: przemiana kości osoby w galaretę, przemiana powietrza w tlenek węgla, odebranie garou całej twarzy (wraz z organami zmysłów), stworzenie iluzji, działającej na wszystkie zmysły, przemiana całej podłogi pomieszczenia w srebro. Na tym poziomie zadawane obrażenia wynoszą sześć kostek.

Koszt	Efekt
1	Pomniejszy.
3	Poważny: może zadać trzy kostki obrażeń po teście Siły Woli.
5	Spektakularny: może zadać sześć kostek obrażeń po teście Siły Woli.

Psychomachia

Psychomachie to mroczne duchy żywiące się strachem i siłami życiowymi. Opętują rozchwianych psychicznie ludzi, zmieniając ich w psychotycznych seryjnych morderców. Manifestacje materialne tych duchów mogą być niezmiernie przerażające, uzbrojone w brzytwy, kły i inne narzędzia tortur i mordu.

Siła Woli 7, Szał 10, Gnoza 8, Moc 20 (+10 za każdą śmierć zadaną przez nosiciela)

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Materializacja, Zawładnięcie.*

Skrag

Skragi to jedna z licznych ras wojowników, służących Żmijowi. W Umbrze wydają się półmaterialnymi, niemal bezcielesnymi trupimi duchami z ostrymi jak brzytwy pazurami i kłami. Nie chodzą wyprostowane, lecz niemal na czworakach, co jednak nie wydaje się wpływać na prędkości, jakie potrafią rozwijać w Umbrze.

Skragi są zabójcami, nie znającymi miłosierdzia ani litości. Żyją dla zabijania, radują się rozlewem krwi i zamieszaniem, jakie wywołują. Często poddają się szałowi mordowania i rozczłonkowywania ofiar. Podróżują grupami i są nieprawdopodobnie złośliwe.

Wchodząc do świata materialnego (albo Królestwa w Umbrze) Skrag musi spróbować zawładnięcia, aby móc dokonać manifestacji. Opętana istota czuje straszliwy ból przez krótką chwilę, potrzebną na uzyskanie kontroli, po czym wraca do siebie – przez jakiś czas. Udane zawładnięcie powoduje umieszczenie w ciele ofiary uśpionego Skraga, który stopniowo będzie próbował przejąć nad nią kontrolę. Jeśli nie przeprowadzi się egzorcyzmów, ofiara stanie się Skragiem po mniej więcej 48 godzinach – wykazując jednak już wcześniej wiele cech charakterystycznych dla złego ducha: antyspołeczne zwyczaje, złe zachowania, gwałtowne i niecierpliwe usposobienie oraz wielki apetyt na surowe, czerwone mięso. Pod koniec okresu inkubacji następuje przemiana fizyczna. Jeśli Skrag opuści kiedyś ciało, ofiara wraca do normalnego stanu i musi odpowiedzieć za zniszczenia, których dokonała.

Siła Woli 6, Szał 10, Gnoza 4, Moc 40

Zaklęcia: *Wywołanie furii, Zawładnięcie.*

Mroczna Trójca

Nie jest pan chyba jak Cerber, trzech dżentelmenów w jednym?

Richard Brinsley Sheridan, „The Rivals"

W Świecie Mroku żyją trzy legendarne Zmory, które współpracują w dziele zniszczenia i stały się prawdziwym zagrożeniem dla garou. Tę „watahę" podłych stworów nazywa się Mroczną Trójcą. Jej członkowie to Gorgul (Pełzacz), Raza (Skrag) oraz Fek (Psychomachia). Czają się w Penumbrze, otaczającej Nowy Jork, knując złowrogie plany przeciw niczego nie podejrzewającym ludziom, można je jednak spotkać także w innych rejonach świata duchów, do których udają się w swych tajemnych misjach.

Wodzem Trójcy, jeśli w ogóle kogoś można nim nazwać, jest Gorgul, najpotężniejszy z trzech Zmor. „Gorgul" nie jest z pewnością jego prawdziwym imieniem, lecz zaledwie możliwym do wymówienia przybliżeniem, wymyślonym przez garou. To kosmiczne okropieństwo pragnie zniszczenia źródła mocy garou w Nowym Jorku – caernu w Central Parku. Jego motywacji nie da się do końca pojąć, ponieważ inteligencja Gorgula, podobnie jak wszystkich przedstawicieli jego gatunku, jest zupełnie obca. Zdolność zakrzywiania rzeczywistości czyni z niego śmiercionośnego przeciwnika, więc wilkołaki cieszą się, że większość swego czasu spędza w dziwacznych Królestwach Żmija w najdalszych regionach Umbry, zbierając tam dziwne moce i sprzymierzeńców. Gorgul jest ponoć agentem Pożeracza Dusz, jednego z aspektów Żmija.

Nieco słabszy jest Raza. Potwór ów przemierza umbralne ulice, szukając ofiar, czy to duchów w Umbrze, czy ludzi w świecie materialnym. Podgląda ich przez cały czas swoimi czujnymi ślepiami. Raza jest „gorylem" Mrocznej Trójcy, podejmującym najbardziej niebezpieczne misje bojowe. Gorgul planuje i knuje, Raza działa. Mówi się, że jest agentem innego aspektu Żmija, Bestii Wojny.

Na końcu łańcuszka mocy Trójcy znajduje się Fek. Jako Psychomachia jest potężniejszy niż wszystkie inne jemu podobne istoty, lecz mimo to jest najsłabszy z Mrocznej Trójcy (przynajmniej tak uważają garou i reszta diabelskiego zespołu). Jest za to najbardziej chytry i przebiegły, a jego zdolności pozwalają mu szkodzić garou tam, gdzie najmniej się tego spodziewają i gdzie najsłabiej mogą się bronić – opętuje ich ukochanych i doprowadza ich

do szaleństwa. Fek jest prawdopodobnie najbardziej znienawidzonym członkiem Trójcy, choć być może nie najbardziej przerażającym. Jest podobno agentem Żmija Świętokradcy.

Legowisko całej Trójcy znajduje się ponoć w Skazie, w Penumbrze wokół Wollman Rink (patrz *Central Park*, dalej w dodatku).

Gorgul

Gorgul wygląda (zmaterializowany i w Umbrze) jak wielki, insektopodobny stwór z długimi, cienkimi kończynami i długimi, pająkowatymi paluchami. Osłania go chitynowy pancerz, którego zgięcia i bruzdy wydają się formować jakieś mroczne symbole.

Siła Woli 7, Szał 10, Gnoza 10, Moc 70

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów, Materializacja, Odtworzenie, Zakrzywienie rzeczywistości.*

Raza

Raza jest wielkości garou w postaci crinos (dwa i pół metra). Przypomina skrzyżowanie człowieka z gadem i drapieżnym ssakiem, a jego skóra usiana jest odrażającymi, ostrymi zadziorami i gadzimi łuskami. Jako palce służą mu ostre jak brzytwy klingi, oczy to wiry płonącego blasku. Kończyny i pierś wydają się poszarpane szramami z poprzednich bitew. Podobnie jak wszyscy jego krewniacy, porusza się na czworaka.

Siła Woli 7, Szał 10, Gnoza 5, Moc 45

Zaklęcia: *Wywołanie furii, Zawładnięcie, Tropienie.*

Fek

Fek wygląda jak człowiek, mężczyzna nieokreślonej rasy. Jego „ciało" jest szczupłe i wydaje się chore. Z nozdrzy wciąż spływa mu na policzki śluz. Włosy ma długie i tłuste i wydaje się mieć na sobie poszarpane ubranie, jakby wydobyte ze śmietnika. Za to jego oczy są piękne, świecące współczuciem, które, podobnie jak wszystko u Feka, jest kłamstwem, służącym jedynie za przynętę dla ofiar.

Siła Woli 7, Szał 10, Gnoza 8, Moc 35 (+ 10 za każdą śmierć, zadaną przez jego nosiciela)

Zaklęcia: *Wywołanie furii, Materializacja, Zawładnięcie.*

Przykładowe fetysze

Oto krótka lista fetyszów, których Narrator może użyć w swej kronice. Przypisano im poziomy, od jednego do pięciu, odpowiadające poziomowi Cechy Pozycji – Fetysz. Bohaterowie posiadający tę Pozycję mogą wybrać jeden lub więcej z opisanych tu przedmiotów (osiągając maksymalnie sumaryczny poziom równy ich Cesze – Fetysz), albo stworzyć własne, które oczywiście musi zatwierdzić Narrator.

Narrator może (i powinien) tworzyć własne fetysze, używając przy tym zasad opisanych w *Rozdziale siódmym: Świat Duchów* (*Fetysze*, str. 184-185) oraz części *Rytuały* z *Rozdziału szóstego* (Rytuał *Tworzenie fetysza*, str. 146). Należy jednak uważać, aby nie włączyć do opowieści zbyt wielu fetyszów, przedmioty takie są bowiem rzadkie i cenione.

Flet harmonii

Poziom 1, Gnoza 5

Jest to niewielki flet wykonany z drewna białego orzechowca z przywiązanymi doń wieloma niewielkimi piórami. Po uaktywnieniu i zagraniu na nim (wymaga to testu Występów Publicznych), flet wydaje z siebie pełną

harmonii melodię. Wszystkie agresywne istoty, które ją słyszą, muszą wykonać udany test Szału, albo zaprzestają walki. Jeśli zostaną zaatakowane, mogą się bronić, ale nie są w stanie podjąć żadnego agresywnego działania ze swej strony.

Do stworzenia Fletu harmonii konieczne jest przywiązanie do orzechowego fletu ducha jednego z następujących typów: Pokój, Spokój, Woda lub ducha Ptaka.

Duchowy kompas

Poziom 2, Gnoza 5

Jest to ludzki włos zawieszony w bryle metalu. Kiedy właściciel skoncentruje się na konkretnym duchu, wahadło zaczyna ściągać go w odpowiednim kierunku.

Aby stworzyć Duchowy kompas, należy do metalowej bryły przykuć ducha Łowiectwa lub Drapieżcę, albo dowolnego ducha, posiadającego Zaklęcie *Tropienie*.

Kieł

Poziom 3, Gnoza 6

Jest to sztylet wykonany z zęba jakiegoś wielkiego zwierzęcia. Po udanym ataku wręcz bohater może uaktywnić broń. Jeśli się to uda, zadane obrażenia ulegają podwojeniu, ponieważ sztylet „wgryza się" głębiej w ranę. Obrażenia te są prawdziwe.

Aby stworzyć Kieł, należy przykuć do wielkiego zęba ducha Wojny, Bólu, Śmierci lub Węża.

Święty dzwonek

Poziom 3, Gnoza 6

Jest to niewielki rurowy dzwonek, który po aktywacji wydobywa z siebie łagodne dźwięki. Wszelkie duchy, które nie otrzymają specjalnego zaproszenia, nie mogą się zmaterializować w promieniu 30 metrów od osoby, która go trzyma.

Stworzenie Świętego dzwonka wymaga przykucia do rurowego dzwonka ducha Ochrony, Strażniczego lub Żółwia.

Welon Feba

Poziom 3, Gnoza 7

Jest to niewielki, złoty wisiorek w kształcie półksiężyca. Zawiesza się go na skórzanym pasku i zakłada na szyję. Po aktywacji wisiorka właściciel staje się niewidzialny zarówno dla istot materialnych, jak i dla duchów na czas jednej rundy za każdy uzyskany sukces. Działa to na wszystkie zmysły poza dotykiem (to znaczy na wzrok, słuch i węch).

Do stworzenia Welonu Feba konieczne jest przykucie do wisiorka ducha Iluzji, Cienia, Krycia lub Kameleona.

Zmorowa skóra

Poziom 3, Gnoza 7

Jest to niewielki kawałek Zmory, owinięty starannie w materiał i nałożony jako amulet. Po aktywacji wszystkie wrogie duchy, szczególnie Zmory, traktują jego właściciela jakby był bratnią duszą – prawdziwym „wilkiem w Zmorowej skórze".

Duchowy gwizdek

Poziom 4, Gnoza 8

Jest to niewielki gwizdek z kości słoniowej. Po aktywacji i dmuchnięciu weń wydobywa się z niego dzikie wycie, zadające niezwykły ból wszystkim duchom w polu widzenia używającego. Wszystkie duchy muszą wykonać test Gnozy (trudność 6) i uzyskać w nim przynajmniej tyle sukcesów ile uzyskał używający gwizdka, albo zostaną zmuszone do ucieczki.

Aby stworzyć Duchowy gwizdek, należy przykuć do kościanego gwizdka ducha Wrzasku, Szaleństwa, Niezgody, albo sówki.

Klaive

Poziom 4, Gnoza 6

Klaive to rytualne sztylety garou. Są rzadkością, ponieważ wykonuje się je ze srebra – wilkołaki nie lubią ich używać, gdyż są dla nich niebezpieczne. Sam sztylet ma wielkość noża myśliwskiego. Garou, który posługuje się klaivem, traci jeden punkt z efektywnego poziomu swej Gnozy (patrz *Srebro*, str. 198). Do klaive przykuwa się zazwyczaj ducha Wojny, co pozwala zadawać nim prawdziwe obrażenia wszelkim przeciwnikom. Bez ducha klaive nie zadaje prawdziwych obrażeń, za to taka broń nie wymaga dostrajania jej do właściciela.

Wyciągnięcie klaive przeciwko innemu garou uważane jest za coś bardzo poważnego, ponieważ pojedynki na klaive są zazwyczaj pojedynkami na śmierć i życie. Mimo to, w miarę jak zmniejszają się dzikie obszary i narastają tarcia pomiędzy plemionami, tego rodzaju starcia stają się coraz bardziej powszechne wśród wilkołaków.

Trudność ataku klaive wynosi 6, a obrażenia (Siła +2). Ponieważ jest to broń srebrna, garou nie mogą wyparowywać zadanych nią obrażeń.

Małpia zabawka

Poziom 4, Gnoza 6

Jest to bursztynowy talizman z pojedynczym ludzkim włosem w środku. Po aktywacji powoduje, że wszyscy ludzie, obserwujący garou, uważają go za normalnego człowieka, niezależnie od jego obecnej postaci. Działania w rodzaju rozdarcia gardła przeciwnikowi zostaną uznane za akty psychotyczne.

Do stworzenia Małpiej zabawki potrzeba Zjawy, Ducha Iluzji albo Oszusta, którego należy przykuć do talizmanu.

Wielki klaive

Poziom 5, Gnoza 7

Są to legendarne klaive bohaterów, wielkości miecza, wykonane ze srebra, podobnie jak ich mniejsze odpowiedniki. Garou, który posługuje się Wielkim klaive, traci dwa punkty efektywnego poziomu Gnozy (patrz *Srebro*, str. 198). Zazwyczaj do broni przykuty jest duch Wojny, co pozwala na zadawanie nią prawdziwych obrażeń. Bez ducha Wielki klaive nie zadaje prawdziwych obrażeń, ale za to nie trzeba go dostrajać do właściciela.

Wielkie klaive są niezwykłą rzadkością, zazwyczaj przekazywaną z ojca na syna w rodach garou, szczególnie wśród Srebrnych Kłów, Fianna oraz Władców Cieni. Poza zwyczajowym duchem Wojny, do Wielkiego klaive przykuwa się czasem jeszcze innego ducha – na przykład ducha Gnozy (aby dawał garou magiczną energię) albo nawet ducha Przodków. Ponieważ tego rodzaju bronie są rzadkie i legendarne, drugorzędny duch nie ma zazwyczaj nic przeciwko dzieleniu się fetyszem.

Talenty

Oto kilka przykładowych talenów. Narrator powinien pomyśleć o stworzeniu większej ich liczby, pamiętając jednak stale o tym, że to przedmioty jednorazowego użytku.

Księżycowy blask

Gnoza 8

Jest to pojedynczy promień księżyca, pochwycony w niewielki kryształ. Po wyruszeniu w podróż do Umbry, właściciel może go uaktywnić. Dopóki niesie go stale, jego podróż będzie przebiegać bez zakłóceń i niebezpieczeństw. Kryształ rozpryskuje się jednak po dotarciu do celu.

Tylko Lune może napędzać talen Księżycowego blasku.

Księżycowy znak

Gnoza 5

Jest to niewielka, woskowa pieczęć ze znakiem księżyca w pełni. Po aktywacji i rzuceniu pod nogi garou, wilkołak musi wykonać test Siły Woli (trudność 7), albo zmieni się natychmiast w postać wilka.

Aby stworzyć Księżycowy znak, należy przykuć do pieczęci Lune, Ducha Przemian, Ducha Dzikuna lub Ducha Wilka.

Łuska Żmija

Gnoza 8

Jest to znak obdarzony pewną odpornością przeciwko mocy Żmija. Słudzy Żmija po aktywacji symbolu powracają do swej prawdziwej postaci. Użycie talenu zawiadamia jednak Żmija o jego istnieniu, a sam znak w chwilę później spala się gwałtownym płomieniem.

Łuskę Żmija tworzy się przykuwając ducha Żmija do symbolu.

Nocny cień

Gnoza 5

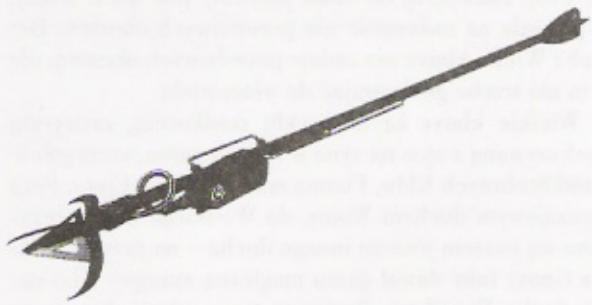
Ten talen destyluje się z samej istoty nocy. Jeden łyk tego płynu powoduje, że ciało pijącego zmienia się w cień, co czyni je niemal niewidzialnym w ciemnościach. Efekt ten zanika po godzinie.

Stworzenie Nocnego cienia wymaga przykucia do pojemnika ducha Nocy, Ukrycia lub Ciemności.

Proch śmierci

Gnoza 6

Jest to niewielki słoik z proszkiem, który użyty do posypania ciała niedawno (w ciągu ostatniego dnia) zmarłej



istoty pozwala właścicielowi skomunikować się z duchem, który zamieszkiwał to ciało.

Aby stworzyć Proch śmierci, należy przykuć do słoika ducha Śmierci, Komunikacji, albo Wróżenia.

Zmorowe strzały

Gnoza 4

Są to strzały z obsydianowymi ostrzami, które potrafią wyszukiwać i trafiać w Zmory, niezależnie od tego, czy są one widoczne, czy też nie. Trafienie taką strzałą jest automatyczne, a zadaje ona 3 kostki prawdziwych obrażeń. Co więcej, ukąszenie Zmorowej strzały jest tak bolesne, że każda Zmora nią trafiona zawyje w cierpieniu.

Aby stworzyć Zmorową strzałę, przykuwa się do zwykłej strzały ducha Wojny, Powietrza lub Bólu.

Central Park: sceneria do gry w Wilkołaka

Jakże cudownie jest w Czerwcu,
miłym popołudniem,
truć gołębie w parku...

Tom Lehrer

Opisujemy tu przykładową scenerię gry **Wilkołak: Apokalipsa**. Na kilku następnych stronach znajdziesz wszystko, co konieczne do rozpoczęcia kroniki w nowojorskim Central Parku. Na końcu rozdziału podajemy kilka pomysłów przygód.

Projektując przygody dla swej watahy musisz pamiętać, że świat gotyckiego punku różni się od naszego świata. Historia była kształtowana w nim przez siły nadprzyrodzone. Istnieje wiele różnic pomiędzy Nowym Jorkiem Świata Mroku a naszym Wielkim Jabłkiem. Na przykład, w naszym świecie Nowy Jork stopniowo wygrywa walkę o odtworzenie środowiska w Central Parku, o rekonstrukcję pierwotnej wizji Olmsteada i Vauxa. W Świecie Mroku coś takiego nie miało miejsca. Walka o utrzymanie parku spadła na barki garou, którzy przystosowali niektóre jego części do swych własnych celów. W tamtym świecie Central Park stopniowo się rozpada, w sąsiedztwie rośnie przestępczość, a siły Tkaczki i Żmija wciąż nacierają.

Zachodzi jednak nieco zmian na lepsze. Nie ma w parku samochodów. Bardziej powszechne stają się konie i pojazdy konne (pomimo skłonności koni do płoszenia się w obecności wilkołaków), a drogi przeznaczone dla ruchu samochodowego, które przebiegają przez środek naszego parku, nigdy w świecie gotyckiego punku nie powstały. Mieszkańcy Nowego Jorku już nie przejeżdżają przez park samochodami, a niektórzy są przyzwyczajeni do dojeżdżania taksówką do jego skraju, wskakiwania do konnego powozu, aby odbyć przejażdżkę i wołania następnej taksówki po drugiej stronie parku. Dzięki temu poziom zanieczyszczeń jest niższy, a park spokojniejszy. Świat wilkołaków jest niebezpieczny, ale w nim także odnosi się zwycięstwa.

Central Park jest ostatnim bastionem natury, źródłem życia i energii w środku wielkiej metropolii. Każdy, kto odwiedza Central Park, wkracza w nieco inną rzeczywistość: wibrującą, żywą i pełną energii, ale również gwałtowną, nieprzewidywalną i krwawą. Świat ludzi zostaje z dala, przed podróżnym leży świat garou.

Uważaj, gdzie stąpasz.

Zielony Szczep

Caern: Caern Central Parku w Central Parku, Nowy Jork

Poziom: 3

Bariera: 3

Rodzaj: Braterstwo

Kiedyś caern był poświęcony Żmijowi, lecz kiedy wyrosło wokół niego miasto, siły Tkaczki ograniczyły jego moc. Kiedy umierającym źródłem mocy zajęli się Gnatożuje, sprowadzono do parku drugi totem. Obecnie miejsce to jest magnesem, ściągającym garou w jeden punkt. Sam caern przezwany został „kotłem hutniczym", ze względu na otwartość i położenie w pobliżu

niegdysiejszej stolicy imigracyjnej prawie całej Północnej Ameryki.

Caerny Braterstwa to miejsca, w których garou mogą cieszyć się swoją różnorodnością i zapomnieć o wszystkich niesnaskach. Jest punktem zbornym dla wielu ważnych zgromadzeń regionalnych. Punkty, uzyskane dzięki aktywacji caernu (patrz Rytuał *Otwarcie caernu* na str. 140-141), można dodać do Ekspresji, Występów Publicznych oraz Empatii.

Struktura plemienna: W większości Gnatożuje, lecz posiadają tu swoje reprezentacje wszystkie plemiona.

Totemy: Caern ma dwa totemy: Merę, pierwotnie przywołaną przez Srebrne Kły, oraz Wielką Białą Mysz, która przybyła na wołania Gnatożujów.

Mera to potężny duch wody, którego domena obejmuje wszystkie cieki wodne przepływające przez Nowy Jork. Woda działa jak soczewka dla jej mocy, a jej Księżycowe Mosty łączą ze sobą kilka zbiorników w obrębie parku.

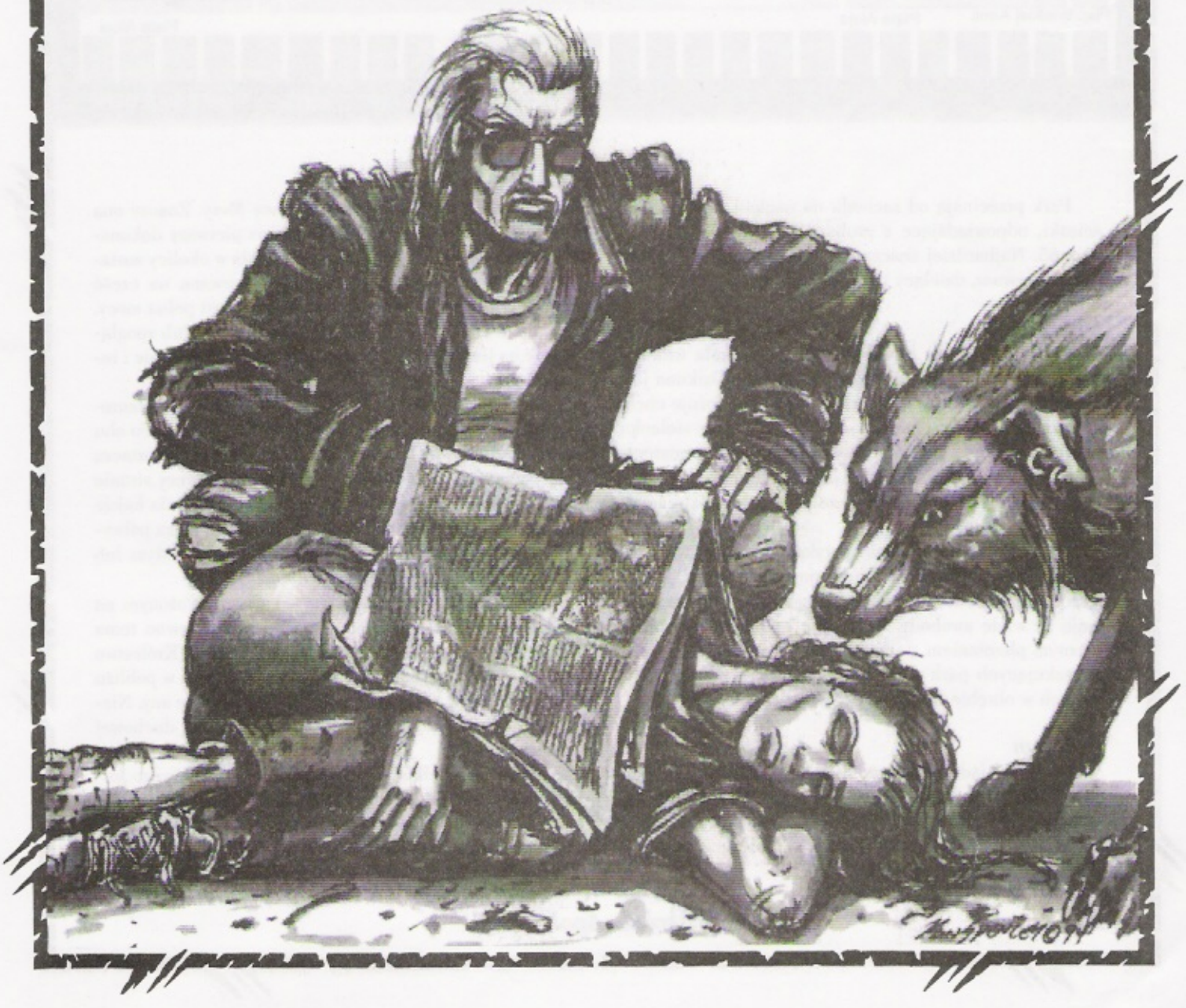
Wielka Biała Mysz to stary totem, który walczy o przetrwanie. Istniała zanim powstało plemię Gnatożujów. Była niegdyś jednym z pomniejszych totemów garou, lecz kiedy dawno temu powstało plemię Gnatożujów, wierni Myszy zostali pozabijani przez sługi Szczura.

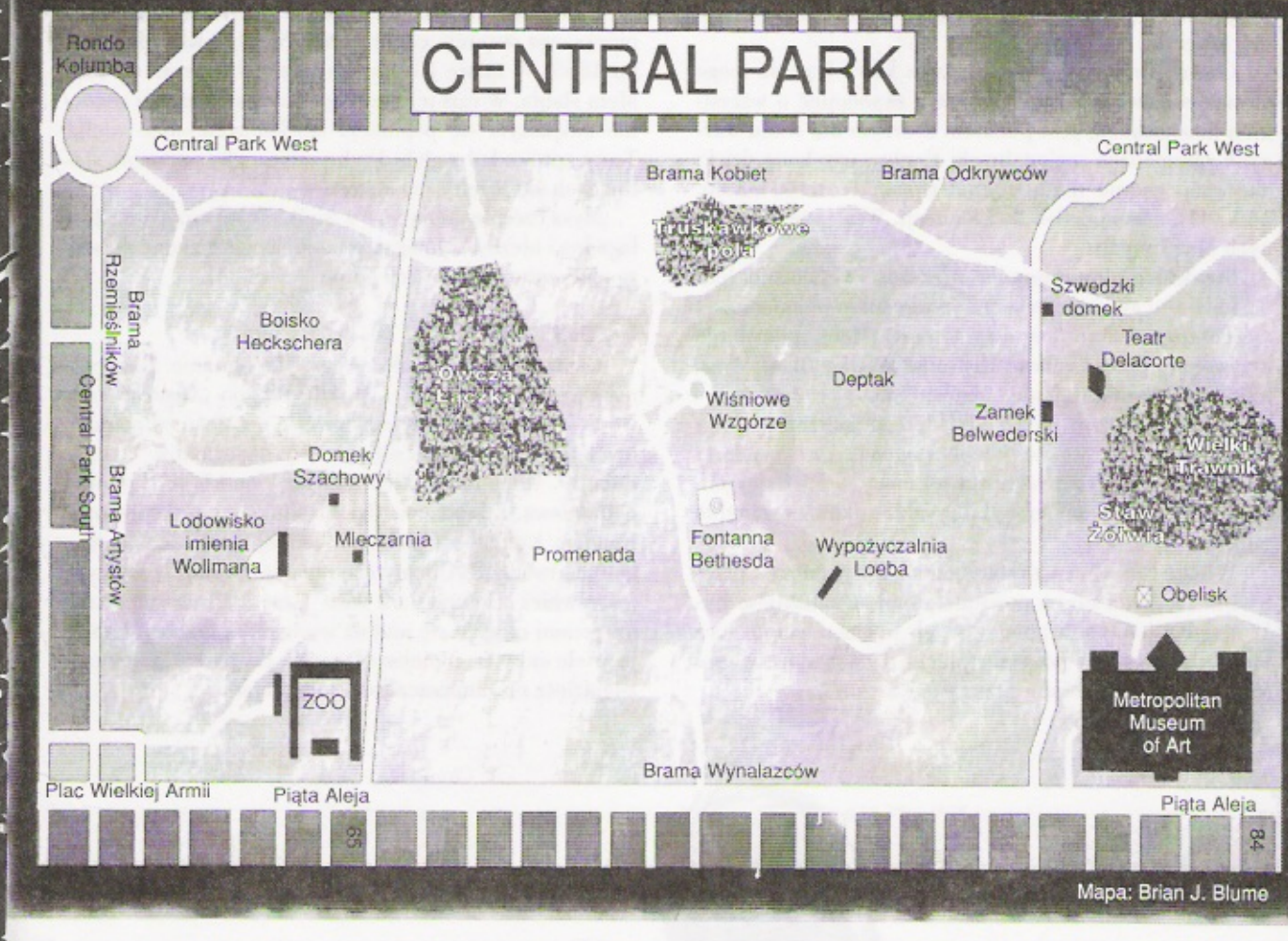
Pierwotny totem, Mera, został przywołany podczas pierwszego otwarcia caernu przez Srebrne Kły, około roku 1855. W miarę jak postępowało zniszczenie okolicy, Mera słabła. W czasie Wielkiego Kryzysu w parku znacznie zwiększyła się populacja bezdomnych, więc wielki Teurg sprowadził z głębi Umbry Mysz, aby wspomóc starających się przetrwać Gnatożujów.

Mysz czerpie swoją moc z wielkich zebrań garou. Jest łagodna i niezbyt wymagająca, a jej moce znakomicie służą zbieraniu zagubionych garou.

Geografia

Central Park jest położony na Manhattanie. Jego północną granicę stanowi 110. Ulica (albo „Central Park North") – odwiedzający mogą wejść do niego od północy przez Bramę Farmerów albo Bramę Wojowników. Wschodnia 59. Ulica (albo „Central Park South") jest granicą południową, z bramami: Rzemieślników i Artystów oraz Rondem Kolumba i placem Wielkiej Armii. Zachodnią granicę tworzy 8. Ulica z czterema wejściami (nazywana jest również „Central Park West"), zaś 5. Ulica z pięcioma miejscami ciągnie się wzdłuż wschodniej granicy. Istnieje wiele innych, mniejszych wejść do parku. Szczegóły znajdziesz na zamieszczonej dalej mapie.





Park przecinają od zachodu na wschód cztery konne ścieżki, odpowiadające z grubsza Ulicom 97., 85., 79. oraz 65. Najbardziej znaczącym punktem orientacyjnym jest Rezerwuar, dzielący park na połowę.

Strefa

Cały park tworzy Strefę caernu, co pozwala wilkołakom bardzo dokładnie pilnować ludzi. Moc Dzikuna jest tu największa i trzyma Tkaczkę z dala. Gnatożuje chcą, aby mieszkańcy Nowego Jorku mogli cieszyć się sielanką natury, pobierając jednocześnie energię dzikiego matecznika. Różnorodność, energia i piękno, jakie można oglądać w całym parku, świadczą, że pełnią swoją straż całkiem skutecznie.

Dzięki temu garou mogą spotykać się i próbować zrozumieć ludzi. Wszyscy oczekują po Nowym Jorku, a szczególnie po Central Parku, czegoś niezwykłego, więc mają tu wiele swobody. Gnatożuje są bardzo demokratycznym plemieniem. Jednak mimo liberalnej natury zamieszkujących park wilkołaków, istnieją pewne zasady, których w obrębie Strefy należy przestrzegać.

Centrum

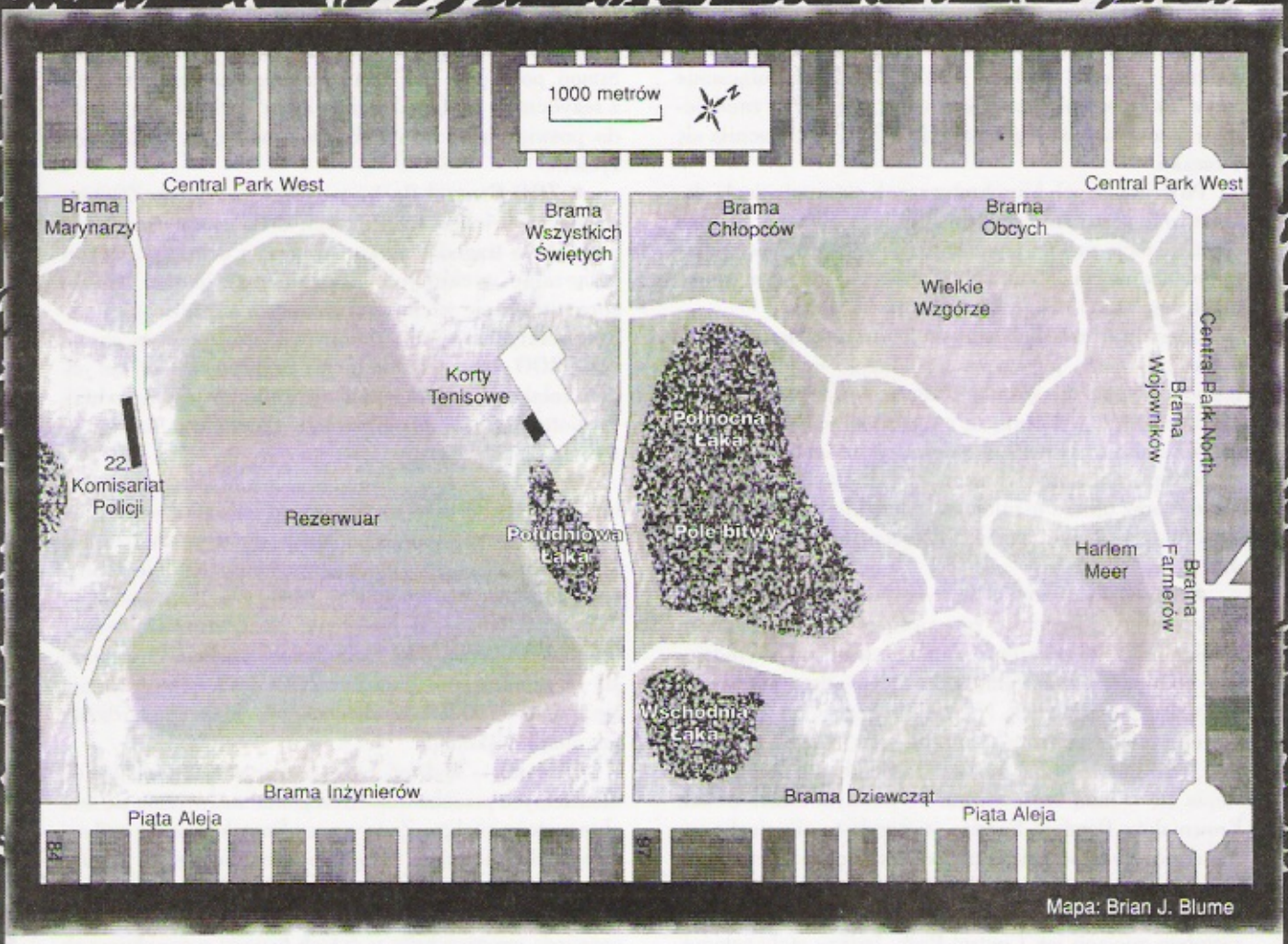
Caern posiada właściwie dwa centra. Silniejsze, pod opieką Mery, zawiera Esplanadę i Fontannę Bethesda. W pobliżu Wielkiego Trawnika można również przywołać ducha Myszy. Węzeł energetyczny znajduje się pod pobliskim Stawem Żółwi.

Fontanna Bethesda to jądro mocy Mery. Znaczy ona miejsce, w którym Srebrne Kły po raz pierwszy dokonały otwarcia caernu. Od tego czasu ziemia w okolicy została pokryta betonem, lecz fontanna, nazwana na cześć miejsca uzdrowień w Jerozolimie, nadal jest pełna mocy. Działa tu Dzikun – medytacja przy fontannie lub spoglądanie na jezioro daje rozchwianym duszom ukojenie i inspirację.

Niedaleko fontanny znajduje się wielki, odrestaurowany budynek z dużym dziedzińcem na parterze. Po obu stronach budowli wspinają się schody, a z dachu roztacza się przepiękny widok na okolicę. Po przeciwnej stronie fontanny widać jezioro, po którym pływają za dnia łodzie i kajaki z Wypożyczalni Loeba. W głąb wód sięga półwysep, z którego końca Mistrz Ceremonii wzywa Mysz lub Merę, aby otworzyły Księżycowy Most.

Staw Żółwia jest mniejszym centrum, położonym na południowym skraju Wielkiego Trawnika. Dawno temu Dzikun stworzył przy pomocy Mery Chimarę (Królestwo Snów) wokół całego parku. Srebrne Kły, śpiące w pobliżu stawu, miewały nieprawdopodobne, inspirujące sny. Niestety, zaniedbanie spowodowało osłabienie i tej duchowej potęgi.

W czasie Wielkiego Kryzysu bezdomni z Nowego Jorku zbudowali na Wielkim Trawniku koczowisko, które nazwali „Hooverville". Gnatożuje chronili mieszkańców. Szukając dróg, którymi powinno kroczyć plemię, potężny Teurg (Wielebny Barnaby Morton z Kościoła Hooverville)



spał na brzegu Stawu Żółwia. W marzeniach przemierzył Chimarę wokół parku i wkroczył głęboko w Umbrę. Szukał czegokolwiek, co mogłoby pomóc szczepowi. W dalekim, zagubionym Królestwie odnalazł legowisko Myszy i sprowadził ją z powrotem w to miejsce. Obecnie duch Wielkiej Białej Myszy odpoczywa pod wodami Mery, śniąc w Chimarze.

Miejsca charakterystyczne

W parku jest wiele niezwykłych miejsc, każde z plemion ma swoje ulubione. Garou, którzy odwiedzają park, mogą zwiedzać co im się żywnie podoba, ale jeśli ktoś chce spotkać członków konkretnego plemienia, to dobrze jest wiedzieć, gdzie ich szukać.

● **Wielki Trawnik** – Choć Gnatożuje śpią, gdzie zechcą i wędrują po całym Central Parku, czują szczególny sentyment do Wielkiego Trawnika. Trawa w tym miejscu jest chyba najbardziej starannie doglądana na Ziemi. Troszczy się o nią osobiście Krewniak garou, potomek samego Olmsteada. Na północnym skraju trawnika powstało kilka boisk do gry w piłkę, lecz większa jego część zarezerwowana jest na pikniki i wypoczynek. Pośrodku północnej części trawnika rośnie potężny wiąz, największe drzewo należące do tego gatunku we wschodniej części Stanów Zjednoczonych. Często można spotkać tam ludowych bajarzy i aktorów wraz z przygodnym Galiardem, próbującym podpatrzeć nieco Gnatożujowej sztuki teatru ulicznego.

Innym miejscem lubianym przez Gnatożujów jest fetysz zwany Wiecznym Posiłkiem, znany również jako „Spleśniały Graal". Jest to kosz na śmieci, który wypełniają puste pojemniki z jedzeniem i napojami. Puszki, wrzucone do kosza, wypełniają się magicznie wodą sodową, zaś styropianowe pojemniki stają się znów pełne po napełnieniu tanim jedzeniem. Każdego pojemnika można, niestety, użyć tylko raz, a drogie pokarmy zastępuje coś tańszego, ale smacznego.

● **Wielkie Wzgórze** – To wzgórze otacza dziki las, wybrany na miejsce zebrań przez Czarne Furie. Ukryte przed oczyma ciekawskich organizują tam czasem ceremonie religijne i próbują unikać zgiełku i szumu panującego w parku.

● **Truskawkowe pola** – Jest to jeden z najpiękniejszych ogrodów w parku, memoriał dla Johna Lennona, który został zamordowany na progu swego pobliskiego domu. Jednym ze znaków, upamiętniających artystę, jest okrągła mozaika z jednym słowem pośrodku: „Imagine".

Często spotykają się tutaj Dzieci Gai, dyskutując o polityce i wymieniając informacje ze świata. Często można tu spotkać intelektualistów rozmawiających o filozofii oraz muzyków, praktykujących swój zawód. Pośrodku ogrodów Bariera ma poziom 3, taki sam jak w centrum caernu.

● **Zamek Belwederski** – Ten zamek został zbudowany w roku 1872 jako jedna z oryginalnych budowli parku. Kiedy kontrolę sprawowały Srebrne Kły, wielu

Teurgów kontaktowało się tu z duchami deszczu, wiatru, gromów i innymi duchami natury. Duchowe połączenie z żywiołami osłabło i zamek został w roku 1919 zmieniony w stację meteorologiczną, gdy w okolicy umocniła się Tkaczka.

Po dziwacznych biurokratycznych manipulacjach, dokonanych przez miejscowego Tubylca Betonu, Simona Gentle, stacja została przebudowana tak, że wszystkie instrumenty można obsługiwać zdalnie. Szczęśliwym trafem do obsługi stacji najęto Krewniaków Fianna.

Obecnie Zamek Belwederski kontrolują Fianna. Zmodyfikowali nieco jego wnętrza, dodając między innymi bezpieczne „pokoje gościnne" dla ważnych gości. Fianna całkiem dobrze wykazują się swoją gościnnością. Spośród gości Zamku w roku 1993 należy wymienić dwoje *faerie*, grupę zaprzyjaźnionych magów, kryjących się przed wampirami, oraz upiora oszalałego irlandzkiego wodza z XIV wieku, który pomylił zamek z pałacem, który miał nawiedzać.

● **Szwedzki domek** – Budynek wykonano w Szwecji na wystawę w Filadelfii i przeniesiono do Nowego Jorku w roku 1876. Po odrestaurowaniu go w latach osiemdziesiątych niewiele brakowało, żeby stał się domem dla uroczego teatru marionetek. Niestety, obecność łatwo wpadających w gniew germańskich zabijaków, którzy tu przebywali, odstraszyła grupę lalkarzy i zmusiła ich do przeniesienia się w inną część parku. Po pewnym czasie dwóch Krewniaków Pomiotu Fenrisa otworzyło tu niemiecką restaurację. Obecnie można tu dostać najlepsze niemieckie piwo w mieście.

Wielu członków Pomiotu Fenrisa czuje się źle w tak zastałym miejscu jak Central Park. Jedyny stały członek Zielonego Szczepu wywodzący się z Pomiotu, Wilhelm „Pleczysty" Krause, próbuje zachęcać odwiedzających park pobratymców do używania licznych parkowych urządzeń sportowych. Gra w rugby i futbol amerykański staje się niezwykle ostra, kiedy uczestniczy w niej którykolwiek przedstawiciel Pomiotu. Krause jednak nie może jakoś zebrać drużyny dziewięciu garou, którzy dorównaliby „Wszechamerykańskiemu" zespołowi baseballowców Gnatożujów.

Lalkarze założyli swój teatrzyk w Teatrze Delacorte, choć muszą tam współzawodniczyć z okresowymi Festiwalami Szekspirowskimi. Budynek Teatru posiada oryginalny niemiecki zegar. Co godzinę okrąża jego tarczę grupa starannie wyrzeźbionych zwierzaków przy wtórze mechanicznej pozytywki.

● **„Millionaire Mile" („Dzielnica Milionerów")** – W czasie całej historii parku zawsze starano się zachować go jako miejsce dla „ludu". Wiele bogatych organizacji i filantropów popadło jednak w nawracający zwyczaj uznawania go za „swój park". Podobno niektórzy z mieszkańców Dzielnicy Milionerów uważają nawet teren parku za coś w rodzaju swojego wielkiego „podwórka".

Wzdłuż Piątej Alei rozciągają się niezwykle drogie posiadłości, górujące nad parkiem. Domy i mieszkania, których właścicielami są Tubylcy Betonu nie są tu wyjątkiem. Wszyscy garou czują się o wiele lepiej podejmując swoje działania blisko bezpiecznych terenów Parku, głównie ze względu na wielką liczbę wampirów z sabatu, które mieszkają w mieście. Większość spotkań Tubylców odbywa się na poddaszu należącym do Simona Gentle. Simon poświęca swój czas na nakłanianie niektórych z rezydentów Piątej Alei oraz kilku wielkich korporacji do poświęcania czasu i zasobów po to, by park tętnił życiem.

● **ZOO Central Parku** – Otwarciu starego ZOO towarzyszyły wielkie uroczystości, ale w końcu okazało się największą tragedią parku. Aktywiści ochrony zwierząt (włączając niektórych Krewniaków) bardzo głośno sprzeciwiali się wielu uprawianym w ogrodzie nieludzkim praktykom. Pod subtelnym kierownictwem garou, nowe ZOO służy całkiem nieźle zarówno zwierzętom jak i wilkołakom. Jego nocnym strażnikiem jest Krewniak Pomiotu Fenrisa, zaś Krewniak Dzieci Gai nadzoruje wybieg dla wilków.

Wiele Czerwonych Szponów nie lubi odwiedzać parku, szczególnie dlatego, że szczep zabrania wszystkim garou swobodnego przechadzania się w postaci lupus. Mieszka tu na stałe tylko jeden członek tego plemienia, Latarka, który śpi za dnia w ZOO, a w nocy patroluje Deptak. Wiadomo, że Krewniak, nocny strażnik, pozwala odwiedzającym park wilkołakom swobodnie wałęsać się za zamkniętymi bramami ZOO, jeśli tylko trzymają się z dala od klatek ze zwierzętami. Taka ugoda działa jak dotąd doskonale.

● **Deptak** – W dzień jest to piękne miejsce, idealne do niedzielnych przechadzek. Szczególnie zachwycają się nim obserwatorzy ptaków. Za to w nocy Deptak staje się najbardziej niebezpiecznym miejscem w parku, jest to między innymi zasługa patrolującego te okolice Czerwonego Szpona, Latarki (wspomnianego wyżej). Wielu nowojorczyków opowiada mrożące krew w żyłach historie o popełnionych na Deptaku okrutnych mordach. Część nocnej złej sławy tego miejsca wynika z działania Delirium.

Na Deptaku dzieje się jednak rzeczywiście coś bardzo niebezpiecznego. Niektóre z odosobnionych miejsc tego labiryntu stały się punktami spotkań odwiedzających park Władców Cieni. Latarka stał się częścią ich planu i strzeże terenu przed każdym, kto mógłby przeszkodzić machinacjom jego nowych przykaciół. Więcej szczegółów znajdziesz w części poświęconej osobowościom.

● **Obelisk „Igła Kleopatry"** – Jest to jeden z najbardziej okazałych pomników w parku, a podarował go Kedyw Egiptu w roku 1877. Mierzy 21 metrów, poświęcony jest Królowi Thometesowi III, a powstał około 1600 roku p.n.e. Powszechnie nazywa się go „Igłą Kleopatry" i opowiada się często o jego mrocznej historii: podobno w czasie transportowania go do Stanów Zjednoczonych zginęło ponad tuzin ludzi.

Wiele hieroglifów, wykutych w różowym granicie obelisku, zostało zatartych przez czas, lecz tablica ufundowana przez Cecila B. Mille'a zawiera (prawdopodobnie) tłumaczenie. Istnieją również zapiski kilkunastu zalanych w ołowiu „kapsuł czasu", zamurowanych pod pomnikiem. Dokumenty wymieniają wiele dziwacznych przedmiotów, które podobno tam pogrzebano, w tym śrubę okrętu, kopię Konstytucji Stanów Zjednoczonych, świeżo wykonaną kotwicę, słownik Webstera oraz kolekcję dzieł Williama Szekspira. Oczywiście wszystkie te zapiski zostały od początku do końca sfabrykowane. Tylko kilku garou wie dokładnie, co tak naprawdę znajduje się pod Igłą Kleopatry.

Co trzy miesiące pojawia się w parku inny wysłannik Milczących Wędrowców i czeka przy obelisku przez całe popołudnie. Plemię Wędrowców ma prawo wykonywać przy monumencie Rytuały, zazwyczaj ma to miejsce w środku nocy. Nie wyjaśniają oni jednak, dlaczego te Rytuały są konieczne. Inni Wędrowcy wykonują jakieś tajemnicze zadania, związane z obeliskiem, których sensu sami nie są w stanie zrozumieć. Pomimo śledztwa, prowadzonego przez różnych członków szczepu, tajemnica obelisku wciąż trwa.

● **Wiśniowe Wzgórze** – Wiśniowe Wzgórze jest bardzo uczęszczanym miejscem, głównie ze względu na przejeżdżające tędy konie i powozy. Stojąca tu fontanna służyła niegdyś za wodopój. Jest to również ulubione miejsce wypoczynku jedynego stale mieszkającego w parku Srebrnego Kła – Aleksandry Zamiatin. Jest ona Galiardem i kocha opowiadać o historii parku, cofając się aż do czasów, kiedy opiekowały się nim Srebrne Kły.

Aleksandra jest również fanatyczną amazonką. Uwielbia wyruszać na długie przejażdżki konnymi trasami, wiodącymi przez park. Jej ośmiokilometrowa trasa biegnie wzdłuż granicy większej części parku. Każdy odwiedzający okolicę Srebrny Kieł może liczyć na zaproszenie na przejażdżkę.

● **Zan Shu, największy z Ukrytych Nadrzewnych Domów** – W ciągu ośmiu lat policja Central Parku miała kłopoty z pewną bardzo pomysłową i ambitną osobą. Ów ktoś budował w parku ukryte domki nadrzewne. Każdy z nich był starannie umiejscowiony i zamaskowany – policja często miała poważne trudności ze znalezieniem kolejnych budowli.

Na początku domy niszczono, jednak później policja przestała zajmować się tą sprawą. Powód był prosty – budowniczy domków miał przyjaciół. Był Krewniakiem należącego do szczepu Patrzącego w Gwiazdy. Kilka z domków wciąż istnieje, starannie ukrytych przed ciekawskimi oczyma. Późno w nocy, wilkołaki w postaci crinos siadają na ich dachach i spoglądają w gwiazdy. Zbudowano w sumie 13 domków, z których najbardziej rozbudowana jest dwupiętrowa, pięciopokojowa budowla, wzniesiona niedaleko 79 ulicy.

● **Owcza Łączka** – Jest to najspokojniejsza część parku. Jest oficjalnie oznaczona jako „strefa ciszy": nie zezwala się tutaj na głośną muzykę i hałaśliwe konwersacje. Patrzący w Gwiazdy oraz Dzieci Gai bardzo lubią to miejsce, lecz najczęściej można tu spotkać Wendigo. Wielu odwiedzających, włączając ludzi, odczuwa dziwne sensacje po spędzeniu na łące całego popołudnia. W tym miejscu panuje wieczny spokój, pod którego wpływem wielu ludzi w trakcie odpoczynku zapomina o świecie. Nikt nie wychodzi stąd również z gniewnymi myślami.

Jeśli na łączce znajdzie się o północy jakiś wilkołak, w fazie księżyca odpowiadającej jego Patronatowi, powstaje tu ognisko mocy Dzikuna. Pośrodku łąki można ujrzeć szokujące sceny ożywają brutalne wizje przeszłości, czasem z bardzo odległych epok. Osoby, które ujrzały te wizje, często uzyskują wgląd w swą obecną sytuację i czasem nawet dostrzegają, co ma się za jakiś czas wydarzyć. Z tego powodu garou często się tutaj zbierają, aby wizje mogły zaistnieć. Ich działania okrywa tajemnicą Delirium.

● **Harlem Meer (Jezioro Harlemu)** – Ten zbiornik wodny przeszedł wiele modyfikacji. Ostatnio obniżono w nim poziom wody, tworząc pośrodku wyspę o powierzchni około 1000 metrów kwadratowych. Łodzie i kajaki nie mogą zbliżyć się do niej, gdyż jest odgrodzona od reszty jeziora podwodnym płotem – chyba że ktoś wie, jak się przez ten płot przedostać. Środek wyspy przesłaniają wysokie trzciny, w których czasem spotykają się nieliczni w parku Uktena.

Inne miejsca

● **Lodowisko imienia Wollmana** – Garou uznali ten sztuczny tor lodowy za paskudną skazę na ciele Parku i cieszyli się, kiedy wreszcie go zamknięto. Niestety, kilka lat temu Donald Trump zapłacił za jego remont. Jest to bardzo zatłoczone miejsce zimą, zaś w pozostałe pory roku przekształca się w miniaturowe pole golfowe.

● **Domek Szachowy** – W tym miejscu można spotkać wiele starszych osób i za darmo wypożyczyć zestawy szachów i warcabów. Niektórzy z garou są zaciekłymi graczami (przebiegli bohaterowie mogą się wiele o nich dowiedzieć, proponując im kilka partii).

● **Mleczarnia** – Obecnie służy za Centrum Informacyjne, w którym można łatwo znaleźć podstawowe informacje o parku, oczywiście w godzinach otwarcia: od wtorku do piątku.

● **Komisariat policji** – W parku działa policja. Niektórzy z funkcjonariuszy, Krewniacy Tubylców Betonu, informują swych przyjaciół o patrolach, poza tym każdy z Tubylców Betonu z łatwością może podsłuchiwać ich transmisje radiowe.

● **Metropolitan Museum of Art (Metropolitalne Muzeum Sztuki)** – Jest to wielkie muzeum, z wieloma wystawami, między innymi znajduje się tam pokój stylizowany na wnętrze egipskiej świątyni, pochodzącej z tego samego okresu co Igła Kleopatry.

Okolica w Umbrze

Świat materialny to tylko jedna z części caernu. Ukryte w Umbrze siły Dzikuna starają się przeniknąć przez Barierę. Na zewnątrz parku widać pajęczyny Tkaczki, czekające cierpliwie na sposobność do ataku. Garou, podróżujący do Penumbry, widzą duchowe korzenie tego, co zachodzi w obrębie Strefy oraz ślady bitew pomiędzy Tkaczką a Dzikunem. Oto kilka przykładów:

● **Staw Żółwia:** Każdy, kto spojrzy głęboko w wodę, ujrzy na dnie kłębiącą się, białą masę. Dokładniejsze spojrzenie odkryje setki i tysiące białych myszy, wspinających się na siebie wzajemnie. Dokoła można wyczuć słaby zapach mysiego gniazda, a czasem z głębin dobiega słaby głos jakby przestraszonego dziecka.

● **Zamek Belwederski:** Tutaj panują żywioły. W burzowe dni o mury zamku uderzają siły natury. Z wnętrza wycieka strumień danych, cienka struga energii elektrycznej, ale przez ściany można wyczuć blask ducha Dzikuna.

● **Piąta Aleja:** Wszystko jest uporządkowane. Po ulicach ciągną się długie pasma, próbując utrzymać ciągłość i regularność ruchu. Jasnozielona energia lasu zapada się szybko w stłumioną szarość. Duchy, pochwycone w pobliskich sygnalizatorach świetlnych, wykrzykują jednowyrazowe rozkazy. Mniej więcej co tydzień jakiś odważny Pająk Wzorca wyrusza na desperacki zwiad w głąb parku, lecz szybko zostaje pożarty przez Dzikuna.

● **Zachary Ellison:** Jest to agent Władców Cieni (opisany dalej), stale spowity chmurą ciemności. Wokół niej unoszą się Zmory, szepcząc o rzeczach niebezpiecznych i obscenicznych. Jego determinacja i silna wola trzyma je jednak z daleka.

● **Fontanna Bethesda:** Fontanna jest otoczona uzdrawiającą aurą. Beton wokół niej faluje jak woda, a cała okolica jest bardziej niż żywa. Fale z pobliskiego jeziora toczą się od półwyspu w wielki wir, który znaczy miejsce, gdzie Księżycowe Mosty są najsilniejsze.

● **Lodowisko Wollmana:** Wzorzec trzyma się tutaj na warstwach pajęczyny i tańczących polach elektryczności. Tkaczka splata swój wzorzec ponad Ziemią i pragnie rozszerzać się dalej w głąb Parku. Pod siecią krzyczą bezsilnie duchy natury, a po powierzchni lodu ślizgają się radośnie Dziecięta Skazy, kpiąc sobie z garou, którzy znajdą się w pobliżu.

Pod lodem, w zamrożonej Skazie, mieszka Mroczna Trójca, trzy Zmory, które działają wspólnie, próbując zniszczyć garou (patrz *Mroczna Trójca*, str. 272-273). Do Skazy można wkroczyć jedynie wybijając dziurę w penumbralnym lodzie, a potem przemierzając lodowate jaskinie, narażając się na straszliwy chłód.

Historia

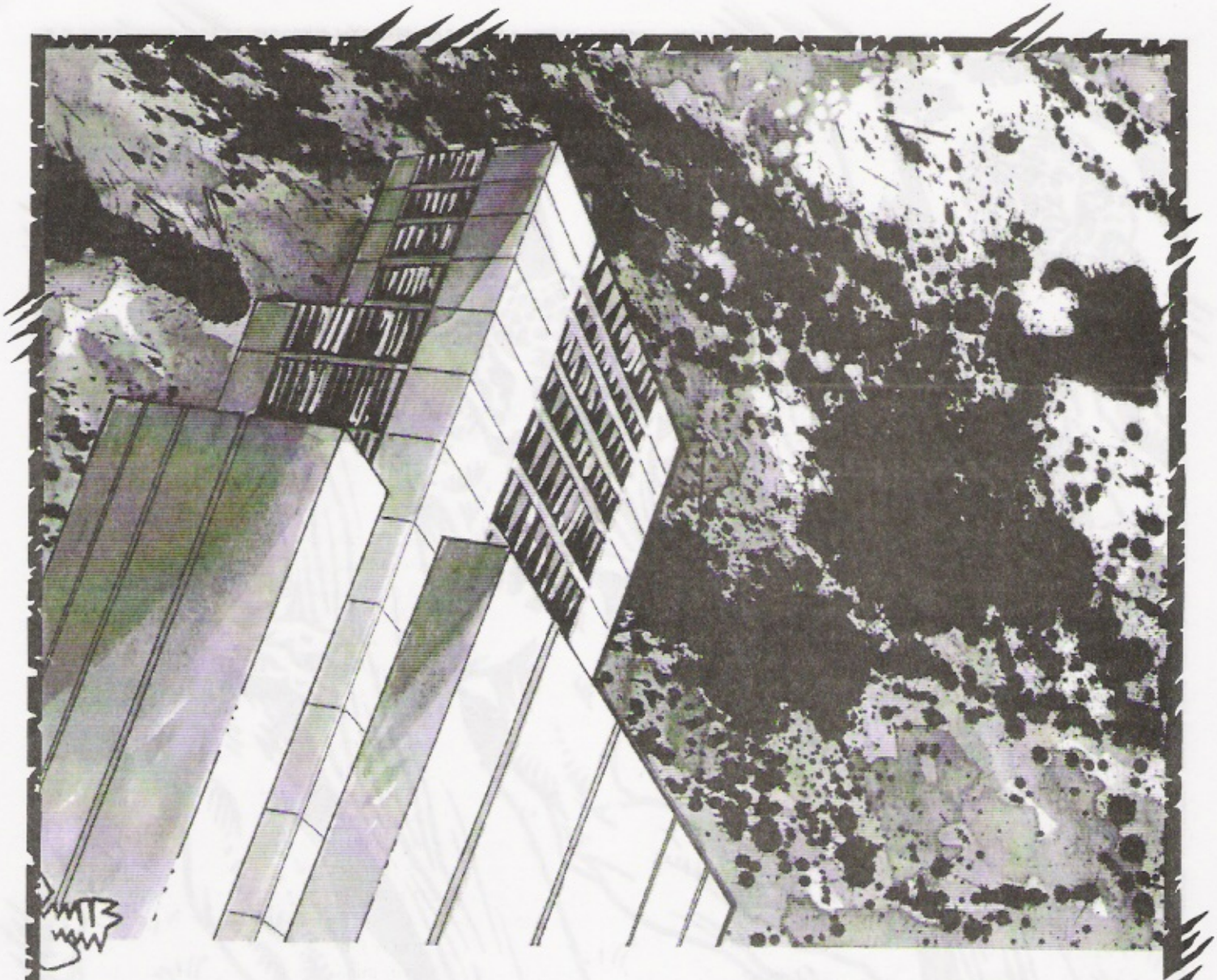
W czasie całej historii garou nie odbyło się więcej niż 20 Imperialnych Zgromadzeń. Jedno z takich zgromadzeń zwołano w roku 1855 na Wyspie Manhattan. Srebrne Kły odważnie postanowiły założyć caern w samym centrum największego miasta w kraju, aby powstrzymać rozwój miast. Nigdy nie było większej hulanki. Po poświęceniu nieprawdopodobnej ilości Gnozy, stworzono caern Dzikuna, poświęcony Merze.

Rządzący Nowym Jorkiem byli pewni, że nikt nie zechce inwestować w tej okolicy. Powstały już przenośne domy włóczęgów, a na powierzchni było widać otwarte kanały. Miasto przeznaczyło na park ponad 320 hektarów. Zaoferowano nagrodę 2000 dolarów za przedstawienie projektu, aż wreszcie (z niewielką pomocą Krewniaków) wybrano jedną z 20 przedstawionych prac. Wygrali Calvert Vaux, Krewniak Tubylców Betonu, oraz Frederick Law Olmstead, Krewniak Gnatożujów. Obaj chcieli stworzyć miejsce, w którym mieszkańcy Nowego Jorku będą mogli odpocząć.

Park budowano w latach 1858-1874. Srebrne Kły „nadzorowały" cały proces, lecz umiejscowienie caernu w centrum miasta i połączenie go z okolicą było trochę ponad ich siły. Stracili więc nieco z początkowego entuzjazmu, a Tkaczka szybko wykorzystała ich zaniedbanie. Mimo to Tubylcy Betonu oraz Gnatożuje czuli się jak u siebie w domu. Pierwotny totem, Mera, został niemal zapomniany, lecz za to kwitły dzieci Karalucha i Szczura. Optymistyczne plany Srebrnych Kłów zmierzające do odzyskania ziemi odłożono na bok.

Wraz z zaniedbaniem Mery, w parku zmniejszyły się wpływy Dzikuna. Nieliczni Gnatożuje, mieszkający w okolicy, byli zbyt mało zorganizowani, a ich apatia narastała aż w Nowy Jork uderzyła tragedia Wielkiego Kryzysu. Liczba bezdomnych gwałtownie wzrosła, a moc Szczura została wystawiona na ciężką próbę. Gnatożuje pomogli we wzniesieniu na Wielkim Trawniku miasta bezdomnych, zwanego „Hooverville". Ich opieka nad tym „miastem" pokazała, że Central Park jest dla wszystkich mieszkańców Nowego Jorku, także dla biedaków.

Potężny Teurg Gnatożujów, mieszkający w Hooverville, spał często na brzegu Stawu Żółwia, szukając natchnienia do swych cotygodniowych kazań. Jeden ze snów zawiódł go głęboko w Umbrę, gdzie znalazł śpiący starożytny



i zapomniany totem. Obudził więc Wielką Białą Mysz ze snu i towarzyszył jej w epickiej podróży przez Umbrę, pokazując, jak bardzo zmienił się świat podczas jej nieobecności. Wrócili razem do Chimary otaczającej Staw Żółwia. Mysz pomogła Gnatożujom w potrzebie i stała się drugim totemem szczepu.

Inwazja Tkaczki trwała przez cały XX wiek. Przeprowadzono wiele morderczych dla parku projektów. Jednym z nich były pas startowy – wybudowany ku pamięci I wojny światowej – składający się w dużej sieci okopów oraz podziemny parking dla 30 000 samochodów. Przeszkody, starannie przygotowane przez miejskich Tubylców Betonu, pozwoliły powstrzymać realizację tych planów.

Utrzymanie parku było zupełnie innym problemem. Bez dostatecznych funduszy cała okolica umarłaby i popadła w stagnację. Bogaci mieli związane z nim plany, ale wielu z nich nie brało pod uwagę całego miasta. Spory o to, komu tak naprawdę powinien służyć park, ograniczały dotacje, które otrzymywał. Nieliczni Tubylcy Betonu desperacko walczyli o środki na utrzymanie Central Parku, lecz mimo ich starań w połowie XX wieku znowu zajrzała tu śmierć.

Odnowa była procesem długim i bolesnym, lecz park stopniowo wraca pod kontrolę wilkołaków. Jest wiele uchybień, których nieuważny obserwator nawet nie zauważa. Budynki niszczeją, a grupy konserwatorów walczą w obronie starych budowli, które powinno się rozebrać. Nowe budowy są rzadkością. Pełni poświęcenia ochotnicy organizują przeróżne festyny i happeningi, aby zdobyć fundusze. Każdego roku odwiedzają park miliony turystów, niszcząc jego roślinność. Zielony Szczep walczy stale o utrzymanie przy życiu ducha parku.

Szczep

Zielony Szczep jest niezwykły, głównie ze względu na różnorodność jego członków. Większość caernów zdominowanych jest przez jedno lub dwa plemiona – Gnatożuje jednak nie mają nic przeciw temu, aby było ich więcej. Chętnie witają każdego, kto chce ich odwiedzić, oraz, być może, czegoś się nauczyć.

Demokratyczne rządy Gnatożujów pozwalają uniknąć większości tarć i nieporozumień. Poważne konflikty należą do rzadkości.

Większość stałych mieszkańców parku nie przejmuje się zbytnio długoterminowymi problemami. Wystarcza im możliwość pomagania odwiedzającym w nauce. Inni z kolei są niezwykłymi indywidualistami, nie przejmującymi się „wielką całością".

Niektórzy jednak mają inne plany...

Odwiedzanie caernu

Wszystkie osoby odwiedzające caern szybko poznają kilka zasad etykiety. Sprawy związane z opłacaniem należnego szczepowi Wykupnego nadzorują Matka Larissa oraz Latarka. Natura darów zależy od aktualnych potrzeb caernu, choć zawsze chętnie przyjmowane są rzeczy dla bezdomnych – żywność, ubrania, koce itd. Jeśli ktoś ofiaruje pieniądze, Simon Gentle zadba, aby posłużyły one utrzymaniu parku.

Wszyscy garou, którzy chcą spędzić tu noc, powinni opowiedzieć jakąś historię przy wielkim wiązie w pobliżu Wielkiego Trawnika. Wilkołaki pozwalają ludziom słuchać opowieści. W takim przypadku historia nie zdradza sekretów garou, lecz pozwala lepiej zrozumieć ich naturę.

Zasłonę w Central Parku fanatycznie podtrzymuje Latarka. Straszenie ludzi w parku jest surowo wzbronione – garou zabrania się pokazywać w formie crinos. Karą jest albo wygnanie, albo, w drastycznych przypadkach, śmierć. Latarka potrafi być niezwykle twórczy i okrutny, kiedy wymierza karę.

Członkami szczepu zostają osoby godne zaufania. Przyłączenie się do szczepu oznacza konieczność poświęcenia jednego punktu Gnozy dla Wielkiej Białej Myszy lub podarowanie szczepowi fetysza. Kandydat na członka musi pokazać, w jaki sposób może przysłużyć się szczepowi.

Osoby

Uwaga: Cechy w nawiasach reprezentują różne postacie garou: (glabro/crinos/hispo/lupus), nawet jeśli bohater narodził się z wilka.

Matka Larissa

Pozycja: Wódz szczepu
Rasa: Homid
Patronat: Teurg
Plemię: Gnatożuje
Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 4, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4.

Zdolności: Autorytet 3, Cwaniactwo 5, Czujność 3, Ekspresja 4, Empatia 4, Krycie się 2, Lingwistyka 1, Medycyna 3, Obrzędy 4, Okultyzm 2, Podstępy 3, Poskramianie Zwierząt 2, Sztuka Przetrwania 3, Uniki 3, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 4, Zagadki 2.

Pozycja: Kontakty 4, Mienie 1.

Dary: (1) *Gotowanie, Matczyny dotyk, Perswazja, Wyczucie Żmija*; (2) *Błoga ignorancja, Zmrożenie wzrokiem*; (3) *Przekształcenie materii*; (4) *Ostateczny argument logiczny*.

Ranga: 4

Szał 5, Gnoza 6, Siła Woli 8

Rytuały: *Zdobycie Totemu, Rytuał przejścia, Rytuał wygnania, Rytuał przywołania ducha, Rytuał przebudzenia ducha, Chrzest bojowy, Rytuał przywiązania ducha, Przypisanie talizmanu, Otwarcie caernu, Otwarcie zgromadzenia, Rytuał oczyszczenia, Rytuał zadośćuczynienia, Wahadełko, Apel poległych.*

Fetysze: Wielki Klaive.

Powierzchowność: Wielu odwiedzających Central Park nie zauważa Matki Larissy przy pierwszej wizycie. Jest małą, wychudłą bezdomną kobietą, patrolującą park z ręcznym wózkiem na zakupy. Ma w zwyczaju wyciąganie pustych pojemników po żywności z koszy na śmieci (później zanosi te pojemniki do Wiecznego Posiłku, niedaleko Wielkiego Trawnika).

W postaci homid nosi zazwyczaj kiepsko dopasowane, poliestrowe ubrania, ortopedyczne buty i jakieś lepkie dodatki (ma zbiór używanych pończoch, ukryty pod kamieniem). W postaci lupus jest niewielkim, smukłym wilkiem z nierównym, brązowym futrem. W każdej postaci wydaje się stara, zużyta i markotna, lecz kiedy może się kimś zająć, niemal „świeci" energią.

Odgrywanie: Wszyscy są młodsi od ciebie. W takim razie wszyscy powinni cię szanować! Patrz uważnie na każdego, kto się do ciebie odezwie. Patrz na niego, dopóki nie stwierdzisz, co z nimi jest. Każdy ma jakieś wady, więc jeśli będziesz patrzeć uważnie, na pewno jakąś spostrzeżesz. Kiedy wiesz, że masz rację (oczywiście, zawsze masz rację), uśmiechaj się wszechwiedząco. Nie zapomnij starannego odgrywania „zasuszonej, starej wiedźmy" Bua-ha-ha-ha-ha!

Rządzisz tutaj i masz wielu Gnatożujów, którzy mogą tego dowieść. Nie ma takiego Pomiotu Fenrisa, którego nie mogłabyś wytargać za uszy, jeśli coś przeskrobie. Żaden Srebrny Kieł nie jest dość szlachetny, żeby go nie zbesztać. Pamiętaj, Matka wie najlepiej.

Historia: Matka Larissa ma ponad 70 lat. Jest ostatnim żyjącym uczniem Gnatożuja, który jako pierwszy zajmował się caernem. Przetrwała i zamierza uczynić wszystko, czego będzie trzeba, aby przetrwał caern. Zapewnienie przetrwania parku jest czymś więcej niż jej pracą, jest to raczej jej przeznaczenie.

Wszyscy garou słuchają jej rozkazów, a wielu ludzi lubi jej dziwaczne opowieści. Może wiele grozić, lecz nie jest wybuchowa. Mimo to na wszelki wypadek chowa Wielki Klaive w krzakach niedaleko Deptaka.

Fengy

Pozycja: Wyrzutek

Rasa: Metys

Patronat: Ragabash

Plemię: Gnatożuje

Atrybuty: Siła 1 (3/5/4/2), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 1, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 1 (0/0/1/1), Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 4.

Zdolności: Bójka 2, Cwaniactwo 3, Czujność 2, Krycie się 3, Obrzędy 1, Pierwotne Instynkty 2, Poskramianie Zwierząt 1, Prawo 1, Prowadzenie Pojazdów 1, Sztuka przetrwania 2, Śledztwo 2, Uniki 3, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 4.

Pozycja: Kontakty 1, Pamięć Przodków 1, Sprzymierzeńcy 3.

Dary: (1) *Rozmycie postaci, Gotowanie, Wyczucie Żmija*; (2) *Nora, Kradzież z zapomnieniem.*

Ranga: 2

Szał 3, Gnoza 7, Siła Woli 4

Rytuały: *Przypisanie talizmanu, Wahadełko.*

Powierzchowność: Deformacja Fengy'ego nie jest bardzo widoczna, lecz niektórzy opisują go jako kudłatego, obszarpanego, brudnego, paskudnego, śmierdzącego małego kalekę. Ale jemu się to podoba. Raduje się tym. Fengy mierzy 175 centymetrów – w postaci crinos.

Odgrywanie: Twoja przemiana materii wystarczyłaby dla trzech osób. Zawsze jesteś pełen energii, zawsze niezwykle aktywny i zawsze masz kłopoty. Jesteś również paranoikiem. Bądź podejrzliwy wobec każdego, przyjmuj, że nikt ci nie wierzy.

Fengy zna słowa wszystkich piosenek Franka Sinatry i potrafi znakomicie udawać Petera Lorre'a. Lubi poza tym cukier, uważa, że można go jeść bez końca.

Historia: Dwoje garou pokochało Zamek Belwederski. Spotykali się na Truskawkowych Polach, nie tylko po to, aby popatrzeć sobie w oczy. Dziewięć miesięcy później wyrzucili efekt swego związku do Rezerwuaru.

Fengy wypłynął w postaci wilka i przez wiele lat biegał ze sforą dzikich psów. Później znalazł go Gnatożuj i zlitował się nad wilkołakiem, który nie wiedział nawet, że może przyjąć postać homid. Niestety, ta forma okazała się paskudna, niespełna rozumu, kiepsko wychowana i niezwykle denerwująca. Od tego czasu Fengy jest samotnikiem.

Howard Koar, „Gołe plecy"

Koncepcja: Pogorzelisko

Rasa: Homid

Patronat: Galiard

Plemię: Patrzący w Gwiazdy

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 3, Oddziaływanie 2 (1/0/0/0), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 3.

Zdolności: Bójka 3, Broń Palna 2, Czujność 3, Ekspresja 3, Etykieta 2, Komputery 1, Krycie się 1, Lingwistyka 3, Naprawa 1, Nauka 2, Obrzędy 2, Pierwotne Instynkty 1, Prawo 2, Prowadzenie Pojazdów 2, Uniki 1, Występy Publiczne 1, Zagadki 3, Zastraszanie 2.

Pozycja: Czystość Rasy 2, Krewniacy 1, Mienie 2.

Dary: (1) *Sen na jawie, Wyczucie Żmija, Woń człowieka.*

Ranga: 1

Szał 7, Gnoza 6, Siła Woli 6

Rytuały: *Kpina, Przejście do Dalekiej Umbry, Rytuał przywołania duch, Apel poległych, Wahadełko.*

Powierzchowność: Howard jest zamyślonym, powściągliwym i tajemniczym osobnikiem. Próbuje utrzymać równowagę pomiędzy dwoma światami, w których żyje, więc podstawą dla niego jest koncepcja „szlachetnego dzikusa". Nie jest zadbany i jakby nieco kanciasty, lecz zawsze pełen majestatu. Wręcz „ocieka" tłumionym gniewem.

Odgrywanie: Czekaj. Myśl. Doradzaj. Każde niebezpieczeństwo należy starannie rozważyć. Wszyscy inni szarżują natychmiast do walki ze Żmijem, jednak ty doradzasz powściągliwość i pokojowe układy. Ktoś musi zachować trzeźwą głowę.

Jesteś taki, ponieważ zbyt długo powstrzymywałeś szał... Twój gniew kipi tuż pod powierzchnią i zdajesz sobie sprawę, że nie będziesz potrafił zapanować nad sobą, wyżądzisz wiele szkód.

Historia: Howard jest członkiem szczepu mniej więcej od roku. Osiedlił się i oddał do caernu część swej Gnozy, próbując stłumić rosnącą w nim nienawiść. Choć niektórzy z członków szczepu dziwnie patrzą na jego nocne spacery, trzymają się od niego z dala, szanując jego prywatność.

Wszyscy członkowie ostatniej watahy Howarda zostali okrutnie zabici przez stwory Żmija. On sam być może zbytnio polega na swym stoicyzmie, lecz musi w jakiś sposób utrzymać fasadę spokoju. Howard to bomba zegarowa z nastawionym zapalnikiem.

Simon Gentle, „Błysk"

Pozycja: *Public Relations*

Rasa: Homid

Patronat: Filodoks

Plemię: Tubylcy Betonu

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 1 (3/4/4/3), Charyzma 4, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 5 (4/0/5/5), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 2.

Zdolności: Bójka 2, Broń Palna 3, Cwaniactwo 4, Czujność 4, Etykieta 4, Komputery 3, Lingwistyka 2, Nauka 1, Okultyzm 1, Pierwotne Instynkty 3, Podstępy 5, Polityka 3, Prawo 3, Prowadzenie Pojazdów 3, Sztuka przetrwania 2, Śledztwo 2, Uniki 2, Występy Publiczne 2.

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 3.

Dary: (1) *Kontrolowanie prostych urządzeń, Perswazja, Odporność na ból, Prawda Gai*; (2) *Kontrolowanie złożonych urządzeń*; (3) *Świadomość celu.*

Ranga: 3

Szał 5, Gnoza 6, Siła Woli 3

Powierzchowność: Simon kocha miasto. Jest zbyt cwany, żeby mogło mu to wyjść na dobre. Jest przystojny, czarujący, uprzejmy i w ogóle super. Wszystko to ma ukrywać fakt, że się śmiertelnie boi.

Odgrywanie: Strasznie potrzebujesz akceptacji. Próbujesz się dopasować, ale zadanie wciąż troszkę cię przerasta. Może gdybyś miał trochę więcej pieniędzy, albo lepiej kontrolował Tubylców Betonu z Nowego Jorku...

Historia: „Wujek" Simona powiedział mu wszystko o byciu wilkołakiem. Simon był nieprawdopodobnie szczęśliwy. Wszystkie te przygody? I pieniądze też? Przejście do społeczności garou poszło jak z płatka, zachował nawet kontakt z rodzicami.

Niestety, nie zdawał sobie sprawy z tego, w jak niebezpiecznej sytuacji się znalazł. Pokładał wielką wiarę w swą „bezbłędną" naturę Filodoksa oraz „doskonałe" wyczucie równowagi. Teraz wszystko zaczyna wymykać się spod kontroli.

Finanse parku są w katastrofalnym stanie, istnieje jakaś podejrzana grupa wampirów, zwana „Sabatem", która w każdej chwili może dokonać najazdu. Gnatożuje zachowują się, jakby mieli nieskończony zapas kartek żywnościowych i w ogóle wszystko wygląda tak, jakby po południu miało wylecieć wprost do piekła.

Ale, ale... wszystko jest pod kontrolą, nieprawdaż? Taaa... wszystko w porządku.

Latarka „ZOO"

Pozycja: Strażnik caernu

Rasa: Lupus

Patronat: Ahroun

Plemię: Czerwone Szpony

Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 1, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 2.

Zdolności: Bójka 4, Czujność 5, Krycie się 3, Obrzędy 3, Okultyzm 2, Pierwotne Instynkty 3, Poskramianie Zwierząt 2, Sztuka przetrwania 2, Uniki 2, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 2, Zastraszanie 2.

Pozycja: Czystość Rasy 1

Dary: (1) *Wyostrzone zmysły, Stalowe pazury, Woń płynącej wody*; (2) *Węch zamiast wzroku, Wyczucie srebra, Wyczucie nadnaturalnego.*

Ranga: 2

Szał 8, Gnoza 3, Siła Woli 9

Rytuały: *Polowanie, Rytuał wygnania, Kamień pogardy, Głos szakala, Rytuał pierwszej rany, Rytuał oczyszczenia.*

Powierzchowność: Czerwony Szpon w mieście, zwłaszcza takim jak Nowy Jork, jest niesłychaną rzadkością. Latarka nie może wydostać się z tego zatrutego przez Żmija molocha i to go wkurza. Jego wściekłość jest widoczna w każdym ruchu, w każdym geście. Wkrótce poleje się krew.

Odgrywanie: Żyją tu tysiące, miliony ludzi. Wszyscy muszą zginąć. Gnatożuje są słabi, ludzie są słabi, Żmij czai się na każdym kroku, a Apokalipsa nastąpi za jakieś pięć sekund. Musisz pamiętać naraz o dziesięciu rzeczach, a to czyni cię jeszcze bardziej wściekłym.

Historia: Żyjąc w dziczy, Latarka próbował eksperymentów z postacią homid. Próbował w końcu uratować garou przed Żmijem i stwierdził, że dobrze byłoby pokręcić się nieco wśród ludzi. Jego spacery w postaci człowieka stawały się coraz dłuższe, aż wreszcie pewnego dnia, kiedy akurat nie używał swych doskonałych wilczych zmysłów, jego warczenie dosłyszała z jaskini grupa traperów. Dwa granaty gazowe sprawiły, że stracił przytomność i przybrał naturalną postać lupus. Po kilku zastrzykach usypiających obudził się jako część tego wariackiego show, zwanego Central Park ZOO.

Strażnicy chcieli, żeby połączył się z mizerną wilczycą, którą zamknęli w jego klatce, lecz on zdołał uciec. To miasto jest jednak zbyt wielkie i zbyt przeżarte przez Żmija, żeby udało mu się wydostać, więc pozostał uwięziony w Central Parku, słuchając rozkazów podstarzałej Gnatożujki.

Taaak, to akurat da się niedługo naprawić. Rozmawiał z nowym Władcą Cieni i tamten zgodził się na jego plany. Garou zbyt długo byli w defensywie. Latarka twierdzi, że Central Park może być doskonałą bazą wypadową do atakowania miasta – raz po razie...

Zachary Ellison, „Cień"

Pozycja: Konspirator

Rasa: Homid

Patronat: Filodoks

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 4 (3/0/4/4), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Zdolności: Autorytet 4, Bójka 2, Broń Palna 4, Czujność 3, Ekspresja 4, Etykieta 3, Krycie się 3, Okultyzm 3, Pierwotne Instynkty 3, Podstępy 5, Prawo 2, Szachy 5, Śledztwo 3, Uniki 4, Zastraszanie 3.

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 2, Pamięć przodków 3, Sprzymierzeńcy 5.

Dary: (1) *Aura pewności siebie, Perswazja, Prawda Gai*; (2) *Huk grzmotu.*

Ranga: 3

Szał 4, Gnoza 2, Siła Woli 6

Powierzchowność: Zachary jest zimny i bezkompromisowy, przechadza się po parku, obserwując wszystkich i wszystko. Zaczesuje swe czarne włosy do tyłu i upina w koński ogon. Okulary przeciwsłoneczne zawsze skrywają jego reakcje. Zachary manipuluje innymi, wykorzystuje, a potem, kiedy nie są mu już potrzebni, niszczy – jest w tym cholernie dobry.

Odgrywanie: Słowo „zły" jest takie nieodpowiednie. Jesteś po prostu bezlitośnie efektywny i czujesz się zobowiązany robić rzeczy, które inni uznaliby za szokujące. Od twojego sukcesu zależy przetrwanie całego narodu garou. Próbujesz wyśledzić wszelkie skargi, dotyczące obecnego kierownictwa caernu, i wykorzystywać je.

Historia: Od wczesnej młodości uczyłeś się historii. Srebrne Kły upadły na dobre. Obecni przywódcy zbierają odpadki, próbując się z nich utrzymać. Władcy Cieni powoli wygrywają. Dowiedziałeś się chyba wszystkiego, co można wiedzieć o podstępach i skrytym działaniu.

Zielony Szczep ma niezłą reputację. Ma nawet nieco prestiżu, ponieważ grupka *Urrah* jest w stanie utrzymać caern. Taka okazja jest po prostu zbyt wielka, aby ją przepuścić. Nadchodzi Era Władców Cieni, a ty jesteś

najlepszym kandydatem, aby przewodzić jako drugi co do rangi w tym caernie.

Znasz sytuację polityczną poza Nowym Jorkiem. Chcesz nawet negocjować z nadnaturalnymi stworami spoza parku, aby osiągnąć swój cel. Potem, kiedy już domek z kart będzie ustawiony, zniszczysz tak wielu swoich wrogów, ilu zdołasz.

Poparcie dla ciebie rośnie.

Pomysły przygód

● **Przeklęte Rytuały** – Do Central Parku przybywa kilku Milczących Wędrowców. Proszą o prawo przeprowadzenia Rytuałów przy obelisku „Igła Kleopatry", bez ciekawskich oczu. Matka Larissa dała pozwolenie i nie chce słuchać tego, co Fengy opowiada o „mrocznej energii, gromadzącej się dokoła obelisku". Milczący Wędrowcy pragną wykorzystać moc czegoś, co zostało pogrzebane pod monumentem, a gracze muszą ich powstrzymać, zanim wyzwolą potęgę, której sami w pełni nie rozumieją.

● **Król Rybak** – Stary Penn to bezdomny, który często przychodzi około południa nad Staw Żółwia, żeby łowić ryby, po czym zasypia nad brzegiem. Pewnego dnia, po niespokojnym śnie, wyławia z dna stawu stary, drewniany miecz. Zdołał nawet dotrzeć do niektórych mieszkańców parku, a oni z kolei zaczynają mówić coś o „nowym królestwie". Wokół Penna unoszą się Zmory, które przekonały go, że jest nowym królem Arturem...

● **Duchowa podróż** – Zraniony członek watahy próbuje medytacji przy Fontannie Bethesda... ale fontanna wysycha! Wataha otrzymuje jeden dzień na poznanie przyczyn tego nieszczęścia, albo ich przyjaciel straci mnóstwo Honoru za uszkodzenie centrum caernu. Odpowiedź znajduje się w Umbrze: ktoś w parku złamał zapomniane tabu.

● **Ucieczka!** – Krewniak Tubylców Betonu z Komisariatu policji zawiadamia, że został aresztowany garou. Policjanci zaczynają nękać gości parku, a bohaterowie mają szansę uzyskać nieco Honoru, uwalniając członka swej watahy i zniechęcając gliniarzy.

● **Współzawodnictwo** – Galiard, Aleksandra Zamiatin, jest gospodarzem zawodów dla bajarzy, a wysokiej rangi przedstawiciele innych Patronatów naśladują ją, organizując własne konkurencje. Bohaterowie mogą współzawodniczyć z wieloma garou i pokazać swoje umiejętności.

● **W cieniu...** – Przy pomniku Oszalałej Herbatki widziano Zacharego Ellisona, rozmawiającego z dziwnymi ludźmi, odzianymi na czarno. Mówili o włamaniu się do Metropolitan Museum of Art. Ktoś słyszał słowo „świątynia". Co tu się dzieje?

● **Paskudni turyści** – Park odwiedza wataha beznadziejnie tępych garou, a jej członkowie lekce sobie ważą zasady, obowiązujące na terenie Zielonego Szczepu. Matka Larissa przydziela bohaterom zadanie pilnowania gości i zapewnienia, że nie stanie się nic groźnego.

● **Wojna gangów** – Dwa rywalizujące gangi zdecydowały się rozpocząć wojnę w Central Parku. Bohaterowie dowiadują się o tym pierwsi i mogą uzyskać sporo Honoru, jeśli uda im się zapobiec wojnie. Co się stanie jeśli Teurg watahy wykryje Psychomachię?

● **Krzyżowanie planów** – Simon Gentle zawiadamia watahę, że jakaś korporacja próbuje stworzyć w parku nowy, bezsensowny budynek (może to być arkada, tor deskorolkowy, tele-bim itp.) Cała sprawa nie dotarła jeszcze do mediów, ale kontrakty są niemal podpisane.

● **Wszędzie czarno, biało i czerwono** – Mierny dziennikarz wypuszcza artykuł reklamujący jego nową powieść grozy, *Wilkołaki Central Parku*! Większość pracy jest do niczego, ale mimo wszystko facet zdołał uzyskać całkiem sporo „dowodów", w tym zdjęcie jednego z bohaterów. Sądzi, że Filodoks watahy jest „Królem Wilkołaków". Co gorsza, stoi za nim kilku mocnych facetów, a on chce „wynegocjować" układ, w którym może uzyskać trochę prawdziwych informacji o tym, co dzieje się w parku.

W Świecie Mroku

Każda gra z serii narracyjnej została stworzona jako odrębny, samodzielny system. Oznacza to, że w każdą z nich można grać bez pozostałych, czy będzie to **Wampir: Maskarada, Wilkołak: Apokalipsa, Mag: Oświecenie**, czy jakakolwiek inna gra z tej serii. **White Wolf** oczekuje, że większość graczy znajdzie wśród nich jedną, ulubioną i nie będzie potrzebować pozostałych.

Tworząc gry uwzględniliśmy jednak możliwość ich łączenia. Wszystkie dzieją się w tym samym świecie (Świecie Mroku), mają podobne zasady i podobnie się w nie gra. Narrator nie będzie musiał włożyć wiele wysiłku, żeby dodać do kroniki **Wilkołaka** wampiry, czy to jako przeciwników, czy bohaterów. Analogicznie, magowie interesują się Królestwami duchów równie mocno jak garou.

Narrator nie potrzebuje wprawdzie innych gier, aby dodać do historii nadnaturalne istoty, lecz **Wampir** lub **Mag** pozwoli nadać takim postaciom większą głębię. Ponieważ przedstawienie tutaj tych gier w całości nie jest możliwe, przyjmuje się, że Narrator ma do nich dostęp i że nie polega na informacjach, przedstawionych wcześniej w *Dodatku*.

Dodawanie przeciwników

Wampiry, magowie, *faerie*, duchy, mumie i inne stwory mają mnóstwo powodów, które mogą skłonić je do spotkań z wilkołakami. Wszyscy oni są tajemnymi władcami świata, a ich królestwa zazwyczaj się przenikają. Uktena i Tubylcy Betonu mają najwięcej możliwości spotykania wampirów, ale nie znaczy to oczywiście, że inne plemiona garou nie mają styczności z nieumarłymi.

Dodając wampiry do kroniki **Wilkołaka** należy pamiętać, że garou są mistrzami walki, zaś wampiry – mistrzami manipulacji. To bardzo dobrze, że Ahroun trzeciej Rangi z Pomiotu Fenrisa jest w stanie zatopić niszczyciel, ale jeśli młodociana wampirzyca uruchomi swoje zdolności wprowadzania w trans, ten sam wilkołak stanie się śliniącym się szczeniakiem i zrobi wszystko, żeby zadowolić swoją panią.

Wilkołaki mają niewielkie szanse w walce z wampirami, które są świadome ich istnienia. Staną przeciw nim falangi ghuli ze strzelbami załadowanymi srebrem najlepszej próby. Tremere znają starożytne rytuały, które mogą

zadać garou więcej bólu niż tuzin ran. Starsi używają swej *vitae* i zwiększają Atrybuty tak, że w końcu stają się silniejsi od całej watahy.

Poza tym, jeśli wilkołaki i wampiry spotykają się w siedliskach ludzkich, Rodzina ma zdecydowaną przewagę. Wampiry władają miastami, więc garou szybko stwierdzą, że Bariera jest najsilniejsza właśnie tam, gdzie Rodzina buduje sobie schronienia – wokół dzielnic biurowców, centrów rządowych i temu podobnych. Oczywiście, jeśli wampir zdoła jakoś nakłonić wilkołaka, aby tamten trzykrotnie napił się jego krwi, to Związek Krwi nabiera całkiem nowego wymiaru.

Nie znaczy to wcale, że wampiry lekceważą garou. Wilkołaki są niesławne wśród Rodziny ze względu na zniszczenia, które poczyniły. W wojnach z garou zginęły całe miasta wampirów. Jednak wilkołaki również nie powinny lekceważyć zdolności nieumarłych.

Magowie, którzy nie są w stanie dorównać garou w bezpośredniej walce, również mają własne sposoby pokonania przeciwnika. Wprawdzie cała wataha wilkołaków to już zapewne zbyt wiele, jak dla jednego maga, a nawet pojedynczy garou jest w stanie zniszczyć czarodzieja w walce, jednak przewidujący mag zadba z pewnością, aby uniknąć takiego losu. Zmiennokształtni, którzy zadrą z czarodziejem, szybko stwierdzą, że zaczynają się przeciwko nim obracać „niewielkie sprawy". Potem okazuje się, że nie mogą przybrać postaci innej niż lupus. Wreszcie, kiedy muszą sobie ulżyć, robią to dokładnie nad ukrytą linią wysokiego napięcia.

Przy dodawaniu przeciwników z gier narratorskich należy pamiętać, że każda grupa posiada własną strefę wpływów. Wilkołaki kontrolują dzicz i każdy, kogo uda im się złapać na własnym terenie, gryzie więcej niż jest w stanie przełknąć. Za to garou zdecydowanie nie są w swoim żywiole, kiedy odwiedzają miasta, należące do Rodziny, sanktuaria magów, krainy martwych czy domy wariatów.

Dodawanie postaci

Zezwolenie graczom na wciąganie do kroniki **Wilkołaka** innych istot nadnaturalnych może spowodować sporo komplikacji, ale często warto to uczynić. Klika złożona z przedstawicieli obcych sobie kultur jest mieszanką wybitnie nietrwałą, a to zawsze jest zabawne. Kiedy wampiry i wilkołaki muszą odłożyć na bok swoją wojnę, aby zająć się dużo pilniejszym problemem, stwierdzają, że potrafią pracować razem – czasami.

Działa to najlepiej, jeśli gracze lubią rozgrywki pomiędzy sobą, a Narrator nie boi się powierzyć opowiedzenia części kroniki swym graczom. Mieszana trupa musi rozstrzygnąć wiele problemów, takich jak powiązania wampirów ze Żmijem, dodatkowe moce, które wampir

może uzyskać pijąc krew wilkołaków, jak wiele Kwintesencji mag mógłby uzyskać zabijając swych towarzyszy, i tak dalej.

Taka grupa może poświęcić wiele czasu na określenie, jak bohaterowie się wzajemnie traktują i jaki jest ich wzajemny stosunek; co trzyma ich razem i dlaczego za moment się wzajemnie nie zniszczą – lub, co bardziej prawdopodobne, w jaki sposób będą się niszczyć. Narrator powinien stworzyć odpowiednią scenerię i nieco interesujących wydarzeń, które popchną akcję. Na przykład, jeśli główny wróg wampirów spośród starszych wszedł w układ z Pentexem, żeby zniszczyć caern wilkołaków, obie grupy bohaterów muszą jakoś się pogodzić, żeby powstrzymać to zagrożenie. Takie „tymczasowe" przymierze może okazać się bardziej trwałe, co pozwoli wampirom i wilkołakom współpracować w przyszłości.

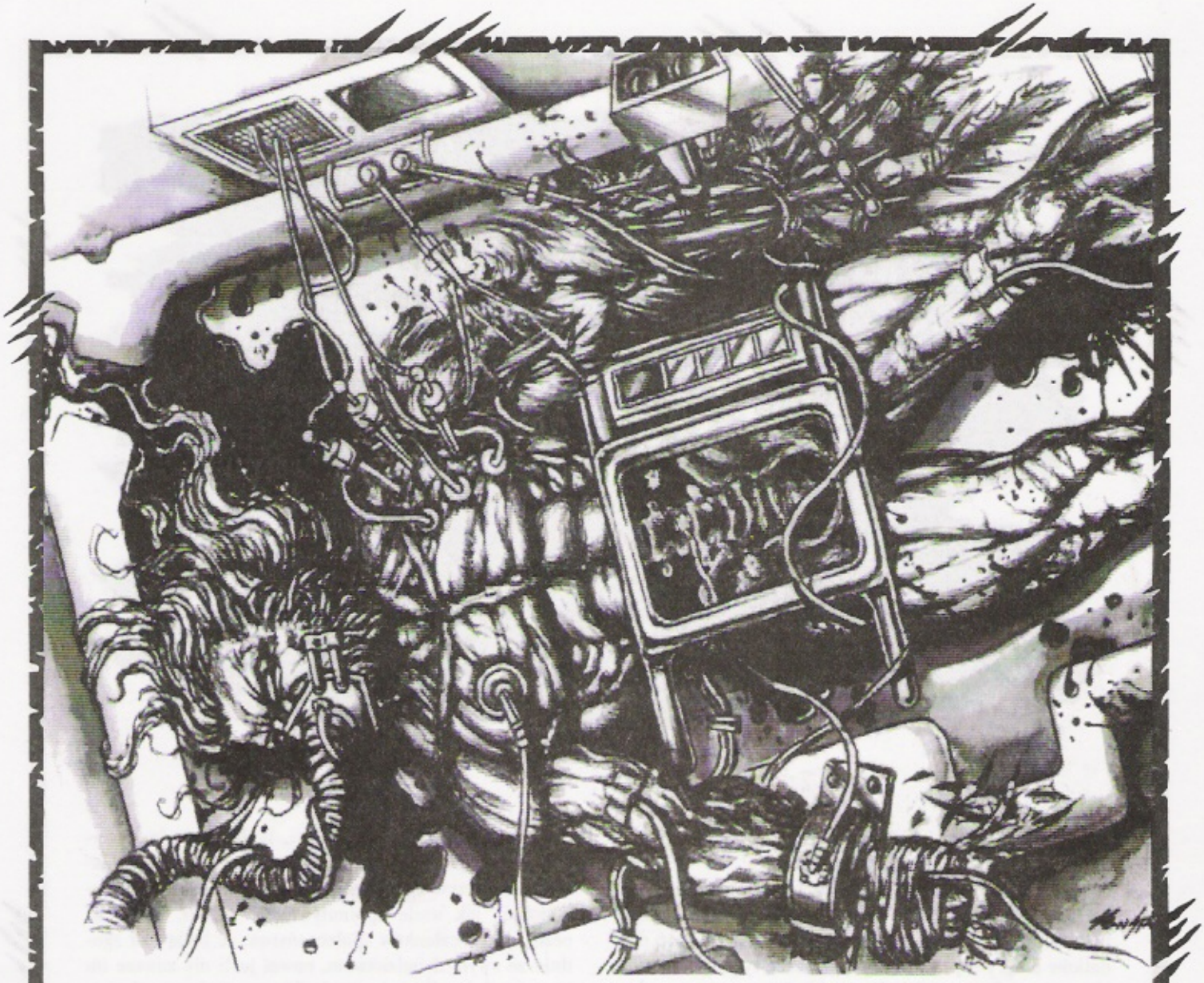
Narrator nie musi jednak dawać graczom swobody wyboru, a wiele znakomitych opowieści nie dawało bohaterom innej możliwości, jak tylko współpraca. Na przykład, potężny łowca nie uznaje żadnej różnicy pomiędzy garou a Rodziną („Pomiot demonów! Wszystko to pomiot demonów!") i zaczyna mordować zarówno wampiry, jak i wilkołaki. Kiedy w końcu po straszliwej bitwie uda się pokonać łowcę, okazuje się, że pozostawił za sobą ślad i teraz depcze im po piętach inkwizycja. Jeśli się podzielą, zginą. Zjednoczeni mogą przetrwać.

Z upływem czasu jedna strona dowie się zapewne o drugiej tyle, żeby znaleźć płaszczyznę porozumienia. Być może, kiedy Brujah zdecyduje się stanąć po stronie garou w walce z Pentexem, to Patrzący w Gwiazdy znajdą sposób, aby pomóc jej w poszukiwaniu Golcondy. Być może Tubylec Betonu zwróci się do Ventrue'a o pomoc w obronie przed przejęciem przez wrogów jego firmy produkującej oprogramowanie, a Ventrue zażąda w zamian szpiegowania swych przeciwników – Nosferatu.

Magowie również mają sporo do zaoferowania innym nadnaturalnym istotom i równie wiele powodów, aby poszukiwać ich pomocy. Wojna przeciwko Technokracji może sprowadzić ci do łóżka najdziwniejsze osoby, a członek tradycji Eutanatosi uzna zapewne, że skłonienie wampirów do walki z Syndykatem ma w sobie pewną poetycką sprawiedliwość. Mówiący we Śnie (Dreamspeaker) może zażądać od garou powstrzymania kolejnego spisku Iteration X. Wreszcie, zarówno garou, jak i Rodzina, z pewnością chętnie przyjmie magiczną pomoc w zwalczaniu swych przeciwników.

Modyfikacja mechanizmów gry

Jednym z problemów, który napotkają zarówno gracze, jak i Narrator przy łączeniu postaci z różnych gier, są różne zestawy Cech. Wilkołaki nie przejmują się



swymi związkami z ludźmi (Człowieczeństwo), za to bardzo zwracają uwagę na powiązania z Umbrą (Gnoza). Magowie nie wybuchają Szałem (przynajmniej nie tak, żeby można było wyrażać to Cechami), ale czasem podczas rzucania swych czarów przypadkowo przywołują duchy Paradoksu, co nie zdarza się ani wilkołakom, ani wampirom.

Staje się to problemem, jeśli czyjaś Dyscyplina czy Dar ma przypisaną trudność zależną od Cechy, której nie ma w drugim systemie. Narrator może rozwiązywać takie trudności na wiele sposobów. Najłatwiej jest zastąpić jedną Cechę przez inną. Na przykład, jeśli dobroczynny Teurg użyje *Matczynego dotyku* w stosunku do wampira lub maga, to można zastąpić Szał kilkoma Cechami. Najprościej będzie nakazać Teurgowi wykonanie testu przeciwko Sile Woli.

Z drugiej strony, jeśli wampir użyje mocy z dyscypliny Prezencja – *Majestat* przeciwko wilkołakowi, ten nie posiada Cechy Charakteru Odwaga, przy pomocy której powinien się bronić. Wobec tego wilkołak będzie testował swój Szał lub połowę Szału, albo dowolną inną Cechę, wskazaną przez Narratora. Jeśli masz wątpliwości, to rozsądnym wyborem będzie zawsze Siła Woli (trudność 6).

Narrator nie powinien obawiać się takiego łączenia systemów. Jeśli magowie włażą wilkołakom na głowy, to daj garou wrodzoną odporność na magię, być może równą Gnozie lub Sile Woli +3. Z drugiej strony, jeśli wilkołaki tną magów na plasterki, zanim tamci zdołają uczynić cokolwiek, to niech czarodzieje wyparowują obrażenia wykonując test Sfera Życia + Wytrzymałość, nie na samą Wytrzymałość. Mechanizmy gier narracyjnych są elastyczne i powinno się je odpowiednio traktować.

Posłowie

Uwagi

Od czasu pierwszego wydania, przed niemal pięcioma laty, **Wilkołak** przeszedł wiele zmian. Przed wydaniem niniejszej, Drugiej Edycji, wyszło drukiem 16 dodatków do gry – prawie jeden na sześć tygodni! To niezłe tempo, jak na gry fabularne. Ale jeszcze nie czas, żeby zwolnić. Dopiero zaczynamy.

Decydując, co należy zmienić w Drugiej Edycji, musiałem pamiętać przede wszystkim o jednym: nie możemy popaść w sprzeczność z dodatkami, które się już ukazały. W tych książkach można znaleźć sporo całkiem dobrych materiałów. Oczywiście nie powstrzymało mnie to przed dokonaniem koniecznych zmian.

To prowadzi do kolejnej reguły: zgodności z innymi grami narracyjnymi, których akcja toczy się w Świecie Mroku. Podstawowe zasady **Wilkołaka** miały być takie same jak **Wampira** i **Maga**, szczególnie te dotyczące walki. Kiedy garou i Rodzina ścierają się, musi być jakaś wspólna płaszczyzna i zasady właśnie taką płaszczyznę ustalają. Walka w Drugiej Edycji **Wilkołaka** jest obecnie w pełni zgodna z Drugą Edycją **Wampira** oraz z mechanizmami używanymi w **Magu**.

Wreszcie trzecia reguła: kultura garou. Wilkołaki dużo walczą, lecz przecież nie tylko to stanowi treść ich życia. Mają bogatą kulturę i społeczeństwo. Próbowałem podkreślić to w Drugiej Edycji, podając wiele szczegółów, począwszy od rozszerzonego opisu rytuałów garou, a skończywszy na zasadach i znaczeniu patronatu – podobnie jak wiele „prymitywnych" kultur, wilkołaki oczekują od członków społeczeństwa, że będą żyli zgodnie ze swym dziedzictwem, nawet jeśli nie zawsze im się to podoba. Energię, pochodzącą z tych ograniczeń, wyładowuje się w walce ze Żmijem – cały gniew kieruje się na zewnętrznego wroga. Tak jest przynajmniej w teorii. W praktyce nie działa to zbyt dobrze.

Zostały również podkreślone związki wilkołaków z duchami, które uczą garou swych zdolności, Darów. Wilkołaki są częścią żyjącego świata – zwierzęcą społecznością, która jest zaledwie jedną z licznych form życia Gai. Muszą zespolić się z tym zapomnianym światem, aby go uratować. Jeśli duchy zginą, garou stracą swoją moc.

Chcę podziękować wszystkim grającym w **Wilkołaka**, którzy wspierali rozwój gry w czasie pierwszych dwóch lat jej istnienia. Ich poświęcenie i rady umożliwiły stworzenie Drugiej Edycji. Chcę również gorąco podziękować wszystkim autorom i artystom, których prace weszły w skład tego dzieła. Starania, które włożyli, świadczą o ich profesjonalizmie i talencie.

Bill Bridges

Posłowie

Tego ranka obudziłem się w podłym nastroju. W głowie mi szumiało, myśli miałem zamącone. Hałas i pośpiech współczesnego świata to dla mnie zbyt wiele. Życie mnie zmęczyło. Jeszcze zanim zdołałem wypełznąć z łóżka, wiedziałem, że nie potrafię zmierzyć się z nadchodzącym dniem.

Kiedy wreszcie dotarłem do pracy, nie czułem się ani trochę lepiej. O pisaniu nie było mowy. Zresztą, po co? Nie chciałem marnować czasu, ale wiedziałem, że przez jakiś czas nie będę zdolny do twórczej pracy. Postanowiłem więc wyruszyć w podróż. Nie ma nic lepszego od badań, przygód i misji.

Ponieważ pogoda była równie podła jak mój nastrój, skończyło się na przepatrywaniu ciemnych kątów twardego dysku. Pierwszy raz od lat otworzyłem katalog z „luźnymi myślami", do którego wrzucałem wszystko, co nie miało własnej szufladki. Poczułem się, jakbym wkroczył do krypty, znajdując zdumiewającą mnogość plików. Była tam *Filozofia życia*, *Dlaczego życie jest do bani* oraz cała seria, nazwana *Nowe, odważne pomysły* – części 1, 2, 3 itd. Niewiele jest rzeczy bardziej upokarzających niż czytanie bełkotu i szmiry, o której sądziło się niegdyś, że stanowi „perły mądrości". Gdybym miał lepszy nastrój, może nie byłoby tak źle, ale teraz każdy plik podłamywał mnie coraz bardziej. Nie mogłem wprost uwierzyć, jak banalne i żałosne były moje myśli.

Potem otworzyłem plik zatytułowany „Koncepcje projektów" i znalazłem w nim jedne z pierwszych zapisków, które poczyniłem przy pracy nad **Wilkołakiem**. Tam, o cudzie, znalazłem coś, co było prawdziwe i rzeczywiste, a co najważniejsze, interesujące. Było tam siedem fundamentalnych zasad i koncepcji **Wilkołaka**, o których chciałem sobie przypominać. Punkty, które miały wytyczać drogę. Oto ten plik, dokładnie taki, jakim go odnalazłem:

Przykazania projektowe:

1) *Elegancka prostota: zasady muszą być proste, ale równocześnie eleganckie. Nie mogą zaistnieć żadne reguły wzięte znikąd. Każdy mechanizm powinien odnosić się do podstawowego systemu zasad.*
2) *BUZI*: Chcemy, żeby ta gra była jeszcze prostsza niż* ***Wampir****; poziom złożoności trzeba maksymalnie obniżyć.*
3) *Przemoc: W tej grze chodzi o tragiczną, epicką wojnę, nie o seks. To ma być Makbet, nie Romeo i Julia. Różnica musi być widoczna na każdym kroku, w każdej zasadzie, w każdym zdaniu.*
4) *Społeczeństwo: Społeczność garou jest jeszcze bardziej skomplikowana niż społeczeństwo wampirów. Jego nakazy i standardy powinno się przedstawić nie tyle w zasadach, co w opowieściach i mitach. Gracze powinni mieć świadomość, czym jest to dziwne społeczeństwo od pierwszego przeczytanego zdania.*
5) *Duchowość: Choć wiele w tej grze dotyczy kwestii duchowych, powinno się to znajdować raczej w podtekstach niż być podane wprost, łopatą do głowy. Duchowość jest związkiem osobistym, stopniowo odkrywanym, nie wyuczonym.*
6) *Bohaterstwo:* ***Wilkołak*** *jest pełen tragizmu, ale opowiada o bohaterach walczących z nieprawdopodobnym złem. Nie opowiadamy o zwycięstwie, lecz o robieniu tego, co właściwe.*
7) *Prosto w twarz: Gra musi być ostra i brutalnie szczera. Problemy i opowieści powinny być czarno-białe (przynajmniej na pierwszy rzut oka).*

Zdumiałem się, widząc, jak dobrze **Wilkołak** wydaje się spełniać te zasady. Kiedy wyruszasz w podróż, lądujesz często w miejscu zupełnie różnym od tego, do którego się wybierałeś. W przypadku **Wilkołaka** zadziałała jednak jakaś boska opatrzność, spełniliśmy bowiem to, co zamierzyliśmy na początku. W jakiś sposób zdołaliśmy utrzymać obrany kurs i nasze marzenia się spełniły. Być może wiąże się to w pewien sposób z sukcesem, jaki odniósł **Wilkołak**. Bardzo miło jest znaleźć *jakieś* dowody, że proces twórczy to nie tylko chaos i ślepe szczęście.

Kiedy skończyłem czytać ten plik, zmienił mi się nastrój. Powróciłem myślami do pierwszych dni tworzenia **Wilkołaka**. Najbardziej żywe pozostały wspomnienia tygodnia, spędzonego samotnie w pustym biurze. **White Wolf** był wtedy niewielkim przedsiębiorstwem, ale wyrośliśmy już z naszego rozchwianego, starego domostwa. Biurowiec miał być naszym nowym domem, a ja przeniosłem się tam przed wszystkimi, żeby mieć trochę ciszy i spokoju przy pracy nad **Wilkołakiem**.

Nowy budynek nie był niczym nadzwyczajnym: metalowa szopa z biurem od frontu i magazynem na tyłach. Kiedy wiał wiatr, cała budowla zaczynała szumieć. Metal falował i zgrzytał o fundamenty. Biuro śpiewało mi całe dnie i całe noce, kiedy Ojciec Wiatr przeciągał tam i z powrotem swoim smyczkiem. Przez cały tydzień mieszkałem i pracowałem w samotności, a Gaja otaczała mnie ze wszystkich stron.

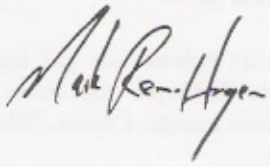
Budynek wciąż śpiewa, ale już tego nie słychać. W biurach **White Wolfa** jest zbyt wiele ruchu i hałasu. Zbyt wiele tu teraz energii i życia. Nikt już nie słyszy wiatru, nawet ja.

Jakże łatwo zapomnieć, gdzie się znajdujesz. Zapomnieć o rzeczach, które są dokoła i przenikają cię. Jak łatwo się odłączyć, zapomnieć o celu swej misji. Wiem, że zapomniałem. Czasami tak bardzo zatracam się w swych myślach i obawach, że moja dusza więdnie z cierpienia i głodu. Oto śmiertelne zagrożenie, współczesna choroba.

Kiedy piszę te słowa, ranek dawno minął. Jest noc. Siedzę w biurze **White Wolfa**, nie ma tu nikogo oprócz mnie i duchów. Wyłączyłem wszystkie komputery i światło, odłączyłem nawet od sieci lodówkę i kuchnię

* z angielskiego KISS – Keep It Simple, Stupid; BUZI – Bez Udziwnień Zapisuj, Idioto (przyp. tłum.)

mikrofalową. Nic nie słychać, poza śpiewem wiatru i skrzypieniem metalu, i pióra po papierze. Świat żyje, a ja znowu jestem jego częścią. Za kilka godzin będzie świtać. Jestem zadowolony.



Mark Rein•Hagen

PS. Nie podniecam się już koncertami. Kiedyś chodziłem na nie, aby dać się unieść, połączyć ze światem – ale udawało się to bardzo rzadko. Teraz odkryłem ponownie dawną miłość, dzięki bardzo szczególnemu zespołowi **Crash Worship.** Jest to plemię bębniarzy, odtwarzające pogańskie rytuały i starożytne mity. Tworzą w chorym świecie święty sakrament. W pełnej pasji orgii ognia, błota, wina, potu i tańca, w której biorą udział wszyscy obecni, zdzierają twoje uprzedzenia i nowoczesną arogancję, po czym pomagają ci wrócić stać się sobą. Jest to potężniejsze doświadczenie niż wszystko, co kiedykolwiek przeżyłem: uczestniczysz w nim na własne ryzyko.

Environmental Action Commitee

Nasze zaangażowanie w ekologię pozostaje bez zmian. **White Wolf** przekazuje 3% dochodów z wydania niniejszego podręcznika na wspomaganie działań związanych z ochroną środowiska. Oznacza to, że Ty również pomagasz, kupując tę książkę.

Jedną z akcji, w które EAC był zaangażowany od samego początku działania, była walka przeciwko propozycjom „zabicia wilka" na Alasce. „Zabicie wilka" to plan wymordowania wilków, żeby myśliwi spoza stanu mieli więcej karibu do dyspozycji. Plan oskarża wilki o zmniejszanie populacji karibu, mimo że studia naukowe wskazują na coś wręcz przeciwnego. Jak zwykle, winę zrzuca się z miejsca na wilka. Koordynator EAC, Lyndi Hathaway, zebrała zasoby do walki z planem i w końcu zdołała dotrzeć do władz stanu. Wprawdzie Alaska wciąż dąży do przeprowadzenia swych projektów, ale dzięki Lyndi i EAC opór jest silniejszy.

Chcemy Waszego odzewu w tej sprawie. Prosimy o wysyłanie sugestii pod adresem:

White Wolf EAC
4598 Stonegate Industrial Boulevard
Stone Mountain, GA 30083

Indeks

Bohaterowie posiadający imię i nazwisko wymieniani są z nazwiska.

Wszystkie Dary zebrano pod hasłem „Dary". Wszystkie Zaklęcia znajdziecie na stronach 182-183. Słowniczek znajduje się na stronach 25-27. Określenia używane w grze zdefiniowano na str. 71.

– q.v. = patrz także; cf. = porównaj

Adren 27
Afryka 43, 92, 99
Agencja Bezpieczeństwa Narodowego 254
Agent rządowy 254
Ahroun 7, 25, 76, **91**
Airty 27, **182**
Amazonia 42-43
Ameryka Południowa 42-43
Ameryka Północna 39, **42**, 102
Anamae 27
Anruth 27
Antarktyda 44
Apel poległych (Rytuał) 143
Apokalipsa 13, 15-17, 25
Arcanum 256
Atak od tyłu 230
Atak z boku 230
Athro 27
Atrybut 67, 70, 71, 75
Atrybuty Fizyczne 102
Atrybuty Społeczne 103
Atrybuty Umysłowe 104
Automatyczny sukces **68**, 158, 174
Autorytet (Zdolność) 106
Awatar 145, **179**
  Przebudzony Awatar (Mag) **171**
  q.v. Totem (awatar Incarny)
Awen 27
Badania (Zdolność) 210
  mechanizm 223-224
Bariera **26**, **163**, 166-172, **169**, 174-177
  a rytuały 142, 145
  tabela 170
Berserker (moc fomorów) 251
Bestia Wojny 39, **45**, 201
Biali Mnisi 256
Białe Wyjce 8-9, **39**, 46, 92, **252**
Black Dog Game Factory 47
Bliska Umbra 172
Bohater 22-23
Borsucza nora (Rytuał) 141
Bójka (Zdolność) 105
Bójka q.v. Walka
  Manewry 232-236
  Rozszerzenia 230-231
Brama Arkadii 172
Bramy duchowe 177
Broń palna 228
  q.v. Broń Palna (Zdolność) 107
  tabela zbiorcza 246
Brugh 27
Brytania 254
Bunyip 39, 44, 92
Caern – Rodzaje i Tabela caernów 170
Caern Central Parku 276-288
Caern 9-10, **26**, 32-**33**, 35, **170**
  przykład 276-288
Caerny Żmija 45-46
Cechy duchów 180-181
  q.v. Zaklęcia, Odnawianie mocy
Celestina 26, 42, **179**
Charach 27
Charyzma 103
Chimara 174, 283
Chimera 117, 262
Chimerzak 267
Choroby 119, 159, **197**
Chrzest bojowy (Rytuał) 82, **143**, 202
Chwała 78, **153**
  Nagradzanie punktami Sławy 189
  Początkowa Chwała 76
  Test Chwały (opcjonalny) 154
Cięcie w przelocie 235, 236
Cios pięścią 232, 236
Cliath 27
Corax 101
Crinos (postać) 26, **217**
Croatan **39**, 42, 92, 101-102
Cwaniactwo (Zdolność) 105
Cyberkrólestwo 172
Czarne Furie 38, 40, 76, **92**
Czas marzeń 166
Czerwone Szpony 38, 40, 76, **92-93**
Częściowa transformacja 218
Cztery podstawowe działania (w walce) 209
Czujność (Zdolność) 105
Czystość Rasy (Pozycja) 110-111
DNA 49
Daleka Umbra **26**, 144-145, 164, 172, 174-175, 178
Dana (totem) 263
Dary Tancerzy Czarnej Spirali 253
Dary 113-137
  początkowe 76-77, 78
  uczenie się Darów 114
— Według rasy:
  homid 114-115
  lupus 117-118
  metys 115-117
— Według patronatu:
  Ahroun 123-124
  Filodoks 120-122
  Galiard 122-123
  Ragabash 118-119
  Teurg 119-120
— Według plemion:
  Czarne Furie 124-125
  Czerwone Szpony 125-126
  Dzieci Gai 126-127
  Fianna 127-128
  Gnatożuje 128-129
  Milczący Wędrowcy 129-130
  Patrzący w Gwiazdy 130-131
  Pomiot Fenrisa 131-132
  Srebrne Kły 132-133
  Tubylcy Betonu 133-134
  Uktena 134
  Wendigo 135-136
  Władcy Cieni 131-132
— Według nazw:
  Asymilacja 115
  Aura pewności siebie 136
  Bastion herosa 131-132
  Bieg po niebie 136-136
  Błoga ignorancja **118**, 129
  Błogosławieństwo Luny 118
  Ciało szczeniaka 118
  Coup de grace 124
  Cyberzmysły 133
  Dar jeżozwierza 116
  Dar skunksa 129
  Dar totemu 116
  Dar żywiołów 117

Dekoncentracja 122
Dłoń władców ziemi 134
Długi skok 130
Doppelganger 133
Duch przyjaciel 126
Duch ptaka 134
Duch ryby 134
Duch walki 123
Dzika lobotomia 120
Egzorcyzm 119
Giętki duch 120
Gładka mowa 127
Gniew Gai 132
Gotowanie 128
Gra na uczuciach 122
Granitowy mur 121
Gremliny 118
Huk grzmotu 136-137
Inspiracja 123
Inwazja robactwa 129
Kamuflaż 135
Kangurzy skok 116
Klątwa Dionizosa 126
Klątwa Eola 124
Klątwa nienawiści 116
Kocia zwinność 117
Kokon 115
Kontrolowanie prostych urządzeń 133
Kontrolowanie złożonych urządzeń 133
Kradzież z zapomnieniem 118
Księżycowa brama 130
Kukła-fetysz 134
Lament *banshee* 127
Lawina 126
Lodowaty dreszcz grozy 137
Lotne piaski 126
Łapki szczenięcia 133
Łaska żywiołu 126, **133**
Majestat 132
Matczyny dotyk **119**, 126
Materia umysłu **123**, 134
Mądrość proroka 131
Mądrość starszych 121
Moc gniewu 137
Moc Thora 131
Mowa duchów 119
Mowa snu 122
Mowa umysłu 116
Mowa zwierząt **121**, 125
Mściciel Luny 133
Nadnaturalna czujność 131
Niewidzialność 134
Niewyobrażalna szybkość **130**, 133
Niezwykła szybkość 129
Nora 116
Obłęd 116
Oczy kota 116
Odporność na ból **120**, 126, 131
Odporność na trucizny 127
Oko kobry 122
Osłabienie ciosu 121
Osłona umysłu 133
Ostateczny argument logiczny **119**, 131
Oślepienie 127
Otwarcie Księżycowego Mostu 118
Otwarta rana 137
Pan i władca 121
Pancerz Luny **126**, 132, 137
Paraliżujące spojrzenie 137
Pełgający płomień 132
Perswazja **114**, 133
Pieśń Szału 122
Pieśń Wielkiej Bestii 117
Płomień Szału 124
Pocałunek Heliosa 124
Pogwałcenie 118
Porywisty wiatr 135
Posłuszeństwo 137
Potężne szczęki 117
Powalający dotyk 123
Powstrzymanie tchórza 131
Poznanie ducha **117**, 119, 121
Prawda Gai 120
Prawdziwe przerażenie 123
Przejrzystość 131
Przejście po moście 122
Przekształcenie materii **115**, 127, 129
Przeniesienie ataków 131
Przeniesienie zmysłów 121
Przeszywający ból 124
Przyjaciel istot *faerie* 127
Przymus 121
Przystosowanie 130
Przywołanie ducha 120
Przywołanie ducha-kanibala 136
Przywołanie Gonu 128
Przywołanie Pająka Sieciarza 133-134
Pustkowie bez dróg 126
Rozdarcie zasłony 115
Rozkazywanie duchom 119
Rozmowa z duchami wiatru 135
Rozmycie postaci 117
Równowaga 130
Sen na jawie 121
Serce z lodu 136
Silna Wola 124
Siła dla posłańca 129
Słaby punkt 136
Słoneczna aureola 127
Spokój 127
Srebrne pazury **123**, 132
Stalowe pazury **123**, 131
Stworzenie żywiołu 115
Szczęki ze stali 124
Szkoła przeżycia 129
Szpony sroki złodziejki 119
Świadomość celu 120
Teatr cieni 122
Tętno niewidzialności 119
Trop zwierzyny **118**, 124, 126
Trująca krew 131
Tysiąc kształtów 125
Udar elektryczny 133
Ukąszenie Fenrisa 132
Ukojenie 115
Umysł zwierzęcia 125
Unieszkodliwienie 131
Urojenie 127
Uschnięcie kończyny 116
Uspokojenie 126
Uspokojenie Trzody 134
Warknięcie drapieżnika 131
Wataha cieni 137
Wataha z Valhalli 132
Wczesny przymrozek 136
Wejście w Umbrę 130
Wewnętrzna siła 130
Wezwanie bryzy 135
Wezwanie ducha ognia 134
Wezwanie duchów burzy 136
Wezwanie istot Dzikuna 125
Wezwanie żywiołaka 134
Węch zamiast wzroku 117
Wizje 119
Władca zwierząt 120
Władza 133
Woń człowieka 114
Woń płynącej wody **118**, 123
Wrzask Gai 132
Wstrętny zapach 129
Wyczucie magii 134
Wyczucie nadnaturalnego 117
Wyczucie prawdziwej postaci 120
Wyczucie srebra 123
Wyczucie Żmija **116**, 119, 124, 1129, 130, 132
Wyostrzone zmysły 117, 124
Wyssanie Mocy 119

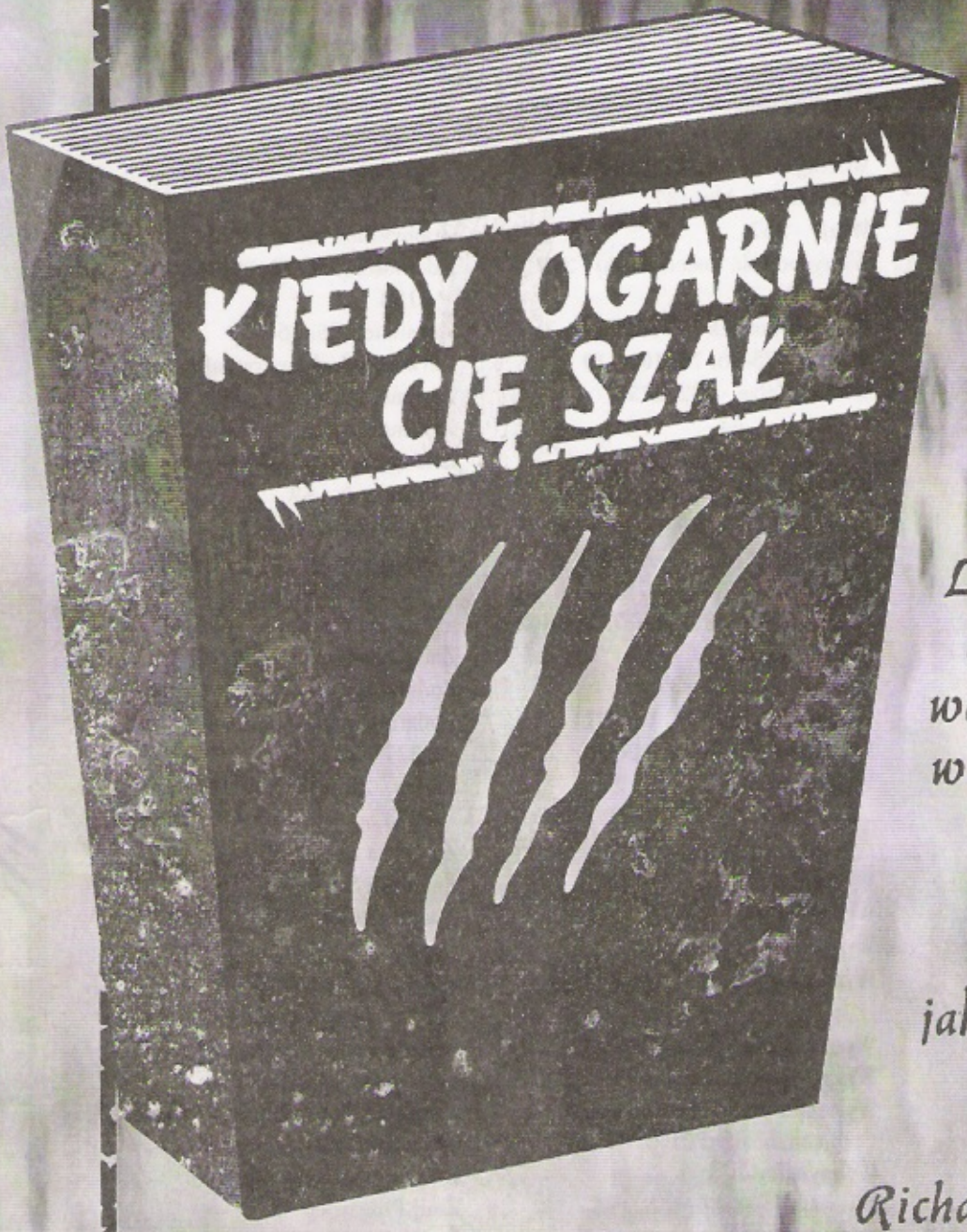
Wywołanie bólu 125
Zabójczy wzrok 127
Zakłócenie technologii 114
Zamieszki 129
Zapach słodkiego miodu 128
Zapora przeciw duchom 115
Zasłona mroku 134
Zdławienie furii 123
Zemsta Gai 126
Zestrojenie **129**, 130, 133, 136
Zestrojenie z powierzchnią 130-131
Zew Dzikuna 122
Zew Żmija 122
Złamanie pieczęci 118
Zmiana wielkości 128
Zmrożenie wzrokiem 115
Zrozumienie niepojętego 120
Żądło osy 124
Życie zwierząt **117**, 127
Żywe drzewa 127
— q.v. Dary Czarnych Spiral
Deformacje (metys) 86
Delirium 24, **202-203**
Deptak (Central Park) 280
Developmental Neogenetics Amalgamated 48-49
Dhole 44
Długa seria 230
Długi bieg 212
Dodatkowe kończyny (moc fomorów) 251
Dom Wilków 172
Domena 26
Dreamspeaker 49, 258, 290
Drzewo Świata 164
Duch atomowy 267
Duchowy gwizdek 274
Duchowy kompas 274
Duchy przodków 266
Duchy Tkaczki 182-183
Duchy zagadkowe 267
Duchy zwierząt 260-264
Duchy 259-269
w walce 238
— Gnoza 181
— Moc 181
— Porozumiewanie się 184
— Ruch 184
— Siła Woli 180
— Szał 181
Działania dodatkowe patrz Szał, „dzielenie"
Działania równoczesne 155, **206**, 230, 246
Działania sporne 69
Działania rozszerzone **68**, 71
Działanie proste 71
Działanie 71, 205-211
działania podczas walki 209-210
Dzicz (Domena w Umbrze) 172
Dzicz 30
Dzieci Gai 38, 41, 76, **93**
Dziecię 264
Dziecię Skazy 270
„Dzielenie" (puli kostek) 67, 238
q.v. Działania równoczesne
„Dziki" **26**, 76, 87
patrz lupus (rasa)
Dziki Gon 265-266
Dzikun 26, 42, **178**
Dzikuniec (duch) 268
Dzikuniec, Mniejszy 268
Ekspresja (Zdolność) 105
Ellison, Zachary 282, 287
Empatia (Zdolność) 105
Engling 157, **267**
Environmental Action Committee 294
Epif 268
Epifiak 276
Erebus 172
Esplanada (Bethesda) 267
Etykieta (Zdolność) 107
Europa 255
FBI 254
Fabuła 54-55
Fałszerstwo (mechanizm) 221-222
Fek 272-273
Fengy 285, 288
Fenris (totem) 261
Fetysz 184-185
Pozycja 111
przykładowe fetysze 273-275
q.v. Rytuał przywiązania ducha, Tworzenie fetysza
Fianna 38, 41, 76, **93-94**
Figurki 247-249
malowanie 249
Mapy 247
Ruch 247-248
Teren, kierunek patrzenia 248
Uniki, walka w zwarciu, manewry oparte na ruchu, walka w Umbrze 249
Filmy, zalecane 49
Filodoks 7, 25, **76**, **89-91**
Flet harmonii 273-274
Fomory 27, 47-48, 183, 251-252
Fontanna Bethesda 278, 282, 288
„Formy" 216-218
Fostern 27
Furia 200-201
premia do testu **155**, 201
Gaja 6, 26, 177
Galiard 7, 25, 76, **90-91**
Gallain 27; patrz Krewniacy
Garou (gaRUU) 24, 26
Gentle Simon 286
Glabro (postać) 217
Głos Bogini 93
Głos szakala (rytuał) 147
Głos Żmija (moc fomorów) 252
Gnatożuje 38, 41, 76, **94-95**
Gnoza 71, 78, **156-157**
Duchów 181
Gra na żywo 23
Gracz 22
„Gremlin" (złośliwy duch) 27, 114
Grom patrz Pradziad Grom
Gryf (totem) 261-262
Grzybny dotyk (moc fomorów) 252
Gurahl 8, 261
Haight, Samuel 48
Harano 27
Helios (Celestina) 26, 42, 150, **179**
Hispo (postać) 26, **217**
Homid (postać) 216-217
Homid (rasa) 32, 76, **85**
Honor 76, 78, **153-154**, 189-195
Przysięga Honoru 154
Test Honoru (opcjonalny) 154
Hulanka 42
Hymn Wojenny 37
I: -ikthya 27
Impergium 8, 12, 26, 31
Incarna **26**, 145-146, 172, 177, **179-180**
Inceptor 27
Inicjatywa 28
Inkwizycja 255-256
Inteligencja 104
Istoty *faerie* **33**, 94, 120, 127-128, 172-173, **259**, cf. Odmieniec
Jarzmo Żmija 201
Jednorożec (totem) 263
Jeleń (totem) 260
Język **36-38**, 109-110
Kailindo 100
Kaliks 92
Kalus 270
Kangurzy skok 117
Kanibalizm 34, 201
Karaluch (totem) 263
Kaskaderska jazda samochodem 215

Kieł 274
Kinain 27
Klaital Łapiący Gwiazdy 99-100
Klaive 232, **275**
Kły i Pazury (moc fomorów) 251
Koar, Howard 285
Kojot (totem) 262
Kokon 115
Komisariat Policji (Central Park) 282
Komputery (Zdolność) 108
Koncepcja bohatera 74
Konflikt 54, 290
Konkordat 26
Kontakty 80, **111**
Kopnięcie 232, 236
Kosmologia 42, 169
q.v. Tkaczka, Dzikun i Żmij
Kotwica **25**, 144, 175
Kpina (rytuał) 148
Kredo Chwały 153
Krewniacy 40
Pozycja 111
Kronika (kampania) 66
Królestwo Eteralne 173
Królestwo Kotwicy 175
Królestwo Legend 173
Królestwo Ohydy 173
Królestwo 61
Królowie Dębów 265
Kruk Burzy 265
Krycie się (Zdolność) 107
Książki zalecane 49
Księżycowe cielę 26
Księżycowe ścieżki 27, 176-177
Księżycowy blask 275
Księżycowy Most **26**, 170, 172, 265
Moc (długość) 170
Otwarcie 119, 122, 133, 141-142
Księżycowy znak 275
Kuklos 92
Kwintesencja 33, 257-258, 290
„Latarka" 280, 284, 287
Lato (Bliskie Królestwo) 174
Leczenie 182
Leksykon 25
Lelek kozodój (totem) 47, 113, 253
Likantropy, inne 31
q.v. Gurahl, Nuwisha, itd.
Lingwistyka (Zdolność) 108
Litania 26, **33-35**
Lodowisko imienia Wollmana 282
Luna 6-7, 42, 87-91, 172, **179**, 265
Lune 265
Lupus (postać) 218
Lupus (rasa) 32, **87**
Łączenie **Wilkołaka** z innymi systemami 228-291
Łowca czarownic 255
Łowcy 48, 253-255
Łowczy 265-266
Łuska Żmija 275
Mag Delfin 300
Magowie 49, 257-258
q.v. Dreamspeaker, Verbena
Malowanie figurek 249
„Małpa" 27, 76, 85
Małpia zabawka 275
Mapy (w walce) 247
Maruderzy 257-258
Matecznik 10, 172
Matka Larissa 284-285, 288
Mechanizm (definicja) 71
Medycyna (Zdolność) 109
Medytacja 157
Membrana 26, 175
Mentor (Pozycja) 111-112
Mera 277-279, 282
Metropolitan Museum of Arts 282
Metys (rasa) 32, 76, **86**
Miasta 30
Mienie (Pozycja) 111-112
Milczący Wędrowcy 39, 41, 76, **95**
Millionaire Mile 280
Mit o Stworzeniu 165
Mleczarnia (w Central Parku) 282
Moc 181
Moce fomorów 251-252
Modlitwa do zdobyczy (pomniejszy rytuał) 153
Modlitwa myśliwego (pomniejszy rytuał) 153
Mroczna Trójca 272, 282
„Muł" (q.v. metys) 26, 55, 76, 86
Mysz, Wielka, Biała (totem) 277-279, 282-284
Myśl przewodnia 53
Naprawa (Zdolność) 107
mechanizm 213
Narracyjny styl gry 21-22, 51, 55-56, 59
Narrator 22, 51-52, 71
Nastrój 53-54
q.v. gotycki punk
Naturae 264
Nauka (Zdolność) 109
Nephandi 257
Niebiosa 164
Niedźwiedź (totem) 262
Nieskalani 8-9, **101**
Niewrażliwość na Delirium (moc fomorów) 252
Nocny cień 275
Nora 116
NSA 254
Nuwisha 101
Obdarcie ze skóry 233-234, 236
Obelisk Egipski 280-281, 288
Obłęd 46, 58, 117, 202
Obrażenia krytyczne 199
Obrażenia od odpadów toksycznych 198
Obrażenia od ognia 197
Obrażenia od promieniowania 198
Obrażenia od upadku 197
Obrażenia 24, 159, **196-197**, 199
q.v. Tabele
Bójka 238
Ostrzał 228
Umbra 239
Walka wręcz 227
Obrzędy (Zdolność) 110
Oczy Żmija (moc fomorów) 251
Oczyszczenie Skazy 182
Oddech Gai (pomniejszy rytuał) 152
Oddziaływanie 103
Odłączenie (od Umbry) 176
Odmieniec 259
Odnawianie Mocy (duchy) 184
Odnawianie 71
Odzyskiwanie Gnozy 157
Odzyskiwanie Siły Woli 158
Ogary (Dzikiego Gonu) 265-266
Ojciec Grom (totem) 260
Ojcowie Zwierząt 260-264
Okultyzm (Zdolność) 109
Olmstead, Frederick 276, 282
Oparzenia 197
Opowieść (elementy) 52-55
Opowieść równoległa 58
Orangutan, rozumny 44
Osaczanie 223
Osłona (w walce) 105, **229**, 230
Ostrzał 197, 223, **225-230**
Długa seria, Krótka seria, Strzał z „rozpylacza" 230
odblokowanie broni 211
Osłona, Poruszanie się, Przycelowanie 229
rozszerzenia 228-230
tabela rozszerzeń 230
załadowanie broni 210
zasięg 228

Ostrzeżenie przed nadejściem Żmija 37
Oszołomienie 228
Oś Świata 164
Oświecenie 257-258
Otchłań 173-174
„Owce" 27
Owcza łączka 281
Pająk Sieciarz 130, 269
Pająk Wzorca 268
Pajęczyna Wzoru 166, **178**, 179, 268-269
Pajęczyna 172
Pałacyk Belwederski 279-280, 282
Pamięć Przodków (Pozycja) 112
Pancerz 236, 237
Pangea 174
Paradoks 258, 291
Parowanie ciosów 230
Patagia (dar Czarnych Spiral) 253
Patronat 7, **25**, 71, 75, **76**, **87-91**
Patrzący w Gwiazdy 39, 41, 77, **99-100**
Pauza 71
Pazury 232, 236
Pech 67-68, **71**
Pegaz (totem) 260-261
Pełzacz 271
Pełzająca trucizna (moc Tancerzy Czarnej Spirali) 253
Pentex 43, **47**, 48, 251
Penumbra **26**, 164, **171-172**, 176, 177, 184
Percepcja 104; q.v. „Formy"
Perikarp 27
Peryferia 170-171
Piana wściekłości (dar Czarnych Spiral) 253
Piekło 172
Pierwotne Instynkty (Zdolność) 105
Pierwotne rytmy (pomniejszy rytuał) 152
Pieśń - kpina 37
Pieśń poległych 37
Pijawka 27
Plemię **38**, 75
Plemiona 76-77, **91-101**
Pływ 174
Pochwycenie 232, 236
Podcięcie ścięgna 234, 236
Podglądanie (z Umbry) 177
Podstępy (Zdolność) 106
Pogwałcenie 119
Pojedynek spojrzeń 36, 194, **219**, 221
Pojedynek 35-36, 274
Pole Bitwy 174
Policja 254
Polityka (Zdolność) 110
Polityka 36
Polowanie (rytuał) 147
Polowanie 147
Polowanie 175, 223
Pomiot Fenrisa 39, 41, 77, **97**
Pomniejsze Rytuały 113, 137-139, **152-153**
Poruszanie się w walce 209
Poskramianie Zwierząt (Zdolność) **107**, 135
Postać 24, **216-218**
homid, glabro, crinos, hispo, lupus
Poszukiwanie 224
Powrót do domu 200
Powrót do zdrowia 24, 159, **196-197**
w walce 209
Powtórzenia (technika narracyjna) 60
Pozdrowienie księżyca (pomniejszy rytuał) 152
Pozdrowienie słońca (pomniejszy rytuał) 152
Pozycja 71, 76-**78**, **110-113**, 188-189
Pożeracz Dusz 39, **45**, 201
Pradziad Grom (totem) 260
Praenomen 27
Prawdziwe obrażenia 196
Prawo (Zdolność) 110
Prawo 33-35
Preludium 81-83
Proch śmierci 275
Protektorat 26
Prowadzenie Pojazdów (Zdolność) 107
Próby siłowe 211
Przejście patrz „Skok w bok"
Przekleństwo pohańbienia 37
Przemiana (Pierwsza transformacja) 32
Przemowa 220
Przesłanie 26
Przesłuchanie 219-220
Przestąpienie 27
Przyduszenie 27
Przykładowa rozgrywka 240-245
Przykładowe fetysze 273-275
Przysięga Honoru 154
Przywództwo 35-36
Psychomachie 272
Pula kostek 71
patrz także „Dzielenie"
Punkty dodatkowe 77, 78
Punkty doświadczenia 111, 114, 139, 158, **187-189**
Pustkowie bez dróg 131
q.v. Pomniejsze rytuały 152-153
Qualmi 101
Ragabash 7, 25, **76**, **88**
Ranga 154-155, 194-195
Rany patrz Obrażenia
Rasa 26, **32**, 75, **76**, **85-87**
q.v. homid, lupus, metys
Raza 272-273
Regeneracja patrz Powrót do zdrowia
Reguła Jedynki 67
Ręka bogini 93
-rhya 27
Role-playing 22
Ronin 26, **39-40**
Rozbrojenie 230
Rozdarcie 166
Rozdrażnienie 235-236
Rozdział (sesja gry) 66, 71, 188
„Rozpylacz" (broń palna) 230
Rozwój bohatera 187-196
Ród 37 q.v. Czystość Rasy
Rytuały (Pozycja) 112; (opis) 137-152
— Odprawianie rytuałów 138
— Poznawanie rytuałów 138
— Lista rytuałów (alfabetycznie):
Apel poległych 143
Borsucza nora 141
Chrzest bojowy 144
Dolina we mgłach 142
Głos szakala 146
Kamień pogardy 146-147
Kły zemsty Gai 148
Kpina 147
Odrodzenie 150
Otwarcie caernu 140-141
Otwarcie mostu 141
Otwarcie zgromadzenia 140
Polowanie 148
Przejście do Dalekiej Umbry 144
Przypisanie talizmanu 144
Przyzwanie ducha 145
Rytuał Keres 151
Rytuał oczyszczenia 139
Rytuał pierwszej rany 148
Rytuał przebudzenia ducha 145
Rytuał Przejścia 148-149

Rytuał przywiązania ducha 144
Rytuał wygnania 147
Rytuał zadośćuczynienia 140
Rytuał zimowego wilka 143
Rytuał zimowych wichrów 150
Stworzenie caernu 142
Tworzenie fetysza 146
Uhonorowanie 149
Wahadełko 144
Wielkie łowy 150-151
Wyrzeczenie się przeszłości 140
Zdobycie totemu 146
Zerwanie zasłony 148
Rytuały Caernu 140-142
Rytuały Harmonii 139-140
Rytuały Kary 146-148
Rytuały Mistyczne 143-146
Rytuały Pór Roku 150-151
Rytuały Sławy 148
Rytuały Śmierci 143
Rzucanie kostkami 66-71
dodatkowe rzuty za dziesiątki 102
Pech 67-68, 71
Reguła Jedynki 67
w walce 237-239
Sabat 286
Samokontrola 155
q.v. Siła Woli
Sasquatch 118
Scena 65, 71, 205-206
Sceny pełne akcji 206-207
Sceny z przeszłości 59
Seria krótka (3 pociski) 230
Siła Woli 158
Siła 102
Próby siłowe 212
Skaza 26, 172, 183, 190
„Skok w bok" **168, 169, 174-175**
testy: trudność 170, sukcesy 175
Skoki/tabela 212
Skowyty 37
Skradanie się (mechanizm) 214
Skrag 272
Sława 71, 78, **153-154**
na początku gry 153
przyznawanie punktów Sławy 189
Utrata Sławy 193-194
Testy Sławy (opcjonalne) 154
Słoneczna aureola 127
Sny 59-60
Sokół (totem) 261
Sowa (totem) 263
Specjalizacje 79, 102
Spleśniały Graal 279, 285
Społeczność Leopolda 255
Sprawiedliwość 35 q.v. Rytuały Kary
Sprawy Specjalne 254
Spryt 104
Sprzymierzeńcy (Pozycja) 112
Srebrne Kły (plemię) 39, 41, 77, **98-99**
Srebrny Zapis 5-6
Srebro 198
Srebro, noszenie 157
Stan zdrowia, poziomy, Cecha 159 q.v. Obrażenia
Starzenie się 199
Strata wilka 156
Strefa Snów 174
Strefa **26**, 278
Stres 211
Strzał „na pewniaka" 125, **228**, 230
Strzępiak **26**, 114, 145, **180**, 259, 264-265
SWAT 254
Symbolizm 60-61
Szakal 147
Szaleńcza furia 200-201
Szaleństwo Akteona 148
Szał! 71, 78, **155-156** (Duchy: 181)
Szczep 38
(przykład) patrz caern w Central Parku
Szczur (totem) 262
Szponiak 26, 145, 264
Szponiak Sokoła 264
Szponiak Sowy 264
Szponiak Węża 264
Szrama 174
Sztuka Przetrwania (Zdolność) 108
Szwedzki Domek (Central Park) 280
Szybka gadka 219
Śledzenie 214-215
Śledztwo (Zdolność) 110
Śmierć 197
patrz również Zmasakrowany
Świat gotycko-punkowy **29**-31, 276
Świat Mroku **29**-30, 276, **288**
Święte łowy 157
Święty dzwonek 274
Tabele
„Skok w bok" 175; Bariera 170
Bójka 236
Bronie do walki wręcz 232
Broń strzelecka 228
Broń strzelecka – rozszerzenia 230
Delirium 203
Figurki:
szybkość poruszania się 247
Koszt Totemu 113
Ludzie, powrót do zdrowia; obrażenia od ognia i upadków 197
Osłona 229
Pancerz 237
Poziomy Stanów Zdrowia 159
Premie do testu furii 155
Próby siłowe; Długi Bieg 212
[q.v. Fałszerstwo, Dary, Przesłuchanie, Występy Publiczne, Cechy duchów, Śledzenie, Kaskaderska jazda samochodem]
Przyznawanie punktów Sławy 190-193
Rytuały 139; q.v. Przywołanie ducha
Szybkość poruszania się 209
Testy Szału **201**
Trudności (rzutów kostkami) 67
Tworzenie postaci 76
(uwzględnia Pozycje, punkty dodatkowe, Plemiona)
Walka, tabela zbiorcza 246
Wstrzymywanie oddechu 198
Zaszczytne rany 199
Talenty 105-106
Taleny 185
przykładowe taleny 275-276
Tancerze Czarnej Spirali 252-253
Teatr Delacorte 280
Technokracja 257
Telluria 26, 164
Test Mądrości (opcjonalny) 154
Testy Szału 201
Teurg 7, 25, **76, 89**
Tkaczka 26, 42, **178**
Tłumaczenie snów 221
Totem watahy 26, **259-260**, 260-264
Koszt Pozycji 113
Pozycja 77
Totem 259
(Pozycja)/Koszt w punktach 112-113
Totemy Mądrości 262-263
Totemy Szacunku 260-261
Totemy Wojny 261-262

Triada 42, 177
Trod 172
Tropienie 221, 224
Tropy duchów 27, 177
Trucizna 197
Trudność **67**, 71, 238
Trująca krew 129
Trujące kurzajki (moc fomorów) 252
Trupa **61**, 71
„Truposz" 27
Truskawkowe Pola 279
„Trzoda" 27
Tubylcy Betonu 39, 41, 77, **99-100**
Tura 65, **206**
Turniej gier 36, 194, **223**
Tworzenie postaci (tabela) 76-77
Tworzenie postaci 73-79
przykład 79-80
Tygiel (Caern w Central Parku) 277
Uderzenie ciałem 232, 236
Uduszenie 197-198
Ugryzienie 236
Uktena 39, 41-42, 77, **100-101**
Uktena (totem) 264
Umbra 163-164
Umiejętności 106-108
q.v. Zdolności
Unieruchomienie 228, 246
Uniki (w walce) 226-227
figurki 249
Uniki (Zdolność) 106
Upiory 259
Urrah 27
Uszy nietoperza (Dar Tancerzy Czarnej Spirali) 253
Utonięcie 197-198
Uwodzenie 221
Vaux, Calvert 276, 282
Verbena 94, 258
Walka w stylu wolnym 236-238
q.v. Walka
Walka w Umbrze 238-239
Walka Wręcz (Zdolność) 108
mechanizm q.v. Walka
rozszerzenia 230
tabela broni 232
Walka z wieloma przeciwnikami 230
Walka 206-208, 225-227,
q.v. Tabele
patrz również Bójka, Walka Wręcz, Ostrzał
przykład walki 240-245
Walka: tabela zbiorcza 246
Walory 71, 78, 80, 111-112
Wampir 49, 256-257
Warkot Pierwszeństwa 37
Wataha 26, 60, **83**
Welon Feba 274
Wendigo (totem) 262 (wcielenie) 265
Wendigo 39, 42, 77, **101**
Wezwanie na łów 37
Węzły 257
Wiarygodność (mechanizm) 219
Wiec 26, **40**
Wieczny posiłek 279, 285
Wiedza 75-76, 78, **108-110**
Wielki klaive 232, **275**
Wielki sen 44
Wielkie łowy 150-151
Wielkie Zgromadzenie 10, **40**
Wilki 31, 294
Willawau 118
Wir 268
Władcy Cieni 39, 42, 77, **101-102**
Władze 253
Wołanie o pomoc 37
Wspinanie się 105, 134, **211**
Wycofanie się z życia 200
Wygląd 79, 103
„Wygrana" w grze 21, 23, 51
patrz Złota Reguła
Wykupne 27, 284
Wymykanie się 233
Wyostrzone zmysły 117, 124
Wyposażenie 79
patrz Fetysze, Taleny
Wysoka temperatura 197
Wysportowanie (Zdolność) 108
Występy Publiczne (Zdolność) 108
mechanizm 221
Wytrzymałość 103
Wyzwania 35-36, 155, 194
q.v. Pojedynek spojrzeń, Turniej gier
q.v. Wyzwanie na pojedynek
Wyzwanie (skowyt) 37
Yeti 44
-yuf 27
Zablokowanie ciosu 230-231
Zaciśnięcie szczęk 234, 236
Zagadki (Zdolność) 110
Zagubione szczenięta 32, 144
Zakaz (totemu) 260-264
Zaklęcia **181-184**
Zan Shu 281
Zapowiedzi przyszłości 60
Zasięg 228
Zasłona 34, 202
Zastraszenie (Zdolność) 106
Mechanizm 220
Zaszczytne rany 196, **199**
Zatruty płomień (Dar Tancerzy Czarnej Spirali) 253
Zawładnięcie (Upiór) 259
Zawładnięcie (Zaklęcie) 183
Zdobywanie Sławy 153, 195
Zdolności 71, 75, **78**, **105-110**, 188
Zepsucie 26, 46
Zerwanie Zasłony (rytuał) 148
Zgromadzenie szczepowe 40
Zgromadzenie 26, 40-42
Zielony Szczep 276-288
Złota reguła **69**
Złowróżbny szloch 37
Zmasakrowany 24, 156, 159, 196-199, 201
dalsze obrażenia 156, 199
Zmiana kształtów 24
Zmiana kształtu (Urok) 183
Zmiana zadeklarowanych działań 227
Zmora 25, 183, 251, **269**, 270-273
Zmorowa Skóra 274
Zmorowe Strzały 276
Znajdowanie ścieżek 113, 177, 182
„ZOO" (bohater) 287
ZOO w Central Parku 280
ZOO w Central Parku 280
Zręczność 102-103
Zwiastun Braci 82, **143-144**, 202
Zwierzęcy magnetyzm 218
Zwierzęcy strach 201
Żmij Plugawiec 201
Żmij 26, 42, 44-48, **179**
Żmijowa Nora 26
Żółw Świata 164
Żółwi Staw **268**, 282-283
Żywiołak powietrza 136, 266
Żywiołak wody 267
Żywiołak ziemi 267



Legendy o garou i ich odwiecznej walce ze Żmijem w obronie Ziemi.

Opowiadania takich autorów jak Scott Ciencin, Lois Tilton, Owl Goingback, Richard Lee Byers...

WHITE WOLF
GAME STUDIO

MAG

Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w Świecie Mroku.
Wkrótce nakładem Wydawnictwa MAG.

Oto są ostatnie dni –
Znaki to potwierdzają:
Nawet szczenięta widzą,
Że nadszedł czas Apokalipsy.

Ludzie zniszczyli Ziemię:
Wycięli Drzewa,
Wybili Zwierzęta,
Zatruli Powietrze,
Splugawili Glebę,
Zanieczyścili Wody,
Wyzwolili Wieczny Płomień.

Żmij już powstaje,
By zaćmić księżyc.
Pożera wszystko, czego dosięgnie.
Poluje na myśliwych.

Nie ma ogrodu, do którego moglibyśmy uciec.
Nie ma gdzie się ukryć.
Koniec nadchodzi.
– Czy wreszcie ogarnie cię Szał?

Werewolf: The Apocalypse is published by White Wolf Game Studio. This second edition of **Werewolf: The Apocalypse** is copyright © 1994, 1996 by White Wolf Game Studio. All rights reserved. Text of Polish translation is copyright © 1996 by Wydawnictwo MAG.
Werewolf: The Apocalypse is registered trademark of White Wolf Game Studio. All rights reserved. Used under license.

Gra **Wilkołak: Apokalipsa** została wydana przez White Wolf Game Studio. **Wilkołak: Apokalipsa** jest znakiem handlowym White Wolf Game Studio, używanym przez Wydawnictwo MAG na podstawie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 83-86572-70-1

#WARPG

WHITE WOLF
GAME STUDIO

MAG

WILKOŁAK: APOKALIPSA