

# WAMPIR MASKARADA

Narracyjna gra grozy

Stając się potworem, poznajesz, kim jest człowiek.

\*\*\*\*\*

## SPIS ROZDZIAŁOW

**Wstęp: Przeklęci**

**Księga I: Tło**

- *Rozdział 1: Wprowadzenie*
- *Rozdział 2: Założenia*
- *Rozdział 3: Narracja*

**Księga II: Przemienienie**

- *Rozdział 4: Zasady*
- *Rozdział 5: Postać*
- *Rozdział 6: Kronika*

**Księga III: Permutacje**

- *Rozdział 7: Cechy*
- *Rozdział 8: Doświadczenie*
- *Rozdział 9: Drama*

**Dodatek**

\*\*\*\*\*

## Potwory, potwory, wszędzie potwory...

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

## Jakie ma imię?

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

Ale teraz wiemy lepiej. Odświeżyliśmy naszą znajomość z Bestią. Poznaliśmy jej prawdziwe imię.

Teraz rozumiemy bezmiar wieczności, jej niewyobrażalną nieskończoność, chaos jej struktury i własną żalosną nikłość. Wreszcie uznaliśmy wagę problemów, jakie przed nami stoją i nasza widoczna niemożność dokonania nieodzownej do naszego ocalenia zmiany.

Dziś uchwyciliśmy przeblask rzeczywistości i zobaczyliśmy prawdę zza zasłony. Zatoczyliśmy pełen krąg i na powrót odkryliśmy Diabła. Odzyskaliśmy nasze starożytne dziedzictwo. Odnaleźliśmy to, czemu nadawaliśmy tak wiele imion

- źródło naszego śmiertelnego strachu

Odnaleźliśmy wroga... To my.

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

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

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

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

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

Tak więc pamiętajcie:

Nie ma żadnych potworów...

Dla W. H.

Od najwierniejszego sługi:

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

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

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

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

Semper Servus

U. T.

## Przeklęci

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

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

## Nasza prawdziwa natura

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Ghule

Przychodzi mi do głowy, że całe to zamieszanie w sprawie nadprzyrodzonych mocy i słabości wampira może być wynikiem pomyłki. Istnieje kategoria stworzeń będących czymś pomiędzy śmiertelnikami a wampirami, które Rodzina (kolejny z naszych własnych przydomków, chyba najbardziej popularny) nazwała Ghulami. Nie jest to legendarny, odżywiający się mięsem trupów ghul z Indii, choć pewne osobniki mogą przejawiać podobne zachowanie.

Śmiertelnik, który napije się krwi członka Rodziny, a nie zostanie wcześniej przez niego pozbawiony własnej krwi, staje się Ghulem. Te stworzenia mogą poruszać się w świetle dziennym jak inni śmiertelnicy, nie odczuwają głodu, ani nie starzeją się, poki regularnie spożywają wampirzą krew. Mogą mieć nawet nadludzka siłę i refleks. Od czasu do czasu korzystnie jest stworzyć takich słuzących, zapewniając sobie ich lojalność obietnicą wiecznego życia. Nawet nie muszą być ludźmi - pies napojony krwią któregoś z nas staje się doskonalszym i wierniejszym strażnikiem, niż ktokolwiek mógłby sobie wyobrazić. Tak powstają legendy o piekielnych ogarach.

Ghule wykazują się pewnymi zdolnościami wampirów, ale też zatrzymują większość słabości śmiertelników. Przebijcie kółkiem zabija Ghule równie skutecznie jak śmiertelnych, a kula ołowiana równie pewnie jak srebrna. Mogą one nawet okazywać strach przed przedmiotami kultu religijnego, czosnkiem lub czymkolwiek innym, co tylko zechcesz - czysty neurotyczny fenomen, oparty na fakcie, iż wierzą one, że te rzeczy mogą je ranić. Istnienie Ghuli zwierzęcych może częściowo tłumaczyć szeroko rozpowszechnianą wiarę w wampirze zdolności zmiany kształtu.

Niektóre Ghule mogą uwierzyć, że są prawdziwymi wampirami, wprowadzone w błąd przez swych twórców. Mogą postępować zgodnie z tym błędnym przekonaniem, ale tylko pod względem picia krwi, bowiem droge postępowania Rodziny rozumieją niewiele lepiej od śmiertelnych. Większość jest do pewnego stopnia obłąkana na skutek przeżyć - dowód, zum Beispiel, pracodawca twojej świętej pamięci meza - i wiele jest umyślnie dezinformowanych przez swych panów, aby lepiej im służyć.

## Przeistoczenie

Przesady śmiertelników w dużej mierze odnoszą się do sposobów, w jakie powstają wampiry. Mają podłoże religijne lub też są kompletnie dziwaczne i właściwie mogą jedynie zapewnić dobrą zabawę, opowiadane wieczorami przy blasku świec. Jednak poza zabawą są raczej mało przydatne.

Pierwsza i najbardziej popularna z tych mitów jest legenda mówiąca, że każdy ugryziony przez wampira sam stanie się wampirem. Tak więc ilekroć wampir się pożywia, tworzy kolejnego pobratymca. Ktoś mógłby się więc zastanawiać, czy to możliwe, by jeszcze jakichś śmiertelników pozostało na tym świecie. Jeszcze lepsza jest legenda mówiąca, że wampirem staje się trup samobójcy, krzywoprzysięcy, członka rodziny obciążonej dziedzicznie lub de tout złej osoby. I znowu cały glob zaludniałyby same wampiry i nic poza nimi - coś ci powiem, jakos do tej pory nie widziałem żadnej takiej armii nieumarłych. W istocie, z tego co mi wiadomo, nie ma nas wielu na świecie. Z własnego doświadczenia wiem, że jest tylko jeden sposób, w jaki śmiertelnik może przeistoczyć się w wampira. Ponownie ogarnia mnie wstyd, kiedy przypominam sobie, jaki ci los zgotowałem, ale też raduje się, że Opatrzność mi zaprzecza. Prawdziwie żałuje wieczności pełnej smutku, która tak niedawno stała się twoim przeznaczeniem.

Jest ziarno prawdy w legendzie de gustando. Żeby stać się wampirem, trzeba stracić całą śmiertelną krew - lecz to jedynie część całego koszmaru. Mortui exsanguinati mortui veri, jeśli później nic się nie zrobi; kły zabijają na zawsze, jak ostrze czy kula.

Tak jak śmiertelnik stoi na krawędzi upadku, tak też ciało powoli umiera i tylko wampir może zdecydować się ocalić ofiarę od śmierci, zaprzeczyc łasce Niebios, bowiem wszystko to jeden his rebus. Przez zastąpienie wypitej krwi śmiertelnika odrobina własnej krwi wampira powstaje Potomek. Sama kropla krwi, upuszczona na usta umierającego, pobudza go na tyle, by pił z nadgarstka Ojca.

Jak mam wyrazić koszmar Przeistoczenia? Strach i chaos? Rewulsja i groza? Bol? Nawet upływ

stuleci nie zatarl pamieci.

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Anatomia vampirica**

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

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

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

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

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

wstrzymanego stanu śmierci. Darüber noch später.

Nasz Głód to popęd zaspokojenia potrzeby żywności, w co nie można wątpić. Dlatego też, i z powodu gorzkich doświadczeń z jedzeniem, które cieszyło żołądek za dni mego życia, wydaje się, że wewnętrzne organy wampira utraciły zdolność trawienia. Rzadko widzi się grubego wampira i prawie wszyscy obserwują u siebie nowo nabytą po Przemienieniu szczupłość. Nie będąc więc dłużej potrzebne, organy układu pokarmowego przypuszczalnie zanikają.

Ciało wampira pozostaje takie, jakie było w czasie śmierci. Włosy i paznokcie nadal rosną przez kilka dni, jak u świeżego trupa, ale nic poza tym. Jeśli chce, by moje włosy lub paznokcie były krótsze, muszę je scinać każdego wieczora po przebudzeniu.

To tylko mój domysł, że ciało wampira jest martwe, a proces rozkładu został tylko powstrzymany dzięki mocy Przemienienia. Skóra jest lekko opięta na kościach, zupełnie jak u świeżego trupa.

Płuca wampira już nie oddychają - choć wielu nauczyło się udawać oddychanie, co przydaje się w obcowaniu wśród żywych - gdyż świeża krew ofiary zapewnia wystarczającą ilość tlenu, konieczną do podtrzymania martwych tkanek w stanie zastoju. Tylko młody lub głupi wampir przyjmuje krew z żyły szyjnej, gdzie kończy ona swój obieg i pełna jest zanieczyszczeń; krew z tętnicy szyjnej jest czysta i zdrowa, godna polecenia.

Podobnie jak płuca już nie oddychają, tak serce nie bije. Krew ofiary jakos przenika ciało, raczej w procesie osmozy, niż płynąć żyłami i tętnicami. Daje się to zauważyć, kiedy wampir płacze - a rzeczywiście to robi i nawet częściej, niż śmiertelnik mógłby przypuszczać - jego łzy to krople krwi. Podesznij wampirowi gardło, a przekonasz się, że jego arterie są puste.

Zamknięcie i atrofia żył przebiegających tuż pod skórą są kolejnym powodem cechującej wampira bladej cery, która dopiero po posiłku się zaróżawia.

Krew ofiary w połączeniu z krwią Ojca przejawia niezwykle własności. Jesteśmy zdolni bardzo szybko wyleczyć się z większości ran. Nadal odczuwamy ból, a odruchy przesyłają krew w zranione miejsce - tak jak za życia, krew napływa w uszkodzoną tkankę i zabarwia ją na purpurowo. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest kolec, tak ulubiony przez pisarzy i twórców filmowych. Wywołuje rodzaj paraliżu lub transu, choć nie zabija jak powinien. Dlaczego tak się dzieje, jest mi zupełnie niewiadome, bo przecież serce już nie bije i nie jest potrzebne do pompowania krwi. Słyszałem różne mistyczne wyjaśnienia tego fenomenu, ale muszę wyznaczyć, że nadal nie potrafię tego racjonalnie wytłumaczyć.

Ciało nie produkuje już i nie uzupełnia własnej krwi, dlatego jest całkowicie uzależnione od ofiary, jej świeżej krwi i substancji odżywczych, które Nauka we krwi odkryła. Jest coś we krwi Ojca, co przenosi się przez Przemienienie, podsyca iskry Życia i powstrzymuje rozkład, ale regularna infuzja świeżej krwi jest niezbędna, aby rozkład nie rozpoczął się na nowo. I kiedy wampir zostaje unicestwiony, rozkład jest niesamowicie szybki, jak gdyby Czas odbierał swój dług dziesiątek lat czy całych wieków. Pozostaje jedynie pył, dlatego też anatomiczne studia są niemożliwe i tak wiele trzeba zgadywać.

Potrąfimy leczyć się z ran dzięki krwi, którą spożywamy. W razie potrzeby potrąfimy dzięki niej zregenerować całe kończyny i organy. Regeneracja zawsze przywraca nas do fizycznego stanu z momentu śmierci, wliczając w to długość włosów, wygląd twarzy, wagę ciała - dosłownie wszystko. Ilekroć ciało doznaje obrażeń, wciąż na powrót przybiera pierwotną formę. Jesteśmy już martwi, więc nie możemy naturalnie umrzeć, chyba że pod wpływem sił życia - wiecznego słońca i pierwotnego ognia. Pozostaje ostatnie pytanie *in re corporis* - coś intymnego, na co odpowiem tak delikatnie, na ile potrafię. Dzięki popularnym widowiskom wampir został utrwalony jako niezwykle przystojny bohater romansu - a czasem nawet więcej niż tylko romansu. Jakkolwiek akt miłosny jest fizycznie możliwy u wampirow obojga płci, towarzyszące temu doznania, pociąg i reakcje umarły wraz z ciałem - które, w związku z tym, jest raczej chłodne i wcale się nie rozpala. Możemy się zmusić wysiłkiem woli i tłoczyć krew w stosowne miejsca w taki sam sposób, jak leczymy rany; ale nic poza tym. Ekstaza Pocałunku zastępuje wszystkie takie potrzeby. Jedynym przedmiotem naszego pożądania jest krew.

## Głód

Życie wampira to życie pełne makabry. Ciągłe wiszenie przy czyimś ramieniu innych, niczym diabeł czarnoksiężnika - oto czym jest Głód. Ciągłe i ciągle to nadchodzi - czasem skradła się powoli, czasem w wielkim pośpiechu, ale zawsze drapieżnie. Głodu nigdy nie można zaspokoić w pełni.

Głód, jak to nazywamy, jest terminem całkowicie nieadekwatnym. Śmiertelnicy znają głód, nawet

przymieranie głodem, ale to jest bez porównania. Głód zastępuje prawie każdą potrzebę, każde pragnienie znane żywym - jedzenia, picia, reprodukcji, ambicjonalne, bezpieczeństwa - i jest bardziej nieodparty, niż wszystkie one razem wzięte.

Wiecej niż pragnienie, to jest narkotyk, dla którego się narodził, od razu uzależnieni i bez żadnej nadziei. Picie krwi oznacza dla nas nie tylko możliwość przetrwania, ale jest także przyjemnością nie do opisania. Głód jest fizyczna, mentalna i duchowa ekstaza, która rzuca w cień wszystkie przyjemności śmiertelnego życia.

Być wampirem oznacza być uwięzionym w pułapce Głodu. Ta Bestia może być powstrzymana jedynie największym wysiłkiem woli; wstrzymywanie Głodu rozwściecza Bestie, aż nic nie utrzyma jej w ryzach. Popielniamy więc potworne czyny, aby zapobiec przeistoczeniu się w prawdziwe potwory - oto Zagadka.

Potworami jesteśmy, aby potworami się nie stać.  
To jest paradoks naszego życia. To moje przekleństwo.

## **Bestia**

Bestia nieustannie wrywa się na wolność i tylko największym wysiłkiem woli można ją powstrzymać. Czasami zrywa okowy i szaleje, póki nie zostanie na powrót schwytana. Wysiłek samokontroli i wspomnienia haniebnych chwil utraty panowania są prawie nie do zniesienia. Najgorsza jest jednak pewność, stała niczym Głód, że to wszystko na pewno się powtórzy. Przez dekady i wieki, ta świadomość dreczy umysł jak szczur w okretowej kajucie.

Być wampirem znaczy żyć na krawędzi szalenstwa. Obsesyjne oddanie się jakiemuś wyznaczonemu sobie zadaniu może pomóc uchronić się przed popadnięciem w rozpacz, a jeśli będzie to zadanie wyjątkowo szlachetne, możliwe, że jego ukończenie usprawiedliwi środki. Jakis konsekwentnie uprawiany nalog, jak hazard czy zbieranie dzieł sztuki. Pozostali izolują się i ograniczają swoje polowania do małych, słabo zaludnionych regionów, wierząc, że chronią resztę świata. Te rzeczy może opóźniają nadejście szalenstwa, zarazem jednak stanowią pierwszy krok w jego stronę.

Ostatecznie, niezależnie od naszych wysiłków, czeka nas szalenstwo. Ogień Człowieczeństwa trzeszczy i dogorywa, aż nie wygaśnie zupełnie. Wówczas Bestia zwycięży i naprawdę staniemy się potworami. Bestia siedzi w sercu i kieruje nas ku złu, a kiedy zajmie pokłady duszy, wtedy zaiste staniemy się zli.

Niektórzy mówią o Golcondzie, Zbawieniu wampirów. Zarówno wiara śmiertelnych, jak i członków Rodziny wyrzeka nam łaski Niebios, dlatego w Golcondzie upatrujemy uwolnienia z pułapki Zagadki. To stan, w którym każdy znajdzie harmonię pomiędzy Człowiekiem a Bestią i dalszy wysiłek nie będzie już konieczny. Wedrowka ku szalenstwu zakończy się i choć zaden z nas nie będzie przypominać człowieka w jego myślach i postępowaniu, pozostałości Humanitas będą ocalone. W przeciagu prawie pięciu stuleci spotkałem zaledwie kilku z Rodziny, którym udało się osiągnąć ten błogosławiony stan. Jednak pragną tego wszyscy z nas, podobnie jak ludzie pragną znaleźć się w Niebie.

## **Brzemie niesmiertelności**

Nawet najslabsi studenci kultury wiedzą, że jesteśmy wieczni i niesmiertelni. Pod tym względem nauka i tradycja mają rację. Wampir żyje od chwili swojego stworzenia do czasu, aż nie zostanie unicestwiony lub kiedy Bestia nie zwycięży nad Człowiekiem czy też, kiedy po niezliczonych millenniach nie wyczerpie się Krew.

Od wieków śmiertelnicy pragneli poznać sekret niesmiertelności, sądząc, że dzięki niej staną się potężni. Od kapłanów czasów pogańskich, przez alchemików za mojego śmiertelnego życia, po współczesnych fizyków, śmiertelnicy włożyli więcej wysiłków i pieniędzy w wojnę przeciwko starzeniu się i śmierci, niż w jakakolwiek toczona z pobudek religijnych czy handlowych.

Wielu nowo stworzonych Braci i Siostr, włączając i mnie, ucieszyło się na myśl o niesmiertelności, kiedy przelamało pierwszy szok Przemienienia i zdążyło się pogodzić z nową sytuacją. Podstępny to dar i kolejna furtka, przez którą zakrada się szalenstwo.

Najgorszy jest fakt, że musisz oglądać, jak twoi ukochani najbliżsi - nawet twoje dzieci i wnuki - starzeją się i umierają, podczas gdy ty pozostajesz silna i pełna wigoru. Wiąże się z tym konieczność życia poza

społeczeństwem śmiertelnych lub przynajmniej zmiany miejsca co jakieś dziesięć lat, bowiem ktoś by w końcu zauważył, że się nie starzejesz. Fale historii przepływają obok ciebie niczym potok, pozostawiając cię niezmienną.

Im dłużej żyje wampir, tym większe przeżywa uczucie dystansu od spraw śmiertelnych. Może to być na początku pewna zaleta, pomagając stłumić poczucie winy za zabijanie i ból po utracie rodziny odchodzącej wraz z bezlitosnym Czasem. Jednak gdy dystans zwiększa się, Humanitas słabnie, a Bestia rośnie w siłę. Najbardziej przerażający spośród śmiertelnych morderców seryjnych często izolowali się od reszty społeczeństwa, atrocitates tranquilliter gestandae. Ta sama twarz na innej monecie, jak zwykli mawiać Turcy.

Nawet jeśli komus uda się przezwyciężyć tę dehumanizującą *verschiedeniskeit*, Czas uczyni szalenstwem innej broni. Jeśli nie będziesz się izolować, poczucie winy i wyrzuty sumienia będą drażnić uczucia tak jak kwas wyżera metal. Śmiertelni żołnierze powracają z wojen, mając psychikę zranioną przez przemoc, którą widzieli i sami czynili; lecz oni żyją ze swymi wspomnieniami zaledwie kilka dziesięcioleci. Poczucie winy u wampira jest wieczne i czas może nadwyzczyć najsilniejszą wolę. Kolejne oblicze Zagadki: możemy utracić Człowieczeństwo, aby nie stracić rozumu; lecz czymże jest szalenstwo, jeśli nie utraconym Człowieczeństwem? Przedziej czy później - szczyrzy się Bestia - będziesz mój.

Następny paradoks - rośniemy w siłę, jednocześnie słabnac. Starsze wampiry to potężniejsze wampiry - wyjątkowo sprytnie, skoro mogły tak długo przetrwać, bardziej doświadczone i lepiej wprawione w posługiwaniu się pewnymi sztukami i mocami, i zdolne wytrzymać to, co dla nas jest przekleństwem. Zapewne też mają bardzo silną wolę, skoro nie stają się potworami. Ale zarazem są też słabsze, bowiem Bestia napiera na kraty swego więzienia nieustannie, aż kiedyś będą musiały ustąpić. Najstarsi izolują się od reszty z nas z obawy, że nadejdzie taki dzień, kiedy naprawdę przemienią się w potwory i rozpocznie paranoiadna zabawę w kotka i myszki, za które posłużą im młodsi Bracia i Siostry.

### **Vita sub tenebras**

Są także inne powody, pomijając konieczność unikania promieni Słońca, dla których prowadzimy nocny tryb życia. Dużo łatwiej jest skradac się i polować w ciemności. *Imprimis*, ofiara jest zwykle otepiała ze zmęczenia, czasem też z pijanstwa i niewiele może dostrzec w słabym świetle. Tymczasem łowca jest całkiem rzeski i wypoczęty, i wszystko widzi równie dobrze jak śmiertelnicy w południe. *Secundus*, w nocnych godzinach jest mniej ludzi, ciemność gwarantuje też mniej komplikacji. Czas posiłania się to moment naszej największej słabości; Bestia jest tuż pod powierzchnią i woli raczej trzymać się na dystans niż dopuścić się mordy. Zgubiło to już nie jednego Neonate.

### **Pochodzenie Rodziny**

Podobnie jak śmiertelni mamy swoją historię i naukę, za pomocą których staramy się wyjaśnić zagadkę naszej egzystencji i zrozumieć nasze miejsce w świecie. I podobnie jak prawdziwość waszych legend ukryta jest pod płaszczem historii, tak prawda naszej wiedzy nie jest pewna. Jednak przez lata doszukałem się wielu różnych źródeł i w wyniku pracochłonnych studiów nabrałem wiary, iż odnalazłem pewne prawdy i pozory faktów.

Większość naszej wiedzy zawarta jest w starożytnym tekście, zwanym Księgą Nod. Ani moi znajomi, ani ja sam nie widziałem i nie słyszałem o jej kompletnej kopii, chociaż pewne fragmenty zostały na przestrzeni wieków odnalezione, *multis linguis, multis causis*. Wiele w nich sprzeczności, co powoduje zamieszanie, a kilka wersji okazało się być całkowicie fałszywych.

W przeciągu stuleci miałem szczęście przeczytać fragmenty w grece, tureckim, aramejskim, łacinie i Hebraica Quabalistica, jak również przekłady z egipskich hieroglifów Starego Państwa i asyryjskiego pisma klinowego. Niekonsekwencje są częste, ale główna treść podania mówi, że mój rodzaj pochodzi od Kaina, którego nazywają też Trzecim Śmiertelnym.

Wygnany ze społeczności śmiertelnych za zabicie brata, Kain został przeklęty klątwą wiecznego życia i pragnieniem krwi. My, jego dzieci, jesteśmy spadkobiercami tej klątwy i skazani na nieskończone powtarzanie jego zbrodni.

Kain włoczył się na dzikim odludziu, aż jego imię nie zostało zapomniane. Potem powrócił do świata śmiertelnych, ustanawiając siebie władcą miasta o imieniu Enoch, Uniech, Enkil czy jak wolisz.

Wielu z Rodziny nazywa je Pierwszym Miastem. Tam Kain stworzył trzech Potomków - tych, których my nazywamy Drugim Pokoleniem. Oni zaś powołali do wiecznego życia Trzecie Pokolenie, które liczyło dziewięciu, dwudziestu siedmiu czy stu Potomków lub też żadnego w ogóle, w zależności od czytanego źródła. Kain zabronił stwarzania kolejnych członków Rodziny, przypuszczalnie domyślając się, co wypuścił na świat. Nie ma nigdzie słowa o Braciach czy Siostrach wprowadzających gdziekolwiek indziej prawa Kaina, a więc jeśli wszyscy pozostali w Pierwszym Mieście, ich wzrastająca liczba musiała przekroczyć populację śmiertelnych.

W domenie Kaina panował spokój, aż do nadejścia wielkiego potopu, który zniszczył miasto. Kain odebrał to jako bożą karę za powrót do świata śmiertelnych i powtórnie podjął swą wędrówkę, pozostawiając swych Potomków samych sobie. Chociaż zabronił im stwarzania nowych Braci i Sióstr, oni zignorowali jego polecenie, jako że każdy z jego Potomków pragnął założyć własny Rod.

Dalej nie ma już żadnych wzmianek o naszym przodku, aczkolwiek od czasu do czasu w tej czy innej części świata pojawia się wampir, mieniący się Kainem. Czasem okazuje się, że jest to zwykły oszust, lecz częściej znika on równie nagle, jak się pojawił. Niektórzy wierzą, że Kain wciąż żyje, inni zaś - ja także - podejrzewają w tym jakiś podstęp Starców. Mówi się, że Kain jest rozdarty smutkiem z powodu bólu i cierpienia, jakie zesłał na świat.

Wolne od ograniczeń narzuconych przez Kaina, Drugie i Trzecie Pokolenie stworzyło liczne Potomstwo. Ich wspólne rządy nie trwały długo i nie były spokojne. Ostatecznie najmłodsze Pokolenie zbuntowało się i zabiło swoich Ojców, spijając ich krew. To Czwarte Pokolenie wybudowało następne wielkie miasto (z pewnych źródeł wynika, że mógł być to Babilon, z innych zaś, że spoczywa ono gdzieś pod piaskami Egiptu), a które znamy tylko z nazwy - Drugie Miasto.

Rządy młodych wampirów nie obyły się bez kłopotów, bowiem niektórzy członkowie Rodziny Trzeciego Pokolenia wciąż jeszcze żyli. Są tacy, którzy mówią, że w sekrecie byli oni za unicestwieniem Starców. Później już tylko oni mieli przywilej prawa tworzenia Potomstwa, a jeśli ktokolwiek z Czwartego Pokolenia przeciwstawiał się im w tym względzie, urządzali łowy i zabijali zarówno Potomka, jak i jego Ojca. W odróżnieniu od Czwartego Pokolenia, które żyło publicznie, Trzecie - które dziś nazywamy Przedpotopowym - żyło w ukryciu i nikomu nie ujawniało miejsc swych schronień. Przez blisko dwa milennia (według niektórych 23 stulecia) miastem rządziło Czwarte Pokolenie, którym zaś rządziło Trzecie. Ostatecznie kulturę tę dopadła narastająca dekadencja i miasto wymarło. Wybuchło wielkie powstanie i ludzie zabili wszystkich członków Rodziny, których udało im się znaleźć.

Kiedy Drugie Miasto upadło, jego władcy uciekli. Rozproszeni i zbyt liczni, aby ukryci Starcy z Trzeciego Pokolenia mogli ich nadal zastraszać, stworzyli Pokolenie Piąte. Rodzina rosła i szybko zaludniła wszystkie zakatki świata.

Historia śmiertelnych odnotowuje taki czas, kiedy ponad dwa tysiące lat temu załaski dwóch przyszłych imperiów były związane wojną z trzecim, czas Persów, Greków i Tatarów. Tak właśnie Piąte Pokolenie zaprowadzało swój porządek. W tym czasie Przedpotopowcy ukrywali się i żyli w zgodzie ze swym szalonym schematem. Ten wiek wojen mógł być nawet ich dziełem, początkiem ich wielkiej świętej wojny - Jyhada. Cokolwiek z tego jest prawdą, nie został prawie nikt, kto mógłby o tym opowiedzieć. Spotkałem kiedyś jednego Brata z Piątego Pokolenia, jednak wówczas nic o tych sprawach nie wiedziałem.

Niektórzy powiadają, że pod koniec tego okresu Przedpotopowcy wyszli ze swoich kryjówek i pili krew wszystkich wampirów, nie pozostawiając nikogo, poza nowym Potomstwem stworzonej przez siebie linii. Według legendy było to zamknięcie Drugiego Cyklu, kiedy żądza krwi Przedpotopowców była tak wielka, iż traktowali całą naszą rasę jako swego Żywiciela.

Ci, którzy wierzą w legendę Cyklu, prorokują w niedalekiej przyszłości nadejście Armageddonu. Ponoc Przedpotopowcy teraz śpią, jednak któregoś dnia przebudzą się i będa musieli się posilić. Trzeci Cykl niebawem się zamknie i nie pozostanie nikt poza Trzecim Pokoleniem. Prawdziwie wierzący twierdzą, że każdy Cykl trwa 2300 lat i już wkrótce, prędzej niż później, ten czas nadejdzie. Nazywają to Gehenna i niektórzy zarliwie się na ową chwilę przygotowują. Jako człowiek nauki, jakos nie bardzo w to wierzę, jednak na pewno nie można tego całkowicie lekceważyć.

Bez względu na to, co jest prawdą, wiem, że Starcy z Piątego i starszych Pokoleń istnieją, całkowicie się od nas izolując. To są Inconnu, a oni obawiają się nawet samych siebie. Żyjąc tak długo, muszą być bardzo potężni i sprytni, nic więc dziwnego, że potrafią zacierać za sobą ślady. Po nich nadeszło moje własne, Szóste Pokolenie i jego potomkowie, czyli przeważająca większość wszystkich

jawnych Braci i Siostr. Słyszałem już o Trzynastym czy Czternastym Pokoleniu, lecz nie zadaje się z nimi. Te stworzenia muszą być bardzo słabe i bliskie śmierci, jako że mówi się, iż Krew przechodzi z pokolenia na pokolenie stopniowo błędnie.

## Maskarada

W 1435 roku pojawiła się organizacja, problem, obsesja, wojna. Nazwij to jak chcesz; historia określa to mianem Inkwizycji. Oprócz palenia na stosie nieszkodliwych, starych kobiet i ekskomunikowania francuskich myszy polnych za zjedzenie chłopom pszenicy, Inkwizycja szybko dopięła swego celu, oczyszczając świat z wielu prawdziwych wiedz, czarnoksiężników i potworów. Wśród tych ostatnich znalazło się wielu członków Rodziny, którzy skończyli w płomieniach, dzięki gorliwości Inkwizytorów tropiących całe linie rodowe.

Z początku cały nasz rodzaj stanął w obliczu realnego niebezpieczeństwa zagłady. Zabobonna wiara wraz z naukową dociekliwością stały się w rękach śmiertelników bronią, na wieki pozwalającą oczyścić świat z potworów. Straszliwe to były czasy - równie szalone dla nas jak Holocaust, który śmiertelnie zgotowali sami sobie na początku tego stulecia. Ci Bracia i Siostry, którzy przeżyli, do dzisiaj zachowują bolesne wspomnienia Inkwizycji, a wielu z nich żyje w paranoi i odosobnieniu, nie przekraczając świata zwykłych, na ile tylko to możliwe.

Zanim nastąpiły te czasy, żyliśmy mniej lub bardziej otwarcie, ufając w naszą potęgę i pozycję, które miały nam zapewnić wystarczającą ochronę. Choć nie ujawnialiśmy naszej obecności, nie staraliśmy się także kryć. Byliśmy dumni z naszej mocy i upadek, który wówczas nastąpił, był naprawdę przerażający.

Ocalali szybko nauczyli się cicha i kryć, zrodziła się między nimi współpraca, jak wśród śmiertelnych za czasów kryzysu, przekazywano sobie informacje ogólne i wiadomości sub rosa dla bezpieczeństwa wszystkich. Były to narodziny czegoś, co można nazwać Wampirzami Społeczności.

Organizacji nadano imię Camarilla, co oznaczało mały, ukryty pokój, służący za kryjówkę i miejsce tajnych spotkań. Grupy nawiązały między sobą kontakt, po raz pierwszy jednocząc się w obliczu wspólnego nieszczęścia.

Pierwszy światowy zjazd miał miejsce w 1486 roku. Wielu było nieobecnych, ale to spotkanie miało prawomocny charakter wystąpienia skierowanego do wszystkich członków Rodziny, tych istniejących i nawet przyszłych; było w mocy wprowadzania praw obowiązujących każdego z nas. Takim pierwszym, a zarazem najbardziej uswieconym było prawo Maskarady. To właśnie prawo świadomie łamie, przekazując te strony tobie.

Koszmar upływających dekad nauczył nas potrzeby zachowania tajemnicy i pokazał, że mimo wszystko nie jesteśmy niezniszczalni. Stało się więc niezwykle istotną dla nas sprawą, aby przekonać świat zwykłych, że zabito już ostatniego wampira, albo jeszcze lepiej - że w ogóle nas nie było. Musimy przeciwstawiać organizację przeciw organizacji, sprawę przeciw sprawie, jeśli chcemy przetrwać.

Maskarada ma dwa oblicza, każde ma wyznaczone pomniejsze cele i każde jest przygotowane na wiele ewentualności. *Imprimis simplicissimusque*, racjonalne zachowanie tajemnicy i ostrożności jest wymagane od wszystkich członków Rodziny.

Nic nie może zdradzić naszej obecności i każdy, kto ujawni ten sekret, stanie się wygnancem, którego będzie można ścigać, jako że stwarza zagrożenie dla nas wszystkich.

*Secundus*, muszą zostać podjęte czynne działania, zmierzające do zmiany charakteru społeczeństwa śmiertelnych i odwrócenia uwagi od przesadnych myśli. Wielu z Rodziny zajęło się nauką, aby skrócić sobie samotny czas dekad, rozstrzygając pewne sprawy z pożytkiem dla *Taggänger* na polu alchemii, literatury, sztuki, geografii, kosmologii und so weiter. Wielu śmiertelników poszło ich śladem, tak więc ich zadanie nie okazało się być niepotrzebne. Cisną się na usta takie nazwiska jak Bacon, Dee, Galileusz, Kopernik, Ariosto, Michał Anioł, da Vinci, Cellini czy Kolumb. Stał się przyczynkiem pięknej Epoki.

Tak wiele nowych odkryć zaprzatało uwagę śmiertelnych, że stracili oni swe jednorodne zainteresowanie w sciąganiu potworów. Nieco później - głównie ze względu na przymierze z francuskimi Matuzalemami - zaczęły oddziaływać filozofie materialistyczne i polityczne. Nauka zrodziła Rozsadek, a on zaprzeczał istnieniu potworów. W przeciągu następnego stulecia prawie zupełnie udało się nam wykorzenić przesadę. Nikt wykształcony w jakimkolwiek stopniu poważnie nie wierzył w to, że kiedykolwiek istnieliśmy.

Przystosowanie trwało kolejne dziesiątki lat - tu wojna, tam odkrycie - wszystko aby skierować myśli ludzkie z dala od nas. Przyczyniliśmy się do większości znaczących zdarzeń w historii świata. Nie myśl jednak, że cała wasza historia była naszym dziełem, bowiem nie jesteście marionetkami w naszych rekach i nigdy nie byliście. Marks był człowiekiem i żaden wampir nie mógł formułować jego myśli. Kilkadziesiąt lat później w Europie działy się potworne rzeczy, lecz żaden z nas nie był w nie zamieszany. Te potwory należały tylko i wyłącznie do waszego gatunku.

Nie tak dawno temu umysły śmiertelników na powrót zwróciły się ku mistyce - chociaż dla mnie największą zagadką jest rodzaj muzyki, jaka zrodziła się w tych dniach - i przesady szeroko weszły na ascendent. Wiedza o pewnych chemicznych substancjach stała się powszechna i wiele wciśbiskich umysłów oszalało lub zostało na zawsze wyciszonych. W ciągu ostatniego stulecia zostały podjęte pewne kroki, aby utrzymać wizerunek wampira w popularnej branży rozrywkowej, dzięki czemu można go teraz zobaczyć dużo bardziej wyraźnie - jako fikcję. Maskarada wyjaśnia się, w miarę jak rozwija się mistycyzm śmiertelnych. Camarilla stara się odwrócić fałsz - czego świadectwo możesz dostrzec wszędzie wokół siebie.

### **Młodzież**

Może się to wydawać komiczne, ale wśród wampirów występuje przepaść pokoleniowa, zupełnie jak w społeczeństwie śmiertelnych. Młodsze wampiry - głównie ci, Przejściowcy w drugiej połowie tego stulecia, a także późniejsze, ostatnie pokolenia - cechują się postępowaniem, które narusza zakazy i prawa obowiązujące całą społeczność Rodziny. Niczym zbuntowana młodzież, ci „anarchiści”, jak siebie nazywają, zadają swojej wolności i całkowicie ignorują skutki, jakie ich działania przynoszą reszcie naszego rodzaju. Chcieliby niepostrzeżenie tworzyć własnych Potomków, podważać autorytet Książąt, łamać prawa Maskarady i robić tysiąc innych rzeczy, które w efekcie ujawniłyby naszą obecność całemu światu.

Starcy i wielu innych członków Rodziny nie poplezają takiej postawie i w wielu miejscach są oni w stanie faktycznej wojny z pokoleniem anarchistów. Niektórzy widzą w tym znak końca obecnego Cyklu i mówią o naszej bliskiej zagładzie.

Anarchiści nie potrafią uwierzyć, że Starcy mówią prawdę, są przekonani, że nie mówi się im wszystkiego. Starcy nie ufają anarchistom, bojąc się, że chcą ich zabić.

### **Świat nieumarłych**

Na jednej płaszczyźnie świat wampirów pokrywa się ze światem śmiertelnych. Wampir porusza się w świecie ludzi, niczym szlachcic w lesie zwierząt podczas polowania. I tak jak szlachcic ma swoje zamki i dwory, on ma swój własny świat, gdzie znajduje towarzystwo własnego rodzaju.

Niektóre wampiry stronią od społeczności Rodziny, ale taka społeczność istnieje, równoległa do społeczeństwa śmiertelnych, zarówno pod względem funkcji, jak i formy. Zupełnie jak w każdym większym mieście na świecie są śmiertelni władcy i śmiertelne społeczności, tak są też tam Książęta i Klany.

Większość członków Rodziny pragnie tytułu Księcia, bowiem jest to jedyny sposób na założenie własnego Rodu. Książęta niezbyt często pozwalają innym stwarzać Potomków, a jeśli tak, to tylko jednego. Książę może stworzyć tytuł Potomka, ile pragnie, a ich lojalność dodaje mu siły.

Glupota byłoby tu wymieniać i opisywać wszystkie Klany, Lenna i Książęta na całym świecie. Wystarczy powiedzieć, że każde ludzkie miasto ma swoją populację wampirów, a każda z ich społeczności jest zorganizowana w jakiś swój własny sposób, których jest bardzo wiele. Jedne mają rządy wspólnoty, inne autokratyczne, ale każda społeczność ma jakiegoś władcę i żadna z nich nie lubi intruzów. Tworzą strukturę swoich Domen według swego upodobania, na podobieństwo organizacji przestępczych czy też państwa policyjnego, niszczyć wszystko, co mogłoby zakłócić ich spokój.

Zgodnie z tym, wampir, który wchodzi do nowego miasta, musi przedstawić się jego władcom i zapewnić Höflichkeit, że nie zamierza występować przeciwko ich rządowi. Nie spełnienie tych uprzejmości oznacza wojnę. Żaden łowca czarownic nie trapi swych ofiar tak zawzięcie, jak Klan czy Książę obcego *nouveau arrivé*.

Większość władców, jak powiedziałem, woli utrzymywać spokój na swoim Lennie i zmierza ku wyznaczonym sobie tajemniczym celom. Lecz są wyjątki. Jednym z nich jest liga Klanów, która określa się

mianem Sabatu lub też Czarnej Reki. Jej Lenna rozciągają się wzdłuż wschodniej części Ameryki Północnej. Uosabia ona wszystko to, czego śmiertelnym mogliby się spodziewać po potwornych wampirach. Jej członkowie upajają się przemocą, perwersją i bestialstwem, stąd też wszyscy unikają ich jak ognia. Biada temu nieostrożnemu wampirovi, którego znajda na swoim terytorium.

Ponad Klanami stoi Camarilla. Wie o tej lidze każdy wampir i każdy może do niej wstąpić. Posługując się analogią *ex mundo vivantis* - jeśli Lenno porównać do regionalnego lub narodowego rządu, to Camarilla byłaby wówczas Organizacją Narodów Zjednoczonych. Na mój gust, działa równie efektywnie, tyle że nie przywiązuje wagi do zbyt rzadkich zborów. Z pewnością Starcy z Rady nie są nie doceniani jako potężne osobowości - większość z nich jest bardzo starych, a wszyscy są niezwykle potężni. Głównie dbają o przestrzeganie starożytnych Tradycji, z których najważniejsza jest Maskarada, dlatego być może już wkrótce będzie miał okazję wypróbować ich zdecydowanie i siłę.

Każdy Klan ma jakichś sprzymierzeńców i wrogów, którzy zmieniają się równie często i powszechnie, jak to ma miejsce wśród małych państw śmiertelników. Wspominałem już o procedurze, jaką musi zostać dopełniona, kiedy wkracza się na obce Lenno. Te obowiązki i układy są czymś innym jak protokołem dyplomatycznym, który od czasu do czasu może być łamany. Ale jest silniejsza umowa - jeszcze silniejsza niż więzy krwi pokrewieństwa - której auctoritas jest absolutny. To mistyczna wieź, którą zwiemy Przysięga lub Wieź Kwi.

Mówiłem już o mocy Kwi, zdolnej stwarzać nowych członków Rodziny i Ghule. Efekt, jaki wywiera na wampirach, jest równie potężny. Mówi się, że jest najśodsza kwi na świecie, lecz stwarza też potężną wieź między dawcą a pijącym. Wampir, który wypije krew innego wampira przy trzech różnych okazjach, zostaje schwytyany w pułapkę pokrewieństwa krwi równie silnego jak to, które wiąże Ojca z jego Potomkiem; w rzeczywistości wielu Ojców wymusza tę wieź na nic nie podejrzewającym Potomku w czasie stworzenia, aby mieć nad nim większą władzę i zapewnić sobie jego wierność. W Rodzinie Przysięga jest najpotężniejsza wieź; złóżyc Przysięgę oznacza powierzyć komuś swoją duszę i serce, a wcale nie jest łatwo złóżyc świadomą Przysięgę. Jeśli wszystko inne zawiedzie i nie będziesz miał żadnego sposobu obronić się przed wampirem, posłuż się moim imieniem - szansa jest znikoma, ale jeżeli twój przeciwnik okaże się być związany ze mną Wieź Kwi, wówczas będziesz ocalony.

## Diabolizm

Teraz, jeśli moja praca dorównuje moim zamierzeniom, powinno być dla Ciebie oczywiste, że społeczność Rodziny jest równie barwna, jak społeczeństwo żywych. Mamy swoich księży i biednych, marzycieli i ludzi czynu, bohaterów i przestępców, idealistów i zбочenców. Materia, którą prawie całkiem ci wyjawilem, jest czymś niewiele więcej niż tylko spekulacja, lecz sam coraz bardziej jestem skłonny temu wierzyć.

Opowiedziałem jak krew Ojca przenosi swoją moc na krew ofiary, tak że jej ciało doświadcza stanu pseudożycia. Według pogłosek krew Ojca traci swą moc wraz z upływem wieków i milleniów, i wyjątkowo stary wampir musi pić krew swoich Braci, aby przeżyć. Chociaż rozkład śmiertelnego ciała został nam oszczędzony, czas jednak zbiera swoje żniwo i Krew nie jest absolutnie niesmiertelna. Młody wampir z wczesnego pokolenia może zaspokoić się krwią zwierząt, ale po upływie wieków - lub kiedy krew błędnie z każdym kolejnym pokoleniem - najpierw krew zwierząt, a później nawet śmiertelnych przestaje wystarczać.

Mówi się, że Przedpotopowcy polują na członków Rodziny tak, jak my na śmiertelnych; nie byłoby końca opowieści o ich deprawacji. Jednakże coraz częściej rozchodzą się pogłoski, że młodszy Bracia i Siostry czynią podobnie. Nie wiadomo dlaczego. Może najmłodsze pokolenia mają w sobie tak mało Kwi, że starczą im za ledwie na kilka stuleci, a może pragną uzyskać moc Przedpotopowców naśladowując ich postępowanie. Długo się zastanawiałem, czy nie jest to powód Jyhad, wojny, która się toczy między nami od tak dawna. Przedpotopowcy ukrywają się, bojąc się, że zostaną zabici przez tych, którzy pozadają ich krwi, a przez nią ich mocy. Starcy boją się anarchistów z tych samych powodów. Anarchiści zaś boją się starszych od siebie, wiedząc, że są potencjalną ofiarą dla groźniejszego drapieżnika. Konflikt w naszej społeczności ma podłoże kanibalskie i przeradza się w straszliwą wojnę.

Wspominałem już o Przysiędze, która składa się przez wypicie krwi innego wampira (zwykle Ojca lub Księcia). Wiadomo, że przyjmowanie krwi własnego Potomka nie daje takiej wiezi, dlatego wydaje się też, że w wypadku Przedpotopowców - i innych, którzy regularnie polują na Braci - nie występuje

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

Wampir, o którym wiadomo, że jest Diabolista, może być natychmiast zabity przez tego, kto go znajdzie. Diabolista musi polować bardzo ostrożnie, bowiem prowadzi najbardziej niebezpieczną grę na świecie. Bez wątpienia są tacy, którzy znajdują w życiu przyjemność.

Starcy, niepotrzebnie by mówić, całkowicie zaprzeczają tym poglądom. Przyznanie się do tego wywołałoby rewolucję równie straszna, jak powstanie Czwartego Pokolenia. Mimo że Przedpotopowcy zacierają ślady tak starannie, są jednak dowody, które dociekliwi mogą znaleźć.

### **Ostatnie wyznanie**

Mój dyskurs dobiega końca; akt mojej zdrady dopełnił się. Mam nadzieję, że teraz w pewnej mierze zrozumiesz, co mnie skłoniło do tych czynów, których ciągle żaluje, i dlatego odczuwam potrzebę przedstawienia ci tego dokumentu. Nie mogę prosić cię o przebaczenie - moje zbrodnie są zbyt wielkie. Lecz jeśli masz w sercu miłość, módl się za mnie.

Teraz wiesz więcej o nas, niż którykolwiek śmiertelnik - i kiedykolwiek, więcej nawet niż twój przyjaciel profesor, kiedy chciał mnie unicestwić. Co zrobisz z tą wiedzą, która ci przekazałem, zależy tylko od ciebie.

Bardzo się zmieniłem od naszego ostatniego spotkania. Przez wiele lat od tamtej pory szukałem w sobie czegoś niewysłowionego. Wierzę teraz, że udało mi się to znaleźć albo jestem tego blisko. Jeśli Golconda naprawdę jest w moim zasięgu, być może przetrwam, jako że w głębinie introspekcji, wynikiem której są te pisemne zwierzenia, znalazłem pragnienie quietus za każdą cenę. To tylko częściowy powód mojego wyводу. W pełni zdaje sobie sprawę, że wiedza, która przekazuje, może doprowadzić do zguby mojej i całego mojego rodzaju. Wola życia - jeśli można nazwać to życiem - jest u każdego wampira zbyt silna, by dopuścić do bardziej oczywistego samobójstwa.

Cokolwiek zadecydujesz, życzę tobie i twoim bliskim jak najlepiej. Śledziłem karierę twojego syna Quincy z wielkim zainteresowaniem, także życie jego dzieci. Cieszę się, że Los powstrzymał moją potworną rękę i zapewnił szczęście twojej wspaniałej rodziny. Musisz być z niej bardzo dumna.

Na koniec, pragnę złożyć ci moje kondolencje z powodu ubolewanej śmierci twojego meza, o czym przeczytałem w londyńskim „Times”. Twoja miłość ku niemu była mi dobrze znana. Jeśli nie masz nic przeciwko modlitwie takiej kreatury jak ja, wiedz, że jestem pełen oddania.

Niczego już więcej ode mnie nie usłyszysz, chyba że sama tego zechcesz. Powtórzę raz jeszcze - jestem na twoje rozkazy. Można się ze mną skontaktować przez rubrykę ogłoszeń personalnych w każdej większej europejskiej gazecie; po prostu zamieść moje imię obok swojego, a moja swiata dostarczy mi twoją wiadomość.

Adieu.

Twój unizony i wierny sługa.

U.T.

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

\*\*\*\*\*

## **K**SIEGA PIERWSZA: TLO

### **Zagadka**

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

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

Dlaczego nie moze krzyczec?

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

Moje zmysly wirowaly i, odpływając w noc, szukaly gruntu. Chwycilem sie kurczowo poly jego plaszczka. Jesli sa Niebiosa, wierzyłem, ze wkrótce tam sie znajde. Jesli jest Pieklo, wiedzialem, ze juz tam jestem.

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

To smierc, zguba...

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

Och, Panie, zmiluj sie nade mna!

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

Czym teraz jestem?

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

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

\*\*\*\*\*

## **Rozdzial Pierwszy:**

## Wprowadzenie

*Zatem z taka sama koniecznoscia,  
z jaka kamien spada na ziemie,  
głodny wilk zanurza kły w ciele swej ofiary,  
pozbawiony mozności zrozumienia,  
ze sam na równi podlega destrukcji,  
jak i jest destrukctorem.*  
- Schopenhauer

Wampir jest gra udawania, gra pozorów, gra narracji. I chociaż jest gra, więcej w niej opowiadania niż rywalizacji. Jeśli nigdy przedtem nie zetknąłeś się z grami fabularnymi, możesz poczuć się oszłomiony, słysząc o narracji. Kiedy jednak zrozumiesz podstawową ideę, zauważysz, że nie jest ona dla Ciebie wcale taka obca, a raczej dziwnie nawet znajoma.

Wraz z kilkoma przyjaciółmi będziesz opowiadał historie o szalenstwie i pozadaniu. Opowieści o tym, co kolacje po nocy. Opowieści o niebezpieczeństwie, paranoi i ponurym, mrocznym złu. Opowieści z najciemniejszych zakamarków podświadomości. A cała rzecz dzieje się wśród wampirów.

Te opowieści pochłona Twoja wyobraźnia dalece bardziej, niż jakakolwiek inna gra czy film; mają bardziej mroczną naturę niż baśnie, których słuchałeś jako dziecko (a przecież, o ile pamiętasz, one także były raczej groźne). Stanie się tak, ponieważ znajdziesz się wewnątrz opowieści, a nie będziesz tylko przysłuchiwał się im z boku. Będziesz je tworzył w miarę jak się będą rozwijać, a zakończenie zawsze będzie niepewne.

Ta gra zapewni przeżycie prawdziwego horroru, najbliższego Twojej naturze - pozwoli doświadczyć strachu, czającego się po drugiej stronie lustra. Koszmar Wampira płynie z faktu bycia na pol bestii, uwięziona w świecie bez wartości, gdzie moralność się wybiera, a nie narzuca. Horrorem Wampira jest zło w nim tkwiące i nieopanowana żądza ciepłej krwi.

Możliwe, że największym niebezpieczeństwem gry w Wampira jest sposobność ujrzenia w lustrze swego prawdziwego oblicza. Żeby zagrać w tę grę, musisz zmierzyć się z szalenstwem tkwiącym w Tobie - usiłować je opanować i pokonać, jeśli nie możesz go już zniesić.

Nie zajdziesz daleko, jeśli nie znajdziesz w sobie dość siły, by przeciwstawić się odbiciu swojej własnej niedoskonałości. Szalenstwo podobnie jak mądrość wynagradza tych, którzy osmiela się spojrzeć w głąb wieczności.

## Narracja

Dawno, dawno temu, zanim pojawiły się filmy, telewizja, radio i książki, ludzie opowiadali sobie wzajemnie różne historie: opowieści ludowe, legendy o bogach i wielkich bohaterach lub zwykłe plotki o sąsiadach. Opowiadali je na głos, co stało się częścią kultury oralnej, tradycji, która, niestety, poszła w zapomnienie.

Teraz już nie opowiadamy - teraz słuchamy. Siedzimy biernie i czekamy, aż porwa nas i zaniósł do świata, który opisują, ku temu wyjątkowemu odczuciu rzeczywistości, która obejmuje. Stał się niewolnikami telewizji, zezwalając na oligarchię artystów, którzy opisują nam nasze życie, naszą kulturę i naszą rzeczywistość. Nieustannie nadawane, te pseudoopowieści manipulują już naszą wyobraźnią na dobre i, co częściej, na złe.

Jest jednak coś innego. Narracja o charakterze indywidualnym staje się częścią naszej kultury po raz kolejny. Właśnie o tym jest ta gra: opowieści nie są opowiadane Tobie, ale Ty sam je sobie opowiadasz. Wampir na powrót sprowadza opowieści do domu, dzięki czemu starożytne mity i legendy mogą napelnic Twoje życie bardziej wyrazistą treścią.

Narracja pozwala nam zrozumieć samych siebie, dając nam narzędzie, którym wyjaśnimy nasze zwycięstwa i porażki. Widząc naszą kulturę, rodzinę i samych siebie w nowym kontekście, możemy zrozumieć rzeczy, z których nigdy do tej pory nie zdawaliśmy sobie sprawy. Narracja bawi, ponieważ jest taka odkrywczą i radosną, ponieważ jest taka prawdziwa. Wcale nie przypadkowo odgrywa tak kolosalną rolę w naszej kulturze. Opowieści są czymś bazującym na naszej psychice. Nasze obsesje z nimi

związane mają swój cel; w co nie można wątpić. Narracja jest integralną częścią naszej natury i ma na nas niezaprzeczalny wpływ.

## Odgrywanie rol

Wampir jest nie tylko grą narracyjną, ale na równi grą fabularną. Nie tylko opowiadasz, ale w całej opowieści odgrywasz rolę jej głównego bohatera. To trochę jak w przedstawieniu, tyle że ty sam wymyślasz słowa.

Aby zrozumieć odgrywanie roli, wystarczy cofnąć się do swego dzieciństwa i tych wspaniałych dni spędzanych na zabawie w Policjantów i Złodziei, Kowbojów i Indian, i w Przebieranie. To, co robiles, było odgrywaniem roli, spontanicznym i naturalnym działaniem, które całkowicie wypełniało twoją wyobraźnię. Odgrywanie roli pomogło ci lepiej poznać życie i zrozumieć, co znaczy być dorosłym. Choć jest to nieodłączny element dzieciństwa, nie trzeba z niego rezygnować tylko dlatego, że już się jest dorosłym.

Wampir nie opiera się na samym udawaniu, posiada kilka zasad, które pomagają odgrywać rolę. Są potrzebne głównie po to, by uniknąć kłopotliwych sytuacji - „Bach! Bach! Nie żyjesz!”, „A właśnie, że nie!” - i napelnic opowieść głębszym odczuciem realizmu. Zasady kierują i pomagają prowadzić opowieść, pomagają zdefiniować zalety i wady bohaterów. Niezbędne zasady Wampira zostały opisane w Rozdziale Czwartym.

Najlepiej, gdy w Wampirze bierze udział tylko kilku graczy - góra pięciu. Jest to zbyt indywidualna gra, by mogło się nią dobrze bawić więcej osób. Nie zostałoby nic z nastroju tajemnicy, kiedy gracze musieliby walczyć o zabranie głosu. Właściwie Wampir najlepiej spełnia swe zadanie, gdy oprócz Narratora jest tylko trzech graczy.

## Narrator

*Dzieństwo jest miejscem, gdzie nikt nie umiera,  
Nikt, kto się liczy, kto jest.*  
- Edna St. Vincent Millay

Wampir wygląda nieco inaczej niż gry, które miałeś okazję poznać. Po pierwsze, nie ma żadnej planszy, ani kart. Po drugie, jeden z graczy musi być Narratorem - mistrzem gry, osobą, która wymyśla i prowadzi opowieść.

Narrator to jakby Bankier w grze Monopol, jednak dużo ważniejszy. Narrator opisuje, co się dzieje, jaki jest rezultat działań graczy, musi decydować o zwycięstwach i porażkach bohaterów, o ich szczęściu i pechu, o ich życiu i śmierci. To bardzo wymagające zadanie, ale też i wyjątkowo wyróżnione, bowiem Narrator kims, kto przedzie sny.

Podstawowym obowiązkiem Narratora jest dbać o to, by pozostali gracze dobrze się bawili. Najlepszym sposobem jest opowiadanie dobrych opowieści. Jednak on nie czyni tego tak, jak tradycyjni gawędziarze; buduje szkielet opowieści, a następnie pozwala graczom przyoblec go w ciało, wcielając ich w rolę wiodących bohaterów. To delikatne balansowanie pomiędzy narracją a rozsądzaniem, pomiędzy opowieścią a grą. Czasami Narrator musi zaplanować jakąś scenę lub opisać coś, co już zaszło (np. gdy bohaterowie śpią), jednak przeważnie decyduje, jakie są następstwa działań bohaterów - i robi to tak realistycznie, bezstronnie i twórczo, na ile tylko potrafi.

Twoim obowiązkiem, jako Narratora, jest interpretacja i przestrzeganie zasad, ale także zapewnienie graczom dobrej rozrywki - musisz utrzymywać równowagę między tymi dwiema rolami. Większość w tej książce została napisana właśnie po to, aby ci w tym pomóc. Choć może być zbyt łatwa, bo praca Narratora nigdy nie jest łatwa, to przynajmniej oswoi cię z jego zadaniem.

Rola Narratora została opisana bardziej szczegółowo w Rozdziale Trzecim.

## Gracze

Większość z osób biorących udział w tej grze nie będzie Narratorami, a raczej graczami, którzy przyjmują rolę głównych bohaterów w opowieści. Choć od gracza nie wymaga się tyle odpowiedzialności, musi on jednak włożyć w grę tyle samo wysiłku i koncentracji, co Narrator.

Jako gracz w kronice Wampira, wcielisz się w postać wampira, którego sam wymyślisz i którego rolę będziesz odgrywał w trakcie opowieści. Życie twojego bohatera jest w twoich rekach, bowiem to ty decydujesz, co on mówi i co robi. Sam będziesz wybierał, jakie ryzyko podjąć a jakie odrzucić. Wszystko co powiesz i zrobisz jako twój bohater, odniesie jakieś skutki w otaczającej go rzeczywistości.

Musisz być zarówno aktorem, jak i graczem. Jako aktor przemawiasz za swojego bohatera i odgrywasz to, co chcesz, aby twój bohater powiedział czy zrobił. Cokolwiek mówisz, mówi to twój bohater; wyjątkiem są pytania kierowane do Narratora i słowny opis działań swojego bohatera. Mówiąc i opisując innym graczom co robisz, stajesz się uczestnikiem toczącej się opowieści.

Jako gracz próbujesz natomiast robić wszystko, co pozwoli twojej postaci odnieść sukces, czyli niejako „wygrać grę”. Ten strategiczny element gry jest niezwykle istotny, bowiem właśnie on stwarza napięcie dramatycznych chwil, napędlia je dreszczem emocji i czyni grę bardziej ekscytującą.

Często po opisaniu czynności, którą zamierzasz wykonać, musisz rzucić kostkami, aby sprawdzić, czy udało „ci” się zrobić to, co wcześniej zilustrowałeś słowami. Cechy Postaci twojego bohatera określają jego mocne i słabe strony, mówią jak dobrze robisz pewne rzeczy. Akcja jest podstawowym elementem Wampira, ponieważ określa, jak bohaterowie zmieniają świat gry i oddziałują na bieg wydarzeń w fabule opowieści.

Bohaterowie znajdują się w centrum opowieści, bo przecież sami kreują i ukierunkowują jej fabulę; nie ma jednak opowieści bez bohaterów. W trakcie opowieści postacie graczy nadają właściwy kierunek i postęp fabule, ale nie mają wpływu na decyzje Narratora.

Do pewnego stopnia jesteś także Narratorem. Masz pełną swobodę wprowadzania własnych pomysłów i elementów do opowieści, jakkolwiek Narrator ma prawo je odrzucić, jeśli mu nie odpowiadają. Na koniec trzeba jeszcze podkreślić, iż to nie twój bohater, ale właśnie opowieść jest w tej grze najważniejsza. Bohater jest tylko narzędziem potrzebnym do wykreowania dobrej opowieści, a nie odwrotnie.

## **Bohater**

Na „jawną”, czyli owe coś, o czym zwykle myślimy jako o „sobie”, składa się wiele różnych elementów; w rzeczywistości zbyt wiele, aby można je było pewnie rozdzielić i zidentyfikować. W istocie, tak naprawdę nie wiemy, kim lub czym jesteśmy. Wiemy tylko, że stanowimy składówkę wielu różnych osobowości - jest w nas człowiek i bestia, anioł i diabeł. Nosimy różne maski. I właśnie z tej tak urozmaiconej osobowości bierze się pragnienie i zdolność bycia jeszcze kims innym.

Każdego ranka na powrót stwarzamy samych siebie, komponujemy naszą osobowość z wielu różnych składników - z tego, co myślimy o nas nasi przyjaciele, czego oczekują po nas nasi rodzice i dzieci oraz z naszych przemyśleń na podstawie własnych przeżyć - a wszystko to łączymy z nawykami, które pielęgnujemy przez całe życie. Każdego dnia staramy się utrzymać równowagę pomiędzy odmiennymi częściami naszej osobowości i jednoczyć je wszystkie we wspólną - pracującą, mówiącą, myślącą całość. Stwarzamy pozory bycia jedną całością i w tym akcie udawania stwarzamy rzeczywistość.

To właśnie jest powód, dla którego niemożliwe jest pełne oddzielenie siebie samego od odgrywanej roli. Jakas część twego bohatera na pewno będzie inna od ciebie - w zasadzie częściej nawet będziesz odgrywał kogoś, kogo cechy są całkowicie inne niż twoje własne - ale zawsze, w jakis istotny sposób, twój bohater będzie odzwierciedlał niektóre aspekty twojej własnej osobowości. Bohaterowie są literacką wersją prawdziwych osób - choć nie są prawdziwi, zawierają w sobie pewne aspekty rzeczywistości. Jedynie kiedy wejdziesz do świata splecionego opowieścią, twój bohater wypełni się. Jest prawdziwy tylko w tobie; ty jesteś siłą, która go ożywia albo - jeśli wolisz inaczej - ty dajesz mu duszę.

Nigdy nie traktuj swojego bohatera jako projekcji samego siebie (nawet jeśli jest tylko tym). Uznaj go za wyjątkową osobowość, dzieło sztuki czy delikatną ekspresję twojej poetyckiej wrażliwości. Musisz cenić bohatera, którego sam stworzyłeś. Stworzenie postaci w Wampirze jest dosyć łatwe. Opracowanie wszystkich cech podstawowej osobowości bohatera i naniesienie charakterystyk liczbowych zajmuje zaledwie kilka minut. Rzecz jasna, przemienienie tego zestawu cyfr w żywą, oddychającą postać wymaga nieco wysiłku. Musisz sięgnąć w głąb siebie bardzo głęboko, aby odnaleźć coś wystarczająco realnego i prawdziwego, pozwalającego dopełnić osobowość bohatera. Frankenstein z łatwością złożył swoje monstrum z dostępnych mu ludzkich

kawalkow. Najwieksza trudnosc sprawilo mu tchniecie wen zycia.

Szczegolowy opis tworzenia bohatera znajduje sie w pozniejszych rozdzialach.

## **Krewni**

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

*Wygrani i przegrani*

*Gra jest dynamiczna zasada wyobrazni.*

**- C.G. Jung**

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

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

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

## **Rekwizyty do gry**

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

## **Live-Action, czyli akcja na zywo**

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

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

wstajesz, robisz (o ile to możliwe) i mówisz to niejako za niego. Narrator znajdzie w tej książce rady dla siebie, jak aranżować i reżyserować takie sceny, ze szczególnym naciskiem na wprowadzanie do fabuły elementów, które sprowokują graczy do odgrywania swoich ról na żywo pomiędzy sobą (wzajemne podejrzenia, wspólna debata, wewnętrzna intryga i zacieklej spor).

## Znaczenie mitu

*Zapomniałem, co to ruch  
Kiedy sucho w ustach mam  
Moje oczy to spalony serca strzep  
Na skrwawionym niebie  
Och, to było słodkie i tak dzikie.  
- The Cure, „Homesick”*

Aby zrozumieć Wampira, musisz wyczuć jego nastrój. Jest mocny i zadumany, ale z jakąś skrytą nutą wrażliwości. Jest egzotyczna i wieczna mara nocna, gdzie rozsadek nie zawsze odgrywa rolę. Jest neogotycka wizja romansu, będącego u szczytu dzisiejszego hiperkinetycznego świata MTV.

Ten romans powstaje z patosu całości. W Wampirze los bohaterów prawie zawsze jest przesadzony od samego momentu Przeistoczenia. Choć są niewyobrażalnie potężni, są przy tym także przekleci. Niezależnie od tego, co robią, pozostają potworami, opanowani straszliwym, niezaspokojonym pragnieniem. Opowieści w Wampirze są wyjątkowe, bowiem wszystkie zawierają ten element tragedii. Tradycyjna tragedia teatralna, jak u Ajschylosa i Szekspira, przedstawia bohatera zmierzającego wprost ku wielkiej, dramatycznej zgubie, co zostało mu przepowiedziane już na samym początku. Właśnie z powodu kim lub czym jest bohater, z powodu samych jego cnot, tragedia jest nieunikniona już od pierwszego aktu - o czym widzowie wiedzą. Los bohaterów Wampira właściwie także jest przesadzony od chwili, kiedy po raz pierwszy napiją się krwi swojej pierwszej ofiary - i gracze powinni być tego świadomi.

Paradoksalnie, postaci Wampira, które są wzorem tragicznego zła, mogą się przerodzić w prawdziwych bohaterów o nieposlednim mestwie. Są zli nie z powodu tego, kim są, ale z powodu tego, czym są. Jako pijacy krew są naznaczeni złem. Są też tragiczni, bowiem dreczy ich zło, które w nich tkwi, lecz absolutnie nic nie mogą na to poradzić. Od postaci Wampira oczekuje się, że przemienią się w bohaterów - muszą się niepokoić o to, kim się stali, a także o to, kim mogą się stać wkrótce.

Sprawiedliwość jest tylko wtedy, gdy dobro zwycięża nad złem - potwory muszą przegrać. Tak więc, jeśli wampiry chcą w jakikolwiek sposób „zwyciężyć”, muszą być w jakiś sposób heroiczni. Muszą pokonać tkwiące w nich potwory przez samoopanowanie, pielęgnując w sobie ludzkie cnoty i okazując prawdziwe mestwo. Czasami dramat Finałowej Śmierci jest dla wampira jedyną nadzieją heroicznego wyzwolenia.

Jest raczej mała szansa, aby bohaterowie mogli znaleźć sposób na zdjęcie ciężaru na nich przekleństwa i na powrót przemienić się w śmiertelnych. Nie wszyscy bohaterowie tego pragną, ale dla większości będzie to priorytetowa motywacja, nadrzędne dążenie, zwłaszcza wtedy, gdy stopniowa utrata Człowieczeństwa wolno zaczyna zbierać swoje żniwo.

Inne wampiry poszukują Golcondy, plateau opanowania, jakie niektórym z Rodziny udaje się osiągnąć, gdzie ich podstawowe popędy i instynkty nie mają już nad nimi tak wielkiej władzy. Osiągnąć ten stan jest znacznie trudniej niż pozbyć się przekleństwa niesmiertelności, jednak wielu do niego dąży przynajmniej równie usilnie.

Bohaterowie większość czasu poświęcają walce ze złem, lecz zamiast walczyć z diabolistami, szalonymi naukowcami czy potworami, walczą z tym, co tkwi w nich samych, z bestialskimi odruchami, które czynią ich zlymi. Te występujące w Wampirze konflikty są najbardziej intymne; dotyczą bowiem także siebie.

## Złotodzioby

*Za wczesnie na mete, za pozno na start*

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

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

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

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

### **Przemienienie**

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

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

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

### **Glod**

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

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

### **Natura Bestii**

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

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

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

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

\*\*\*\*\*

## Rozdział Drugi:

### Zalozenia

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

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

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

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

### Gotyck-Punk

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

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

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

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

### Ulice we krwi

*Wpierw jako wampir na swiat przywolany  
Twój zewłok z grobu zostanie wyrwany;  
Aby pustoszyć twą rodzinną ziemię,  
Ssac ludzką krew i nekac własne plemię.  
- Lord Byron*

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

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

moga nagle bez ostrzeżenia przemienić się w burzę konfliktów i zamieszek. Wampir jest stworzeniem, którego emocje splatają się z instynktem. Obsesje i perwersje jednego z członków Rodziny mogą nagle doprowadzić do konfliktu z innym. Choć Rodzina potrafi żyć ze sobą w zgodzie przez wiele lat, ostatecznie jednak zawieszenie broni zostaje przerwane i kanibalistyczna wojna zaczyna się na nowo. Naprawdę Jyhad nie ma końca - po prostu czasem rzuca mniejszy cień.

Zwykle jednak Rodzina potrafi zachować równowagę w mieście, dzięki formalnemu lub niewypowiedzianemu porozumieniu. Wkłada wiele wysiłku w minimalizację konfliktów, lecz walki są często nieuniknione. Kiedy już do tego dochodzi, prawie zawsze wszystko ukryte jest pod maską Maskarady i śmiertelni mieszkańcy miasta rzadko coś zauważają. Dlatego teraz można toczyć wojnę bez obaw dreczących starszych - ze powroca czasu Inkwizycji.

Niektóre wampiry nie biorą udziału w życiu społecznym Przeklętych i nie utrzymują żadnych stosunków z pozostałymi. Nazywa się ich Bezklanowcami lub Włoczegami. Miasta są na tyle duże, iż nie jest wcale trudno ukryć się przed wzrokiem innych; mówi się nawet, że jeśli spotkasz kogoś z Rodziny, będzie to zawsze ten, który chciał spotkać ciebie. Jednak czasami nawet najwięksi samotnicy wśród wampirow są wciągani w politykę sytuacji i kiedy zajdzie potrzeba, nawet Bezklanowcy są bezlitośnie wyciągani z ukrycia i przesłuchiwani. Egzekutorzy są wampirami strzegącymi prawa Rodziny i znani są z tego, że traktują wampirow-samotników jako kozły ofiarne za przewinienia innych.

## Stworzenia miasta

Właśnie przez swą zgodność, choć niektórzy mówią, że z natury, wampiry są stworzeniami miasta. Dzikie okolice zamieszkują zaś wilkolaki. Jest to wygodna sytuacja dla większości z Rodziny. Po co szukać żywności dalej, skoro kilka dzielnic czy nawet najmniejsze miasteczko zapewni więcej krwi niż potrzeba?

Młodsze wampiry czasami odczuwają potrzebę włoczeży, ale to pragnienie zanika, kiedy dorastają. Starsi Kainicy wola znaleźć sobie jakieś wygodne miejsce i właśnie tam urządzić swoje schronienie. Ci, którzy wola się włoczyć poza miastami, prawie na pewno spotkają Lupinów i sprawiają jedynie, iż pogłębi się nienawiść, jaka żywią do siebie wilkolaki i wampiry.

Tak więc miasta stały się dla Rodziny złotą klatką, a choć są one centrami cywilizacji i przejawiają dziś nadmierną tendencję ekspansji, wciąż pozostają dla wampirow więzieniem, z którego nie ma ucieczki. Kainicy uwięzieni są zarówno ciałem, jak i duchem. Niewola tylko zaostrza konflikty wśród nich, a przecież zwierzęta w klatce zawsze ostatecznie obraca się przeciwko sobie.

## Przeludnienie

*Niech będzie wojna - tu nam za ciasno  
Niech będzie wojna - o przestrzeń własną.  
- Fear, „Let's Have a War”*

Wampiry są wyjątkowym gatunkiem zwierząt, podobnie jak ludzie. Muszą być posłuszni zarówno prawom ewolucji, jak i warunkom, które dyktuje środowisko. Mają swoje miejsce w łańcuchu pokarmowym; w rzeczy samej, można by nawet rzec, że wypełniają ekologiczną niszę. Jest nawet nieprzekraczalny limit, określający, ilu osobników tego rodzaju może występować na danym obszarze. Kiedy ta granica zostanie przekroczona, naturalny mechanizm zredukuje ich liczebność do normy, jak to się dzieje z każdym gatunkiem drapieżników.

Wampiry są wyjątkowymi stworzeniami na ziemi, ponieważ nie stoi nad nimi już żaden gatunek. Sami są dla siebie drapieżnikami i ofiarami, i sami kontrolują swoją liczebność przez zawziętą rywalizację. Starsi jedynie zdają sobie sprawę, pamiętając taką sytuację, że jeśli liczebność nadmiernie się zwiększy, wampiry nie ujdą uwadze śmiertelnych. Choć indywidualnie wampir jest wielokrotnie silniejszy niż jego śmiertelna ofiara, to cała ludzkość świadoma istnienia Rodziny szybko by sobie z nią poradziła.

Jedną trzodą może żywić niewielu drapieżników. W przeszłości w każdym mieście żył tylko jeden wampir i mogli oni uważać je za swoją własną domene. Kiedy miasta były małe, pozostawanie rasą samotników było dość efektywną taktyką przetrwania. Jednak wraz ze wzrostem miast, wzrosła także populacja łowców. Teraz wielu dzieli ze sobą jedną domene i wcale nie należy to do rzadkości.

Duże miasto, jak San Francisco czy Hamburg, utrzymuje przeciętną populację wampirów na poziomie 15 do 30 osobników. Większe miasta, jak Nowy York czy jeszcze większy Londyn są w stanie zapewnić byt proporcjonalnie większej populacji, podczas gdy mniejsze miasta - odpowiednio mniejszej.

Złota zasada mówi, że jeden wampir przypada na 100 000 śmiertelnych. Tak więc obszar olbrzymiej metropolii Chicago, liczący siedem milionów śmiertelnych, może utrzymać w granicach rozsądku blisko 70 wampirów. Często ksiądz sztucznie reguluje liczebność, określając ilu członków Rodziny może rezydować w jego mieście, gwarantując przez to nienaruszalność świętej Maskarady.

Miasta z pewnością mogłyby utrzymać większą liczbę wampirów, gdyby nie uzasadnione obawy przed ujawnieniem. Maskarada jest dla starszych sprawą najwyższej wagi - lepiej żeby zginęło kilku anarchistów, niż wszyscy w kolejnej Inkwizycji. Podejmują więc niezbędne środki, by istnienie wampirów nadal pozostało tajemnicą dla ludzkości. Zachowują ścisłą kontrolę nad stwarzaniem neonatów, gdyż nadmiar wampirów dramatycznie zwiększa to ryzyko. Ograniczeniem populacji jest także fakt, iż tylko nieliczne potencjalne wampiry przeżywają Przeistoczenie - wielu popada w obłęd i jest usuwanych przez swoich ojców.

Niezależnie od tego, Rodzina obecnie jest zbyt wielka, aby populacja śmiertelnych mogła ją utrzymać; szeregi anarchistów urosły do bezprecedensowych rozmiarów. Stopniowo nadchodzi czas „rzezi” - czas, o którym szepczą ze strachem, czas wspomniany w legendach Rodziny, czas Gehenny.

### Normalność

*Zjawia się bez ostrzeżenia,  
Niby czarny kot przemyka.  
Nigdy nie wychodzi z cienia,  
A gdy kur zapieje - znika.*

**- The Rolling Stones, „Midnight Rambler”**

Większość wampirów desperacko walczy o zachowanie przejawów normalności swego życia, chcąc przez to uniknąć prawdy o swojej wstretnej egzystencji. Stwarzają wokół siebie sztuczny świat, który tymczasowo ich zadawala, jednak z czasem będzie musiał się rozpaść. Niektórzy uczeni Kainicy twierdzą, że wampir potrzebuje pozorów normalnego życia, aby nie popaść w szalenstwo. Popadnięcie w schemat wampir-showu, jaki prezentuje kino i literatura, niechybnie doprowadzi do załamania i ostatecznej destrukcji świadomości; jednak ta gra pozorów przynosi ulgę.

Uczeni sugerują, że wampir po Przeistoczeniu zachowuje wiele ze swej śmiertelnej psychiki. Jednak siła nadludzkich popędów, pragnień i obsesji Bestii przytłacza ją. Nieco samooklamywania się pomaga zachować zdrowie psychiczne.

### Różnice społeczne

*Ludzie chcą stłamsić nas lub przegonić  
Bo nie jesteśmy tacy jak oni -  
Zimni, smutni, sztywni tak jak klody,  
Obym umarł, poki jestem młody!  
Takie to moje pokolenie.*

**- The Who, „My Generation”**

W Rodzinie jest kilka różnych klas społecznych. Podstawowa wykładnia przynależności jest różnica wynikająca z kombinacji wieku i pokolenia (czyli jak wielu ojców dzieli określonego potomka od Kaina, pierwszego wampira; według definicji linii krwi). Oczywiście nie łatwo jest przejść do wyższej klasy społecznej; starsi ufają tylko tym, którzy się sprawdzają, a najlepszym sprawdzianem jest przeżycie kilku setek lat.

To Starsi dzierżą władzę i to oni określają komu należy się szacunek i status. Oczywiście można posłużyć się praktyką diabolizmu i w ten sposób „cofnąć się” o kilka pokoleń wstecz, lecz tacy ojcowoje rzadko są mile widziani wśród starszych.

Najwyższy status mają Przedpotopowi - Kainicy z trzeciego pokolenia. Najniższy przypada młodzieży i

Bezklanowcom, którzy generalnie należą do XIII pokolenia lub nawet późniejszych, jako że całkiem niedawno ulegli Przeistoczeniu.

- **Włoczedzy:**  
Choc wielu Włoczegow jest Bezklanowcami, są „normalnymi” wampirami. Jednak niektórzy z nich ulegli tak wielkiej degeneracji, że odżywiają się tylko kosztem najsłabszych i umierających. Niektórzy Włoczedzy żyją poza społecznością wampirów z wyboru, ale wielu zostało wygnanych. Niektórzy nawet przynależeli do społeczności Rodziny, jednak utracili zbyt wiele Człowieczeństwa i nie potrafią już utrzymywać żadnych stosunków z innymi. Żyją tylko po to, by przeżyć, z nocy na noc, dla pożywienia. Ostatecznie wygina, lecz zanim to nastąpi, może upłynąć wiele lat.
- **Dzieci:**  
Wampiry należące do tej klasy nie zostały jeszcze przedstawione księciu, ani też ojciec nie zakończył nad nimi opieki. Nie są jeszcze uważane za pełnoprawnych członków społeczności Rodziny, dlatego też nie mają żadnych przywilejów. Krocej mówiąc, traktowane są jak dzieci. Termin ten jest czasem używany w znaczeniu obrazliwym - członkowie Rodziny, którzy wykaza się jakimś wyjątkowo głupim działaniem, mogą być nazywani dziećmi i za takie uważani.
- **Neonaci:**  
Te wampiry zostały niedawno zwolnione z ojcowskiej opieki i przedstawione księciu, chociaż nie wyrobiły sobie jeszcze opinii w społeczności. Neonaci są klasa najmłodszych wampirów, nad którymi ojcowie zakończyli swoją opiekę. Jeśli będą się zachowywać przyzwoicie i nie przylączą się do anarchistów, w końcu staną się obywatelami, zwykle po 50 do 100 latach.
- **Anarchisci:**  
Nadano im status, ponieważ dają się zauważyć. Są respektowani ze względu na tę niewielką władzę, którą udało im się zdobyć, ogólnie doceniani za swoją energię, aktywność i konsekwencje. Choc są przeciwnikami starszych a zwłaszcza książąt, wzbudzają szacunek - nawet jeśli nie otwarcie. Buntem wywalczyli sobie swoją społeczną osobowość.
- **Obywatele:**  
Ci członkowie Rodziny są wciąż młodzi, ale sprawdzili się w oczach starszych. Obywatele to obiecujący Kainicy, którzy grają fair (w większości), aby zdobyć większą władzę. Obywatel to stopień pomiędzy neonata a starszym, kiedy wampir rośnie w siłę i zdobywa szacunek. Wielu z tych wampirów przeżyło już jedno lub dwa stulecia.
- **Starsi:**  
Kiedy wampiry osiągną pewien wiek, nie ma już nad nimi zbyt wielu w społeczności Rodziny. Starsi są Kainitami, którzy sprawują władzę nad wszystkimi pozostałymi. Zwykle mają od 200 do 1000 lat, lecz jak wszystko wśród nieumarłych, może się to bardzo różnić. W odróżnieniu od Nowego Świata, w Europie wampiry muszą być starsze i dużo bardziej potężne, aby móc być uważane za starszych.
- **Matuzalemowie:**  
Kiedy wampir osiągnie szczególny wiek, gdzieś pomiędzy 1000 a 2000 niesmiertelnych lat, zachodzi w nim gruntowna przemiana. Długo się sprzeczano, czy jest to mistyczna, biologiczna czy tylko społeczna przemiana, wynikająca z innych potrzeb i pragnień. Kiedy wampir osiąga ten wiek, na pewno dopada go nuda i melancholia, jak również narastająca paranoja. Słabi wola podejmować każde ryzyko czy raczej ulegać nieswiadomemu pragnieniu samobójstwa, byle by tylko nie dożyć tego wieku; jedynie najsilniejszy może dotrzeć i zostać Matuzalemem. Jakis instynkt samozachowawczy nakazuje Matuzalemom wycofać się ze świata i unikać młodszych od siebie. Nieustanna walka z lekkomyślną młodzieżą, która upatruje zyskania siły przez spijanie krwi starszych, staje się coraz bardziej uciążliwa. Któryś anarchista może mieć w końcu szczęście i pokonać starożytnego. Dlatego jedynym wyjściem jest całkowicie wycofać się ze społeczności i zapasć w letarg. Niektórzy Matuzalemowie wciąż uczestniczą w walkach o władzę i w

- rodzinnej Jyhad, ale czynia to całkowicie anonimowo.
- **Przedpotopowi:**  
Sa to starożytne, najstarsze wampiry i prawdopodobnie najpotężniejsze istoty na ziemi. W większości sa uważani za wnuki Kaina i należą do trzeciego pokolenia. Kiedy wtracają się w sprawy Rodziny, rzadko pozostawiają coś nie splamionego swoją reka. Wystarczy słowo o Przedpotopowcach, aby wywołać konflikty i zamieszki wśród członków Rodziny. Ich wieczna wojna, Jyhad, trawi całą Rodzinę.

## Książe

W czasach współczesnych (ostatnie tysiąclecie, według rachuby czasu Rodziny) pojawiła się wśród nieumarłych nowa grupa społeczna. Kiedyś Kainicy żyli samotnie lub tylko wraz ze swoim rodem; każdy był panem swojego miasta i tak było do czasu narodzin Tradycji. Niektórzy nadawali sobie tytuły i przywileje, co w praktyce było bez znaczenia, jako że robiło wrażenie jedynie na śmiertelnych.

Jednak kiedy miasta rozrosły się w metropolie i pojawiła się wystarczająca liczba żywcielei, by utrzymać wielu członków Rodziny, społeczność wampirów zmieniła się. Nadszedł czas księcia.

Termin „książe”, choć czasem używany w znaczeniu obrazliwym, zwykle odnosił się do starszego, który panował nad jakimś określonym obszarem miejskim, będącym jego domeną. Mówiąc formalnie, książe czy księżna dzierżył władzę w domenie; ustanawia w niej prawa i jest odpowiedzialny za utrzymanie porządku. W praktyce jednak, księciem jest po prostu ten, kto ma przewagę nad innymi i najlepiej potrafi utrzymać anarchistów w ryzach. Na początku zwykle najsilniejszy wampir sam ogłaszał się panem domeny, jednak w miarę upływu czasu zrodziły się tradycje, które określały prawa nadawania i utrzymywania tego tytułu. Camarilla te tradycje skodyfikowała i wymusiła ich przestrzeganie.

Po czasach Inkwizycji starsi wbili sobie do głowy jak ważna jest Maskarada i zaczęli darzyć rosnącą nieufnością młodsze wampiry, które nazwali anarchistami. Głównym powodem ich niepokoju był bunt sekty znanej pod nazwą Sabat, dlatego też obawiali się, by coś takiego się nie powtórzyło. Neonaci stworzeni w XVIII wieku byli dziećmi czasów współczesnych i byli obcy sposobie myślenia starszych.

Po incydencie, który miał miejsce w Londynie w 1743 roku, kiedy to anarchista złamał prawo Maskarady, Camarilla zdecydowała się sformalizować coś, co było już faktem od wielu wieków - władzę księcia.

Termin „książe” jest niczym innym jak tylko terminem. To nie jest żadna tytułarna dzierżawa, ani też jakkolwiek dziedziczona pozycja. Tak naprawdę wielu członków Rodziny sprzeciwia się stosowaniu tego pojęcia dla tych właśnie powodów. To po prostu nazwa dla urzędu władzy, który może zdobyć potężny wampir. Nie wszystkie miasta mają nawet swojego księcia; w niektórych rządzi rada, a w innych nikt. Współczesne rozumienie „księcia” odnosi się do czasów, kiedy każdy członek Rodziny był sekretnym władcą miasta, w którym żył, co było praktyką najbardziej powszechną w średniowiecznych Włoszech. W niektórych miejscach stosowano tytuły: Diuka, Barona czy Hrabiego (w kulturowo poprawnej formie).

Naprawdę książe nie jest panem miasta; jego pozycję można raczej porównać do nadzorca. Nade wszystko książe pełni funkcję ostatecznego arbitra wśród Rodziny żyjącej w jego mieście i jest odpowiedzialny za przestrzeganie prawa Maskarady. Starsi interpretują to głównie w znaczeniu, że książe musi poskramiać i przesładować anarchistów.

Członkowie Rodziny nie składają swemu księciu żadnej przysięgi wierności lennej i muszą się go słuchać tylko na tyle, na ile się go boją. Kiedy władza księcia zostanie zakwestionowana lub będzie udaremniwana, książe musi posłużyć się siłą, aby utrzymać swą pozycję. Jeśli okaże się nie dość silny, jego władza zakończy się. Jest kilku księząt, którzy nie mogą zrozumieć nieformalnego charakteru swej pozycji; uważają się za królów a swe panowanie podkreślają dworską etykietą i królewskim ceremoniałem. Utrzymują dwór i wymagają, aby towarzyszyli im wszyscy Kainicy z domeny, w czasie gdy ferują wyroki. Arogancja tych księząt jest często nie do zniesienia, ale można ich zrozumieć, choć bowiem normalny, jeśli nie szaleni lub prawdziwi egoiści, pragnąłby tak niebezpiecznej pozycji?

Wielu członków Rodziny ignoruje księząt, podobnie zresztą jak wszystkich innych. Taka czcza gadanina o władzy nie robi żadnego wrażenia na prawdziwie potężnych istotach, wliczając Inconnu i wielu spośród starszych. Uważają oni tytuł księcia za objaw arogancji tych, na tyle jeszcze młodych, by chcieli im się władzy. Książe nie jest dla nich autorytetem, któremu mieliby się klaniać. Jeśli odwiedzają miasto, oczekują, że to książe będzie się im kłaniał - jeśli jest na tyle mądry.

## Ciezar władzy

Tradycyjnie książe jest najstarszym wampirem w mieście, choć nie jest to już uniwersalna reguła. Sposób „koronacji” jest różny w zależności od miasta i od księcia. Zwykle jest to przemoc i uzurpacja, gdyż jedynie silni i ambitni mogą dzierżyć władzę niekwestionowaną. Przeważnie potrzebne jest poparcie starszych miasta. Grupa najpotężniejszych ze starszych nazywana jest starszyzną i często stanowi radę doradców księcia. Książę, jeśli chce rządzić, potrzebuje ich aprobaty.

Każdy może ogłosić się księciem, ale rządzić domeną w mieście może tylko wtedy, gdy nikt nie oponuje. Jeżeli ktoś rzuci wyzwanie niedoszłemu księciu, pretendenci muszą ze sobą walczyć, dopóki suweren nie zostanie określony.

Taka walka nie jest zwykłym pojedynkiem, ani też jakkolwiek otwartą wojną. Jak wszystkie konflikty między wampirami, jest to część wielkiej Jyhad, dlatego składają się na różne rozgrywki i manewry, triki i groźby, przemoc i rozlew krwi. Różni starsi, rody i koteria opowiadają się za którąś stronę - ze względu na osobistą siłę pretendenta, obietnice wielkiej nagrody czy ze strachu przed odwetem. Czasami instytucje śmiertelnych, jak policja, banki, media, pozostające pod kontrolą wampirów, również mogą włączyć się w te wojny. Prawie zawsze kończy się to śmiercią jednego z rywali. Zwycięzca rzadko okazuje wielkoduszność, a nawet jeśli tak, to nie podaruje przegranemu dalekowzroczną starszyznę.

Przeprowadzić zamach stanu wcale nie jest łatwo, gdyż książę sam jest niezwykle silny i prawie zawsze stwarza sobie rod, aby go chronił. Kolejnym problemem dla niedoszłego buntownika jest fakt, że przeciwstawienie się księciu zwykle oznacza przeciwstawienie się starszym miasta. Starsi, kiedy się zjednoczą, mają wystarczającą siłę, aby pokonać dosłownie każdego. Próba uzurpacji władzy oznacza okres wielkiej destabilizacji, jako że zmagania rozciągają się na królestwo śmiertelnych i zagrażają Maskaradzie. Obawa przed taką sytuacją powstrzymuje starszych przed zmianą stron i podziałem swoich sił między dwóch lub więcej pretendentów.

Większość starszych stoi po stronie księcia, ponieważ nie chcą ryzykować zamieszania w mieście. W ciągu swego długiego życia stali się bardzo zapobiegawczy i robią wszystko, co tylko mogą, aby zapewnić swemu otoczeniu spokój. Są ekstremalnie konserwatywni we wszystkim co robią, ponieważ chcą jedynie przetrwać, a nie ewokować zmiany.

Jeśli starszyzna stoi po stronie księcia, właściwie nic nie może obalić jego władzy. Starszyzna dysponuje dużymi wpływami, ma wielu zwolenników, a jej członkowie sami są wystarczająco silni; wszystko z korzyścią dla księcia. Choć wielu próbuje obalić księcia, giną zanim na dobre zaczną.

Tak więc nad Przekleśnymi można panować. Słyszano o książętach, którzy dobrowolnie abdykowali, ale to rzadkość.

## Przywileje Księcia

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

Wiele wampirów pragnie pozycji księcia po prostu dla chwały. Jest jednak kilka przywilejów związanych z tym tytułem, które wcale nie są takie oczywiste.

- **Prawo progeneracji:**  
Książę jest jedynym wampirem, któremu wolno stwarzać potomków. Nikt inny nie posiada tego prawa, chyba że książę je nada. Dzięki temu książę ma ogromną władzę nad innymi wampirami, bo prawie każdy chce mieć własne dzieci.
- **Poparcie starszych:**  
Ogólnie rzecz biorąc, starszyzna udziela księciu poparcia, przynajmniej tak długo, jak przestrzega on prawa Maskarady i poskramia dzikie wybryki anarchistów.
- **Polityczne wpływy w Camarilli:**  
Książę ma bardzo zawyżony status, dzięki czemu ma posłuch wśród większości

- starszych.
- **Prawo wolnych łowów:**  
Książę może ogłosić (dla dobra miasta) limit polowań. W imię zachowania Maskarady może zarządzić ograniczenie w spożyciu krwi śmiertelnych, obowiązujące wybranych lub wszystkich członków Rodziny żyjących w mieście. Zwykle taka prohibicja dotyczy kwestii, gdzie można polować i czyja krew wolno pic. Jeśli ktoś nie będzie tego przestrzegał, książę może oskarżyć go o naruszenie prawa Maskarady i wymierzyć za to karę.
  - **Prawo egzekucyjne:**  
Książę przysługuje prawo ogłaszania Krwawych Łowów i dzięki temu ma władzę nad życiem i śmiercią tych, którzy wejdą mu w drogę. Nie wolno mu od razu zabijać, jednak to on określa, czy ktoś złamał Tradycję, a to jest wystarczającym powodem do kary. Prawo egzekucyjne zwykle jest mocno nadużywane, ale daje przez to ogromną władzę.

## Intryga

Polityka rządów księcia może wykazywać się spora dynamika, zwłaszcza jeśli nie jeden starszy próbuje wywierać wpływ na jego decyzje. Każdy, pozorując brak zainteresowania brudnymi sprawami polityki, może próbować groźbami, pochlebstwami czy nawet podstępem nakłonić księcia, aby postępował w pożądanym sposób. Starsi nie wazą się doprowadzić do obalenia księcia, jednak ich ryzykowna gra jest tego bliska. Jihad ma wiele płaszczyzn i gra w nią wiele pokoleń.

Żyjąc w mieście nadzorowanym przez księcia, wampir musi zaakceptować pewne obowiązki. Miasto zapewnia bezpieczeństwo, z którego wszyscy czerpią korzyści, jednak żeby je utrzymać, należy przestrzegać określonych zasad zachowania. Niezależnie od swej formy, większość tych zasad ma charakter prawie uniwersalny. Określone są mianem Szesciu Tradycji i należą do najstarszych praw znanych Rodzinie. Za ich egzekwowanie odpowiedzialny jest właśnie książę. Wszystkie wampiry, od San Francisco po Moskwę, prawnie podlegają tym Tradycjom. Brak znajomości tych praw nie jest żadnym wytłumaczeniem.

Anarchiści buntują się przeciw rygorystycznym ograniczeniom narzucanym przez starszych, swych zniechęconych wrogów, których w ich mniemaniu reprezentuje władza księcia. Tym złotodziobom wydaje się, że we współczesnym świecie nie ma się czego obawiać i można odrzucić już stare przesady i Tradycje. Niektórzy wierzą nawet, że Maskarada jest jedynie uosobieniem leków dla starych i zbyt strachliwych członków Rodziny. Książę musi nieustannie czuwać nad utrzymaniem anarchistów w ryzach i zapobiegac ich działaniom grożącym naruszeniem prawa Maskarady. Czasami same groźby nie wystarczą.

Większość anarchistów nie wierzy w groźbę Gehenny, a wielu nawet powatpiewa, czy wampiry pochodzą od Kaina. Po prostu nie wierzą w te legendy i traktują je jak przypowieści o ogrodzie Eden czy wieży Babel. Podejrzewają, że starsi wykorzystują te opowieści, aby zasiać strach wśród obywateli i w ten sposób mieć nad nimi większą kontrolę. Wśród anarchistów w złym gusie jest przyznawać się do wiary w takie mity. Irytują ich ograniczenia narzucane przez starszych i nie chcą słuchać mądrości wieku. Złotodzioby należą do najsłabszych wampirów w społeczności, nic więc dziwnego, że próbują pozyskać władzę buntem.

W czasach współczesnych dokonała się wielka przemiana duchowa ludzkości, a właśnie ludzi współczesnych powstały nowe wampiry. Ze względu na rosnącą gwałtowność przemian zachodzących we współczesnej kulturze, wielu z Rodziny spodziewa się wzrostu fali zbuntowanych anarchistów. Niektórzy członkowie Camarilli nawołują do zaprzestania kreacji nowych wampirów, lecz niezwykle trudno byłoby tego rodzaju zakaz egzekwować. Większość ze starszych po prostu pokłada ufność w czynniki naturalne, które wezmą górę i usuną najbardziej radykalnych anarchistów, zanim ci doprowadzą do zguby całej wampirza wspólnoty.

## Starszyzna

Większości księząt „doradza” grupa starszych, którzy kolektywnie określane są mianem starszyny. Zebrani razem, uchodzą za najpotężniejszych członków Rodziny w mieście; indywidualnie nie są tak silni jak księża, nie chcą się naradzać lub też nudzą ich takie obowiązki.

Starszyna jest wyjątkowo wpływowa i służy jako podstawowy hamulec dyktatorskich zapędów księcia. Jednak jej członkowie mają swoje programy, a ich własne kłotnie i starcia wcale nie rzadko sprawiają tyle samo kłopotów, co apodyktyczne rozporządzenia księcia.

## Elizjum

Księża często ogłaszają niektóre obszary swojej domeny miejscami wolnymi od przemocy. Takie miejsca nazywa się Elizjum i tam właśnie starsi miasta spędzają większość czasu. Tam też odbywa się większość narad i tam snuje się intrygi. To w Elizjum mieści się centrum miejskiego biznesu. Choć czasem świetność Elizjum zostaje skalana, zwykle „Pax Vampirica” jest utrzymywana.

Przeważnie jako część Elizjum wyznacza się pewne budynki, najczęściej miejsca poświęcone sztuce lub takie, które w jakiś sposób stymulują artystycznie czy intelektualnie. Dlatego Elizjum to zwykle także przybytki, jak opery, teatry, muzea i galerie dzieł sztuki.

Czasami są to schronienia niektórych Kainitów lub nawet nocne kluby. Zasady obowiązujące w Elizjum są bardzo proste - nie wolno stosować żadnej przemocy wobec członków Rodziny, przedstawicieli innego rodzaju, ani obiektów fizycznych. Na ból Ostatecznej Śmierci, nie wolno niszczyć żadnych dzieł sztuki (co czyni Toreadorów największymi obrońcami zwyczajów Elizjum). Elizjum jest ziemią neutralną, gdzie niedopuszczalne są rodzinne konflikty. Jakkolwiek mogą się zdarzyć całkiem zaciekle pojedynki słowne czy intrygi, to jednak niezmiernie rzadko przeradzają się w otwartą walkę. Na koniec, większość uważa, iż zwracanie na siebie uwagi podczas wchodzenia czy opuszczania Elizjum jest w złym tonie. Niektóre miejsca są zamknięte w nocy i jeśli ktoś chce wejść na teren Elizjum lub je opuścić, musi przestrzegać ustalonego porządku.

## Tradycje

*Dzungli naszej prawo jest wieczne i jasne  
jak lazur ten w nieba glebinie;  
Wilk, co je spełnia, nie dozna zawodu,  
lecz Wilk, co je złamie, wnet zginie.*

- Rudyard Kipling, „Księga Dzungli” (tl. Józef Czekalski)

Święta Tradycja pochodzi z pradawnego kodeksu praw Rodziny, czasów kiedy bratobójstwo zapoczątkowało drugi cykl. Tradycje nie są formalnym, pisany prawem, niemniej jednak znane są wszystkim członkom Rodziny. Zmieniły się nieco, lecz mimo różnych słów, intencje pozostały te same.

Stało się niejako rytuałem, że ojciec recytuje słowa Tradycji swemu potomkowi, kiedy zamierza przedstawić go księciu. Słowa te muszą paść, nawet jeśli zółtodziób już je zna. Jest to istotny element Przemienienia.

Niektóre wampiry utrzymują, że kodeks został naprawdę wymyślony przez samego Kaina, kiedy dawał on początek drugiemu pokoleniu Rodziny. Możliwe więc, że to właśnie te prastare słowa wypowiadał Kain do swoich potomków. Jednak bardziej prawdopodobne jest, że Tradycje stworzyli Przedpotopowcy, chcąc ograniczyć swobodę własnych potomków. Tradycja Maskarady prawdopodobnie już wówczas funkcjonowała, ale miała o wiele łagodniejszą postać. Dopiero Inkwizycja spowodowała, że ją odnowiono, nadając dużo ostrzejszą wymowę.

Wiele z tych praw zostało ujętych w dość formalne definicje. Są to słowa i frazy starszych, raczej w inny sposób wyrażane przez anarchistów. Wielu młodszych członków Rodziny postrzega Tradycje w całkowicie odmiennym świetle.

Po przeciwnej stronie widac popularnie sformułowane Tradycje.

- **Tradycja Maskarady**

Pierwsza Tradycja to serce tego, co dziś nazywamy Maskaradą. Pradawne prawo wymaga, by istnienie prawdziwych wampirów pozostało na zawsze tajemnicą dla świata

śmiertelnych ludzi. Ujawnienie tej prawdy groziłoby Rodzinie poważnym niebezpieczeństwem. Sprzeniewierzenie się tej Tradycji jest największym przestępstwem, jakiego może dopuścić się wampir. Siła i liczebność ludzkości jest w czasach współczesnych tak wielka, że wojna ludzi z wampirami niechybnie postawiłaby kwestię przetrwania Rodziny pod znakiem zapytania. W bardziej przesadnych czasach odnoszono się do tej tradycji z mniejszą rezerwą. Kto naruszy tradycję Maskarady, ryzykuje własną śmiercią i zagładą całej Rodziny.

- **Tradycja Domeny**

Tradycja ta straciła na znaczeniu, kiedy dramatycznie zwiększyła się populacja mieszkańców miast. Wampiry nie mają już indywidualnych domen, a prawo do niej należy się tylko księciu. Teraz jedynie najpotężniejsze w mieście wampiry mogą ustanawiać własną domenę. Czynią tak zgodnie z obyczajem tradycji, stwarzając pozory, że wszyscy inni żyją na jej obszarze tylko dla przyjemności księcia. Książęta roszczą sobie pretensje do posiadania własnych miast i w większości przypadków je mają. Korzystają z tej tradycji dla poparcia swoich roszczeń. Właśnie tradycja domeny daje wampirowi prawo do ubiegania się o tytuł księcia. Wśród anarchistów panuje błędne przekonanie, że książę przydziela różne części swej domeny swoim faworytom, jako ich „teren”. Książę zezwala niektórym zaufanym członkom Rodziny na dogłębne oglądanie określonych rejonów miasta, ale to jedynie podrażnia innych, domagających się własnej domeny. Wzrastająca liczba wampirów domaga się posiadania w obrębie miasta własnych „terenów”, traktowanych jako prywatne terytoria łowieckie. Rody a nawet samotne wampiry wyznaczają sobie granice wokół pewnych znaczących obszarów miasta (jak slumsy), próbując zabraniać innym członkom Rodziny polowania w ich obrębie. Miasta są na tyle duże, że wydaje się to być pozbawione sensu, jednak nie dla uciskanych anarchistów. Nawet jeśli książę nada ziemię, dla anarchistów zawsze będzie to mallo. Niektórzy młodszy członkowie Rodziny próbowali odświeżyć tradycję domeny, upatrując w niej podobieństwo do pewnych mechanizmów zorganizowanej przestępczości. Małe gangi często starają się zdobyć własny teren w obrębie miasta, zwykle w opozycji do innych wampirów żyjących w mieście. Przeważnie stwarza to kłopotliwą sytuację, zagrażającą wszystkim otwartym konfliktem. Z tego powodu problem miejskich gangów łatwo może zagrazić Maskaradzie. Jeśli gang popiera księcia, jego członkowie są tolerowani i mogą mieć prawo bronić swego terenu. Starsi nie przepadają za konfrontacją z gangiem anarchistów i choć posiadają niezwykłą siłę, wola nie ryzykować śmiercią. Anarchiści walczą o teren przede wszystkim ze sobą i zwykle nie próbują przeszkadzać starszym w polowaniu na ich obszarze. Książę krzywo patrzy na takie działania, ale póki anarchiści nie zagrażają Maskaradzie, ani nie wymykają się spod kontroli, pozwala im toczyć takie wewnętrzne walki. W rzeczywistości wielu książąt wykorzystuje to przeciw nim samym, jako środek oddziaływania na anarchistów, i nawet chętnie prowokuje takie mordercze konflikty. W miastach, gdzie władza księcia jest słaba, niektórzy starsi mogą zadąć własnych domen. Ich władza może być respektowana przez starszyznę, a książę może ich tolerować, jeśli w zamian udzielają mu poparcia. Wspólnictwo wielu domen w mieście stwarza silną i dynamiczną politykę, jako że są one, w zamierzeniu czy nie, podstawą rywalizacji. W rzeczywistości, książę jest tylko pierwszym spośród równych, przewodniczącym komitetu starszych, z których każdy wyznacza sobie własne granice domeny w obrębie miasta. Niezależnie od tego, czy ktoś ma domenę czy też nie, każdy jest do pewnego stopnia odpowiedzialny za obszar wokół własnego schronienia i miejsca, które często odwiedza. Chociaż Rodzina rzadko wtraca się w sprawy śmiertelnych, interesują ją wszelkie niesamowite zjawiska. Książę oczekuje, aby członkowie Rodziny donosili mu szczegóły dziwnych zdarzeń, które zaszły w okolicy ich terenów.

- **Tradycja Progenitury**

Historycznie występujące w słowach tej tradycji pojęcie „starszy” odnosiło się do czyjegos ojca, jednak ostatnimi czasy interpretacja stała się bardziej swobodna. Wielu książąt zastrzega, że to właśnie oni są wymienionymi w tradycji „starszymi” i bez swojej zgody nie pozwalają stwarzać potomków nikomu z zamieszkujących ich domenę. Upierają się przy

tym, aby prosić ich o zgodę zanim jeszcze nastąpi Przeistoczenie śmiertelnego, a często zabijają tych, którzy się nie posłuchali. Większość członków Rodziny jest posłuszna, ale bardziej ze strachu niż z szacunku. W sytuacjach, kiedy neonata już powstanie, książę może go uznać za własnego potomka, może wygnąć go wraz z jego ojcem ze swojej domeny albo skazać obu na śmierć. Camarilla oficjalnie popiera prawo księcia do ograniczania stwarzania nowych wampirów, rozumiejąc, że jest to jedyny sposób kontroli populacji anarchistów. Wampiry Starego Świata, Europejczycy, są nawet bardziej surowi pod tym względem niż parweniuszowscy Amerykanie. Sprawa ojcówstwa musi być przedyskutowana, a jeśli domena księcia rozciąga na obszar schronienia niedoszłego ojca, musi on jeszcze wydać swoje pozwolenie. Nie ma litości dla tych, którzy się sprzeciwia.

- **Tradycja Opieki**

Ojciec dziecka przyjmuje na siebie odpowiedzialność za jego czyny. Jeśli dziecko nie potrafi znieść ciężaru swej nowej egzystencji, jego ojciec zobowiązany jest otoczyć je opieką. Jeśli dziecko próbuje zdradzić Rodzinę i zagrozić Maskaradzie, jego ojciec musi temu zapobiec. Wampir jako dziecko znajdujące się pod opieką ojca nie ma żadnych praw. Jeśli dziecko podejmuje działania, które zagrażają bezpieczeństwu Rodziny, jej członkowie przejmują odpowiedzialność ojca. Ojciec musi ostrożnie prowadzić stworzone przez siebie dziecko ku dojrzałości. Nie chce przecież być za nie odpowiedzialny wiecznie (choć znane są przypadki wyjątkowo długiego okresu dzieciństwa), jednak z drugiej strony nie chce go zwolnić, póki nie będzie jeszcze gotowe. Dawno temu, zwolnienie z opieki wiązało się z przedstawieniem dziecka swemu własnemu ojcu, lecz czasy zmieniły się; ojciec przedstawia swe dziecko księciu, w którego domenę powstało i w której ono mieszka. Do tego czasu książę nie jest zobligowany, chyba że tego chce, uważać dziecko za jednego z Krwi. Jeśli ojciec nie chroniłby dziecka, każdy mógłby go zabić lub spijać jego krew. Po zwolnieniu dziecko - już nie dziecko może znaleźć sobie miejsce w mieście, mając pełnię praw. Porządek przedstawienia jest podobny do tego z Tradycji Goscinnosci, która omówiono poniżej. Jeśli książę nie zaakceptuje dziecka, musi ono odejść i poszukać sobie jakiegoś innego miasta. Zwolnienie stanowi uroczystą ceremonię, jako że odpowiedzialność ojca za dziecko zostaje w końcu zdjęta. To postępowanie młodego wampira determinuje, czy zostanie on w pełni zaakceptowany jako członek wampirzej wspólnoty i uznany za neonata. Jeśli neonata w dalszym ciągu postępuje pochopnie i głupio, w oczach wszystkich nadal pozostaje dzieckiem. Jeśli zaś wykazuje się mądrością, której wymaga od niego jego nowa egzystencja, pozostali będą go darzyć szacunkiem należnym „dorosłemu”.

- **Tradycja Goscinnosci**

Chociaż wampiry niechętnie podróżują (ryzyko jest ogromne), czasami to robią. Starożytny obyczaj mówi, że kiedy przybywa się do nowej domeny, miasta rządzonego przez starszego, przybyły musi się jemu przedstawić. Tak było zanim jeszcze pojawili się książęta, za czasów kiedy w każdym mieście był tylko jeden wampir. To po prostu tradycja dobrego wychowania; przed wejściem należy zapukać. Procedura i formalności różnią się w zależności od miejsca i księcia. Najczęściej książęta wymagają oficjalnego przywitania, na którym przybysz recytuje swą linię krwi. Inni są zadowoleni, jeśli przybysz po prostu skontaktuje się z jakimś ich podwładnym. Ci, którzy nie przejmują się tradycją i nie witają księcia, lepiej żeby mieli wystarczającą siłę na powstrzymanie książęcej złości. Książę ma prawo odmówić swej akceptacji na terenie własnej domeny. Należy to do rzadkości, za wyjątkiem sytuacji, kiedy przybysz cieszy się złą reputacją lub ma wielu wrogów. Nawet ci, którzy się nie przywitają, a zostaną później odkryci, nie zawsze zostają wyrzuceni z miasta. Zaciąga się takich przed oblicze księcia, pokazuje ich miejsce i wyrzuca z powrotem na ulicę. Przez wieki tradycja goscinnosci stała się dla książąt podstawowym środkiem utrzymywania władzy, dając prawo kwestionowania wszystkich, którzy wchodzi do ich domeny. Książę może nie być na tyle silny, by moc wyrzucić groźniejszych intruzów, ale jego prawo do ich przesłuchania jest niekwestionowane. Niektórzy członkowie Rodziny jeżdżą na samą myśl konieczności „przywitania się” dla uzyskania akceptacji. Wielu jest zbyt dumnych i ma silne poczucie niezależności.

Anarchisci mają zbyt mało szacunku dla tradycji, a Matuzalemowie dla księcia. Matuzalemowie uważają się za bogów kroczących zarówno ponad śmiertelnymi, jak i niesmiertelnymi, i wcale nie myślą komukolwiek się klaniać. Nie do pomyslenia jest dla nich ponizanie się przed kimkolwiek. Żyli długo zanim jeszcze pojawili się książęta, widzą dużo więcej niż oni i wiedzą, kto pociąga sznurki władzy. Wielu członków Rodziny nigdy się nie wita, wolą kryć się w najciemniejszych zakątkach miasta. Chowają się w chłodnych i spokojnych miejscach, rzadko wypuszczając się dalej. Są tolerowani tak długo, jak długo nie rzucają się w oczy. Nosferatu są tu najlepszym przykładem, a ich siła pozwala im na takie postępowanie. Takie samotnicze wampiry nazywane są autarkami - samowystarczającymi odludkami, gdyż odmawiają udziału w społecznym życiu całej Rodziny.

- **Tradycja Destrakcji**

Ta tradycja wzbudza więcej kontrowersji niż jakakolwiek inna i podlega nieustającym reinterpretacjom. Wydaje się zakładać, że prawo zabijania jest ograniczone tylko do czyjegos rodu. Tylko ojciec ma prawo zabijania własnego potomstwa. Nadinterpretacja znaczenia słowa „starszy” doprowadziła do tego, iż większość książąt uzurpuje sobie prawo wobec wszystkich zamieszkujących ich domeny. Uważają, iż tylko oni mają władzę nad życiem i śmiercią, i w dużej mierze mają pod tym względem poparcie Camarilli. Problem słuszności tych roszczeń jest źródłem wielu konfliktów pomiędzy starszymi a młodszymi wampirami. Większość książąt po prostu wymusza monopol na tradycję unicestwiania. Wszystkim pozostałym zabrania się zabijania członków Rodziny. Jeśli wampir kiedykolwiek zostanie przyłapany na akcie „morderstwa”, wówczas każda kara będzie zbyt mała. Przeważnie sprawca tego czynu sam zostanie zabity. Książę zwykle przeprowadza śledztwo w sprawie śmierci ofiary, w celu odnalezienia zbrojcy. Oczywiście, im wyższy status miał zabity wampir, tym pilniej poszukuje się mordercy. Tylko w razie najzacieklejszego sporu młodsi wampiry osmielają się zabić, chociaż mówi się, że starsi robią tak samo. Domniemany bratobójca musi się mieć na baczności. Najczęściej książę wymusza prawo egzekucji przez ogłoszenie Krwawych Lowów, o czym mowa dalej. Tylko po oficjalnym ogłoszeniu Krwawych Lowów wolno księciu zabić kogos z Rodziny.

## Lextalionis

*Stracony z nieba w smudze płomienia  
W ohydne zgliszcza i zar pieca spada  
W bezdenna otchlan potępienia  
Gdzie ogień kary i lancuch go czeka  
- John Milton, „Raj utracony”*

Obok tradycji jest i zawsze był system kar przewidzianych dla tych, którzy je naruszają. Jest on prosty: wampir, który złamie zasady, będzie zabity. Ci, którzy naruszają Tradycję, ściągają na siebie gniew starszych, są scigani i zabijani przez każdego, kto usłyszy wezwanie Krwawych Lowów. To credo „słusznej kary” nazywane jest formalnie prawem Lextalionis - oko za oko, zab za zab - i powszechnie znane jako Krwawe Lowy.

Zgodnie z tradycją, Lextalionis może ogłaszać jedynie najstarszy Kainita w mieście. W czasach współczesnych uważa się za takiego księcia. Inni starsi czy nawet obywatele również mogą ogłosić Lowy, jednak większość członków Rodziny nie odpowie na ich wezwanie, bojąc się gniewu księcia. Zwyczajowo książę może ogłosić Lowy jedynie w wypadku naruszenia którejś z Szesciu Tradycji. Jeśli książę ogłosi je tylko dla własnych celów, niewielu mu pomoże w Lowach, a jego status znacznie na tym straci. Pomaganie temu, przeciw komu zawieszano Lowy, jest dla księcia poważną zniewagą. Wydanie przestępcy jest wówczas jedynym ratunkiem przed zarządzeniem kolejnego polowania. Czasami obraza księcia może być też odmowa uczestnictwa w Lowach. Jeśli władza księcia jest wystarczająca, a zbrodnia wyjątkowo ciężka, książę ma prawo wymagać, aby wszystkie wampiry w mieście uczestniczyły w polowaniu.

Należy wyprowadzić z błędu wszystkich, którzy wyobrażają sobie Krwawe Lowy jako zwykłe

polowanie, którym w istocie nie są. Wampiry nie zbierają się w pobliskim parku, trzymając na smyczkach swoje sfory piekielnych ogarów toczących pianę i nie puszczają się potem w miasto, kiedy książe zadmie w róg. Jest to sprawa zarówno bardziej nieoficjalna, jak i znacznie poważniejsza. Lowcy rozchodzą się po mieście i przeczesują ulice w poszukiwaniu zbiega, zwalając pozostałych, kiedy trafia na ślad. Według prawdziwej tradycji Rodziny polowanie jest tajne i przypomina podchody. Śmiertelni na ogół nie zdają sobie sprawy, że dzieje się coś złego; zwykle odbierają to jako dziwna noc, pełna niesamowitych wydarzeń. Jeśli policja znajduje się pod kontrolą księcia lub jednego z jego podwładnych, wtedy albo ściągają się ja z ulic, albo zatrudniają jako asystę w poszukiwaniach (oczywiście policja nie zdaje sobie sprawy, kogo naprawdę szuka).

Lowy można uznać za agresywną formę ekskomunikacji. Czasami winny nie jest zabijany, a jedynie okaleczany i wyrzucany poza granice miasta. Wampir, przeciwko któremu ogłoszono Lowy, staje się persona non grata. Każdy, kto znajdzie przestępcę, ma prawo w imieniu księcia samemu wymierzyć sprawiedliwość na banicie.

Ma także prawo do jego krwi. Dlatego właśnie najmłodsze wampiry są często najzacieklejszymi tropicielami w Lowach.

Prawo Lextalionis nie ogłasza się lekka reka. Większość członków Rodziny może policzyć na palcach jednej ręki, o ilu Krwawych Lowach słyszeli i w ilu uczestniczyli. Camarilla rezerwuje sobie prawo zwolnienia trybunału, najczęściej po fakcie. Konklawe bada przedstawione dowody winy oskarżonego i albo uprawomocnia decyzję księcia, albo ją neguje. Książę, którego decyzja została zanegowana, nie jest karany, jednak często traci swój wysoki status.

Czasami przestępca przeżywa polowanie (przypuszczalnie dzięki protekcji jakiegoś wroga księcia) i może wówczas bronić się przed zarzutami. Często groźba Konklawe i wszczęcie przezeń śledztwa są wystarczającymi powodami, które powstrzymują księcia przed ogłoszeniem Lowów. Tradycja wszakże mówi, że kiedy Krwawe Lowy zostaną raz ogłoszone, nic nie może ich przerwac.

Banicy mogą próbować uciec z miasta i znaleźć schronienie gdzieś indziej. Wielu książąt proponuje przestępcy taką alternatywę zamiast ogłoszenia Lowów. Choć banita może zdolac uciec, Krwawe Lowy będą w tym mieście trwały nieustannie, niezależnie od tego, kto przejmie władzę w przyszłości.

Lowy są zwykle sprawą tylko jednego miasta i rzadko poza nie wychodzą. Jednak w niektórych przypadkach, kiedy zbrodnia jest wyjątkowo ciężka, wysyła się emisariuszy do książąt innych miast, aby również ogłosili Krwawe Lowy. Najlepszym, znanym przykładem jest głośna sprawa zabójstw w Whitechapel, w Anglii, co zaszło w drugiej połowie XIX w. Ogłoszono Lowy od Europy po Północną Amerykę. Jednak winowajcy (samozwancı Lord Fianna) nie udało się złapać.

## Sekty

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

W ciągu ostatnich wieków pojawiły się w społeczności Rodziny grupy, zwane sektami. Wielu starożytnych wysmiewa obecność i założenia tych sekt, uważając iż są one: „... współczesna głupota. Bo jedynie krew ma znaczenie.” Jednak władza i wpływy tych organizacji rosną. Dobra połowa Rodziny należała kiedyś do tej czy innej sekty; reszta albo utrzymywała swą niezależność, albo wiązała się wyłącznie ze swoim rodem. Największa i najbardziej dominująca sekta jest Camarilla, choć mniejszy Sabat współzawodniczy z nią pod każdym względem. Choć Inconnu nie uważają się za żadną sektę, wydają się stanowić jakiś rodzaj organizacji, trzymając się z dala od innych sekt.

## Camarilla

Camarilla jest największą sektą wampirów, jak również najbardziej otwartą; teoretycznie każdy wampir może do niej przystąpić, niezależnie od swego pochodzenia. W rzeczywistości Camarilla zakłada, że wszystkie wampiry są jej członkami - czy chcą tego, czy nie. Jej założyciele widzą tę sektę jako Wielką Społeczność nieumarłych i obrazają się, gdy ktoś sądzi inaczej.

Podstawowa sprawa Camarilli jest zachowanie i ochrona Maskarady. Sekta powstała w XIV w. w odpowiedzi na wzrastające wpływy Inkwizycji. Historia zna wiele prób czynionych przez przywódców Camarilli, zmierzających do zdobycia większej władzy nad innymi aspektami życia wampirów. Za każdym razem próby te kończyły się niepomyslnie, rozlewem krwi. Książęta nie cierpią, gdy ktoś miesza się w sprawy, które uważają za historycznie im przynależne prawa i przywileje, podobnie Matuzalemowie nie pragną mieć konkurentów, którzy wiążą im ręce. Tak więc Camarilla pozostała sekta podzielona, o jedynie umiarkowanych wpływach. Starsi, którzy ją kontrolują, posługują się nią jako kolejnym narzędziem manipulacji i ucisku anarchistów.

Sądzi się, że to Ventrue odegrali największą rolę w zjednoczeniu siedmiu założycielskich klanów Camarilli. To na pewno ich starania i zamysły leżą u podstaw jej nieprawdopodobnego pochodzenia. Chociaż Camarilla jest otwarta dla wszystkich rodów, należy do niej jedynie nieco więcej niż połowa wszystkich znanych klanów. Tylko siedem spośród 13 klanów znalazło się wśród jej założycieli i tylko te klany regularnie uczestniczą w spotkaniach Wewnętrznego Kregu. Jednostki z innych klanów mogą być członkami Camarilli, ale żaden inny klan jako całość.

Camarilla otwarcie zaprzecza istnieniu Przedpotopowców. Sady na ich temat są publicznie wysmiewane. Dopóki Camarilla będzie miała w tym swój interes, będą oni tylko mitem.

## Konklawe

Konklawe są ważnymi i potencjalnie groźnymi wydarzeniami politycznymi w Camarilli. Otwarte dla każdego i wszystkich, stanowią środek, dzięki któremu Camarilla funkcjonuje jako sekta. Zachowuje się szczególne środki ostrożności, otaczając tajemnicą miejsca odbycia Konklawe i ochroną uczestników spotkania; wrogowie Camarilli mogliby je wykorzystać, jako możliwość dokonania masowego mordu. Konklawe może się odbyć gdziekolwiek i trwać od kilku godzin do wielu tygodni.

Zwykle Konklawe zwołuje się tylko wtedy, gdy jest potrzebne, a odbywa się ono w regionie geograficznym pilnie zainteresowanym rozwiązaniem danego problemu. Tradycja mówi, że Konklawe może być zwołane jedynie przez Egzekutora. Ci, którzy gromadzą się na Konklawe, są częścią czegoś, co nazywa się Zgromadzeniem. Członkowie Zgromadzenia mają prawo przemawiania na Konklawe, jeśli mają poparcie co najmniej dwóch jego członków. Każdy obecny na Konklawe wampir ma jeden głos - Egzekutor jest przewodniczącym obrad.

Podstawowa funkcja Konklawe jest omawianie spraw na nim przedłożonych. Każdy członek Rodziny może to zrobić, większość z tych spraw dotyczy rozstrzygnięcia sporów między wampirami. Często wnosi się na Konklawe skargi na księcia, jak i petycje księcia dotyczące surowego rozprawienia się z anarchistami. Właściwie każde działanie, które mogłoby zostać potraktowane jako naruszenie tradycji, musi być przedyskutowane i uzgodnione na Konklawe, jeśli chce się uniknąć przyszłej kary ze strony Camarilli.

Konklawe interpretuje Szczęście Tradycji i, w niektórych wypadkach, może nawet ustanowić nowe. Może także ogłaszać Krwawe Łowy, nawet na księcia, którzy normalnie są poza tym prawem. W przeszłości jedynym celem zwoływania Konklawe było odsunięcie jakiegoś księcia od władzy. Camarilla zawsze ochoczo podtrzymywała swe prawo do usuwania władców z miast. Sami Egzekutorzy nie mają takiej mocy, ale mogą zwołać Konklawe, aby doprowadzić sprawę do końca.

Decyzje Konklawe mogą podważyć tylko pomyslnie przebiegające Próby. Może to być prawie każdy wymagający test, zadanie czy misja, które zleci Konklawe dla potwierdzenia (lub zanegowania) swych podejrzeń. Takie próby mogą trwać minuty lub zająć wiele lat, ale jeśli nie zakończą się sukcesem, nadzorujący Próbę Egzekutor może wymierzyć każdemu karę. Jeśli zbrodnia została uznana za zbyt wielką, aby móc pozwolić wampirowi przejść Próbę, wówczas oskarżony może zostać wyzwany przez jednego z oskarżycieli. Obie strony walczą przeciwko sobie w rytualnej walce. Może to być pojedynek bez użycia broni, ale z zawiązanymi oczami lub turniej, w którym każdy ssię krew drugiego, dopóki któryś z nich nie straci wszystkich.

Zwykle po Konklawe ma miejsce coś w rodzaju eksplozji demograficznej, jako że książęta nagradzają tych, którzy głosowali w ich sprawie, pozwoleniem stworzenia potomka. Wielokrotnie równowagę to orgia zabijania, kiedy przegrani płacą najwyższą cenę.

Konklawe może być zwoływane tylko przez Egzekutora, który może to robić kiedykolwiek. Jednakże większość Egzekutorów stara się, aby Konklawe odbywały się regularnie i wszyscy członkowie Rodziny

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

## **Wewnętrzny Krag**

Co 13 lat odbywa się spotkanie starszych wszystkich klanów. To one jest prawdziwym sercem Camarilli. W porównaniu do tego zboru, wszystkie Konklawe to przedstawienia kukielkowe. Wewnętrzny Krag zawsze odbywa się w Wenecji, tak jak to miało miejsce przez ostatnie 500 lat.

Do zasiadania w Wewnętrznym Kregu ma prawo jeden przedstawiciel z każdego rodu. Tylko oni mogą głosować, choć wypowiadać się mogą wszyscy obecni. W imieniu każdego klanu głosi najstarszy obecny jego członek. Jest to przywilej wieku, a zarazem główny powód frustracji anarchistów.

Podstawowa funkcja Wewnętrznego Kregu jest wyznaczanie Egzekutorów, sędziów sekty. Z każdego z siedmiu klanów wybiera się jednego Egzekutora. Działają oni na własną rękę, jednak wymaga się od nich, aby brali pod rozwagę decyzje Wewnętrznego Kregu. Dekretem Wewnętrznego Kregu Egzekutorzy mają władzę rozwiązywania problemu członków Camarilli, którzy naruszyli Tradycje. Tych siedmiu Egzekutorów dzierży prawdziwa władza w Camarilli.

Wybor Egzekutorów jest długą, przewlekłą walką polityczną, podczas której większe rody starają się przeferować swoich własnych kandydatów i przez to trudno jest osiągnąć wymaganą większość głosów. Przegrani w tej intrydze wychodzą z Egzekutorem, który jest jeszcze młody lub bardzo słaby i który przez następnych 13 lat będzie ignorowany. Tak więc, ostatecznie wybranymi są zwykle kandydaci kompromisowi albo pochodzący z niższych szczebli rodu. Czasami więc starsi wola wybrać jakiegoś mało znaczącego wampira, jeśli tylko wierzą, że będzie nim można później łatwo manipulować.

## **Egzekutorzy**

*Czarny mundur mają i srebrna odznaka  
Bawimy się w gliny naprawdę, bawimy się dla zapłaty.*  
**- Dead Kennedys, „Police Truck”**

Cieško jest od razu uchwycić stosunki łączące Konklawe i Egzekutorów. Tradycja zabrania Konklawe przeprowadzania sądów bezpośrednio nad którymkolwiek z członków Camarilli. Ta tradycja ogranicza możliwości nadużyć władzy. Jedynym więc sposobem kontroli Konklawe są Egzekutorzy, którzy mogą wydawać wyroki skazujące.

Jedynie Egzekutorzy są prawdziwym autorytetem dla wszystkich członków Camarilli i w ogóle całej Rodziny, za wyjątkiem tych, którzy zasiadają w Wewnętrznym Kregu. Mają najwyższe pełnomocnictwo i władzę orzecniczą w sprawach dotyczących przestępstw przeciw Szesciu Tradycjom. Żaden członek Camarilli nie stoi nad nimi w tej kwestii. Jeśli ktoś z Krwi zostanie oskarżony o naruszenie Tradycji, to właśnie Egzekutor decyduje o karze. Nie ma żadnych kodeksów karnych; pozostawia się to uznaniu każdego Egzekutora. Ich decyzje są często surowe. Zakłada się, że powinni oni zwołać Konklawe, ilekroć chcą przeprowadzić sąd, jednak w ciągu lat Egzekutorzy zdobywali coraz większą władzę i teraz nie odczuwają już takiej potrzeby. Mogą zwołać Konklawe kiedykolwiek zechcą, czy to dla zatwierdzenia orzeczenia, czy do podjęcia doniosłej decyzji, której sami obawiliby się podjąć.

Decyzja lub akcja któregoś z Egzekutorów może zostać podważona jedynie przez innego Egzekutora. Jeśli między nimi wyniknie spor w jakiejś ważnej kwestii, zwołuje się Konklawe, na którym rozwiązują swój problem. Rozstrzygnięcie sporu zwykle odbywa się przez głosowanie, lecz czasem, zależnie od kwestii spornej, może dojść do pojedynku.

Wielu starszych czuje się urazonych władzą Egzekutorów i niektórzy spośród nich otwarcie się im przeciwstawiają. Wielu jednak ich akceptuje, bojąc się narazić, gdyż przeważnie są oni starzy i silni.

Egzekutorzy często gromadzą wokół siebie koterie innych wampirów, które wykonują ich polecenia; takich nazywa się Archontami. Często stanowią potomstwo Egzekutorów i zawsze są z nimi dobrowolnie związani Wieżą Krwi. Wprowadzają w życie wole Egzekutorów i donoszą im o naruszeniach Tradycji. Archontowie są oczami i uszami Egzekutorów.

## **Sabat**

Chodzą pogłoski, że Sabat, znany wielu jako Czarna Reka, narodził się ze średniowiecznego kultu śmierci. Jak dotychczas, niewiele się zmieniło w jego naturze. Jest to największa po Camarilli sekta, agresywnie próbująca zwiększyć swą domenę.

Czarna Reka rządzi przez strach, nienawiść, gniew i fizyczną przemoc. W Ameryce Północnej sprawuje bezsprzecznie kontrolę nad Detroit, Toronto, Montreal, Nowym Jorkiem, Filadelfią, Pittsburghiem i Portlandem, a bliska jest uzyskania supremacji w Bostonie i Baltimore. Do niedawna Miami także znajdowało się pod kontrolą Sabatu, lecz ostatnie wydarzenia zachwiały tam stabilność władzy.

Sabat jest zorganizowany z jednostek nazywanych „sforami”, które są wysoce lojalne względem siebie, pozywają się i podróżują w jednej grupie. W istocie jest to odpowiednik koterii, a termin „sfora” uchodzi w Camarilli za wysoce obraźliwy.

Członkowie Sabatu pochodzą z wielu różnych rodów, choć dwa klany dominują w tej organizacji, są to: Lasombra i Tzimisce. Choć możliwe jest wstąpienie do Sabatu, prawie wszyscy członkowie są stwarzani. Czarna Reka wymaga całkowitego poświęcenia i poddania się woli grupy.

Procedura inicjacji w Sabacie polega na zniszczeniu u młodego wampira wszelkich przejawów wolnej woli. Nowicjusze są zabijani, wolno i boleśnie, a wtedy podaje się im Krew pochodząca nie od jednego członka Sabatu, ale od wszystkich obecnych przy inicjacji, zmieszana w kielichu. Kiedy Nowicjusz napije się Krwi, jest zakopywany żywcem i musi się sam wygrzebać, aby przeżyć - jeśli nie chce spędzić pod ziemią wieczności. Sam proces wygrzebywania się z grobu odziera Nowicjusza z człowieczeństwa, przygotowując go na pranie mózgu i przyjęcie jarzma Sabatu.

Kiedy już Nowicjusz się uwolni, związany jest Wieżką Krwi z całą sforą, która go Przeistoczyła. Podczas dziwnych rytuałów, które odbywają się przez dwie kolejne noce, Nowicjusz dostaje więcej krwi.

Czarna Reka interesuje się jedynie władzą we wszelkich jej formach. Aktywnie uprawia diabolizm i fanatycznie przeciwstawia się życiu, z całą jego wspaniałością. Sabat postrzega śmiertelnych jako pomniejsze bestie, które można ujarzmić i wykorzystać zgodnie z potrzebami. Sabat czczy miejsca poświęcone śmierci - cmentarze, krypty i kościoły. Członkowie Sabatu wiedzą, że są nieumarłymi i zgodnie z tym postępują. Każdy, kto się im przeciwstawi, zostanie spalony. W istocie, sfory Sabatu zdają się fascynować ogniem, choć nie są na niego odporniejsze, niż pozostali członkowie Rodziny.

Członkowie Sabatu rozkoszują się faktem bycia wampirami i wyzwają swe instynkty. Uważają, że inni Kainicy zasługują na pogardę, gdyż tak usilnie starają się zachować swoje człowieczeństwo. W Sabacie jest to najgorsze bluźnierstwo.

Sabat często wysyła swoje bandy do miast kontrolowanych przez Camarillę, czy to celem wybadania przeciwników, czy zapolewania na tych, którzy uciekli z Sabatu. Polityka Camarilli nieodmiennie komplikuje się przez obecność członków Sabatu.

Mówi się, iż Sabat uprawia dziwny rodzaj diabolizmu, gdzie rytualnie morduje się starszych, aby silniejsze, agresywniejsze i młodsze wampiry mogły zająć ich miejsce. Jednak jak większość z tego, co mówi się w Rodzinie o Sabacie, nie można tego potwierdzić. Książęta większych miast na całym świecie mogłyby przedstawić niezbitą dowodów działalność Sabatu. Wszyscy z nich obawiają się, że zagrożenie stopniowo rośnie.

Ostatecznie nie można powiedzieć o Sabacie nic pewnego. W rzeczywistości wszystko, w co Camarilla wierzy, może okazać się nieprawdą, być plotkami rozprzestrzeganymi przez Przedpotopowców, którzy chcieliby doprowadzić do walki obu sekt. To nieprawdopodobne, ale także możliwe.

## Inconnu

„Inconnu” jest terminem używanym dla opisanego tych wampirów, które dystansują się od reszty wampirzego społeczeństwa. To nie sekta, a raczej klasyfikacja. Inconnu są starzy, potężni i jako tacy mają niewielkie potrzeby, nikt nie pragnie towarzystwa swych braci. Starają się żyć w dziczy, wśród zwierząt i spać pod ziemią, kiedy słońce stoi na niebie. (Nie wiadomo jak udaje im się żyć w pokoju ze Lupinami, którzy rządzą dzikimi obszarami.) Niektórzy Inconnu wciąż żyją w miastach i mogą nawet interesować się Jyhadem, jednak zasady ich sekty zabraniają im się w nią angażować. Są tacy, którzy przychodzą na Konklawe Camarilli, wzbudzając wielką grozę wśród innych członków Rodziny. Inconnu, jak wszyscy z Rodziny, zawsze są zapraszani.

Większość Inconnu jest już tak starych, że mogą spać przez miesiące lub lata zanim się obudzą. Są podobni do Przedpotopowych w tym, że nie należą już dłużej do tego świata, lecz rosną poza nim. Większość z nich liczy sobie kilka tysiącleci i należy do najpotężniejszych wampirów, jakich większość członków Rodziny kiedykolwiek spotkała.

Wielu Inconnu należy do czwartego i piątego pokolenia, które tak czy inaczej brało udział w Jyhad. Wygrali swoje miejsca w hierarchii Rodziny siłą swego wieku lub przez pozarcie swoich własnych starszych. Ukrywają się z obawy o swoje życie i z niesmaku dla czasów współczesnych. Wierzą, że jedynie usuwając się ze świata mogą uciec Jyhad. Mimo największych wysiłków tej sekty, niektórzy jej członkowie wciąż wklajają się w Jyhad. Jako całość, Inconnu karzą wszystkich swoich, którzy nadal uczestniczą w Jyhad lub mieszają się w sprawy mniejszych członków Rodziny. To ich jedyne prawo.

Znacząca mniejszość Inconnu osiągnęła już Golconde. To może wyjaśniać ich niesmak do Jyhad i racjonalne podejście do problemów Rodziny.

Inconnu nie pozwala żadnemu wampirowi skrzywdzić lub zranic kogośkolwiek ze swoich członków, niezależnie od tego, co on zrobił. Wszystkie prawa do wymierzania kary rezerwują tylko dla siebie, jednak wyjątkowo ciężko jest się z nimi skontaktować i o coś takiego poprosić. Właściwie Inconnu są najbardziej enigmatyczna i tajemnicza sekta. Ich organizacja i priorytety są nieznane, jeśli w ogóle można powiedzieć, że coś takiego mają.

## Genealogia

*We krwi jest światło, a w świetle jest życie  
Dla miłości życia, dla miłości życia.  
- Swans, „Love of Life”*

Wielu współczesnych filozofów dowodzi, że obecny wiek wywołał apatię i brak zainteresowania sprawami wiary, narodu i pokrewieństwa. Z pewnością jeśli chodzi o Rodzinę, sprawa wiary i narodu jest martwa jak była zawsze, jednak nikt nie przywiązuje tak wielkiej wagi do wieżow krwi, jak wampiry.

Jakkolwiek wszyscy z Krwi wydają się być samotni z natury i konieczności, tak potrzeba społeczności i ładu wydaje się ich pociągać równie silnie, jak śmiertelnych. Najlepiej oddaje to wagę, jaką przywiązuje Rodzina do linii krwi. Większość z tego szacunku powstaje na bazie utożsamiania się ze swoim ojcem, ojcem swego ojca itd. Nawet najbardziej skretyniały członek Rodziny ma prawo do szacunku przez wzgląd na swój rod.

Kiedys każdy wampir mógł wymienić imię swego ojca, ojca swego ojca itd., wszystkich wstecz, aż do Kaina. Znaczenie linii krwi zmniejszało się, kiedy rosła liczba potomków coraz bardziej i bardziej oddalała Rodzinę od Kaina. Waga koneksji rodzinnych znacznie się zmniejszyła przez pokolenia, które dzieliła, nie łączyła. Względny spokój, jaki zaoferowała Camarilla, uczynił z wampirów mieczaki zadowolone z siebie i pozbawione szacunku dla starszych. Wielu członków Rodziny stworzonych w tym wieku niewiele wie o swej genealogii, a jeszcze mniej uwagi temu poświęca.

Mimo to w świecie wampirów wciąż ma decydujące znaczenie krew klanu. Większość wampirów zna przynajmniej swoją ogólną genealogię, jeśli nie dokładną linię krwi wstecz, aż do Przedpotopowych trzeciego pokolenia. O ile założyciela rodu może już nie być lub przynajmniej zniknął on z pola widzenia, wszyscy jego potomkowie wciąż zachowują wiele wspólnych cech. Każdy klan posiada pewne dary i przekleństwa swej krwi, których inne nie posiadają; co ważniejsze, członkowie tego samego klanu dzielą te same wartości i cnoty.

Camarille reprezentuje siedem większych klanów, choć wampiry z innych rodów także są mile widziani. Rzekomo istnieje 13 różnych klanów i niezliczona ilość mniejszych rodów. Mówi się, że dwa klany stanowią Sabat, zaś pozostałe cztery nie należą do żadnej sekty.

Prawdopodobnie jest o wiele więcej nieznanymi rodami, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę tajemniczą część Rodziny ze wschodu, która niewątpliwie ma swoje własne, wyjątkowe podziały.

- **Brujah**

Brujah mogą się cofnąć swymi korzeniami aż do starożytnego Babilonu i bibliotek glinianych tabliczek, założonych przez pierwszych uczonych medrców. Są miłośnikami i strażnikami wiedzy, a założycielem ich rodu był wynalazca pisma. Jednak w ich pedzie ku

wolności zabili go i zostali wygnani z Pierwszego Miasta. Dzisiaj Brujah są pogardzani jako motloch, który utracił własne dziedzictwo, a przez to powód do dumy. Przez ponad tysiąc lat byli buntownikami w Rodzinie, ciągle kwestionując i wystawiając na próbę Tradycję. Ten klan ma bardzo słabą organizację; jego członkowie spotykają się nieregularnie i niewiele mają ze sobą wspólnego, poza miłością do buntu. Tylko oni udzielają poparcia anarchistom, a pomaganie im jest jedyną sprawą, na którą zawsze się zgadzają. Często są niedoceniani, tak przez innych, jak i samych siebie.

- **Gangrel**

Mówi się, że klan Gangrel jest jedynym, którego założyciel wciąż jest aktywny i zapewnia dobrobyt swoim potomkom. Uwaga, jaka im poświęca, dorównuje jedynie zainteresowaniu swymi śmiertelnymi potomkami - Cyganami. Choć wielu Przedpotopowców wykorzystuje swych potomków jako pionki w Jyhad, Gangrel chłubi się wolnością od takiej manipulacji. Między tym klanem a Cyganami występuje silna więź. W ostatnich latach, kiedy Gehenna zbliża się, stosunki między nimi znacznie się wzmocniły.

- **Malkavian**

Historia klanu Malkavian całkowicie przepadła w przeszłości. Malkavianie mają wiele podaną o swoim pochodzeniu, ale nawet oni sami nie wierzą we większość z nich. Ulubiona legenda krąząca wśród członków Rodziny mówi, że założyciel tego domu został wyklęty przez Kaina i od tamtej pory jego potomkowie żyją w szalenstwie. Malkavianie zawsze żyli na peryferiach kultury wampirów, obserwując, jednak nigdy się w nich naprawdę nie zagłębiając. Dawno temu, zanim jeszcze spadła na nich klątwa i szalenstwo, ich założyciel był uważany za największego z trzeciego pokolenia. Teraz tylko jego machinacje trzymają „przy życiu” tych najsłabszych ze wszystkich uczestników Jyhada.

- **Nosferatu**

Godne pozaważania słobowanie członków tego klanu może oznaczać im tkwiaca w ich sercach Bestie. Choć ich założyciel był znany ze swych wściekłych upodobań i potwornych odruchów, dziś Nosferatu są uważani za zimnogłowców. Choć starają się wybierać na swych potomków tylko najbardziej zdeprawowanych osobników, czasem członkowie tego klanu wydają się być w lepszej kondycji psychicznej niż większość wampirów. Mówi się, że ich założyciel był człowiekiem o królewskim obliczu, który naraził się na gniew Kaina swym barbarzyńskim postępowaniem i został przez to przeklęty twarzą w twarz. Dzikost jego duszy odbija się na jego twarzy i twarzach wszystkich jego potomków. Oczywiście wiele klanów ma legendy, w których wszechpotężny Kain przeklina ich założycieli, tak jak Bog przeklął Kaina. Mało prawdopodobne jest, by wszystkie te historie były prawdziwe, lecz niektóre, takie jak ta, mogą być. Obecnie, Nosferatu zrazili się do swego założyciela i nie służą mu - przynajmniej tak im się wydaje.

- **Toreador**

W całej historii Toreadorzy zajmowali się sztuką. Mówi się, że ta tradycja narodziła się wraz z pierwszym potomstwem ich założyciela, para pięknych i artystycznie uzdolnionych bliźniaków. Ich ojciec był przywódca spisku trzeciego pokolenia wampirów, które zabiły swych własnych ojców. Choć był bezlitosny, bardzo kochał swoje dzieci, ofiarując im większą niezależność, niż miał jakikolwiek wampir z czwartego pokolenia. One zaś korzystały z tej wolności, kształcąc się we wszelkich sztukach, a ich ojciec chronił ich w czasie wojny i głodowych lat. Po dziś dzień klan Toreador uważa, iż czuwa nad nim Arikel, jego założyciel. Mimo iż Toreadorzy nie są tak formalnie zorganizowani jak niektóre inne klany, są względem siebie niezwykle lojalni i przypisują sobie służbę sztuce.

- **Tremere**

Tremere są wyjątkowi i żaden inny klan nie ma tak bogatej, a zarazem tak krótkiej historii, jak oni. Dawno temu ich przodkowie nie byli jeszcze czarnoksiężnikami, ani też klan ich nie znalazł cudotwórczej sztuki Thaumaturgii. Niecałe tysiąc lat wcześniej nastąpiła wielka metamorfoza. Głęboko w górach Imperium Rzymskiego, w rejonie zwanym Transylwania, głupi przywódca klanu dokonał Przejścia grupy magów starożytnego obrządku. Łącząc swoje nowe moce ze swą starożytną wiedzą, magowie szybko przejęli kontrolę nad klanem. Przejścili wielu innych z zakonu wiedzy tajemnej i spili krew wszystkich

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

- **Ventruie**

Ventruie podejrzewaja, ze ich zalozyciel zostal zabity przez jednego z klanu Brujah. Choc uderza to ich dume, zarazem dystansuje ich i chroni przed chaosem walk Jyhad. Nie bedac wplatany w intryge i nie muszac znosic zadan od swego boskiego zalozyciela, Ventruie znacznie uniezaleznili sie od Przedpotopowych. Nie wiedza, ile prawdy kryje sie w tej legendzie, niemniej jednak jest to jedna z podstawowych doktryn ich klanu, bez wzgledu, jak bardzo inni czlonkowie Rodziny z tego szydza. Ventruie darzeni sa szacunkiem glownie ze wzgledu na swe uniezaleznienie od Przedpotopowcow. Nie jest za to chluba, mimo tego szacunku, ze ukrywaja swe przesladowanie klanu Brujah. Najwiecej ksiazat i Egzekutorow pochodzi z klanu Ventruie; to oni sa naprawde przywocami Camarilli. Ventruie organizuje regularne spotkania klanowe w roznych czesciach swiata, wlaczajac Wielkie Zgromadzenie w Londynie co siedem lat.

- **Wloczedzy**

Niektorzy czlonkowie Rodziny nie maja swego klanu w ogole, lecz sa bekartami z nieprawej krwi. Zdarza sie to, kiedy ojciec opusci swego potomka lub wampir zostanie Przeistoczony przez banite. Bladosc ich krwi w polaczeniu ze spolecznym nieprzystosowaniem czyni z nich Bezklanowcow. To dosc niedawne zjawisko. Wielu czlonkow Rodziny pogardza nimi. Choc uwaza sie, ze wiekszosc Wloczegow jest pariasami lub anarchistami, nie wszyscy sa wygnancami. Niektorzy sa akceptowani przez Przekletych, lecz zaden z nich nie dozyl jeszcze wieku, w ktorym moglby zdobyc jakas prawdziwa wladze. W istocie wydaje sie, ze najwiekszy urodzaj Bezklanowcow mial miejsce w przeciagu ostatnich 50 lat.

- **Inne klany**

Istnieje wiele innych klanow, poza opisanymi wyzej. Te klany nie domagaja sie czlonkostwa w Camarilli, choc poszczegolni czlonkowie tych rodow moga. Niektore sa czlonkami Sabatu, a inne sa calkowicie niezalezne. Do takich niezaleznych klanow mozna zaliczyc straszliwych Assamickich Assasinow, obrzydliwych Wyznawcow Seta, najemny dom Giovannich i hulaszczycich Drapiezcow.

## Lowcy wiedzm

*Slonce zachodzace*

*Ty lepiej uwazaj*

*Kiedy cie zlapie, jak sie skradasz*

*Za oparciem mojego krzesla.*

**- Gordon Lightfoot, „Zachod” („Sundown”)**

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

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

## Rzady

Jak wiele podejrzewają światowe rządy? Ile wiedzą? Trudno powiedzieć. Wiele rządów ma agencje lub departamenty zajmujące się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych, z których sporo, zwłaszcza agencji wojskowych, wydaje się zajmować zjawiskami ponadmysłowymi, jak telepatia, eksterioryzacja i telekineza. Ogólnie rzecz biorąc, Maskarada wydaje się dobrze spełniać swoją rolę i ludzie nadal wiedzą niewiele.

W Stanach Zjednoczonych są dwie agencje, które interesują się i śledzą aktywność Rodziny: FBI czyli Federalne Biuro Śledcze i NSA czyli Agencja Bezpieczeństwa Narodowego.

Panuje przekonanie, że w FBI jest kilka osób, które mogą podejrzewać prawdę. Ponoć niektóre dochodzenia w sprawie zjawisk nadprzyrodzonych z lat 50-tych i 60-tych ujawniły jakieś informacje na temat Rodziny. Ten departament został pierwotnie powołany jako kontra przeciw domniemanej „Komunistycznej Kontroli Umysłu” i w celach badawczych, powszechnie traktowany jako wydział do Spraw Specjalnych (choć jego pracownicy rzadko tak uważają), bierze udział w ciągłych dochodzeniach. Jednak zakres jego władzy i ilość pracowników istotnie się zmniejszyły w ciągu ostatnich lat. Zanim FBI będzie mogło przeprowadzić akcje, musi wcześniej udowodnić swoje podejrzania, a z tym jest poważny problem. Kronika wypadków bez wątplenia jest obfita, lecz brakuje tego ostatniego, faktycznego dowodu, który gdzieś umknął agencji - i to daleko.

Niektórzy wierzą, że NSA prowadzi stałą kartotekę wydarzeń dotyczących wampirów, lecz klasyfikuje je w podgrupie masowych morderstw. Prawdopodobnie NSA nie powiązała faktów ze sobą, co odkryłoby prawdę. NSA jest gigantyczna agencja faktograficzna. Zajmuje się bezpieczeństwem narodowym z wewnętrznej perspektywy, policyjne raporty i wiadomości mediów, które zawierają „interesujące lub anormalne” fakty, są jedynie rutynowo odznaczane. Do śledztwa dochodzi jedynie wtedy, gdy komputer lub recenzent zauważy przesadną zbieżność wydarzeń. Gdyby fakty zostały powiązane, ich ujawnienie przyczyny okazałyby się naprawdę przerażające. W ostatnich latach Camarilla skupia prawie całą swoją uwagę właśnie na tej agencji, tłumacząc wszystkim, by nie robili niczego, co mogłoby zostać wychwycone przez komputery NSA. Jak dotychczas żadnemu wampirowi nie udało się przeniknąć w szeregi pracowników tej agencji.

Obecnie CDC, czyli Centrum Epidemiologiczne z siedzibą w Atlancie głęboko interesuje się wzrastającą liczbą wypadków przenoszenia AIDS bez wyraźnych przyczyn wobec braku kontaktów intymnych. CDC niepokoi się, iż wirus może już przenosić się inną drogą, niż stosunki seksualne. Zanim ta wiadomość się rozniesie, CDC prowadzi intensywne badania w tym kierunku.

Wielka Brytania również posiada podobną organizację, lecz bardzo trudno przesledzić jej działalność. Istnieją podejrzania, iż ta organizacja ma charakter quasi-mistyczny, możliwe że wiąże się nawet z podobnymi organizacjami, datowanymi setki lat wstecz. Angielscy członkowie Rodziny zgłaszali przypadki straszliwej trafności wywodów w śledztwach prowadzonych przez Scotland Yard w sprawie pewnych niefortunnych wydarzeń, w które były zamieszane wampiry. Niektórzy nawet podejrzewają, że władze świadomie doprowadziły do śmierci co najmniej dwa obłąkane wampiry na przestrzeni ostatnich 75 lat. Chodzą pogłoski, że wydział jest kontrolowany przez Matuzalema, który posługuje się nim do likwidacji przeciwników.

Stare KGB utrzymywało ponoć jakieś stosunki ze społecznością Rodziny i nawet wykorzystywało niektórych neonatów w swoich operacjach. Chociaż ZSRR już nie istnieje, KGB nadal działa bez przeszkód, zwłaszcza komórka obok Gornowskiego Gulaga, zlokalizowanego na Syberii. To jednak tylko domysły, że KGB jest pionkiem, a nie graczem. Choć dostępnych informacji jest mało, panuje powszechna opinia, iż republika Rosji była domeną grupy wampirów, która zbudowała i kontrolowała komunizm, jednak ostatni, kolosalny i niefortunny zbieg okoliczności zmienił strukturę władzy na tym obszarze.

## Inkwizycja

Powszechnie wiadomo, iż Kościół Rzymsko-Katolicki dowiedział się o Rodzinie za czasów Inkwizycji. Ustanowiona w 1229 roku Inkwizycja zajmowała się likwidacją herezji panoszącej się w Europie. Po części w odpowiedzi na herezję Katarów, głoszoną na południu Francji i w północnych Włoszech, papież Innocenty IV zatwierdził w 1252 r. stosowanie tortur.

Są podania, które mówią, iż wiara Katarów była popierana przez wielu Kainitów z południowej Francji i że niektórzy z nich wpadli w ręce Inkwizycji, kiedy ich bracia zostali zmuszeni do wyznania swej

herezji. Jeśli tak było, wiele wyjaśniałoby to w sprawie nagłego rozwoju tyrańskich praktyk pewnych wysokich Inkwizytorów. Przymuszczać nie przekonali się na własne oczy, że na świecie zaległo się zło.

Cokolwiek jest prawda z tych XIII wiecznych wydarzeń, wszystko wskazuje, iż pewne frakcje Kościoła są świadome istnienia wampirów i wywołuje to ich niepokój. W istocie, Inkwizycja istnieje nadal, aczkolwiek w innej formie i pod inną nazwą.

Dzisiaj Inkwizycja jest organizacją uczonych i badaczy okultyzmu, jak również siedzibą wielu najznamienitszych łowców wampirów. Pierwotnie był to komitet do spraw badania herezji, jednak przerodził się w bezlitosną organizację zajmującą się likwidacją i torturowaniem niepożądanych osób, co jest tradycją, której nigdy całkowicie nie porzucono. Choć Inkwizycja nie jest już popierana, ani sankcjonowana przez Kościół, wielu jej członków należy do Kościoła Katolickiego. Jakkolwiek przybrała teraz nową nazwę - „Stowarzyszenie Leopolda” i twierdzi, iż zajmuje się jedynie badaniami, naprawdę ma wysoką rangę wśród innych łowców czarownic. Doskonale wie, jak najlepiej unieruchamiać i unicestwiać wampiry, przechowuje większość najstarszych sprawozdań.

Jednak wciąż nie wie zbyt wiele o dzisiejszej Rodzinie. Członkowie stowarzyszenia głównie studiują stare zapiski i nieustannie spekulują, czasem urządzając polowania i procesy. Rzadko zabijają podejrzanych, przynajmniej nie od razu, najpierw poddając ich szczegółowym próbom. Ich ostatecznym celem jest oczyszczenie świata z elementów nadprzyrodzonych.

Wewnętrzny Krag Camarilli wydał dekret, aby za wszelką cenę ich unikano i pozostawiano samym - lepiej nie dawać im tematu studiów, niż zrobić coś, co zwróci uwagę całego świata. Lepiej borykać się z czubkami, niż mieć problem ze zgrają meceników. Inkwizycja zachowała wiele ze swej dawnej reputacji, budzi powszechną pogardę i strach. Tylko wyjątkowo naiwni wierzą, że została naprawdę „zreformowana”, zwłaszcza te wampiry, które pamiętają pierwszy okres prześladowań. Wielu anarchistów wykorzystuje każdą możliwość, aby dreczyć, nęcić i wprawiać w zakłopotanie członków Inkwizycji, nie bacząc na dekry wydane przez Wewnętrzny Krag.

Członkowie Stowarzyszenia Leopolda posiadają jednak liczne zabezpieczenia przeciwko wampirom. Nauczyli się posługiwać różnymi świętymi przedmiotami w celu zapewnienia sobie ochrony przed wampirycznymi mocami. W dodatku mogą wezwać na pomoc wiele innych grup, kiedy poszukują „czarownic”.

Do najbardziej wpływowych członków Stowarzyszenia należą Dominikanie, którzy wywodzą swoją działalność jeszcze z czasów pierwszej Inkwizycji, nad którą sprawowali częściowy nadzór. Wielu członków Rodziny obawia się ciągłego zainteresowania Dominikanów, zapominając przy tym, iż ówczesne okoliczności i klimat czasów pierwszej Inkwizycji były inne. Zapominają także o fakcie, że św. Tomasz z Akwinu, znany filozof i teolog, także był Dominikaninem w owym czasie. Jednak sedno spraw, które zajmują dzisiaj Dominikanów, pozostaje niejasne.

Donosi się też o radykalnym odłamie Stowarzyszenia Jezusowego, o Jezuitach, którzy są tematem dyskusji w Świętym Oficjum. Chodzą plotki, że mieli oni coś wspólnego ze sprawą unicestwienia niektórych członków Rodziny w Algierii, jakieś pięć lat temu. Podobno był za to odpowiedzialny były zakonnik Jezuicki, imieniem Sullivan Dane. Mogł on próbować wykorzystać incydent w Algierii, aby udowodnić swoim dawnym braciom Jezuitom, że groźba jest realna, a nie jest tylko tworem jego wyobraźni. On i kilku zakonników zyskali po tym wszystkim reputację dziwaków u swych zwierzchników i w Świętym Oficjum.

## Arkanum

Grupa Arkanum może wywodzić się z tajemniczej „Wojny Roz”, mającej miejsce w okolicy Paryża w późnych latach pierwszej dekady XIX w. (konflikt nie związany z angielską wojną feudalną). Wojna słów i (jeśli można wierzyć ich słowom) mistycznych sił wynikała między dwoma zakonami Rozokrzyżowców. Zmagania między nimi wywołały publiczny skandal (posmiewisko - jak utrwaliły to paryskie gazety, pisząc o „Wojnie Roz”), tak że wielu wybitnych uczonych i praktyków z obu grup porzuciło swe zakony.

Po sporządzeniu wielkiej karty praw, ci dysydenci zeszli się razem i stworzyli Arkanum. Ten zakon istnieje do dzisiaj.

Choć Arkanum ma niecałe 300 lat, jego historia sięga znacznie dalej. Trzon Arkanum stanowi grupa, która określa się mianem „Białych Mnichów”. Podobno ci tzw. Biali Mnisi utrzymywali jakieś stosunki z Inkwizycją i w ten sposób dowiedzieli się o Rodzinie. Jednak teraz nie mają z nią żadnych powiązań i nie

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

Arkanum ma trzy Domy Założycielskie - jeden w Bostonie, drugi w Paryżu i trzeci we Wiedniu. Jego członkowie, rekrutujący się spośród intelektualnej smietanki, interesują się bardziej teorią niż praktyką. Wydają się być całkowicie pochłonięci gromadzeniem wiedzy i analizowaniem informacji związanych z okultyzmem; skupiają się raczej na przeszłości niż współczesnym świecie. Jest co prawda kilka osób, które do pewnego stopnia interesują się aktualnymi wydarzeniami, jednak sądzi się, iż zarówno oni, jak i całe Arkanum uważają Rodzinę za dawno wymarłą. Wydają się skupiać na zjawiskach o mniej namacalnym charakterze: magia, cudami, nawiedzeniami itp.

Istnienie Arkanum przysparza Rodzinie pewien problem, gdyż aktywność Rodziny może i często się objawia jako działania nadnaturalnych sił o niejasnej naturze. Błąd w obliczeniach może przypadkiem doprowadzić Arkanum wprost do ich źródeł.

Wewnętrzny Krag Camarilli wydał powszechny edykt, popierany przez Egzekutora z klanu Brujah, głoszący, aby pozostawić członków Arkanum w spokoju. Ich działalność powinna być tylko monitorowana i jedynie zgłaszana, bez podejmowania przeciwko nim akcji. Rodziny sądzą, iż jakkolwiek konfrontacja zakończyłaby się katastrofalnie, jako że dala by dowód, jakiego ta grupa oczekuje.

## **Lupini**

Wilkolaki lub Lupini są i byli śmiertelnymi wrogami wampirów od zarania dziejów. Żyją zwykle w ściśle zwartych plemionach, związanych więziami rodzinnymi, i mogą być dość prostacy z wyglądu i obcesowi w zachowaniu. Plemiona są ściśle tajne i mają sztywne poglądy, pogardzając obcymi. Każdy wampir, który znajdzie ich ziemie, zostanie złapany i ostatecznie zabity. Lupini są okrutnymi wojownikami i prawie niemożliwością jest uniknąć ich pazurów. Bardzo ryzykowne jest narazić się na ich wrogość. Tylko członkowie klanu Gangrel utrzymują jakies stosunki z Lupinami i nawet oni wola nie ujawniać swej prawdziwej natury wilkolaczom „znajomkom”.

Prawie przy każdej pełni całe plemiona Lupinów urządzają szalone rajdy i każdy, kogo złapią na swej drodze, czy będzie to śmiertelny czy ktokolwiek inny, zostanie zabity.

## **Magowie**

Nie można sobie żartować z tych praktyków wiedzy tajemnej. Są czarownikami wielkiej mocy, a wielu z nich wyznaje tradycje starożytnej Reguly Hermesa. Choć nie są aktywnymi przeciwnikami Rodziny, likwidują każdego, kto stanie im na drodze. Mówi się jednak, iż pogardzają członkami klanu Tremere, uważając ich za zdrajców. Przestrzegają Maskarady równie stanowczo, jak Rodzina. Służą to minimalizacji konfliktów.

## **Ghule**

Wielu członków rodziny stwarza ghuli. Robią to, pozwalając wypić śmiertelnym lub zwierzętom swoją krew. Ghule są doskonałymi sługami, bowiem kiedy trzykrotnie napiją się krwi swego pana, są z nim związane Wiezia Krwi. Czerpią z tego niemałe korzyści, bo krew ta daje im specjalne zdolności.

Członkowie Rodziny stwarzają ich regularnie, zapewniając sobie w ten sposób lojalnych służących, którzy chronią ich podczas dnia. Na stworzenie ghula potrzebna jest zgoda księcia lub Rady Camarilli, której zdaniem stanowi to techniczne naruszenie prawa Maskarady. Ghulom mówi się raczej mało, a one zbyt boją się swych panów, aby mogły coś komus powiedzieć.

Ghul może związać się ze swoim stwórcą Wiezia Krwi, tak jak wampir. Tak więc po trzykrotnym spożyciu krwi, nierozdzielnie wiąże się ze swoim panem. Jednak jeśli przez ponad rok nie otrzyma krwi swego pana, Wiezia Krwi zanika. Jeśli zaś przez ponad miesiąc nie napije się krwi wampira, staje się na powrót zwykłym śmiertelnikiem. Kiedy już naturalny czas ich żywota dobiegnie końca, muszą ciągle pić krew wampira, w przeciwnym razie umrą bardzo szybko - w ciągu kilku dni lub w niektórych rzadkich przypadkach, w ciągu kilku godzin.

## **Pokolenia**

Rodzina stwarza potomstwo, tak jak śmiertelni i podobnie jak ludzkie społeczeństwo, składa się z różnych pokoleń. Istnieje więcej niż 13 pokoleń wampirów, a im pokolenie dalsze od Kaina, pierwszego wampira, tym słabsze. Członkowie Rodziny powszechnie identyfikują się przez pokolenie, do którego należą. Bohater gracza zawsze będzie należał do XIII pokolenia (chyba że posłuży się Pokoleniową Cechą Pochodzenia).

Należy zrozumieć, że pokolenie nie zawsze idzie w parze z wiekiem. Wampir X pokolenia może być dwukrotnie starszy niż wampir VI pokolenia.

\*\*\*\*\*

- **Kain**

Tradycja mówi, że Kain, biblijny zbrojca swego brata Abla, jest Ojcem Calej Rodziny. W społeczności Rodziny wiele jest na ten temat kontrowersji, jako że nie ma już nikogo, kto mógłby z całą pewnością stwierdzić, iż spotkał Kaina. Z pewnością wiedzieliby coś na ten temat członkowie drugiego pokolenia, lecz oni nie mogą już nic powiedzieć. Niektórzy z trzeciego pokolenia mówią, że spotkali istotę, która mogłaby być Kainem; albo po prostu potężnym wampirem z drugiego pokolenia. To zagadka nie do rozwiązania - tajemnica dziedzictwa.

- **Drugie pokolenie**

Istniejące przekłady „Księgi Nod” mówią o tym, że drugie pokolenie liczyło tylko trzech wampirów. Kain stworzył ich w swoim smutku, aby żyli wraz z nim w jego wielkim mieście Enoch. Nic o tych trzech nie wiadomo. Można przypuszczać, opierając się na „Księdze Nod”, iż zginęli oni albo podczas Potopu, albo w Pierwszej Wojnie po Potopie. Jak można było oczekiwać, najstarsi nie chcą opowiadać o swoich ojcach i wielkich zmaganiach, które dotknęły ich wszystkich. Niewątpliwie niektórzy wiedzą więcej, niż się do tego przyznają. Jeśli ktoś z drugiego pokolenia żyłby jeszcze, dziś byłby naprawdę potężną istotą; pewnie jakimś polbogiem.

- **Trzecie pokolenie**

Uważa się, iż wciąż żyje kilku członków trzeciego pokolenia, jednak znane są imiona tylko dwóch, Lucjana i Mekheta. W mowie potocznej mówi się o nich jako o Przedpotopowcach, założycielach 13 klanów wampirów. Wszyscy ukrywają się, uwikłani w Jyhad, wojnę, która sięga czasów, których nawet historia nie odnotowuje. Wciąż kontynuują swe zmagania, ale teraz, zamiast toczyć bitwy na otwartym polu, posługują się podstępem, przebiegłością i oszustwem. Ich głównym celem wydaje się być śledzenie ruchów pozostałych i udaremnianie posunięć przeciwnika. Te posunięcia mogą się różnić rozmachem od czegoś tak drobnego, jak nabywanie dzieł sztuki lub nieruchomości, aż po wielkie plany dotyczące narodów. Trzecie pokolenie uważa się za panów i władców, i dzieli się na tych, którzy wolać żyć w świecie śmiertelnych, i tych, co obyliby się bez niego. Nikt nie wie, czy to tłumaczy pochodzenie Jyhad, czy raczej się w ten zdegenerowało. Są inne podejrzenia, opierające się na pochodzeniu słowa „Jyhad”. Niektórzy z trzeciego pokolenia mogli rzeczywiście osiągnąć Golconde i próbują pomóc innym także osiągnąć ten stan. Muszą jednak walczyć z innymi Starożytnymi, którzy wcale nie chcą, aby tak się stało. Trzecie pokolenie to potężne istoty, których moce i zdolności są zagadką dla młodszych i słabszych wampirów. Niektórzy mówią, iż jest to ostatnie pokolenie mające prawdziwą władzę nad mocami życia i śmierci, a jego przedstawiciele mogą zginąć jedynie Ostateczną Śmiercią, jeśli tego zechcą, lub tylko z ręki równych sobie pod względem mocy. Czy to nie jest przypadkiem Jyhad? Przewidywanie, kto okaże się ostatnim wampirem? Wiedź, że jeśli bohater zacznie praktykować diabolizm, czyli zabijać i pić krew członków Rodziny wcześniejszych pokoleń, może efektywnie zawyżać swe pokolenie. Dla przykładu, jeśli wampir z VIII pokolenia zabije wampira z VII pokolenia i wyssie na przysmak sily życiowej, jego efektywnym pokoleniem stanie się VII (Rozdział 8 zawiera więcej szczegółów na ten temat). Tabela Pokoleniowa w rozdziale 7 opisuje specjalne zdolności wampirów, zależne od pokolenia. Te różnice są całkiem znaczne i dają

członkom Rodziny wcześniejszych pokoleń dużo większa moc niż bohaterom.

\*\*\*\*\*

- **Czwarte i piąte pokolenie**  
Te wampiry znane są jako Matuzalemowicze, są też prawie tak potężne i tajemnicze jak Przedpotopowicze. Przedstawiciele czwartego i piątego pokolenia są w Jyhad najczęściej pionkami z własnego wyboru, jako że mają polityczną władzę wśród innych członków Rodziny. W rezultacie ich liczebność istotnie się zmniejszyła na skutek działań Przedpotopowców. Nieliczni z tych pokoleń pozostają aktywni, a wielu staje się Inconnu ze strachu przed Jyhad i diabolizmem. Mówi się, że Wewnętrzny Krag Camarilli składa się z przedstawicieli czwartego pokolenia. Chodzą nawet pogłoski, jakoby prawdziwym celem Camarilli było sparowanie wysiłków trzeciego pokolenia, zmierzających do manipulowania młodszymi pokoleniami. Choć krew Kaina zaczęła już błędnie, czwarte pokolenie jest nadal wyjątkowo potężne. Można przyjąć, że te wampiry osiągnęły maksymalną potencjał w dwóch lub trzech dyscyplinach.
- **Szoste, siódme i osme pokolenie**  
Wampiry tych pokoleń są wystarczająco potężne, aby myśleć, iż mogą się oprzeć działaniom starszych i utrzymać głębokie wpływy w społeczności Rodziny. Kontrolują Camarille (przynajmniej tak sądzą), jako że stanowią większość książąt i starszyzny w wielu miastach. Ci, którzy działają otwarcie, starają się zostać ważnymi osobami: przywódcami klanów lub rodów, książętami wielkich miast. Większość książąt w miastach europejskich należy do szóstego pokolenia. Książęta w Ameryce są z reguły z siódmego lub osmego. Przedstawiciele tych pokoleń osiągnęli przeciętnie maksymalną potencjał w jednej lub dwóch dyscyplinach. Co ciekawe, przedstawiciele osmego pokolenia wydają się być ostatnimi wampirami, uważanymi za „starszych”. Przymuszcza się dlatego, iż większość z nich została stworzona przed nadejściem współczesności, co widoczne jest w ich postawie i zachowaniu.
- **Dziewiąte i dziesiąte pokolenie**  
Choć czasami nazywani są starszymi, ci członkowie Rodziny są często bardziej związani z przedstawicielami młodszych pokoleń. Zwykle są to obywatele, choć raczej ze względu na wiek niż swoje pokolenie. Najwięcej z nich zostało stworzonych w czasach współczesnych, tak więc mają usposobienie obce starszym członkom Rodziny. W większości przypadków to oni są mostem ponad pokoleniową przepaścią między starszymi a anarchistami.
- **Jedenaste, dwunaste i trzynaste pokolenie**  
Większość ostatnich pokoleń Rodziny stanowią neonaci. Większość bohaterów należy właśnie do tych pokoleń. Są wciąż potężnymi istotami, lecz specjalny dar krwi Kaina (wyjątkowe moce i zdolności) są wśród nich rzadkością. Przeistoczeni w niedawnej przeszłości, członkowie Rodziny z tych pokoleń są produktem społecznym, korzystając z korzyści tej gwałtownej zmiany, a zarazem będąc jej ofiarami.
- **Czternaste i piętnaste pokolenie**  
Niezwykle mało jest wampirów tych pokoleń i żadnego z wyższych. Faktycznie, przedstawiciele piętnastego pokolenia nie mogą już być ojcami i mieć potomków. Ich krew jest zbyt błędna i są zbyt oddaleni od Kaina, by przeszło na nich przekleństwo.

## Leksykon

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

W Rodzinie funkcjonują różne patois, czerpane z wielu języków i nadające pewnym słowom

śmiertelnych nowe znaczenia. Można łatwo stwierdzić, z jakiego pokolenia pochodzi wampir, słuchając mowy, jaką się posługuje. Występują zasadnicze różnice w słowach używanych przez anarchistów i padających w wypowiedziach starszych. Niewłaściwe słowo wymówione w niewłaściwej sytuacji często uważane jest za poważne naruszenie etykiety.

### **Mowa potoczna**

Są to najczęstsze terminy, którymi powszechnie posługuje się cała Rodzina.

- **Anarchista**

Buntownik wśród członków Rodziny, ktoś nie mający szacunku dla starszych. Większość zółtodziobów automatycznie uważana jest przez starszych za anarchistów i traktowana z pogardą jako produkt XX wieku.

- **Bestia**

Popedy i zadze, popychające wampira do przemiany w prawdziwego potwora, wyrzekającego się wszelkiego Człowieczeństwa. Vide Człowiek poniżej.

- **Bracia/Siostry**

Oznaczenie pokrewieństwa między wampirami tego samego rodu lub klanu. Podobnie jak u śmiertelnych, jednak inaczej powstają i szersze znaczenie.

- **Camarilla**

Światowa sekta wampirow, której członkami mogą być wszyscy Kainici. Jej rządy są dalekie od absolutyzmu; służy jako izba dyskusyjna, jest ważniejsza niż rząd.

- **Człowiek**

Element człowieczeństwa, który pozostaje w psychice wampira i który zmagają się z pierwotnymi instynktami Bestii (p.).

- **Diabolizm**

Kanibalistyczna praktyka stosowana w Rodzinie; spożywanie krwi innego wampira. Starsi uprawiają diabolizm z potrzeby, zaś anarchiści pozadają siły.

- **Domena**

Lenno ustanowione przez wampira, najczęściej księcia. Zawsze miasto.

- **Dziecko**

Obrazliwe określenie młodego wampira, który jest niedoświadczony lub głupi. Często w liczbie mnogiej: Młodzież.

- **Elizjum**

Nazwa miejsca, gdzie spotykają się starsi; przeważnie opery, teatry i inne przybytki kultury.

- **Głód**

Poped, potrzeba pożywienia - krwi, jak u śmiertelnych i zwierząt. U wampirow o wiele silniejszy, zastępujący wszelkie inne popedy, pragnienia i przyjemności.

- **Gehenna**

Koniec Trzeciego Cyklu; zbliżający się Armageddon; czas, kiedy Przedpotopowcy przebudzą się i pozrą wszystkie wampiry.

- **Ghul**

Sluga stworzony przez napojenie śmiertelnej istoty krwią

wampira, jednak bez wysiania krwi ofiary, co łącznie doprowadziłoby do powstania potomka.

- **Inconnu**

Sekta wampirów, głównie Matuzalemów, która odsunęła się od spraw śmiertelnych i Rodziny. Twierdzą, iż nie mają nic wspólnego z Jyhad.

- **Jyhad**

Tajna wojna prowadzona przez kilku pozostałych przy życiu wampirów trzeciego pokolenia, posługujących się młodszymi wampirami jako pionkami. Termin używany też do określenia jakiegokolwiek konfliktu lub walki między wampirami.

- **Klan**

Grupa wampirów, które mają wspólne pewne cechy mistyczne i fizyczne. Vide Linia krwi i Rodowód.

- **Krew**

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

- **Książe**

Wampir, który ogłosił się władcą miasta i może poprzeć swe roszczenia nikt nie dysputandum. Książę często ma swój rod (p.), który mu pomaga. Rodzaj żeński - księżna.

- **Księga Nod**

Święta księga Rodziny, opisująca pochodzenie jej rasy i wczesną historię. Nigdy nie była opublikowana w całości, choć wiadomo o istnieniu fragmentów w różnych językach.

- **Lupin**

Wilkolak, śmiertelny wrog wampirów.

- **Maskarada**

Wysiłki podjęte po zakończeniu wielkich wojen, zmierzające do ukrycia społeczności Rodziny przed światem śmiertelnych. Polityka zatwierdzona po Inkwizycji.

- **Ojciec**

Rodzic, stwórca wampira. Termin także dla formy żeńskiej.

- **Pijak**

Wampir, który ma w zwyczaju pić krew ofiar znajdujących się pod wpływem alkoholu lub narkotyków, aby doświadczyć na sobie ich działania. Vide Cpun.

- **Pocalunek**

Ssanie krwi śmiertelnika lub spożywanie krwi w ogóle.

- **Pokolenie**

Ilość stopni dzielących wampira od mitycznego Kaina. Potomkowie Kaina stanowili II pokolenie, ich dzieci - III pokolenie itd.

- **Przeistoczenie**

Akt transformacji śmiertelnika w wampira, zachodzący wówczas, gdy wampir wypije ze śmiertelnika wszystką krew, a następnie napije go odrobina własnej.

- **Przemienienie**

Moment, kiedy ktoś staje się wampirem; metamorfoza śmiertelnika w członka Rodziny. Także Urodziny.

- **Przysięga Krwi**

Najsilniejsza więź, jaka może powstać między wampirami; przyjęcie krwi w poddanczym holdzie. Daje mistyczną władzę

*nad tym, kto jazdzyl. Vide Wiez Krwi ponizej.*

- **Pustynie**

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

- **Rod**

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

- **Rodzina**

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

- **Sabat**

*Sekta wampirow kontrolujaca wschodnie obszary Ameryki Polnocnej. Posluguja sie przemocą i są bestialskie, rozkoszujac sie niepotrzebnym okrucienstwem.*

- **Schronienie**

*Dom wampira lub miejsce, gdzie spi w ciagu dnia.*

- **Sekta**

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

- **Starszy**

*Wampir, ktory ma 300 lat lub wiecej. Starsi uwazaja sie za najpoteczniejszych czlonkow Rodziny i zwykle toczą swoja własna Jyhada.*

- **Wloczega**

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

- **Zabijaka**

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

- **Zagadka**

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

- **Zoltodziob**

*Młody, niedawno stworzony wampir. Vide Neonata i Szczenie.*

- **Zycie**

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

- **Zywiciel**

*Potencjalne lub dawne zrodlo krwi, zwykle czlowiek.*

### **Archaizmy**

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

- **Amarant**

*Akt picia krwi innych czlonkow Rodziny. Vide Diabolizm.*

- **Ancilla**

Obywatel. „Dorastający” wampir; już nie neonata, ale jeszcze nie starszy.

- **Archont**

Potężny wampir, który podróżuje z miasta do miasta, zwykle służąc Egzekutorowi. Archontowie czasem pomagają tropić wampirów zbiegłych z miasta.

- **Autark**

Wampir, który odmawia udziału w społecznym życiu Rodziny i nie uznaje domeny księcia.

- **Bydło**

Pogardliwy termin dla śmiertelnych, często używany w opozycji do Rodziny. Wyrażenie: Rodzina i Bydło znaczy: „Cały świat”.

- **Cauchemar**

Zmora. Wampir, który pije krew jedynie śpiących ofiar, dbając o to, by się nie obudziły.

- **Dzentelmen**

Wampir, który poluje w nocnych klubach, dzielnicach o złej reputacji i miejscach rozrywki, gdzie ludzie nie chodzą samotnie. Vide Festyniarz.

- **Fiesta**

Ostateczne wyzwolenie Bestii, ostatni szal. Następuje, gdy ostatnie prześliski Człowieczeństwa ulegną i wampir popadnie w szalenstwo.

- **Golconda**

Stan bytu, który pragnie osiągnąć wiele wampirów, gdzie jest zachowana równowaga między przeciwstawnymi sobie pragnieniami a skrupulami. Peed ku bestialstwu kończy się i osobnik doświadcza wewnętrznego spokoju. Podobne do Nirwany śmiertelnych; często się o niej mówi, lecz rzadziej się ją osiąga.

- **Humanista**

Nazwa Kainity, który obsesyjnie interesuje się światem śmiertelnych i aktualnymi wydarzeniami.

- **Humanitas**

Wyznacznik człowieczeństwa, które zachowuje wampir.

- **Istota**

Człowiek, śmiertelnik.

- **Kainita**

Wampir. Inaczej: członek Rodziny (p.).

- **Koteria**

Grupa wampirów, które pomagają sobie i chronią się wzajemnie. Vide Rod.

- **Krewny**

Członek tej samej linii krwi (zwykle młodszy). Czasem: Krewniak.

- **Kunktator**

Wampir, który unika zabijania swych ofiar i wysysa jedynie odrobine krwi, aby nie umarły; faut plus chasser, peut mieux dormir. Porównaj z Casanova.

- **Lextalionis**

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

- **Linia krwi**

Genealogia wampira, wyznaczana przez Przeistoczenie.

- **Lumpen**

*Wampir, który pije krew biednych i bezdomnych, sam często nie mając własnego schronienia. Vide Kocur.*

- **Lowca czarownic**

*Człowiek, który poluje na wampiry, aby je zabić.*

- **Master**

*Pan, ten, który ma władzę nad innym wampirem dzięki Wiezi Krwi, stworzonej przez trzykrotne napojenie go własną krwią. Vide Wiez Krwi.*

- **Matuzalem**

*Starszy, który nie żyje już z innymi wampirami. Wielu Matuzalemów zalicza się do Inconnu.*

- **Motloch**

*Stado śmiertelnych. Zwłaszcza te elementy, które są nieprzyjemne i pozbawione kultury (podstawowi Żywiciele (p.) wampirów).*

- **Neonata**

*Młody, nowo stworzony wampir. Vide zoltodziob, szczenie.*

- **Niewolnik**

*Wampir związany Przysięga Krwi i podległy przez to innemu wampirowi.*

- **Ozyrys**

*Wampir, który otacza się śmiertelnymi lub ghulami oddającymi mu kultową cześć dla łatwiejszego zapewnienia sobie żywności. Praktyka rzadziej stosowana niż była kiedyś.*

- **Papillon**

*Dzielnica rozpusty; część miasta złożona z nocnych klubów, domów gry i burdeli. Główny teren lowiecki.*

- **Pijawka**

*Człowiek, który pije wampirza krew, zachowując wolną wolę. Często wiezi wampira lub oferuje mu za krew wielkie korzyści.*

- **Praxis**

*Prawo księcia do władzy, jak również rzady, prawa i obyczaje ustanowione przez danego księcia.*

- **Progenitura**

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

- **Przedpotopowy**

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

- **Sluga**

*Człowiek, który służy wampirowi. Zwykle ghul albo mentalnie zdominowany przez wampira. Czasem kontrola jest tak wielka, że śmiertelny nie jest w stanie podjąć jakiegokolwiek działania z własnej woli.*

- **Starszyzna**

*Przywódca w mieście lub rządzająca rada starszych. Ci, którzy wspierają księcia i umożliwiają mu sprawowanie rządów.*

- **Syrena**

*Wampir, który zwabia śmiertelnych, lecz nie zabija ich, wypijając jedynie niewiele krwi po uprzednim uspieniu. Vide Kokietka.*

- **Szczenie**

*Pogardliwy termin dla młodych wampirów; pierwotnie odnosił się jedynie do własnego potomstwa.*

- **Trzeci Smiertelny**

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

- **Vitae**

*Krew.*

- **Wytchnienie**

*Wysniony taniec ostatniego etapu poszukiwania Golcondy.*

## **Slang**

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

- **Bankier**

*Wampir, ktory praktykuje Tankowanie (p.).*

- **Casanova**

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

- **Czarna Reka**

*Sekta, ktora praktykuje Diabolizm. Vide Sabat.*

- **Cpun**

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

- **Festyniarz**

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

- **Kocur**

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

- **Kokietka**

*Termin czasami uzywany jako rodzaj zenski od Casanovy.*

- **Krwiodawca**

*Potencjalne lub dawne zrodlo krwi, zwykle czlowiek.*

- **Lenno**

*Sarkastyczny termin dla domeny klanu lub ksiecia.*

- **Lunapark**

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

- **Lowca glow**

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

- **Motyl**

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

- **Mysliwiec**

*Smiertelnik, ktory poluje na wampiry. Vide Lowca czarownic.*

- **Pacynka**

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

- **Pastuch**

*Pogardliwe określenie wampira, który hoduje zwierzęta dla zaspokajania Głodu. Vide Wegetarianin.*

- **Przekleci**

*Niesmiertelni, rasa nieumarłych. Wszystkie wampiry jako całość.*

- **Rodowód**

*Wampirze dziedzictwo. Vide Linia krwi.*

- **Sepienie**

*Akt pozywania się jedynie na bezdomnych i opuszczonych.*

*Wampira, który tylko to robi, nazywa się sepem.*

- **Sennik**

*Wampir, który pije krew tylko śpiących ofiar. Vide Cauchemar.*

- **Ssak**

*Wampir. Vide Rodzina.*

- **Tankowanie**

*Praktyka, najbardziej powszechna wśród młodych wampirow, polegająca na okradaniu banków krwi. Schłodzona krew dawno pobrana od dawcy jest mniej satysfakcjonująca, lecz niektórzy neonaci zasmakowali w nachodzeniu banków krwi i picciu do oporu. Wielu książąt uważa to za naruszenie Maskarady.*

- **Teren**

*Miasto lub część miasta, którą wampiry mogą uznawać za swoją.*

*Vide Lenno, domena.*

- **Urodziny**

*Chwila i proces przemiany w wampira. Vide Przemienienie.*

- **Wegetarianin**

*Sarkastyczny termin dla wampira, który nie chce pic ludzkiej krwi i zaspokaja się zwierzęcą. Vide Pastuch.*

- **Wież Krwi**

*Mistyczne poddaństwo wobec innego wampira, w rezultacie złożenia Przysięgi Krwi. Vide Master.*

- **Zaraz**

*Wampir zarazony chorobą zakaźną, która roznosi na każdego swego żywiciela.*

\*\*\*\*\*

## ROZDZIAŁ TRZECI:

### Narracja

*Bohater umarł jako człowiek współczesny; lecz jako człowiek wieczny -  
człowiek uniwersalny - narodził się powtórnie.*  
- Joseph Campbell

Rozgrywanie opowieści Wampira nie zawsze jest łatwe, za to niezwykle wciągające. Gracz czerpie z gry ogromną przyjemność, jednak Narrator wykracza poza to doświadczenie, osiąga całkowicie inny poziom. Niewątpliwie jest w tym coś, bowiem jako Narrator stwarzasz cały świat wprost z wyobraźni i w efekcie wyczarowujesz coś z niczego. Do pewnego stopnia twoją rolę można porównać do roli boga, jesteś jak poeta, pisarz czy wynalazca. Jesteś twórcą całego uniwersum i właśnie to daje ci te niezwykłe, wysublimowane satysfakcje.

Jeśli nie jesteś przygotowany na te role, narracja może ci sprawić kłopoty. Prócz odgrywania ról wszystkich bohaterów niezależnych, czyli takich postaci, których nie prowadzi gracz, musisz jednocześnie dźwigać ciężar sześciu innych obowiązków - być scenarzystą, reżyserem, rekwizyterem, socjologiem, scenariuszopisarzem, a nawet publicystą. Jednak obawa przed czymś tak dla Ciebie nowym nie powinna Cię porazić do tego stopnia, byś nawet nie spróbował. Na początku możesz się łatwo denerwować, obawiać reakcji graczy i być nawet zbyt ostrożny, jednak kiedy poczujesz się w roli Narratora, odkryjesz całkiem dla siebie nowy wymiar.

Ten rozdział przede wszystkim opisuje podstawy narracji, omawia jak budować i snuć opowieść. Nawet jeśli już wcześniej grałeś w gry narracyjne lub fabularne, na pewno znajdziesz w tym rozdziale coś nowego, gdyż jest on poświęcony szczegółom rozgrywania właśnie opowieści Wampira. Wszystkie zawarte tu informacje to po prostu rady. Wykorzystaj co chcesz, a odrzuć wszystko, co gryzie się z twoim stylem narracji.

### Zawod: Narrator

*Scena tylko odbija publiczności głos  
Prawa sztuki widzowie sztukom nadali  
Ponieważ zjemy by zadowolac, musimy zadowolac aby zyc.*  
- Samuel Clemens

Gracze mają lekko. Muszą się martwić tylko o swoich bohaterów, tylko o jedno alter ego. Skupiają moc swej wyobraźni tylko na jednej postaci, a cały swój wysiłek muszą wkładać jedynie w to, aby napelnić ją życiem. Twoje zadanie, jako Narratora, jest o wiele bardziej wymagające. Jesteś tym wszystkim, czym nie są gracze - cała reszta wszechświata.

Po pierwsze, musisz odgrywać wszystkich bohaterów opowieści, których nie kontrolują gracze. Jeśli wyobrazisz sobie opowieść jako film, gracze będą gwiazdami, zaś ty musisz dbać o postaci drugoplanowe, statystów i całą resztę.

To ty kreujesz i dostosowujesz inscenizację. Jeśli gracze zdecydują się skreślić w jakiejś uliczce lub wejść do napotkanego budynku, ty musisz z góry wiedzieć co tam znajda albo wymyślić to na poczekaniu. Ty jesteś oczami i uszami graczy. Jeśli obraza swego przeciwnika, ty musisz zdecydować, jak on zareaguje. Jeśli opowiedzia dziennikarzowi o Rodzinie, ty musisz określić, co się wtedy stanie.

Na dodatek jesteś jeszcze ostatecznym arbitrem przepisów, którymi gracze posługują się w grze. Jeśli podczas gry pojawiają się jakiegokolwiek wątpliwości i wyniknie dyskusja na temat jakichś zasad, do Ciebie należy ostateczne słowo. Mimo iż opracowaliśmy te zasady z niezwykłą starannością i długo je testowaliśmy, natura gier narracyjnych jest taka, że zawsze pojawiają się sytuacje nieprzewidziane litera zasad. Po prostu

zadaniem Narratora jest rozwiązywanie takich sytuacji, trzymając się przy tym tak blisko ducha zasad, na ile to możliwe.

Ty rzadzisz opowieścią. Kiedy gracze zaczynają opowieść, nic o niej nie wiedzą, poznają ją dopiero w trakcie gry. Dlatego musisz umieć popchnąć akcję do przodu, kiedy stanie w martwym punkcie. Musisz zawsze kontrolować przebieg opowieści, upewniając się przy tym, czy wszyscy gracze dobrze się bawią.

W istocie, twoim podstawowym zadaniem jest wymyślanie opowieści lub przynajmniej zawiązania akcji, przy jednoczesnym zapewnieniu dobrej zabawy graczom, no i sobie. Nie może to jednak wyglądać tak, że wymyślisz opowieść i po prostu opowiesz ją słuchaczom; to twoje interakcje z graczami tworzą fabule. Opowieść jest ciągłą improwizacją właśnie dzięki temu, co zachodzi między graczami a Narratorem.

## Opowiadanie

Na Narratorze spoczywa ogromna odpowiedzialność, gdyż musi on zapewnić, aby opowiadane przez niego opowieści były dobre; jednak on nie opowiada ich ot tak, po prostu. Za bieg wydarzeń opowieści ponoszą odpowiedzialność w równym stopniu także gracze. Narrator musi przede wszystkim rozegrać opowieść, utrzymać wartkie tempo akcji i nadać jej właściwy kierunek - lub przynajmniej nie dopuścić, aby całkowicie się załamała. Opowiadanie opowieści to coś więcej niż tylko narracja; trzeba nadążać za graczami, komentować działania ich bohaterów, w szczególności odpowiadając na to, co robią i mówią.

Kiedy prowadzisz opowieść, musisz być przygotowany na to, że nie spełnia się twoje oczekiwania. To bardzo ważne. Nigdy nie zmuszaj graczy, aby szli według przygotowanej przez ciebie fabuły; musisz być otwarty na współpracę. Probuj odgadywać, co zamierzają zrobić, i oceniać, jaki efekt wywrą ich działania na fabule opowieści - oczywiście nie możesz przewidzieć wszystkiego, lecz na wszelki wypadek miej zawsze w zapasie kilka planów awaryjnych.

Dobrze przygotuj się, zanim rozpocznieš opowieść. Nie podawaj graczom od razu, jak na tacy, zawiązanej akcji fabuły, lecz przygotuj różne warianty wprowadzenia i wypracuj tło sytuacyjne tak dokładnie, na ile tylko to możliwe. Brzmi to może mało subtelnie, jednak nie powinno przyprawiać cię o ból głowy. Jeśli posługujesz się gotową, kupną opowieścią, przynajmniej raz uważnie przeczytaj tekst, zanim przedstawiš ją graczom. Musisz być pewien, że wiesz, kiedy i gdzie wszystko się dzieje, kto gdzie jest i o jakim czasie, itd. W szczególności przyjrzyj się głównym przeciwnikom, ich osobowościom i motywacjom, upewnij się, że potrafisz przedstawić ich graczom tak, by byli wystarczająco przekonujący.

Narrator musi upewnić się, czy elementy gry nie spowalniają lub nie kłocą się z elementami opowieści. Narracja jest nieustannym balansowaniem na granicy gry a opowieści.

## Ustalanie zasad

Trzon zasad Wampira został tak opracowany, aby były one proste i elastyczne. Zasady są proste, więc z łatwością można zrozumieć podstawowe założenia reguł gry; są też elastyczne, aby można je było łatwo dostosować do większości, jeśli nie wszystkich możliwości narracyjnej gry.

Szybko wypracujesz sobie swój własny styl. Częściowo wyłoni się on z twojej osobowości i twoich upodobań, częściowo zaś będzie odzwierciedlać gust twoich graczy. Różnorodność stylów najlepiej zilustrować porównując dwa archetypy narracyjne, znajdujące się na skrajnych pozycjach skali. Oba są przesadne, a ty prawdopodobnie znajdziesz się gdzieś pomiędzy nimi.

Na jednym końcu tej skali znajduje się Znaczący Zasad. Taki Narrator we wszystkim odwołuje się do rzutów kostkami, a jego główna doktryna to bezwarunkowe przestrzeganie zasad traktowanych dosłownie. Świat, który kreuje, ma wewnętrzną logikę, a gracze czują się tak, jakby ich bohaterowie byli w mocy go zmieniać.

Na drugim końcu skali znajduje się Improwizator. Dla tego Narratora liczy się tylko opowieść. Kostkami rzuca się bardzo rzadko, gdyż Narrator sam decyduje co się stanie, bez kostek, podając po prostu za graczami, którzy sami budują opowieść. Choć działania bohaterów mogą kierować taką opowieścią, to jednak o ich rezultacie decyduje Narrator.

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

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

### **Lamanie zasad**

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

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

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

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

Nie rozpaczaj jednak, moze uda sie to naprawic.

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

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

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

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

### **To jest zabawa**

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

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

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

Przypomnij każdemu, że ta gra nie opiera się na rywalizacji, a ci gracze, którzy chcą zdominować innych, nie zyskają na tym nic oprócz złości pozostałych. Możesz oczywiście nie zapraszać na przyszłe sesje gry kłopotliwego gracza, który nie reaguje na twoje słowa. To jednak jest ostatecznością.

### Daj im, czego chcą

Wiele jest powodów, dla których ludzie grają w gry fabularne. Zrozumienie motywacji graczy pomoże ci w zapewnieniu im rozrywki. Poniżej opisałyśmy kilka powodów, dla których gracze mogą chcieć spędzać czas w stworzonym przez siebie świecie.

- **Dla opowieści**  
Opowieść może być wspaniałym tworem, dziełem sztuki wartym ludzkiej wyobraźni. Układanie opowieści może być oświecającym i stymulującym doświadczeniem, a osobisty udział w dziele jej stwarzania jest równie fundamentalnie ekscytujący, jak każde ludzkie działanie.
- **Aby stać się kimś całkowicie innym**  
Takie osoby podobnie jak dziecko bawiące się w przebijanie, przyjmowanie nowej roli i odgrywanie jej, uwielbiają przekonywać się, jak to jest być kimś innym. W ten sposób zastępczo doświadczają przezycie normalnie sobie bliskich.
- **Aby rozwiązywać problemy**  
Wielu ludzi znajduje przyjemność w rozwiązywaniu łamigłówek, zagadek i podejmowaniu innych intelektualnych wyzwań. Przyjemność im sprawia zarówno samo dochodzenie do rozwiązania, jak i duma z osiągniętego sukcesu. Ten gatunek graczy traktuje gry fabularne jak zagadki, które trzeba rozwiązać.
- **Dla uczucia spełnienia**  
Tacy gracze lubią odczuwać satysfakcję z ukończenia jakiegoś trudnego zadania, które wymagało wkładu wszystkich twórczych zdolności. Odnoszenie sukcesów w grze może czasem rekompensować brak sukcesów w świecie realnym.
- **Dla siły i władzy**  
Wielu ludzi czuje się bezsilnych wobec dzisiejszego, bezosobowego i hipertekologicznego społeczeństwa. Pragnienie siły, a tym samym władzy powszechne jest wśród graczy, którzy ich nie mają w życiu realnym. Tacy gracze, których motywuje władza i siła, znani są jako „pakerzy” i czasem mogą okazać się całkowicie destruktywni, jeśli skierują swoją motywację w niewłaściwym kierunku.
- **Dla spotkań z przyjaciółmi**  
Wielu gra, ponieważ jest to społeczna sposobność na spotkanie się z przyjaciółmi w wyluzowanej atmosferze. Czasem przychodzi tylko dla konkretnej osoby (dziewczyny lub chłopaka). Nie można nie docenić społecznego aspektu narracji.
- **Dla przeżycia silnych wrażeń**  
Strach, nienawiść, smutek i inne emocje wcale nie tak często towarzyszą nam w naszym bezpiecznym świecie, a my na pewnym podstawowym poziomie potrzebujemy ich. Słodkie życie bez emocji jest życiem bez znaczenia. Wielu graczy wykorzystuje gry fabularne dla przeżycia głębokich emocji, których normalnie im brakuje.
- **Dla katharsis**  
Nasze życie często jest bardzo stresujące, a każdy potrzebuje jakiegoś odprezienia. Narracja może czasem przynieść głębokie oczyszczenie, czego nie daje żadna inna forma rozrywki.

### Sztuka narracji

*Stanalem  
Pośród nich, lecz nie jako jeden z nich; pod osłoną  
Myśli, które nie były ich myślami.  
- Lord Byron, „Wedrowki Childe Harolda”*

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

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

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

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

## **Napiecie**

Strach jest czymś więcej niż tylko esencja horroru - jest jego kwintesencja. Niepokój jest uczuciem, które chciałbyś zasiał w sercach graczy i widzieć na ich twarzach podczas prawie całej opowiesci. Strach najlepiej wywołać przez napięcie. Napięcie jest jednak czymś więcej niż tylko strachem; to zarówno pełne niepokoju oczekiwanie, jak i lek.

Napięcie jest kluczowym elementem Wampira i jest jedna z tych rzeczy, które go wyróżniają z wielu gatunków horroru. To nie jest splatterpunk ani gore - to suspense rodem z tradycji Hitchcocka, mistrza stopniowania napięcia.

Gracze nigdy nie powinni być pewni, co się zaraz wydarzy w sadze Wampira. Odtwarzają bohaterów, którzy zostali cisnięci do świata fantastycznych dysproporcji i kalejdoskopowej rzeczywistości, uwięzieni w sytuacji, która w swej dziwności graniczy z jakimś karnawalem. Stali się wampirami - czy możesz sobie wyobrazić coś bardziej dziwnego?

Po pierwsze, nie są pewni, co się dzieje, a kiedy się już dowiedzą, muszą odnaleźć właściwą drogę. Niezmiernie dużo wysiłku będzie ich kosztować już samo odkrycie elementarnych prawd o tym nowym świecie, w którym się nagle znaleźli. Cała saga często jest niekończącym się procesem poznawania, nabywania coraz większej i większej wiedzy o gotycko-punkowym świecie.

Napięcie w Wampirze jest podsycane lekiem, który stale dreczy bohaterów; bo przecież tyle jeszcze nie wiedzą, a tyle niebezpieczeństw na nich czyha - nieznanych, wiecznie czających się w mroku.

Wiele jest różnych technik wzbudzania i stopniowania napięcia; ważniejsze z nich opisałismy poniżej.

## **Czas**

Wycucie właściwego czasu przebiegu akcji jest jednym z najważniejszych elementów budowania i stopniowania napięcia. Jest to jednak coś tak osobistego i subtelnego, że nie sposób tego uczyć. Powinienes już coś wiedzieć na ten temat lub w jakiś sposób sam to wypracować, jeśli chcesz umieć wywierac na graczech efekt, który stwarza naprawde wielka opowiesc. W ogolnym pojeciu wycucie czasu zwykle oznacza, ze zaczynasz od tajemnicy i dramatyzmu, a nastepnie wolno podasz w kierunku prawdziwego koszmaru. W trakcie dochodzenia wszystko toczy sie wolno, zas o wiele szybciej, kiedy zaczyna sie prawdziwa akcja - nasladujac w ten sposob rzeczywistosc. Sama strzelanina z reguly trwa

tylko kilka sekund. Mechanika gry, opisana w rozdziale „Drama”, bierze to pod uwagę, skupiając się na rozegraniu jedynie dramatycznych chwil, a skracając inne.

Nadawaj tempo zdarzeń na tyle szybkie, by gracze poczuli, że dzieją się one właśnie w tym momencie, nie pozwól zas, by zmarnowali cały dzień. W razie gdyby gracze tracili zbyt wiele czasu na podjęcie decyzji, co mają robić, stwórz dla nich jakieś wydarzenie i przerwij tę jałową dyskusję. Pchnij akcję w kierunku bohaterów, jeśli sami nie zmierzają w jej stronę. Nie zmieniaj biegu wydarzeń w opowieści tylko dlatego, że gracze nie mogą się na nic zdecydować (ale też uważaj, byś nie odebrał im swobody działania - trzeba wyczuć tę delikatną równowagę). Stwórz uczucie, że czas naprawdę płynie, ale też nie przesadzaj i nie naciskaj na graczy za bardzo.

## Opisy

Dawaj zawsze graczom oszalałymi pełne opisy tego, co doświadczają - aż po zapach krwi, którą czują i zaparty dech w ich głosach. Tempo w jakim opisujesz sytuację, czas jaki ci to zabiera i treść tego, co właśnie opisujesz, pomagają wytworzyć napięcie. Dlatego może opisz bogato fronton starej, rozpadającej się rezydencji, zanim gracze spróbują się wdrzeć do środka. Czas jaki na to poświęcisz i słowa, jakimi się posłużysz, wytworzą uczucie niespokojnego oczekiwania i grozy.

## Wyobraznia

Czasami odwrotna technika jest równie skuteczna - jeśli czegoś nie opiszesz, zrobi to za ciebie wyobraznia graczy. To starożytny chiński ideał próżni - wykorzystywany w muzyce, sztuce i wszelkich aspektach życia - gdzie niedomówienie, przemilczenie wypełnia się twórcami wyobrazni. Powinieneś kierować wyobraznią graczy w określonym kierunku, ale nie możesz im powiedzieć, co mają sobie wyobrazić. Dla przykładu, możesz dopuścić, by jeden ze sług bohaterów, który stał na straży kiedy spali w opuszczonej piwnicy, po prostu zniknął bez śladu. Masz gwarantowane, że swymi domysłami nabawi się ostrej paranoi.

## Zmiana tempa

Zmiana tempa w opowieści jest świetną techniką, jednak przy tym dość trudna do zaadoptowania. Nie możesz dopuścić do tego, by gracze co chwila i na każdej sesji gry napotykali przerazające sytuacje. Nie tak działa horror. Groza staje się bardziej namacalna, kiedy dasz od niej graczom chwilę oddechu (nie można tu nie docenić techniki kontrastu).

Utrzymuj napięcie wtedy, gdy chcesz aby twoi gracze siedzieli jak na szpilkach, ale też zapewnij im chwilę, kiedy będą mogli odetchnąć i na powrót wygodnie się rozprzeć - a wtedy zaserwujesz im jeszcze większą dawkę niepewności. Upewnij się, czy takie chwile będą kontrastować z tym, co ma się wydarzyć; oko cyklonu, jak to się mówi. Sposób w jaki stopniujesz i rozładowujesz napięcie oraz dobre wyczuwanie czasu to podstawy dramatyzmu twojej opowieści. Napięcie jest jedynym elementem, nad którym powinieneś mieć absolutną władzę. Uwaga! Obserwuj, jak działa na twoich graczy.

Zmiane tempa można łatwo osiągnąć zmieniając przeciwników bohaterów z niesmiertelnych na śmiertelnych i na odwrót. Może raz stanie im na drodze jedynie tak drobna przeszkoda, jak policja, podczas gdy następnym razem będą się musieli zmierzyć z siłą potężniejszą od nich samych, np. głodnym Matuzalemem.

## Limit czasowy

Daj graczom limit czasowy. Jeśli w danym czasie nie zrobią „tego i tego”, wtedy „coś” się stanie (zwykle coś bardzo, bardzo złego). Gracze będą zmuszeni stać liczyć się z czasem, co tuż przed ostatecznym ukończeniem misji będzie ich doprowadzało do białej gorączki. Na dodatek możesz tak manipulować faktami, by byli przekonani, iż zadanie wciąż jeszcze nie jest ukończone i ciągle czegoś im brakuje, a czas zbliża się ku końcowi; dzięki temu zbyt szczęśliwi gracze nie zniweczą ci tej techniki. Jeśli zrobią coś wystarczająco dobrze, możesz po prostu uznać, że zwyciężyli, aby móc dalej kontynuować

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

### **Odwlekanie zwyciestwa**

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

### **Tajemnica**

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

### **Intryga**

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

### **Bezpieczne schronienie**

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

### **Skala detali**

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

## Gra na uczuciach

Zachecaj bohaterów do zawierania znajomości ze śmiertelnymi. To daje im szansę na odzyskanie nieco Człowieczeństwa. Kiedy gracz zacznie już darzyć jakims uczuciem tych wyjątkowych przyjaciół (powinieneś ich dobrze odegrać), zabij ich jednego po drugim. Nic nie czyni gracza na raz tak szalonym i tak zleknionym. Doskonałym sposobem jest wykreowanie postaci, która stanie się integralną częścią życia bohatera, jego uczuc, a kiedy to nastąpi, odkrycie w niej oblicza lajdaka. Tu mała uwaga, nie stwarzaj takich osób jedynie po to, aby przemienić je w szubrawców, kiedy tylko będzie ci to pasować. Kiedy gracze cie przejrza, będa mieli kiepskie zdanie o sadze. Powinieneś robić to niezwykle subtelnie, dając aluzje i wskazówki, które gracze pojma dopiero po fakcie.

## Wyższa szkoła narracji

*Skryte myśli człowieka wypełniają wszystkie rzeczy, święte, przekleste, czyste, brudne, mroczne i jasne, bez wstydu czy winy.*

- Thomas Hobbes

Ponizej znajdziesz kilka technik, za pomoca których bedziesz mogli tworzyć niezwykle efekty w swych opowiesciach. Potrzebujesz jednak do tego doświadczonych graczy, którzy skupiają swój wysilek na rzetelnym odgrywaniu rol, sa w tym naprawde dobrzy i nawet zdaja sobie sprawe z wykorzystanych technik. Musisz miec za soba nieco praktyki w roli Narratora, zanim spróbujesz posluzyc sie ktoras z tych technik. Wyjątkowo trudno jest je własciwie rozegrac, dlatego musza byc starannie zaplanowane, przeprowadzone z wdziakiem i finezja, aby okazaly sie skuteczne. Jesli posluzysz sie nimi własciwie, stworzysz opowiesc, ktorej twoi gracze nigdy nie zapomna.

- **Reminiscencje**

Reminiscencje sa sposobem na rozegranie scen z przeszlosci bohatera, pozwalajacym nadac nowa perspektywe obecnej opowiesci. Reminiscencje to jakby kolejna opowiesc o bohaterach, ktora opowiada sie rownolegle do opowiesci podstawowej. Mozesz ja opowiedziec wprost albo pozwolic graczom przyjac i odegrac role postaci takiej historii. Wymyślasz po prostu kolejna opowiesc, ktora bedzie rozgrywana na przemian z aktualna opowiescia Wampira, jako rodzaj interludium pomiedzy wiekszymi scenami. Jednak choc obie opowiesci moga nie laczyc sie czasem i przestrzenia, musi je wiazac wspolny temat, nastrój czy motyw. Kazda z tych opowiesci musi w jakis sposob oddawac znamienne cechy drugiej. Najlepiej osadzić w watku przeszlym zdarzenia, ktore w jakis sposob odbijaja sie na watku glownym opowiesci oryginalnej.

Reminiscencje moga byc krotkimi opowiaszkami, odnoszacymi sie do dzieciństwa (śmiertelnego) jednego z bohaterów. Gracz prowadzacy takiego bohatera sam odgrywa glowna role; inny gracz moze odgrywac jego najlepszego przyjaciela, inny jego siostrę, a pozostali rodzicow. W podstawowej opowiesci gracz poszukuje wampira-ojca swego bohatera i moze zdziwic sie, dlaczego kazesz mu odgrywac reminiscencje. Wkrotce jednak zrozumie, ze w tych reminiscencjach pojawia sie poszukiwany ojciec, obserwujacy z boku malego bohatera. W ten sposob dajesz graczowi wskazowki na temat ojca, a zarazem stworzyc z niego bardziej realna postac własnje poprzez umieszczenie go we wczesnych latach bohatera. Cokolwiek dzieki temu bohaterowie sie dowiedza, moze wyjasniac fakt, ze oto nagle bohater „przypomniat” sobie te czesc swego dzieciństwa, dawno juz zapomniana. Gracze moga nawet znalezc przyjemnosc w odgrywaniu reminiscencji i chciec stworzyc z tego odrebna sage.

- **Watek rownolegly**

Watek rownolegly, bardziej nawet niz reminiscencje, rozgrywa sie jako druga opowiesc rownolegla do pierwotnej. Toczy sie w tym samym czasie, co glowny watek fabuly. Oba watki zaczynaja sie jako odrebne i pozornie ze soba nie zwiazane ciagi wydarzen, ktore ostatecznie zblizaja sie i ze soba krzyzuja.

Watek rownolegly moze przedstawiac jadaca przez gory na wakacje rodzine; grupe

studentów, którym nawalił samochód i są teraz zmuszeni nocować w opuszczonym dworcu; albo nawet grupę Sabatników, knujących plany zabicia bohaterów. Po prostu każ graczom wykreować dodatkowe postacie na początku opowieści, a następnie przeskakuj z jednego wątku do drugiego przez całą sesję gry, zawsze przerywając w decydującym momencie, pełnym napięcia.

Powinieneś rozwiązywać wątek równoległy dopiero pod koniec sesji - opóźniając zgubę studentów do czasu, kiedy główni bohaterowie - wampiry sami nie wejdą do domu (już nie opuszczonego). W jakiś sposób wątek poboczny skupia się na głównym, umacniając go przez wspólny motyw.

- **Przeczcucia**

Posługując się dyscypliną Nadwrażliwości możesz przewidzieć przyszłość. Przygotuj kilka jednoaktówek i odegraj je przed graczami, pewnie korzystając z pomocy jednego czy dwóch z nich. Jeśli masz czas, napisz scenariusz, zrób odbitki i wręcz je graczom wyprzedzając czas przewidzianych zdarzeń, a będzie to jeszcze bardziej dramatyczne. Bardzo trudno jest właściwie posłużyć się przeczcuciem, jako zapowiedzią zdarzeń przyszłych, lecz na pewno robi to wielkie wrażenie.

Najprostszym sposobem wykorzystania przeczcuc jest opisanie czegoś naprawdę nieprzyjemnego - gracze zdenerwują się na samą myśl tego, co ich czeka, i być może sami mimowolnie będą ku temu zmierzać.

- **Sceny oniryczne**

Niech twoi gracze zagrają we śnie jednego z bohaterów lub może nawet jednego z głównych przeciwników ich kategorii. Niekoniecznie muszą przy tym wiedzieć, w czym znaleźli się śnie. Technika rozgrywania jest podobna do tej, stosowanej przy wątku równoległym czy reminiscencjach. Jest wiele powodów, dla których możesz rozgrywać sny, lecz najważniejszy z nich to danie graczom możliwości skupienia się na głębi osobowości ich bohaterów. Światem snu rządzą całkowicie odmienne zasady i prawa niż światem rzeczywistym. Wyobrażenia i motywy znalezione wewnątrz snu są niezwykle ważne.

W sekwencjach onirycznych gracze mogą rozgrywać swe największe porażki - ciągle i ciągle, aż odniosą sukces. Albo niech szukają „Talizmanu”, obiektu, którego naprawdę nie ma, aby spróbowali określić, czego naprawdę szukają w rzeczywistości.

Bohaterowie o odpowiedniej mocy (jak Nadwrażliwość 4+) mogą być zdolni wchodzić w sny innych postaci; w ten sposób mogą nawet wejść w obłąkaną psychikę swych największych wrogów. Wyobraź sobie jak to jest - być uwięzionym w umyśle szalenca! Sny stają się bardzo istotne w wędrowce do Golcondy, a na końcowy rytuał, znany jako Wytchnienie, składa się oniryczny taniec, który wymaga od bohatera prawdziwej nieprzeciętności.

- **Symbolizm**

Zastępowanie znaczenia rzeczy innym znaczeniem jest starożytna technika literacka. Zdumiewające, jak bardzo znaczące symbole wpływają na opowieść. Symbolizm jest w literaturze horroru szczególnie ważny, jako że potwory (takie jak wampiry) często symbolizują ludzkie lęki. Spróbuj ocenić, co niepokoi osobowość graczy. Jakie są ich lęki, potrzeby, miłości? Następnie przedstaw je symbolicznie w opowieści. Prawie zawsze będzie to przejmujące (i czasem nieprzyjemne) doświadczenie. Jeśli prawidłowo posłużysz się techniką symbolizmu, pomoże ci to stworzyć opowieści najlepsze z możliwych.

## **Akcja na żywo**

*Życie na widoku, w uniwersalnym śnie,  
Dla tych którzy pragną udawać i tych co pragną być,  
Musisz odłożyć alienację, znaleźć fascynację  
Prawdziwa relacje, zasadniczy motyw.  
- Rush, „Limelight”*

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

Zwykle w grach fabularnych gracze opisują, co ich bohaterowie robią i mówią - lecz podczas akcji na żywo gracze robią to, co robią ich bohaterowie i mówią to, co oni mówią (do pewnych granic). Mogą wstać, przejść się dookoła, podnieść list, podać rękę na przywitanie lub podejść do okna, aby zobaczyć, co się dzieje. Oczywiście wyobraźnia stale pracuje, a Narrator wciąż może przerwać akcję, aby opisać jakies obiekty czy wyjątkową sytuację.

Podczas akcji na żywo nie używa się kostek. Po prostu wszystko jest odgrywane właśnie na żywo. Kostki zastępuje teraz świece, peleryny i laseczki. To Narrator będzie określał, jak inne postacie reagują na graczy i na ile dobrze udało się bohaterom wykonać niektóre mechaniczne czynności, jak np. otwieranie wytrychem zamka, bazując na ogólnej idei Cech bohaterów.

Czasami ty, jako Narrator, będziesz potrzebował Pierwszego Oficera, czyli kogoś, kto pomoże ci odegrać rolę bohaterów niezależnych. Ponieważ akcja na żywo jest taka otwarta i bezpośrednia, może ci sprawiać trudność ciągła zmiana ról. Dzięki Pierwszemu Oficerowi nie będziesz musiał robić tego tak często. System Live-Action oferuje wiele możliwości aktorskich, które znacznie zyskują, kiedy dwóch ludzi wchodzi ze sobą w interakcję, odgrywając dwóch bohaterów niezależnych (spróbuj pogadać ze sobą, kiedy odgrywasz dwie role na raz - to nie takie łatwe). Dynamiczna interakcja ukazuje te dwie postacie jako dwie różne jednostki, a nie wariacje tego samego głosu.

Pierwszy Oficer musi być zaznajomiony z opowieścią, aby nie popełniał gaf podczas improwizowanych działań bohatera, którego odgrywa. Pierwszy Oficer może być graczem, który nie jest już członkiem koterii lub przyjacielem Narratora, wprowadzonym w zasady, albo też członkiem grupy, który pełni te funkcje stale.

Dla rozegrania szczególnie ważnej sceny na żywo będziesz czasem potrzebował kilku Pierwszych Oficerów, aby wcieliłi się w role wszystkich postaci tej sceny. Czasami nawet może być więcej Pierwszych Oficerów niż obecnych jest graczy - taka sesja gry powinna być wręcz znakomita.

Kiedy wybierasz sobie lub swoim Pierwszym Oficerom rolę do odegrania, spróbuj to tak zaaranżować, abyś i ty, i oni odgrywali postacie, które odpowiadają waszym indywidualnym stylom gry i gustom. Dla przykładu, jeśli Pierwszy Oficer jest świetny w odgrywaniu nadętych bufonów, stwórz postać, która pozwoli mu wykazać się pełnią jego umiejętności. Ty sam powinieneś odgrywać najpotężniejszych, centralnych bohaterów, abyś mógł łatwo kierować tempem gry i dopasowywać fabule do sytuacji, kiedy tego wymaga.

## Zasady

Jest kilka podstawowych zasad, których musisz przestrzegać, aby być pewnym, że wszystko w akcji na żywo przebiega gładko i bezpiecznie. Zasady te muszą być przestrzegane, jeśli zamierzasz przeprowadzić jakąkolwiek akcję na żywo. Priorytetowa sprawa jest zawsze bezpieczeństwo.

- **Nie dotykaj:**  
Gracze nigdy nie wolno uderzać ani łapać innych członków grupy. Nie można rozgrywać żadnego rodzaju walki - to jedyne, co powinny rozsądzać kostki. System Live-Action Wampira polega na rozmawianiu, a nie biciu się.
- **Zadnej broni:**  
Nie wolno używać rekwizytów spełniających swe zdanie dopiero wtedy, kiedy dotyka się nimi innego gracza. Nie wolno nawet trzymać w ręce zadnej prawdziwej broni jakiegokolwiek rodzaju, przez cały czas rozgrywania akcji na żywo. Można używać tylko pistoletów - zabawek, które łatwo rozpoznać jako zabawki (np. pistolety na wodę), ale zasada „nie dotykaj” nadal obowiązuje.
- **Graj w domu:**  
Graj w swoim własnym domu czy innym prywatnym miejscu, gdzie gra normalnie ma miejsce. Upewnij się, że wszyscy w pobliżu wiedzą, co się dzieje. Nigdy nie odgrywaj akcji na żywo tam, gdzie mogłoby to zdziwić lub przerazić ludzi.

- **Wiedz, kiedy przestac:**  
Kiedy Narrator oznajmi koniec, wszystkie działania muszą być natychmiastowo przerwane. Nawet podczas akcji na żywo (zwłaszcza podczas niej) Narrator ma ostatnie słowo.

### Atmosfera

Zanim przyjdą gracze, pomyśl o atmosferze miejsca, w którym będzie toczyć się gra.

- Jeśli to możliwe, graj tylko wieczorami. Dzień nie jest odpowiednią porą dla Wampira.
- Spróbuj wyeliminować górne oświetlenie; zbyt przypomina słońce. Niech palą się tylko lampy stolikowej lub świece. Na ile to możliwe, postaraj się, by nie było to światło bezpośrednie.
- Dla Wampira idealnie nadają się świece; żadna sesja gry nie powinna się bez nich odbyć; ale bądź ostrożny z ogniem.
- Rozwiesz czarne koronki lub jakąś inną, ciemną tkaninę na ścianach, aby zmienić wygląd pokoju, który normalnie wyglądałby zbyt swojsko. Dobrze by było, gdyby gracze poczuli się w nim tak, jakby znajdowali się gdzieś indziej.
- Puszcz muzykę, która uzupełni nastrój. Niech będzie to muzyka klasyczna, kiedy chcesz wprowadzić wyrafinowany i subtelny nastrój, głośny punk, jeśli bohaterowie odwiedzają nocny klub albo nawet folk, kiedy rozmawiają z prawdziwymi wiesniakami. Niepokojąca muzyka zawsze jest na miejscu. Kontrast w stylach muzyki może być najlepszym sposobem wywołania uczucia wewnętrznego dysonansu.

### Rekwizyty

Rekwizyty są prawdziwymi przedmiotami, które reprezentują podobne przedmioty, wykorzystywane lub znajdowane przez bohaterów. Najlepszym przykładem jest to, co powszechnie nazywamy „pomocami gracza”. To przedmioty takie jak listy, obrazy, narysowane od ręcznie mapy i inne przedmioty, które zwykle zawierają publikowane przygody; są one wycinane i wręczane graczom, kiedy bohaterowie odnajdą „prawdziwe” ich odpowiedniki. Takimi przedmiotami mogą być również dobrze płaszcze, laseczki o srebrnych główkach lub cokolwiek innego, co tylko zechcesz.

Rekwizyty wnoszą do opowieści odrobinę realizmu, tym bardziej że gracze nie tylko się wypowiadają, ale i wykonują czynności swych bohaterów. Rekwizyty najczęściej są wykorzystywane podczas akcji na żywo, ale przydają się też w każdej chwili gry.

Rekwizyty są przede wszystkim sprawą gustu. Każda grupa preferuje swój własny styl i nie można mówić, czy jest on zły czy dobry - jak długo wszyscy się świetnie bawią, spełniasz swoją rolę znakomicie. Rekwizyty są też doskonałym sposobem wciągnięcia ludzi w opowieść.

Poniżej znajdziesz kilka propozycji rekwizytów, którymi możesz się później posłużyć:

- świeca w kształcie czaszki
- Niby-prawdziwa starożytna mapa
- Niby-prawdziwy zwoj - manuskrypt
- Księgi, zwłaszcza pachnące steczlizna
- Kapelusze
- Płaszcz
- Drewniany kolek
- Laseczka
- Cygara

### Co należy robić, a czego robić nie należy

*Zycie zwierzyło mi się z tak wielu historii, że będę je musiał powtórzyć*

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

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

Nalezy:

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

Nie nalezy:

- **Nie odbieraj bohaterom swobody dzialania:**  
Gracze zawsze usilnie strzeza swego prawa do wolnosc i swobody dzialania swoich bohaterow. Pragna dokonywac prawdziwych wyborow i miec pelna wolnosc wyboru tego, jak zachowaja sie ich bohaterowie. Jesli potrzebują czuć, że jak robią coś głupiego, to zostaną ukarani, nie powinienes dopuscic do tego, aby myśleli, że ukarzesz ich za jakiś dobry pomysł tylko dlatego, bo go nie przewidziałes.
- **Nie zmuszaj bohaterow do gry według zaplanowanej fabuly:**  
Bohaterowie Wampira muszą mieć własne motywacje. Nie mozesz ich tak po prostu wkleic w ramy swojej opowiesci. Musisz plesc opowiesc wokol nich i pozwolic im wlaczyc sie w ten akt stworczy, według ich własnego tempa. Czesto oznacza to, że musisz tworzyć opowiesc w jej trakcie, uzupełniając każdą scene i wkładając wiele wysiłku w improwizacje. To trudne, ale satysfakcjonujące.
- **Nie dopusc, by los rzadzil fabula:**

Bohaterowie powinni wygrywać dzięki swym umiejętnościom i pomysłowości, nie zaś za sprawą bezmyślnych rzutów kostkami. Staraj się za każdym razem wyróżniać doświadczenie i Cechy ich bohaterów. Automatyczne sukcesy są wspaniałym sposobem na podkreślenie ich rangi.

- **Nie popadaj w stereotypy:**

Choć będziesz posługiwał się stereotypami dość regularnie, zawsze powinienś próbować je ze sobą mieszać i zmieniać. Stereotypy stanowią dla Narratora wspaniałe narzędzia, gdyż pozwalają szybko przedstawić określoną postać lub sytuację. Włóż stereotyp w opowieść, graj nim stereotypowo przez większą część opowieści (denerwując tym graczy), a na koniec, blisko rozwiązania odwróć wszystko do góry nogami, łamiąc i odrzucając stereotypy. Ekstremalnym przykładem może być zły bandyta, który może okazać się twardogłowym Nosferatu, równie bardzo lekającym się bohaterem, jak oniego. Może okazać się to całkiem skuteczne, a na dodatek przyjemne i kształcące.

- **Nie ignoruj Cech bohaterów:**

Należy uważać na Cechy bohaterów, zwłaszcza na ich słabości, jak Oblakanie, o których gracze nader często „zapominają”. Niektóre Cechy, na które zwykle nie zwracasz uwagi, mogą nagle okazać się istotne dla opowieści i pomieszać ci szyki, odzierając fabułę z konsekwencji i realizmu. Bardzo istotne jest, abyś dobrze zdawał sobie sprawę z tego, kim i czym są bohaterowie. Dla przykładu, bohaterów zaskoczyła pułapka, więc rzucasz kostkami i zaczynasz opisywać obrażenia tylko po to, aby jeden z graczy powiedział - „Mój bohater ma Nadwrażliwość. Wiem, jeśli wyczuł jakieś niebezpieczeństwo!” Nawet jeśli rzut mu się nie powiedzie, zniszczy przez to napięcie i zburzy ci opowieść. Przyjrzyj się uważnie bohaterom, zanim rozpocznie się gra i wynotuj sobie to, co powinienś pamiętać.

## Księga Nod

Mówi się, że najwcześniejsza historia Rodziny jest spisana w legendarnej Księdze Nod. Jej tytuł pochodzi od nazwy ziemi leżącej na wschód od Edenu, gdzie po raz pierwszy zawędrował Kain. Jest kroniką burzliwych narodzin rodów i wyjaśnia pochodzenie Jyhad.

*Na początku był Kain.  
Kain, który zabił brata w gniewie.  
Kain, który wygnany został.  
Kain, który przeklęty został po wsze czasy nieśmiertelnością.  
Kain, który przeklęty został krwią pragnieniem.  
I z Kaina my wszyscy jesteśmy,  
On naszym Praojcem.*

*Wiek cały w samotności spędził,  
Opuszczony i cierpiący,  
Sam przez cały eon.  
Az utopił smutek we wspomnieniach  
I powrócił do świata śmiertelnych,  
Ziemi brata swego i dzieci jego.  
Powrócił i przyjęty został.  
Lud ujrzal jego moc i uwierzył w niego,  
Obwołując Królem swego Miasta ogromnego,  
Pierwszego Miasta, zwanego Enoch.*

*Choć stał się władcą meznego narodu, wciąż był sam,  
Nie było nikogo takiego jak on i smutek ogarnął go znowu.  
Wtedy popełnił kolejny ciężki grzech, tworząc Potomków,  
A było ich tylko trzech.  
Lecz oni też dali Potomstwo, wnuki jego,*

*I Kain wówczas rzekł „Koniec tej zbrodni. Nie wolno już więcej.”  
A słowo Kaina prawem było i słuchał się go własny Rod.*

*Miasto stało przez wiele stuleci  
I stało się centrum mocarnego Imperium.  
Lecz nadszedł Potop i zmył cały świat.  
Miasto zniszczone,  
A lud jego wraz z nim.*

*I znow Kainem zawiadnęła rozpacz i znow został sam,  
Jak porzucony wśród stepów pies.  
I opuścił swe Dzieci w ich losie.  
Przyszli do niego z błaganiami, by wrócił  
I pomógł na nowo zbudować Miasto.  
Lecz on z nimi nie poszedł,  
Mówiąc, że Potop był kara zesłana  
Za jego powrót do świata życia  
I obalenie jedyne Prawa.*

*Tedy więc wrócili sami na śmiertelnych dziedzinie  
I obwołali się nowymi władcami.  
A każdy stworzył własny Rod  
Na chwale Praojca Kaina.  
Lecz brakło im jego mądrości i opanowania.  
I oto nastąpiła wielka wojna -  
Powstali Starsi przeciw swym Dzieciom  
A Dzieci zabiły rodziców.*

*Buntownicy wzniesli nowe miasto  
I sprowadzili doń trzynastę plemion.  
Piękne to było miasto, a ludzie składali im cześć jak bogom.  
Stworzyli więc własnych Potomków,  
Czwarte Pokolenie Kainitów.*

*Lecz żyli w lęku przed Jyhad  
I zabronili własnym Dzieciom  
Stwarzać innych swego rodzaju.  
To prawo Starsi zastrzegli sobie.  
Dziecko nieprawie łapano i zabijano,  
A jego Ojca wraz z nim.*

*Choć miasto było tak wielkie jak Kaina, w końcu dosięgnął je czas.  
Jak wszystko co żywe, wolno zaczęło umierać.  
Bogowie zrazu nie dojrżeli prawdy,  
A gdy się spostrzegli, było za późno.  
Miasto zniszczone, ich władza wygasła.  
Uchodzić musieli, ich Potomstwo wraz z nimi.  
Lecz wielu zabito w ucieczce, bo stali się słabi.  
Ich autorytet upadł i wszyscy już mogli zakładać Rody.  
I wkrótce rozrosła się nowa Rodzina,  
Rządzić czterema Światami stronami.*

*Lecz to nie koniec.  
Czas płynął, rosła Rodzina, aż stała się nazbyt wielka*

*I tedy przyszła kolejna wojna.  
Starsi już wcześniej głęboko się skryli,  
Ostrożni, przedwieczna pamiętając wojnę.  
Ale ich Dzieci miały już własne miasta i Rody,  
Które zmyła wielka fala wojny.  
Wojna była tak wielka, że nikt nie przetrwał z tego Pokolenia  
Aby móc opowiadać o sobie.  
Na zgubę szły śmiertelnych zastępy  
Fala za falą na wsze strony świata  
By burzyć i palić miasta Rodziny.  
Wierzyli śmiertelni, że własne toczą wojny,  
Lecz dla nas to swoją krew rozlewali.*

*Gdy wojna ustala,  
Każdy z Rodziny skrył się przed innym  
I przed ludźmi, co zewsząd nas otoczyli.  
W ukryciu po dziś dzień pozostajemy,  
Bowiem Jyhad ciągle trwa.*

\*\*\*\*\*

## **K**SIEGA DRUGA: PRZEMIENIENIE

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

*Glod odbija sie intensywnym bolem po kazdym kroku.*

*Zaraz. Zaraz bede potrzebował krwi.*

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

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

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

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

*Ja jestem teraz smiercia, pozeraczem dusz.*

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

*NIE!*

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

*Znow jestem sam.*

\*\*\*\*\*

## **ROZDZIAL CZWARTY:**

### **ZASADY**

*Mitologia oddaje ksztalty, przez ktore bezksztaltny ksztalt ksztaltow moze byc poznany.*

**- Joseph Campbell**

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

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

### **Czas**

*Czas jest ruchomym odbiciem rzeczywistości.*

**- Platon**

Pierwsze, co musisz poznać, to jaki sposób upływa w Wampirze czas. Jest pięć różnych jednostek czasowych, od najmniejszej do największej, w której się zawierają wszystkie pozostałe.

- **Tura**  
Samodzielna jednostka sceny, mieszcząca się w przedziale od trzech sekund do trzech minut. Tura to czas wystarczający na podjęcie jednej akcji (opis akcji dalej).
- **Scena**  
Samodzielna jednostka czasowa, złożona z akcji i rozgrywki, które dzieją się w jednym miejscu. Scena składa się z różnej ilości tur (tytu, ilu potrzeba do jej ukończenia). Może być też wypełniona sama gra aktorska graczy, co nie wymaga stosowania tur.
- **Akt**  
Samodzielna, niezależna część opowieści, prawie zawsze odgrywana na jednej sesji gry. Składa się z pewnej liczby scen, powiązanych ze sobą następstwem czasu.
- **Opowieść**  
Całkowita historia, wraz z wprowadzeniem, rozwinięciem i punktem kulminacyjnym, na co zwykle potrzeba kilka aktów.
- **Saga**  
Cała seria opowieści, powiązanych ze sobą życiem bohaterów oraz przypuszczalnie też szeroko pojmowanym tematem i wątkiem. To po prostu nieustanna opowieść, tworzona przez ciebie wspólnie z graczami.

## **Akcja**

Gracze mówią i prowadzą rozmowy za swoich bohaterów, ale także podejmują akcje, czyli wykonują różne działania, które opisują Narratorowi. Akcja może być każde działanie, od przeskakiwania urwiska, po oglądanie się za siebie, aby sprawdzić, czy nikt nas nie śledzi.

Gracze mówią Narratorowi, co ich bohaterowie robią i szczegółowo opisują, w jaki sposób to robią.

Wiele akcji przeprowadza się automatycznie, np. kiedy gracz mówi Narratorowi, że jego bohater przechodzi na drugą stronę ulicy w kierunku magazynu. Narrator musi wtedy dbać jedynie o to, gdzie bohater się aktualnie znajduje i co robi. Jednak niektóre akcje wymagają rzutu kostkami, który określi ich sukces lub niepowodzenie.

## **Kostki**

*I gra nigdy się nie kończy, kiedy cały świat zależy  
Od wyciągnięcia szczęśliwej karty.*

**- „Szczęśliwa karta” Alan Parsons Project**

Życie nieustannie składa się z szans. Szansy, że wygrasz na loterii, szansy, że sprawdzi cię urząd podatkowy, szansy, że zginiesz w katastrofie lotniczej. Szanse odgrywają również swoją rolę w Wampirze. Tyle, że tu musisz posłużyć się kostkami, aby zastąpić Los.

Mechanika gry systemu Wampira opiera się na kostkach dziesięciosiecznych, które możesz kupić prawie w każdym sklepie RPG. Jeśli jesteś Narratorem, potrzebujesz więcej takich kostek, przynajmniej 10, wszystkie dla siebie. Gracze również potrzebują kostek, ale mogą się nimi dzielić między sobą.

Ilekroć powodzenie akcji nie jest pewne lub Narrator sądzi, że istnieje szansa porażki, należy rzucić kostkami. To daje bohaterowi możliwość wykazania się jego silnymi i słabymi punktami, co ujawnia ręką prawdziwej natury bohatera jego graczowi i pozostałym.

## **Wartość Cech**

Bohatera opisują jego Cechy - wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejętności, które posiada. Cechy podlegają stopniowaniu i definiuje je ich wartość; każda Cecha przyjmuje wartość od 1 do 5, co mówi nam, jak dobry jest bohater w danej Cezie. Wartość 1 jest nędzna, natomiast 5 - doskonała. Ta skala od jednego do pięciu przypomina „gwiazdkowy” system opisujący kategorie filmu czy restauracji.

Powinieneś wiedzieć, że normalna ludzka wartość klasyfikuje się od jednego do trzech, gdzie dwa jest przeciętne. Oczywiście wyjątkowi ludzie mogą osiągać wartość Cechy cztery (wybitna) lub pięć (doskonała) czy nawet zero (co jest wyjątkowo rzadkie, ale spotykane).

<b>Cecha:</b>	<b>Wartość:</b>
x	Dno
*	Nędzna
**	Przeciętne
***	Dobra
****	Wybitna
*****	Doskonała

Za każdą jednostkę wartości określonej Cechy twojego bohatera przysługuje ci jeden rzut kostką. Tak więc, jeśli twoja Siła ma wartość 4 jednostek, możesz rzucić czterema kostkami. Jeśli zaś masz 1 jednostkę Percepcji, wolno ci rzucić tylko jedną kostką. Jednak prawie nigdy nie rzucaś kostkami według wartości Atrybutów, które definiują twoje wewnętrzne możliwości. Zwykle sumujesz liczbę kostek, dodając wartość Atrybutu do wartości Zdolności - czyli wrodzonych możliwości i umiejętności wyuczonych.

Tak więc, Narrator może poprosić gracza o rzut kostkami, by sprawdzić, czy jego bohater zauważył sunący za nim wóz patrolowy. Prosi, by wykonał rzut na Percepcję + Czujność - czyli Atrybut + Zdolność. Gracz bierze do ręki tyle kostek, ile jednostek wartości ma jego Percepcja, a następnie dodaje do nich kostki przysługujące za Czujność. Na koniec rzuca na raz wszystkimi kostkami - tyle, ile wynosi suma jednostek wartości obu wymienionych Cech - Atrybutu i Zdolności.

Te wszystkie kostki nazywane są Sumą, która określa całkowitą liczbę kostek, którymi można rzucić w jednej turze - zwykle wykorzystując całość na wykonanie pojedynczej akcji lub dowolnie dzieląc Sumę między kilka różnych akcji. Prawie zawsze rzucaś tylko na stałą wartość Cech (oznaczana na Karcie koleczkami), a nie aktualną (kwadraciki).

Jest wiele akcji, które nie wymagają rzutu na określoną Zdolność, a nawet nie mają sobie przypisaną, np. kiedy próbujesz wywazać drzwi. W takich wypadkach należy posłużyć się jedynie Atrybutem, rzucając tyle kostkami, ile wynosi wartość tego Atrybutu - dla ww. akcji będzie to Siła.

Absolutnie nie ma takiej sytuacji, kiedy łączy się w Sumę więcej niż dwie Cechy. Natomiast korzysta się tylko z jednej Cechy, jeśli ma ona potencjalną wartość 10 (jak Człowieczeństwo i Siła Woli). Ogólnie rzecz biorąc, niemożliwe jest, aby normalna ludzka istota mogła zbierać więcej niż 10 kostek w Sumie (choć z wampirami to całkiem inna historia).

## Trudność

*Czestokroc, aby udało im się nas zranic,  
Narzędzia ciemności mówią na prawdę;  
Zdobywają nas słodkimi frazesami, by zdradzić  
Wedle najgłębszej Konsekwencji.  
- Szekspir, „Makbet”*

Teraz potrafisz już określić, do czego potrzebny ci rzut kostkami. Narrator podaje ci stopień trudności, który wyznacza liczbę oczek na kostce, jaką powinieneś uzyskać w rzucie, aby zamierzona akcja powiodła się. Trudność stopniuje się w granicach od 2 do 10. Musisz wyrzucić przynajmniej na jednej kostce liczbę oczek równą lub większą od wyznaczonego stopnia trudności, aby akcja powiodła się. Kiedy ci się to uda, nazywane jest to sukcesem. Jeśli stopień trudności wynosi 6, a ty rzuciłeś: 2, 3, 6, 5 i 9, odniosłeś dwa sukcesy. Choć wystarczy ci tylko jeden sukces, aby podjęta akcja powiodła się, im więcej będziesz miał sukcesów, tym lepiej ją wykonałeś. Tylko jeden uzyskany sukces jest nazywany marginalnym sukcesem, podczas gdy trzy oznaczają pełny sukces, a pięć - najlepszy z możliwych.

<b>Stopień trudności:</b>	<b>Akcja:</b>
3	łatwa
4	rutynowa
5	standardowa
6	wyzwanie
7	trudna
8	wyjątkowo trudna

<b>Liczba sukcesów:</b>	<b>Sukces:</b>
Jeden	marginalny
Dwa	przeciętny
Trzy	pełny
Cztery	wybitny
Piec	fenomenalny

Jak pewnie zauważyłeś, im niższy jest stopień trudności, tym łatwiej zdobyć sukcesy, a im wyższy, tym trudniej. Narrator wyznacza wysoki stopień trudności, kiedy akcja, której się podejmujesz, jest trudna, ale może też pozwolić ci coś wykonać automatycznie (bo masz akurat wysokie Atrybuty i Zdolności) lub podać niski stopień trudności, jeśli zadanie jest wyjątkowo łatwe.

Choc nie zostało to wyszczególnione powyżej, Narrator może także wyznaczyć stopień trudności równy 2 lub 10. Jednak prawie nigdy się z nich nie korzysta. Stopień trudności 2 jest tak banalnie łatwy do pokonania, że równie dobrze mogłbyś pozwolić graczowi automatycznie odnieść sukces, niż marnować czas na rzut. Stopień 10 jest z kolei tak trudny, że jest prawie jednoznaczny z pechem (opis dalej), bez względu na to, iloma kostkami rzuca gracz. Stopień 10 jest w zasadzie niemożliwy do pokonania. Kiedy czasem decydujesz się na wyznaczenie stopnia trudności 10, bądź pewny, że zdajesz sobie sprawę, jak nieprawdopodobna staje się szansa sukcesu. Jeśli gracz kiedykolwiek wyrzuci dziesiątkę, automatycznie oznacza ona sukces, nie ważne czego.

Jeśli Narrator nie powie inaczej, stopień trudności dla każdej akcji zawsze jest równy 6. To standardowy stopień trudności.

### Reguła jedyńki

Jest jeszcze ostatnia rzecz, jeśli chodzi o rzuty kostkami; mowa o „regule jedyńki”. Ilekroć wypadnie jedno oczko - jedyńka, neguje ona sukces. Po prostu odkładasz kostkę z sukcesem i kostkę z jedyńką, i w ogóle nie bierzesz ich pod uwagę. Jeśli wypadnie więcej jedynek niż sukcesów, jesteś w kłopotach; zachodzi wtedy coś, co nazywa się pechem. Na pech nie wliczają się jedyńki, które zbijają sukcesy, ale jeśli pozostanie choćby jedna jedyńka - wtedy pech!

Jedna czy pięć uzyskanych jedynek nie robi różnicy, oznacza zawsze to samo; okoliczności związane z pechowym zadaniem determinują, czy będzie to prawdziwe nieszczęście czy tylko drobny wypadek. Jeśli nie ma żadnych jedynek czy sukcesów, akcja po prostu nie powiodła się.

### Automatyczny sukces

Nie musisz rzucać kostkami stale, jak to ma miejsce w innych grach fabularnych. Wampir posiada bardzo prosty system automatycznego sukcesu, dzięki któremu gracze nie muszą rzucać kostkami, kiedy ich bohaterowie wykonują akcje we śnie.

Wygląda to tak: jeśli liczba kostek w Sumie jest równa lub większa niż stopień trudności, wtedy zachodzi automatyczny sukces. Jest on ekwiwalentem tylko jednego sukcesu, dlatego czasem gracze wola rzucać kostkami, mając nadzieję na więcej sukcesów. W wypadku bardzo łatwych i często powtarzanych akcji system automatycznego sukcesu pozwala zaoszczędzić trochę czasu.

Zasada automatycznego sukcesu może całkowicie wyeliminować rzuty kostkami, co przydaje się w akcji na żywo. W takich sytuacjach automatyczny sukces nie jest kwestią wyboru. Albo jesteś na tyle dobry, że uda ci się coś zrobić, albo nie. To bardzo proste, ale zabawa w Policjantów i Złodziei też była

prosta i podobała nam się. Najważniejsza była opowieść, zasady się nie liczyły.

Ten prosty system ma jeszcze pewną zaletę, dzięki której nie jest taki czarno-biały. Można zużyć punkt Siły Woli, aby uzyskać automatyczny sukces. Nie będziesz z tego korzystał zbyt często, jednak w niektórych akcjach bardzo się to przydaje. Oczywiście, Siła Woli pozwala na uzyskanie tylko jednego sukcesu i nie pomoże, jeśli potrzeba ich więcej.

Kiedy gramy, zwykle korzystamy z kombinacji zwykłych rzutów i automatycznych sukcesów. Podczas większości scen - zwłaszcza kiedy zajdziemy głęboko w opowieść - w ogóle nie korzystamy z kostek, preferując nieustanną grę. Jednak kiedy popadniemy w trend „rozgrywania gry”, a nie „budowania opowieści”, posługujemy się kostkami dosyć często i wprowadzamy do zasad wiele komplikacji.

## Komplikacje

Mozesz szybko zauważyć, że całkiem łatwo jest zdobyć jeden sukces, nawet przy rzucie tylko jedną lub dwoma kostkami. Masz aż 75% szansę na marginalny sukces, kiedy rzucasz tylko dwoma kostkami na stopień trudności 6. Wygląda to banalnie, jednak jest wiele sposobów na skomplikowanie tej sprawy, niektóre z nich opisaliśmy poniżej. W wypadku trup, które zaszły już daleko w grze aktorskiej, proste rzuty i automatyczne sukcesy wystarczą. Ogólnie rzecz biorąc, korzysta się z komplikacji, kiedy gracz lub Narrator chce zrobić przerwę w grze aktorskiej, chce uzyskać realistyczny efekt lub kiedy chce gra wydłużyć scenę. Komplikacje mogą dodać opowieści nieco dramatyzmu oraz oddać głębie namietności i skupienia w oczekiwaniu na rezultat.

Określone systemy komplikacji zostały całkowicie omówione w rozdziale „Drama”. Natomiast poniżej opisaliśmy podstawowe komplikacje wykorzystywane w Wampirze.

## Złożona akcja

Czasami, aby wszystko się powiodło, musisz zdobyć więcej niż jeden sukces - musisz zebrać trzy lub siedem czy nawet 20 sukcesów (w rzadkich przypadkach). Kiedy potrzebujesz tylko jednego sukcesu do wykonania akcji, nazywa się to prostą akcją. Złożone akcje nie należą do rzadkości, jakkolwiek w przeważającej większości mamy do czynienia z akcjami prostymi.

W złożonej akcji musisz wykonać wiele rzutów w ciągu kolejnych tur, aby zebrać wystarczającą do powodzenia ilość sukcesów. Dla przykładu, twój bohater wspina się na drzewo, a Narrator ogłasza, że wejdzie na wierzchołek, kiedy uzbierasz siedem sukcesów. Ostatecznie bohater wejdzie na najwyższą gałąź, jednak im więcej razy gracz musi rzucać, tym więcej ma szans na pecha i upadek. Jeśli bohater musi zleźć z drzewa, które się pali, ilość czasu jaka mu to zabierze, jest sprawą najwyższej wagi.

Podczas wykonywania złożonej akcji próbujesz zbierać sukcesy tak długo, ile tur czasu chcesz na to poświęcić, albo do chwili, kiedy nie uda ci się wyrzucić ani jednego sukcesu. Jeśli będziesz miał pecha, możesz zaczynać wszystko od początku, od nowa zbierając sukcesy. Narrator może w ogóle zabronić bohaterowi powtarzania akcji.

Ze względu na dramatyczny efekt, jaki złożone akcje zapewniają opowieści, są dosyć często stosowane w systemach opisanych w rozdziale „Drama”. Jednak ten typ akcji jest dużo bardziej skomplikowany niż prosta akcja i nie powinien być zbyt często stosowany w samym środku intensywnej gry aktorskiej. To Narrator decyduje, jaki typ akcji obrac. Nieco doświadczenia nauczy cię, kiedy stosować te zasady.

## Kontrakcja

Czasami wykonujesz akcje przeciwko akcji innego bohatera. Obaj wykonujecie rzuty, z trudnością określoną przez jakas Ceche swego przeciwnika; wygrywa ten, kto zdobędzie więcej sukcesów. Jednak powodzenie zależy od ilości sukcesów, które przewyższają sukcesy przeciwnika. Jego sukcesy negują twoje, podobnie jak jedynki. Dlatego w kontrakcji dosyć trudno jest uzyskać dodatkowy sukces i zdarza się to rzadko. Nawet jeśli przeciwnik nie może cię pokonać, może zepsuć efekt twoich wysiłków. W wypadku złożonej kontrakcji, jeden z przeciwników musi uzbierać odpowiednią ilość sukcesów, aby zwyciężyć. Każdy sukces powyżej wyrzuconych sukcesów przeciwnika, liczonych w jednej turze, wlicza się w całkowitą liczbę wymaganą sukcesów. Zwycięza ten, kto pierwszy zdobędzie wyznaczoną liczbę

sukcesow.

## Dzialanie zespolowe

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

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

Przedstawiona ponizej tabelka powinna wyjasnic wszystkie nieporozumienia na tle roznych typow rzutow.

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

## Zlota zasada

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

## Sprobuj

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

## KARTA POSTACI

Ponizej przedstawiliśmy przykład wypełnionej Karty Bohatera Wampira. Bohater jest świeżo Przeistoczonym wampirem o imieniu Malcolm i to on właśnie występuje w późniejszych przykładach. Wokół, w ramkach, są krótkie opisy Cech.

### WAMPIR MASKARADA

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

#### --- ATRYBUTY ---

Mentalne	Społeczne	Fizyczne
Percepcja -      ***00	Charyzma -      **000	Sila -      **000
Inteligencja -      ***00	Oddziaływanie -      ***00	Zreznosc -      ****0
Refleks -      ****0	Aparycja -      *0000	Zywotnosc -      **000

#### --- ZDOLNOSCI ---

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

#### --- ATUTY ---

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

#### -Inne Cechy -

<p>-----</p> <p>Stan Zdrowia</p> <p style="padding-left: 20px;">Kontuzjowany</p> <p style="padding-left: 20px;">Zraniony -1</p> <p style="padding-left: 20px;">Ranny -1</p> <p style="padding-left: 20px;">Powaznie ranny - 2</p> <p style="padding-left: 20px;">Ciezko ranny -2</p> <p style="padding-left: 20px;">Zmasakrowany -5</p> <p style="padding-left: 20px;">Unieruchomiony</p>	<p style="text-align: center;">Czlowiezenstwo</p> <p>Sila Woli</p> <p>Pragnienie Krwi</p> <p>Doswiadczenie</p>
---	--

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

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

- **Usposobienie i Postawa:**

- Cechy opisujące osobowość bohatera. Usposobienie odzwierciedla prawdziwą naturę, natomiast Postawa stanowi fasadę, którą prezentuje on dla świata.
- **Pokolenie:**  
Odległość, jaką dzieli bohatera od Kaina, mierzona liczbą ojców.
  - **Schronienie:**  
Stale miejsce pobytu bohatera, zwłaszcza za dnia.
  - **Saga:**  
Tytuł serii opowieści i świata, w którym żyje bohater.
  - **Klan:**  
Określona linia krwi, do której bohater należy.
  - **Atuty:**  
Ta kategoria dzieli się na trzy podklasy. Dyscypliny są mistycznymi sztukami, które określają moc wampira. Pochodzenie opisuje socjalne i materialne atuty bohatera, natomiast Charakter jego atuty moralne.
  - **Człowieczeństwo:**  
Miara dystansu, jaki dzieli ludzi od wampirów; stopień, w jakim wampir opiera się Bestii.
  - **Walka:**  
W tym miejscu wypisuje się charakterystyki różnych broni.
  - **Pragnienie Krwi:**  
Miara ilości krwi, jaką aktualnie posiada bohater, a zarazem miara tego, jak długo może się bez niej obyć.
  - **Doswiadczenie:**  
Tu wpisuje się przyznawane przez Narratora punkty doświadczenia, które można wykorzystać na zwiększenie Cech bohatera.
  - **Sila Woli:**  
Miara pewności siebie i determinacji bohatera.
  - **Stan Zdrowia:**  
Tu wpisuje się otrzymane obrażenia i aktualny stan zdrowotny bohatera.
  - **Zdolności:**  
Są to możliwości, jakimi bohater intuicyjnie dysponuje i umiejętności, których nauczył się w ciągu swego życia.
  - **Atrybuty:**  
Wrodzone i potencjalne możliwości bohatera.
  - **Rola:**  
Całokształt bohatera; jego rola w śmiertelnym świecie.

Jeśli uważasz, że czegoś jeszcze nie rozumiesz, przeczytaj to jeszcze raz, a z pewnością nabierze to dla Ciebie sensu.

Teraz przejdź dalej i wykonaj kilka rzutów kostkami, korzystając z przykładowego bohatera przedstawionego na stronie obok. Malcolm próbuje przeskoczyć z dachu jednego budynku na dach drugiego, pokonując dystans 5 m. Narrator wyznacza stopień trudności równy 7. Weź cztery kostki, gdyż Zreźność Malcolma ma wartość 4 i dodaj jeszcze dwie, bo wartość jego Atletyki równa jest 2. Teraz powinieneś trzymać w dłoni sześć kostek - to już coś. Szansa spadnięcia nie jest duża, ale mimo to wykonaj rzut - nigdy nic nie wiadomo. Zobacz, ile wypadło sukcesów, pamiętaj o odjęciu każdego za każdą wyrzuconą jedynkę. Udało Ci się, czy miałeś pecha? Im więcej uzyskałeś sukcesów, tym lepiej wyszedł Ci skok. Tylko jeden sukces może oznaczać, że udało Ci się doskoczyć, ale zawisłeś rękami na krawędzi dachu (co może będzie wymagało kolejnych rzutów, aby sprawdzić, czy Malcolmowi udało się utrzymać i wspiąć na dach).

Teraz przećwicz przykład złożonej kontrakcji. Niech będzie to zapasniczy pojedynek. Ta akcja wymaga większej ilości rzutów, każdy z wykorzystaniem innej Cechy i z innym stopniem trudności. Musisz mieć uezieranych pięć sukcesów więcej niż twój przeciwnik, aby ostatecznie zwyciężyć. Pech neguje wszystkie uezierane sukcesy.

- **Pierwszy rzut:**

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

- **Drugi i trzeci rzut:**

Kazdy gracz rzuca na swoja Sile; stopniem trudnosci jest Sila +3 przeciwnika.

- **Czwarty rzut (i wszystkie nastepne):**

Kazdy gracz rzuca na swoja Sile; stopniem trudnosci jest Sila Woli przeciwnika.

### Przykladowe rzuty

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

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

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

## Terminologia gry

### Slowa uzywane przez graczy:

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

- **Punkty:**  
Czasowy poziom podstawowych cech, takich jak Siła Woli, Człowieczeństwo, Stan Zdrowia - wyznaczanych graficznie na Karcie kwadracikami, a nie koleczkami.
- **Scena:**  
Samodzielny epizod opowiesci; czas i miejsce, gdzie toczą się wydarzenia i bohaterowie podejmują co chwila jakies akcje. Scena jest często dramatycznym punktem opowiesci.
- **Sila Woli:**  
Jest to jedna z najważniejszych Cech. Określa pewność siebie i opanowanie bohatera. Jednak Siła Woli funkcjonuje inaczej niż inne Cechy - zwykle zużywa się ją, a nie rzuca na nią.
- **Stan Zdrowia:**  
Jest to miara stopnia obrażeń i ran, jakie odniósł bohater.
- **Stopień trudności:**  
To skala od 2 do 10, mierząca trudność akcji, której podejmuje się bohater. Gracz powinien wyrzucić przynajmniej na jednej kostce liczbę oczek równą lub większą niż wyznaczony stopień trudności.
- **Suma:**  
Ilość kostek uzbierana w dłoni po dodaniu do siebie różnych Cech. Jest to maksymalna liczba kostek, którymi można rzucić w jednej turze, choć wolno je rozdzielić pomiędzy różne akcje.
- **System:**  
Zestaw komplikacji stosowanych w pewnych sytuacjach; zasady rzutów kostkami, które pomagają wytworzyć dramatyczny efekt w grze.
- **Trupa:**  
Grupa graczy, wliczając Narratora, którzy grają w Wampira - zwykle regularnie.
- **Wartość:**  
Liczba określająca stały poziom Cechy, najczęściej są to liczby od 1 do 5, ale czasami od 1 do 10.
- **Zdolność:**  
Cecha, która określa wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejętności bohatera. Przykładem Zdolności są: Zastraszenie, Bron palna, Biurokracja.
- **Złożona akcja:**  
Akcja, która wymaga określonej liczby sukcesów, aby bohater ukończył ją z powodzeniem.

\*\*\*\*\*

## ROZDZIAŁ PIĄTY:

### BOHATER

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

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

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

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

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

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

### Do dzieła!

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

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

- dostaniesz kilka dodatkowych punktów, nazywanych „wolnymi”, które będziesz mógł wykorzystać na zwiększenie wartości jakichkolwiek Cech, więc nie cierp nad kwestią ich wyboru.
- Cecha o wartości 1 jest kiepska, a o wartości 5 - doskonała, dlatego jeśli masz jakąś Cechę 1, nie jesteś w niej zbyt dobry, co najwyżej dopiero początkujący. Cechy opierają się na skali ludzkiej, natomiast specjalne wampiryczne moce są definiowane przez Dyscypliny i użytek Punktów Krwi.
  - Spoczywa na tobie odpowiedzialność stworzenia bohatera pasującego do reszty grupy. Jeśli nie będzie ci się układać z innymi i zepsujesz przez to opowieść, będziesz musiał stworzyć nowego bohatera. Życie wampira jest zbyt niebezpieczne, aby w rodzie pozwalać sobie na jakies animozje; musicie ze sobą współpracować, aby przetrwać.

## Proces Kreacji Bohatera

### - I krok: Koncepcja bohatera -

kim jesteś?

Okresl: Role, Klan, Usposobienie, Postawę

### - II krok: Zdefiniuj Atrybuty -

jakie są twoje podstawowe możliwości?

Okresl Cechy: Fizyczne, Społeczne i Mentalne

### - III krok: Zdefiniuj Zdolności -

co potrafisz?

Okresl: Talenty, Umiejętności i Wiedzę

### - IV krok: Zdefiniuj Atrybuty -

czym się wyróżniasz?

Okresl: Dyscypliny, Pochodzenie i Charakter

### - V krok: Wykonczenia -

dopracuj detale.

Okresl: Siłę Woli, Człowieczeństwo i Pragnienie Krwi  
(i wykorzystaj punkty „wolne”)

## Role

- **Dyletant** - artysta, pisarz, intelektualista, hazardzista, student
- **Dzieciak** - dziecko, uciekinier, abnegat, członek gangu, ulicznik
- **Kryminalista** - niebieski ptak, mafioso, włamywacz, handlarz narkotyków, bandyta
- **Outsider** - tubylec, mieszkaniec Trzeciego Świata, homoseksualista
- **Polityk** - sędzia, burmistrz, senator, urzędnik publiczny, minister
- **Profesjonalista** - inżynier, lekarz, przedsiębiorca pogrzebowy, nauczyciel
- **Punk** - bywalec klubów, metal, skin, klasyczny punk
- **Reporter** - łowca plotek, dziennikarz, paparazzo, obwoływacz miejski
- **Robotnik** - kierowca, rolnik, najemny robotnik, słuzacy, chłop panszczyzniany
- **Sledczy** - detektyw, gliniarz, agent rządowy, Inkwizytor
- **Wolny strzelec** - włoczęga, cowboy, prostytutka, eremita, pielgrzym
- **Zabawiacz** - komik, muzyk, gwiazdor, kłown
- **Zolnierz** - goryl, najemnik, Zielony Beret, rycerz

## Rola Narratora

Jako Narrator, musisz pomagać graczom w procesie kreacji bohatera. Kiedy przyjdą do Ciebie na sesję, musisz wprowadzić ich w podstawowe założenia gry i nasświetlić im system zasad. Twoim głównym celem jest ułatwienie graczom zrozumienia tego, na ile to tylko możliwe. Jeśli są dopiero początkujący, staraj się robić to najprościej, jak potrafisz; pozwól im samym odkryć złożoność mechaniki gry. Zaczynaj od pokazania Karty Bohatera. Niech się jej przyjrza, a ty odpowiedz na wszelkie dotyczące jej pytania. Możesz także skopiować Kartę, która znajduje się na końcu książki (tylko na użytek własny), jako pomoc w procesie kreacji. Jeśli gracze będą mieli ją przed sobą i w tym samym czasie będą słuchać

twoich wyjaśnien, łatwiej pojma, na czym polega tworzenie bohatera. Wtedy możesz już krok po kroku przejść przez proces kreacji, opisując szczegóły związane z Cechami bohatera. Rozsadnie byłoby poświęcić na stwarzanie bohaterów całą sesję. Dzięki temu gracze nie będą odczuwać pośpiechu i znajdą czas, aby stworzyć prawdziwego bohatera z krwi i kości, a nie płaską, papierową postać. Kiedy zakończycie praktyczną część kreacji bohatera, możecie poświęcić resztę czasu na dopracowanie preludium każdego z nich. Preludium jest skrócona forma narracji, gdzie opowiadasz historię życia każdego bohatera do czasu jego Przeistoczenia. Jest to wprowadzenie w sagę zarówno graczy, jak i bohaterów, więc zrób to tak, aby je zapamiętali. Preludium opisane jest na końcu tego rozdziału.

## Klany

- **Brujah:** Nie mają szacunku dla żadnych autorytetów i nie uznają żadnych przełożonych; ta „halastra” uważa się za całkowicie wolną.
- **Gangrel:** Samotnicy i prostaki, „wyrzutki”. Jedyni członkowie Rodziny, którzy nie boją się ryzykować przebywaniem poza miastami.
- **Malkavian:** Powszechnie (i prawidłowo) uważają się za pomyłonych. To „swiry”, niemniej jednak cechują się niezwykłą przenikliwością i mądrością.
- **Nosferatu:** Wykluczeni ze społeczności i nie rozumiani przez innych, te ohydne „szczury” wiodą swój niedźny żywot w ukryciu.
- **Toreador:** Znani są ze swego hedonistycznego trybu życia, ale ci „degeneraci” wola uważać się za artystów.
- **Tremere:** Spadkobiercy starożytnego dziedzictwa magów, zwani „czarodziejami”. Trzymają się razem dla zwiększenia swych wpływów i władzy.
- **Ventrue:** Arystokracja o niewybrednych gustach i zachowaniu, „blekitna krew”. Są klanem przywódców o wyrachowanej przebiegłości.
- **Włoczedzy:** Nie przynależą do żadnego klanu, są wygnancami i zakalą Rodzinę.

## I krok: Koncepcja bohatera

*Każda osoba to wiele osób: mnogosc w jedności; wspólne ciało; połączone, spolka... jedność osoby jest tak realna, czy nierealna, jak jedność spolki.*

**- N.O. Brown**

Zanim cokolwiek wpiszesz do Karty, powinieneś zastanowić się nad koncepcją swego bohatera. To może być tylko ogólny pomysł tego, jaki będzie twój bohater - coś wyjątkowego i na tyle ciekawego, abyś przez dłuższy czas dobrze mógł się bawić. Składa się na to wybór klanu (linii krwi wampirów, z której pochodzi bohater) i osobowości bohatera, zdefiniowanej przez jego Usposobienie i Postawę.

Im lepiej powiąszes z sobą te trzy aspekty, tym bardziej złożony i pełny będzie wizerunek twojego bohatera. Często Usposobienie bohatera bywa zupełnie inne niż jego Postawa, także stereotyp klanu może być całkowicie sprzeczny w stosunku do starannie wybranego Usposobienia i Postawy.

Choć ten rozdział zawiera krótkie wyszczególnienia, pełny opis klanów i archetypów można znaleźć w 7 rozdziale: „Cechy”.

## Rola

Wielu członków Rodziny nie może pogodzić się z utratą życiowej roli, jaką pełnili będąc ludźmi, i uparcie trzyma się pozorów dawnego życia. Dlatego najpierw powinieneś przemyśleć ogólną rolę życiową swego bohatera, jaką pełnił przed swoim Przeistoczeniem: co robił, jak żył i co było w nim niezwykłego.

## Archetypy osobowości

- Architekt: Jesteś nieszczęśliwy, jeśli nie tworzysz czegoś trwałego.
- Błazen: Zawsze błaznujesz, nie bierzesz życia ani śmierci poważnie.
- Bon vivant: Życie jest bez sensu, więc ciesz się nim póki można.
- Buntownik: Nie potrzebny ci powód; buntujesz się z przyzwyczajenia i pasji.

- Dziecko: Tak naprawdę nigdy nie dorosłeś i chcesz, aby ktoś się o ciebie troszczył.
- Fanatyk: Masz swój cel, który nadaje ci sens życia.
- Gbur: Naprawdę jesteś zgorzkniały i cyniczny do n-tej potęgi.
- Kierownik: Nienawidzisz chaosu i bierzesz sprawy w swoje ręce.
- Konformista: W głębi serca jesteś stronnikiem, łatwo akceptujesz, dostosowujesz się i podporządkowujesz.
- Len: Zawsze znajdzie się jakiś łatwiejszy sposób - zwykle taki, że ktoś za ciebie odwali robotę.
- Meczennik: Masz potrzebę bycia potrzebnym i znajdujesz przyjemność w pozostawianiu moralnie wyższym.
- Macho: Masz w sobie coś z tchorza znecającego się nad słabszymi; lubisz się bac.
- Marzyciel: Twoim celem jest mądrość, a kluczem intuicja.
- Opiekun: Wielu potrzebuje twojej miłości i ochrony, a ty chcesz, aby ktoś ciebie potrzebował.
- Rozbitek: Usiłujesz przetrwać, bez względu na szansę.
- Sedzia: Szukasz sprawiedliwości i pojednania.
- Samotnik: Zawsze jesteś sam, nawet w tłumie.
- Szarman: Jesteś tak samo wystrojony, jak niemoralny.
- Tradycjonalista: Jesteś ortodoksyjnym konserwatystą.
- Zboczeniec: Nie jesteś taki, jak inni.

Rola życiowa może być opisem zawodu bohatera, tego, jakim on siebie widzi lub jak odbierają go inni.

Niektóre role, jak np. rycerz czy eremita oznaczają, że bohater został Przeistoczony setki lat temu, zaś inne, jak kierowca czy gwiazdor filmowy - że bohater jest produktem czasów współczesnych. Niezależnie od tego, kiedy bohater został Przeistoczony, jako wampir przeżył tylko 50 lat lub mniej; wyjątkiem jest założenie, iż spędził jako wampir więcej czasu w kataleptycznym stanie, śpiąc długim snem Przeklętych.

Przyjrzyj się tabeli „Role”, może podsunie ci pomysł na rolę twojego bohatera.

### **Klan**

Następnym krokiem, a być może najważniejszym elementem koncepcji bohatera jest wybór klanu. Klan przedstawia podstawową genealogię bohatera - zawsze jesteś z tego samego klanu, co twój ojciec. Tych siedem klanów, z których gracze mogą wybierać, jest członkami Camarilli. Są też inne, lecz one tworzą swoje własne sekty lub żyją poza społecznością Rodziny.

Gracz niekoniecznie musi wybierać klan; niektóre młodsze wampiry mają tak rzadką i bładą krew, że charakterystyki jakiegokolwiek odrębnego klanu nie przystawałyby do nich. Te bezklanowe wampiry, zwane Włoczegami, stają się w Rodzinie coraz bardziej powszechne, lecz nadal pozostają wygnancami - nie akceptowanymi przez nikogo, pogardzanymi przez wszystkich. Jeśli chcesz grać rolę takiego wampira, po prostu wpisz w miejsce klanu: „Włoczege”.

### **Usposobienie i Postawa (opcjonalne)**

Teraz możesz, jeśli chcesz, wybrać sobie archetyp osobowości, który będzie pasował do koncepcji wewnętrznej natury bohatera i jego zewnętrznej pozycji.

Usposobienie jest najbardziej dominującym aspektem prawdziwej osobowości bohatera, lecz niekoniecznie jedynym archetypem, jaki może być. Archetyp, jaki wybierzesz na Usposobienie swojego bohatera, oddaje jego najgłębiej zakorzenione uczucia i przekonania o sobie i o świecie; określa przy tym podstawowy sposób pozyskiwania punktów Sily Woli w Sumie tej Cechy. Wybrane Usposobienie pomaga ci opisać, kim naprawdę jest twój bohater w środku.

Powinieneś także wybrać Postawę, aby opisać osobowość, jaką bohater udaje, że ma. To jego rola, jaką odgrywa dla świata, fasada, jaka prezentuje dla innych. W zasadzie powinna się różnić od archetypu, jaki obrales na Usposobienie bohatera, ale nie musi. Cokolwiek wybierzesz, będzie to jedynie typowa postać poza bohatera; ludzie zmieniają Postawę równie szybko, jak zmienia im się nastrój. Możesz w dowolnym czasie zmienić Postawę swojego bohatera, pozwalając mu zaadaptować się do innych sytuacji i ludzi. Postawa nie ma żadnego wpływu na zasady.

Kilka przykładów archetypów osobowości znajduje się obok.

## II krok: Zdefiniuj Atrybuty

*Tli sie jego zapal \* Fosfor lata  
Promieniuje hipnotyczna zadza  
Rozpal piec \* Ugas potrzebe  
Czuje tylko potrzebe ognia.*

**- Siouxie and the Banshees, „Burn up”**

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

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

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

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

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

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

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

### **Atrybuty**

pierwszorzedne: 7 punktow

drugorzędne: 5 punktow

trzeciorzędne: 3 punkty

Uwaga:

*Wolne miejsce po nazwie kazdego Atrybutu (i Zdolnosc) wypelnisz pozniej, wpisujac specjalizacje, podkategorie Cechy, w ktorej bohater celuje. Pelny opis specjalizacji znajdziesz w rozdziale „Cechy”; na razie skoncentruj sie na zdefiniowaniu wartosci.*

### **Zdolnosc**

pierwszorzedne: 13 punktow

drugorzędne: 9 punktów  
trzeciorzędne: 5 punktów

### III krok: Zdefiniuj Zdolności

*Zycie unosi się między dwoma światy niczym gwiazda,  
W środku nocy i poranka, na skraju horyzontu,  
Jakże mało wiemy o tym, gdzie jesteśmy!  
Jakże mało o tym, kim jesteśmy!  
- Lord Byron, „Don Juan”*

Zdolności określają raczej to, co bohater wie, niż jaki jest; opisują to, czego się nauczył, nie zaś to, co robi naturalnie. Wszystkie Talenty, Umiejętności i Wiedza są Zdolnościami.

Każda Zdolność, którą bohater posiada, ma wartość, która mówi, na ile opanował bohater daną Zdolność. Liczby określają iloma kostkami możesz rzucić, kiedy wykorzystujesz którąś ze Zdolności. Te zasady pomogą ci wybrać Zdolności i określić sposób ich wartościowania.

Zdolności dzielą się na trzy kategorie: Talenty, Umiejętności i Wiedze. Każdy typ Zdolności ma odmienne własności.

- Talenty określają intuicyjne Zdolności. Talentów nie trzeba praktykować per se i nie można się ich nauczyć czy poznać z książki; najczęściej zdobywa się je przez bezpośrednie doświadczenia. Czy twój bohater jest samoukiem czy podziela zdanie ogółu?
- Umiejętności są Zdolnościami nabytymi wskutek ostrego treningu jakiegokolwiek rodzaju. Ta kategoria obejmuje Zdolności, których trzeba się uczyć krok po kroku i praktykować, ale można je przekazywać i nauczyć się ich (w odrozdieniu od Talentów). Czy twój bohater dobrze uczy się przez dzienną (czy nocną) praktykę?
- Wiedza obejmuje te Zdolności, które wymagają zastosowania poważnego myślenia. Są to Zdolności, które można nabyć w szkołach, na zajęciach, z książek i od nauczycieli, ale także przez doświadczenie. Czy twój bohater jest wykształcony, czy ma dobrą pamięć?

Musisz określić priorytetowe Zdolności w taki sam sposób, jak Atrybuty. Musisz zdecydować, jakie wartości przyznasz swoim Talentom, Umiejętnościom, Wiedzy, określając w której kategorii bohater jest ponadprzeciętny (pierwszorzędna kategoria), w której przeciętny (drugorzędna), a w której jest poniżej przeciętnej (trzeciorzędna).

Masz 13 punktów przeznaczonych na kategorie pierwszorzędna, dziewięć na kategorie drugorzędna i tylko pięć na trzeciorzędna.

#### **Atuty**

Dyscypliny: 3 punkty  
Pochodzenie: 5 punktów  
Charakter: 7 punktów

### IV krok: Zdefiniuj Atuty

Nie określasz priorytetu ani nie wartościujesz kategorii Atutów bohatera. Zamiast tego każda kategoria ma przypisaną sobie liczbę punktów. Choć może nie jest ich zbyt wiele, możesz później skorzystać z dodatkowych punktów „wolnych”.

#### **Dyscypliny**

Kiedy bohater stanie się już wampirem, zyskuje różne Dyscypliny, które są mistycznymi sztukami wampirów i w znaczący sposób stanowią o ich mocy. Masz tylko trzy punkty do wydania i możesz wybrać tylko takie Dyscypliny, w których specjalizuje się klan twojego bohatera (tzw. Klanowe Dyscypliny). Zajrzyj do rozdziału „Cechy”, a poznasz swoje Klanowe Dyscypliny. Jeśli jesteś Włoczega i nie należysz do żadnego klanu, możesz wykorzystać punkty na dowolne Dyscypliny.

Gracze powinni wybierać Dyscypliny ze szczególną starannością, gdyż są one żywotnym przejawem mocy ich bohaterów, jako wampirów. Trzy punkty to niewiele, lecz bohater na początku nawet powinien być słaby, a w czasie sagi biegłość w Dyscyplinach (ich wartość) może rosnąć lub można uzyskać nowe.

### **Dyscypliny**

- **Animalizm:** Nadprzyrodzona wiedza ze zwierzętami i władza nad nimi.
- **Dominacja:** Władza nad umysłem innych, za sprawą przesywającego spojrzenia.
- **Hart:** Niezwykła wytrzymałość, nawet odporność na ogień i promienie słoneczne.
- **Mimikra:** Zdolność pozostawania niewidocznym, nawet w tłumie.
- **Nadwrażliwość:** Ponadmysłowa percepcja, przeswiadczenia i przeczucia.
- **Potencja:** Dyscyplina fizycznego wigoru i siły.
- **Przecznia:** Zdolność przyciągania, manipulowania i władzy nad tłumem.
- **Szybkosc:** Ponadnaturalna szybkość i refleks.
- **Thaumaturgia:** Wiedza i praktyka czarnoksięska.
- **Zmiana:** Zdolność zmiany kształtu - od wyrastających pazurów po wtopienie się w ziemię.

### **Pochodzenie**

- **Mentor:** Patronujący bohaterowi Kainita, który udziela mu rad i poparcia.
- **Pokolenie:** Odległość, jaka dzieli bohatera od Kaina.
- **Sława:** Rozgłos bohatera w śmiertelnym świecie.
- **Sprzymierzeni:** Zaprzyjawnieni ludzie, zwykle rodzina lub przyjaciele.
- **Stado:** Żywiciele bohatera, z których swobodnie i bezpiecznie korzysta.
- **Status:** Miejsce bohatera w społeczności Rodziny.
- **Srodki:** Pieniądze, dobra materialne i miesięczny dochód.
- **Swita:** Zwolennicy, strażnicy i słudzy.
- **Wpływy:** Władza polityczna bohatera w śmiertelnym świecie.
- **Znajomości:** Dostępne bohaterowi źródła informacji.

### **Pozycja**

Każdy bohater otrzymuje pięć punktów do podziału na Cechy Pozycji. Masz więc tylko pięć punktów do rozdzielenia, a w niektórych Sagach twój wybór może być nawet ograniczony do pewnych Cech Pozycji; Narrator zapozna cię z podstawowymi zasadami. Twoje Cechy Pozycji powinny odpowiadać ogólnemu schematowi koncepcji, którą pierwotnie wybrales.

### **Charakter**

Charakter jest czymś fundamentalnym dla bohatera Wampira, bowiem określa moralne wartości, które odgrywają istotną rolę w życiu wampira. Każda z trzech Cech Charakteru wymaga rzutów kostkami w różnych okolicznościach, aby określić emocjonalne reakcje bohatera. Rzucasz na Samokontrolę, aby przekonać się, czy twój bohater oparł się na szalu. Rzucasz na Odwagę, aby sprawdzić, czy twój bohater nie wpadł w panikę na widok ognia czy słońca. Natomiast na Sumienie rzucasz wówczas, gdy popełniasz złe czyny i chcesz się przekonać, czy odczuwasz skruchę i czy udało ci się powstrzymać utratę Człowieczeństwa.

Każdy bohater zaczyna grę, automatycznie posiadając Cechy Charakteru o wartości 1. Siedem dodatkowych punktów rozdzielasz według własnego uznania. Cechy Charakteru są decydującym czynnikiem, determinującym Człowieczeństwo i Siłę Woli bohatera, dlatego też rozważ swoje decyzje. Później będziesz mógł skorzystać z punktów „wolnych”, aby zwiększyć wartości tych Cech.

### **Punktowy koszt wartości Cech**

Dyscypliny (każda):	7 punktów za 1 jednostkę
Atrybuty:	5 punktów za 1 jednostkę
Zdolności:	2 punkty za 1 jednostkę
Charakter:	2 punkty za 1 jednostkę
Sila Woli:	2 punkty za 1 jednostkę

Człowieczeństwo: 1 punkt za 1 jednostkę  
Pozycja: 1 punkt za 1 jednostkę

## V krok: Wykonczenia

*Co jest gorszego od nieszczęścia, co nadchodzi z wiekiem?  
Co wyciska zmarszczki na czole?  
Widok kochanej osoby, której karta życia splamiona,  
Samotność na ziemi, jaka teraz mi pisana.  
- Lord Byron, „Wedrowki Childe Harolda”*

Często najważniejszą częścią kreacji bohatera są ostateczne wykonczenia - drobne detale i wypieszczone szczegóły, które dopełniają wizerunku bohatera. Teraz otrzymujesz 15 punktów „wolnych”, które pozwolą ci zwiększyć wartości Cech na Karcie Bohatera. Zanim jednak przejdziesz do rozdzielania punktów „wolnych”, musisz określić podstawowe wartości dla Siły Woli, Człowieczeństwa i Pragnienia Krwi.

### **Sila Woli**

Początkowa Siła Woli twojego bohatera równa jest jego Odwadze, więc mieści się w przedziale od 1 do 5. Dobrze by było podnieść jej wartość, korzystając z punktów „wolnych”. Siła Woli jest istotnym czynnikiem wpływającym na stopień opanowania sytuacji w czasie akcji, zwłaszcza w stresie, kiedy biorą górę drapieżne instynkty. Siła Woli pozwala także opierać się czyjejs Dominacji i jest wykorzystywana w Dyscyplinie Thaumaturgii.

### **Człowieczeństwo**

Początkowo Człowieczeństwo bohatera równe jest sumie wartości jego Sumienia i Samokontroli, więc zawiera się w przedziale od 2 do 9. Jednak można i naprawdę warto zwiększyć wartość Człowieczeństwa dzięki punktom „wolnym”. Człowieczeństwo jest decydującym wyznacznikiem stopnia degeneracji bohatera. Bohater bez Człowieczeństwa jest całkowicie podległy Bestii i nie może już być odgrywany przez gracza.

### **Pragnienie Krwi**

Ukoronowaniem kreacji bohatera jest wyznaczenie Pragnienia Krwi, jakie bohater ma na początku gry. Pragnienie Krwi wyznacza, ile „energii” ma bohater - krew jest życiową siłą wampira. Po prostu rzuć kostką dziesięcioscienną, aby określić poziom Pragnienia Krwi. To jedyny rzut, który wykonuje się podczas kreacji bohatera.

Ironia bytu wampira nie powinna się ograniczać do samej opowieści.

### **Punkty „wolne”**

Teraz możesz już skorzystać z 15 punktów, za które możesz „kupić” jednostki wartości Cech bohatera. Jednak nie jest to takie dosłowne, jak mogłoby się wydawać. Jeśli chcesz podnieść wartość jakiegoś Atrybutu o 1, kosztuje to 5 punktów „wolnych”, natomiast Pozycja tylko jeden. Punkty kosztów wymienione są w tabeli na stronie obok. W ten sposób możesz „kupić” każdą Dyscyplinę (nawet jeśli nie jest twoją Klanową Dyscypliną).

### **Iskry życia**

Są jeszcze inne aspekty związane z bohaterem, które powinny się znaleźć obok już wymienionych. Nie musisz tych elementów koniecznie wpisywać do Karty Bohatera, ale powinieneś o nich z pewnością pomyśleć - nie tylko teraz, ale w ciągu całej kariery twojego bohatera.

### **Wygląd**

Wygląd bohatera uwidoczni jego Cechy innym. Określając wygląd bohatera, powinieneś mieć na względzie pokrewne z nim Cechy, jak Atrybuty Społeczne i Rola. Wysoka inteligencja wyróżnia ostrym, przejrzystym spojrzeniem. Rola Dyletanta może oznaczać, że bohater nosi modne i kosztowne ubrania. W

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

### **Znajomosci**

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

### **Swita**

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

### **Specjalizacja**

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

### **Ekwipunek**

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

### **Manieryzmy**

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

### **Przyklad kreacji bohatera**

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

#### **Krok 1 Koncepcja**

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

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

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

lepiej określić osobowość Malcolma. Usposobieniem Malcolma jest jego najgłębiej zakorzenione ja, część świadomości, która przejawia się we wszelkich jego myślach i czynach. Lisa stwierdza, że będzie on Samotnikiem, co jest powodem, dla którego podjął się związanej z narkotykami pracy w policji - lubi działać potajemnie, samemu. Dla świata Malcolm stwarza pozory bycia Fanatykiem - to jego Postawa. Przyjął założenie, że większość ludzi boi się Fanatyków i unika ich, co stanowi udogodnienie dla jego Usposobienia. Jego wendeta przeciw rekinom rynku narkotyków w Chicago przyniosła mu niezłą reputację w siłach policyjnych i to ona jest właśnie źródłem jego fanatyzmu. Lisa zdecydowała się na preludium, w którym leży przyczyna fanatyzmu Malcolma na punkcie narkotyków. Postanowiła nawet dać Malcolmowi manieryzm - jego żywicielami są jedynie handlarze narkotyków, narkomani i inni ludzie uzależnieni od narkotyków.

### *Krok 2 Atrybuty*

Teraz Lisa musi wybrać Malcolmowi Atrybuty. Określa priorytet poszczególnych kategorii w następujący sposób:

Pierwszorzędna kategoria dla Malcolma są Atrybuty Mentalne, gdyż jego zawód wymaga świetnego Refleksu i Percepcji, aby mógł przeżyć w sercu miasta.

Drugorzędna kategoria są Atrybuty Fizyczne, bo przecież gliniarz musi mieć nieco krzepy.

Atrybuty Społeczne są dla Malcolma kategorią trzeciorzędna, a to dlatego, że jest Samotnikiem, a jego tajna praca przyczynia się do tego, że sam wygląda jak degenerat.

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

Trzy z pięciu punktów przeznaczonych na Atrybuty Fizyczne Lisa przydziela Zręczności, która przyjmuje wysoką wartość 4, a dwa pozostałe dzieli między Siłę i Żywotność, z których każda ma teraz wartość 2.

Na koniec, z trzech punktów przeznaczonych na Społeczne Atrybuty Lisa przydziela dwa Oddziaływaniu (przydatne na ulicy), a pozostały Charyzmie, która przyjmuje przeciętną wartość 2. Aparycja pozostaje z podstawową wartością 1 (Malcolm nie jest zbyt przystojny).

### *Krok 3 Zdolności*

Teraz Lisa określa priorytet i wybiera Zdolności Malcolma. Decyduje, że Malcolm będzie polegał na swoich wrodzonych Talentach, które pomogą mu przeżyć na ulicy (to będzie kategoria pierwszorzędna). Umiejętności są również bardzo ważne dla oficera policji, będą więc kategorią drugorzędna, natomiast Wiedza, z konieczności, trzeciorzędna (naukowe podejście niewiele pomaga, kiedy ktoś trzyma cię na muszce).

Lisa ma 13 punktów do podziału między Talenty. Pierwsze sześć poświęca na Wyczucie uliczne i Bijatykę (pomaga przeżyć w mieście), nadając im wartość po 3. Następnie poświęca po dwa punkty na Czujność (gliniarz musi uważać na plecy), Spryt (niezbędny w pracy tajniaka) i Atletykę (oficer policji musi być postawny). Ostatni punkt przeznaczona na Unikanie (aby uniknąć złośliwych ciosów).

Z 9 punktów przeznaczonych na Umiejętności, Lisa przydziela Malcolmowi trzy na Bron palną (konieczne dla gliniarza). Cztery punkty rozdziela równo między Prowadzenie samochodu i Skradanie się (znowu istotne w jego pracy), które przyjmują wartości po 2. Ostatnie dwa punkty rozdziela między Walce wręcz i Szkolenie przetrwania (może potem potrzebować skorzystać z punktów „wolnych”).

Na koniec Lisa przeznaczona trzy z pięciu punktów Wiedzy na Sledztwo (główna część pracy Malcolma), a pozostałe dwa rozdziela na Prawo (wie wystarczająco o prawie, aby uchodzić za głębia) i Lingwistykę (zna hiszpański, język narkotykowego świata).

### *Krok 4 Atrybuty*

Teraz czas na aspekty, wynikające z faktu bycia wampirem. Lisa zaczyna określać Atrybuty Malcolma od Dyscyplin - mocy, które odróżniają wampira od człowieka. Ma tylko trzy punkty na Dyscypliny i musi wybierać pomiędzy Animalizmem, Hartem i Zmianą, ponieważ Malcolm należy do klanu Gangrel. Lisa przeznaczona wszystkie trzy na Zmianę (chciałaby moc zamieniać się w wilka, lecz na to jeszcze za wcześnie).

Lisa decyduje się wydać większość z punktów Pozycji Malcolma na rzeczy związane z

przeszłości (tj. czasem, zanim stał się wampirem). Dlatego poświęca po dwa punkty na Wpływy i Znajomości (w departamencie policji i światku narkotykowym). Ostatni punkt przeznaczają na Środki (pewnie ekwipunek z poprzedniego życia i nieco brudnych pieniędzy).

Teraz Lisa musi rozdzielić punkty pomiędzy Cechy Charakteru Malcolma. Ma do wydania 7 punktów (a każda z tych Cech już ma wartość 1). Malcolm jest butny i nieugięty pod presją, więc Lisa wydaje po trzy punkty na Odwagę i Samokontrolę, które przyjmują wartości 4. Ostatni punkt przeznaczają na Sumienie, zwiększając jego wartość do 2 (Malcolm jest cynikiem, jeśli chodzi o ludzką naturę, po solidnej porcji wrażeń przeżytych w ciągu ostatnich dziesięciu lat w kloace ludzkiej egzystencji - świecie narkotyków).

Teraz pozostają Lisie tylko wykonczenia. Na początek musi obliczyć początkową Siłę Woli, Człowieczeństwo i Pragnienie Krwi. Siła Woli Malcolma jest taka sama, jak jego Odwaga, tj. 4 i tyle właśnie koleczek wypełnia Lisa na Karcie Bohatera. Człowieczeństwo jest sumą Sumienia i Samokontroli; tj. 4+2 czyli 6, co również odznacza na Karcie. Początkowe Pragnienie Krwi Malcolma określa rzut kostką; wypadło 6, więc tyle krętek zakreśla Lisa.

### *Krok 5 Wykonczenia*

W końcu Lisa otrzymuje 15 punktów „wolnych”. Bardzo chce, aby Malcolm był szybki jak błyskawica, więc poświęca 7 punktów, aby dać mu Szybskość o wartości 1 (Dyscyplina, która nie jest Klanową Dyscypliną Malcolma). Lisa pragnie też, by Malcolm był nieco lepszy w Walce wręcz, więc zużywa dwa punkty „wolne”, aby podnieść jej wartość do 2. Stwierdza, że Malcolm powinien być nieludzko opanowany w ogniu walki, więc poświęca kolejne dwa punkty, aby podnieść wartość Samokontroli Malcolma do 5 (co jednocześnie zwiększa Człowieczeństwo o 1). Na koniec wydaje ostatnie cztery punkty na Siłę Woli i teraz Malcolm ma naprawdę żelazny charakter.

Choć oficjalnie proces kreacji bohatera zakończył się, Lisa decyduje się na dodanie kilku szczegółów, aby w pełni ożywić postać Malcolma. Te szczegóły mogą się później zmienić, lecz na razie stanowią dla Lisy i Narratora podstawę do przygotowywanego preludium.

Malcolm ma dwie Ważne Znajomości - sierżant Grabowski w Wydziale Zabójstw i „Tancerz”, jego informator z ulicy. Lisa nie chce jeszcze wybierać specjalizacji, ale decyduje, że Wiedza Malcolma - Sledztwo będzie koncentrować się na narkotykach, więc dopisuje to w miejscu obok nazwy tej Wiedzy. Malcolm wciąż wynajmuje ten sam apartament, który miał jako człowiek, traktując jako swoje schronienie i opłacając pieniędzmi zrabowanymi zabitym przez siebie handlarzom narkotyków.

Ofiarami Malcolma są bezdomni i porzuceni, którzy pograzili się w narkotykowej subkulturze - a jest to niekończące się źródło.

Jedynym wynotowanym przez Lisę ekwipunkiem Malcolma jest służbowy rewolwer i policyjna odznaka, z którymi nigdy by się nie rozstał, nawet gdyby zwolnili go z obowiązków ze względu na kiepską frekwencję (dziennie przyjscia do pracy mogłyby być dla niego zabójcze). Ma także stary, zardzewiały wóz policyjny, który kupił na policyjnej aukcji. Przedstawiając wizerunek Malcolma, należałoby sobie wyobrazić bardzo nieprzyjemnego członka motocyklowego gangu - rozczochrany, nieogolony i brudny.

Lisa już wcześniej wymyśliła manieryzm Malcolmowi, który pije krew tylko tych ludzi, którzy są związani z kulturą narkotykową. Teraz zdecydowała, że Malcolm sam popadł w problem narkotyków, pijąc krew ludzi je zżywiających. Głównym dążeniem Malcolma jest traktowanie dalszego życia tak, jak gdyby nic się nie stało. Jest zadowolony ze swych nowych mocy, pozwalających nieść do świata narkotyków sprawiedliwość, ale odrzuca myśl, że jego ludzkie życie dobiegło już końca. Dlatego wciąż opiera się na swojej odznace, spluwie i samochodzie, jako ostatnich znamionach byłego życia i zawodu. Na razie Lisa nie ma jakiegos szczególnego pomysłu na temat ojca Malcolma, poza tym, że był on wagabunda, jakich zbyt wiele w pragnieniach Malcolma oczyszczenia Chicago z narkotyków.

Uff! Bohater ukończony. Teraz Mark poprowadzi Lisę i Malcolma przez preludium, aby oblec w ciało pomysły Lisy o Malcolmie.

### **Mysłami w przód**

*Spojrzał w lustro i zobaczył co było nie tak  
Cofnął się tam gdzie ja - tam gdzie ja.  
- Joy Division, „Something Must Break”*

Po skończonym procesie kreacji bohatera jesteś już pewnie gotów odgrywać jego rolę. Ważną częścią kreacji jest wiec, jaka powstaje między tobą a twoim bohaterem, pozwalając ci odgrywać jego rolę twórczo i nie bez celu. Kształć swoją empatię względem bohatera - jeśli całkowicie będzie się od Ciebie różnił, mogą być z tym kłopoty.

Proces kreacji bohatera wcale nie kończy się wraz z początkiem pierwszej opowieści, gdyż bohater nigdy nie przestaje rosnąć, zmieniać się, rozwijać i dojrzewać. W miarę rozwoju sagi, twórz nowe cechy osobowości i szczegóły z przeszłości. Mądrze wykorzystaj swoje doświadczenie na rozwój swoich zdolności. Staraj się zwiększać Siłę Woli swego bohatera i zachowywać jego Człowieczeństwo i - zawsze, ale to zawsze wypełniaj ciałem ten nagi szkielet, który prezentuje Karta Bohatera. Prawdziwa istota bohatera może być uchwycona jedynie w grze aktorskiej; nigdy nie uda jej się wypisać na Karcie.

Najważniejsze byś pomyślał o sposobach zmiany osobowości swojego bohatera, ponieważ rzeczy, które zachodzą w jego życiu, mają na niego wpływ. Pozwól więc jemu samemu wybrać swój los. Nigdy nie zmuszaj go, aby dopasowywał się do twoich wcześniejszych koncepcji - kim i jaki powinien być. Wściekły Zboczeniec, który uczy się opanowywać swoje szalenstwo, czy pozbawiony celu Samotnik, który odnajduje uczucie nadziei, mogą być naprawdę piękną rzeczą - zwłaszcza jeśli Narrator pojmie, co robisz i zbuduje wokół tego watek. Nawet bohaterowie, którzy czynią „złe”, mogą się bardziej rozwinąć i stać w pełni zrealizowanymi osobami.

Jeśli twój bohater kiedykolwiek Cię nudzi, to prawdopodobnie dlatego, że jeszcze dostatecznie go nie rozwinąłeś i nie zmieniłeś. Bohater staje się bardziej realny, kiedy rozgrywasz sagę, rozwijając się jako bohater i jako osoba. Sposób, w jaki bohater się zmienia, ujawnia równie wiele o nim samym, jak i o sposobie jego opisu. Bohater opowiadania rzadko jest tak rzeczywisty i pełny, jak bohater powieści - po prostu nie ma aż tyle czasu na właściwy rozwój. Twórz swego bohatera tak pełnego, żywego i ciekawego, na ile to możliwe; w trakcie całej sagi.

Pisarze często mówią o bohaterach swych książek, którzy ożywają i nie chcą być manipulowani ani kierowani przez autora. Taki bohater wstaje ze strony i mówi: „Zostaw mnie, jestem prawdziwy”; potem postępuje zgodnie ze swą wolą, niezależnie od pierwotnych zamierzeń autora. Możemy się wiele nauczyć z tego doświadczenia - to skróć tego, co czyni wielkiego bohatera.

## Preludium

*Pamiętam, jak kiedyś matka zabrała mnie ze sobą do sklepu. Często tak robiła. Byłem grzecznym chłopcem, dla odmiany, i zabrała mnie do cukierni na trochę cukierków czy innych słodyczy. To miała być moja nagroda. Byliśmy tam tylko przez chwilę, kiedy moja matka wyszła z znajomego, który także był w sklepie. Podeszła do niego porozmawiać i zostawiła mnie samego. Chwilę później zdałem sobie sprawę, że jestem sam. Ja i metalowe szufle pełne cukierków. Marzenie życia i nikogo, kto by mnie widział. Nikogo, kto by mnie powstrzymał.*

*Kiedy moja matka wróciła, zastała mnie stojącego tam, drżącego, zaczerwienionego, o piściach tak zacisniętych, aż cała krew od nich odeszła. Och, jakże chciałem sięgnąć ręką i złapać, i napchać kieszenie po brzegi, a potem wpychać sobie słodycze do gardła, upychając w środku mnie tak, aż nie mogłyby się pomieścić. Dopiero wtedy bym przestał.*

*Ale bałem się. Ogarnęła mnie obawa przed odkryciem, przerażenie, że nigdy już nie wpuszcza mnie do cukierni i nigdy już nie najem się do syta, i nigdy nie będę już szczęśliwy. Bałem się.*

*Teraz już się nie boję.*

**- Johann**

To nasza przeszłość nas określa, bowiem jest najlepszym wyznacznikiem tego, jacy mogliśmy się stać. Celem preludium jest ofiarowanie każdemu bohaterowi przeszłości, aby w ogóle móc opowiadać o przyszłości. W rzeczywistości jest to dwuosobowa narracja, opowieść, w której gracz poznaje życie (i śmierć) swojego bohatera.

Preludium jest sposobem stworzenia biografii bohatera, zanim rozpocznie się saga, pozwalając życiu bohatera ich własnym życiem, zanim wkroczy w pierwszą opowieść. To bardzo zbliżone do normalnej rozgrywki, za wyjątkiem tego, że wiele lat zostaje sciesnionych w ciąg błyskawicznych decyzji.

Preludium jest ramą i odnośnikiem dla wszystkiego, co dzieje się w sadze. Bez niego bohater nie

bedzie miał większego sensu i nie będzie taki kompletny. To sposób na szybka rozgrywkę „na brodno”, która przygotuje bohatera do gry. Podobnie pisarz na jednej lub kilku stronach opisuje głównego bohatera, zanim na dobre rozpocznie powieść. Choć to jest bardzo istotne dla opowieści, nie musi jednak zajmować aż 100 stron.

Istotną częścią pozycji bohatera jest stworzenie jego osobistej historii, a to właśnie najlepszemu do zaferowania ma preludeum. Pomaga ci nadać sens temu, gdzie bohater dorastał, jakie było jego życie. Ta osobista biografia, jaką każdy gracz tworzy w preludeum, będzie związana z sagą i ty, jako Narrator, możesz odwoływać się do niej równie często, jak do technik narracji.

### **Odpowiednia technika**

Każdy gracz przechodzi preludeum samotnie. To sesja tylko dla jednego gracza, chyba że dwaj lub więcej bohaterów przyjaźniło się ze sobą i spędziło razem trochę czasu, zanim zostali Przeistoczeni. Kiedy ty, jako Narrator, poświęcasz swój czas wybranemu graczowi, reszta może sobie pogadać i już zacząć się ekscytować tym, co nadejdzie.

Pamiętaj, takie przewidywania graczy mogą pomóc rozkwitnąć opowieści.

Bedziesz musiał pokierować graczem dalece bardziej, niż będziesz to robić zwykle. Daj graczowi kilka decyzji do podjęcia, ale popędzaj bieg zdarzeń i nie daj mu wiele czasu do namysłu. Musisz odgrywać wszystko szybko, chyba że masz więcej czasu (co stwarza bardzo szczegółowych bohaterów). Bohaterowie w preludeum prawie nigdy nie muszą walczyć. Jeśli tak, po prostu opisz rezultat walki (nie możesz dopuścić do tego, by bohater zginął, zanim w ogóle zacznie się gra!).

W czasie, który przeznaczysz na preludeum, daj graczowi szansę zapoznać się z założeniami i zasadami gry. Musisz mu dać je samemu zbadać. Jeśli gracz pragnie zmienić kilka Cech w trakcie preludeum, powinieneś mu na to pozwolić, o ile ma ku temu racjonalne powody, a nie zamierza stwarzać super-bohatera.

Jest wiele sposobów przejścia przez życie bohatera; dobry jest każdy sposób, który ukształtuje pełnego bohatera. W czasie preludeum będziesz wyjaśniał pochodzenie bohatera, włączając w to źródła jego Środków i Znajomości. Gracz powinien mieć jakiś konkretny pomysł na opisanie szczegółów Cech i Pozycji swego bohatera.

Powinieneś rozegrać jedną lub kilka typowych scen z życia, aby gracz poczuł, jak jego bohater żył jako śmiertelnik. Możesz wcielić gracza w jego wampirza rolę przez pokazanie mu słodkiej nudy śmiertelnej egzystencji bohatera. Taka scena może przedstawiać coś tak przyziemnego i powszedniego, co będzie radykalnie kontrastować z koszmarem przemienienia w wampira (co zajdzie jako następna scena). Pamiętaj, że przyziemność tworzy skalę dla wielkości.

To może wyglądać następująco: „W piątek wracasz z pracy do domu, na ulicach wyjątkowo korki. Miałaś dziś zły dzień w agencji i z trudnością trzymasz nerwy na wodzy. Pokonujesz trzy pietra, stajesz przed drzwiami swego mieszkania, próbujesz otworzyć drzwi, a klucz w zamku nie chce się przekreślić. Co robisz?”

Kiedy opisujesz rzeczy, pozwól graczowi przerwać i wysunąć własne pomysły, i szczegóły, związane z obecną sytuacją. Budujecie tę opowieść razem, dlatego traktuj gracza bardziej jako partnera. Możesz także wprowadzić szczegóły, które spowodują, że gracz poczuje emocje bohatera - „Twój ojciec zapadł w śpiączkę i leży w szpitalu.” Oczywiście, kiedy bohater stanie się wampirem, nie będzie mógł go już swobodnie odwiedzać. Jego ojciec może się przebudzić lub umrzeć, a bohater może go już nigdy więcej nie zobaczyć. Gracz musi odczuwać całkowitą, dojmującą stratę, jeśli chce zmierzyć się z prawdziwym koszmarem, który dopiero nadejdzie.

### **Pytania i odpowiedzi**

Poniżej znajduje się kilka pytań, które na zakończenie preludeum powinny znaleźć swoją odpowiedź. Jeśli nie masz czasu na pełne preludeum, powinieneś przynajmniej wysilić się na tyle, by odpowiedzieć na te pytania. Często pomocne jest spisanie odpowiedzi, nawet jeśli przeprowadziłeś pełne preludeum.

Przy każdym pytaniu wymieniliśmy wszystkie te rzeczy, na które gracz sam powinien sobie znaleźć odpowiedź. Powinno to pomóc Narratorowi przeprowadzić preludeum, zgodnie z wymienionymi pytaniami.

**- Ile masz lat?**

Ile miałeś lat, kiedy „umarłeś”? W którym roku się urodziłeś? Ile czasu minęło do chwili Przeistoczenia? Na ile lat wyglądasz?

Jeśli obecnym czasem gry (rokiem, w którym zaczęła się saga) jest 1993 rok, a bohater ma blisko 37 lat (19 lat jako człowiek i 18 jako wampir), to powinieneś zacząć prelude w 1965 r., kiedy bohater miał jedynie dziewięć lat. O ile jeden z elementów prelude daje graczowi możliwą swobodę, determinując przy tym życie jego bohatera, rozpoczynanie w tak młodym wieku nie jest pozbawione sensu. Czasami łatwiej jest wyznaczyć daty po zakończeniu prelude.

#### **- Co było wyjątkowego w twoim dzieciństwie?**

Jak spędziłeś swoje wczesne lata - czas kiedy formowały się twoje pierwotne aspiracje i postawa? Gdzie chodziłeś do szkoły? Kim byli twoi rodzice? Czy dużo podróżowałeś? Do jakiej szkoły średniej chodziłeś? Czy poszedłeś na studia? Czy uciekłeś z domu? Czy i jakie uprawiałeś sporty?

Powinieneś spróbować przekazać graczowi nastrój z dzieciństwa jego bohatera i zapewnić mu coś wyjątkowego, co na pewno by zapamiętał. Koncentruj się zwłaszcza na sprawach, które oddziałują na przyszłe życie bohatera - dlatego możesz pominąć niektóre wątki, kiedy przechodzisz przez dzieciństwo.

Mozesz wstawić do prelude kilka subtelnych wskazówek na temat tego, jak to bohater był obserwowany przez swojego wampirzego ojca, nawet w dzieciństwie. Czasami wampir wybiera sobie dziecko i patrzy, jak dorasta, Przeistaczając dopiero wtedy, gdy będzie w pełni dorosłe.

#### **- Jaka osoba byłeś?**

Czy byłeś dobry? Czy byłeś popularny? Miałeś rodzinę czy żyłeś samotnie?

Kiedy bohater już dorosnie, powinieneś ustalić tło zdarzeń, tak jak na początku każdej sceny. Szeroko opisz graczowi, jakie było dorosłe życie jego bohatera, pozwalając mu wymyślić kilka podstawowych elementów. Musisz dać mu szansę odgrywania bohatera jako śmiertelnika, kontaktującego się z innymi ludźmi.

#### **- Kiedy po raz pierwszy spotkałeś wampira?**

Kiedy po raz pierwszy zorientowałeś się, że ktoś cię obserwuje? Co spowodowało, że uwierzyłeś w wampiry? Czy bałeś się? Nie dowierzałeś? Złosciłeś się?

Z Przeistoczeniem wiąza się niezmiernie różne okoliczności; zwykle jednak wampiry, trochę jak rekiny, przez jakiś czas skradają się, zanim zaatakują. Ujawnij graczowi i opisz wrażenie bycia obserwowanym; wolno potęguj napięcie oczekiwania. Gracz wie, co się stanie, zwłaszcza jeśli przeczytał tytuł gry, ale czasem może to tylko sprawić, że napięcie stanie się bardziej namacalne. Bohater może zauważyć kogoś, kto nieustannie go śledzi, lecz kiedy ruszy w jego kierunku, tajemnicza osoba znika. Choć bohater może próbować zgubić swego prześladowcę, jakos dziwnie będzie to w ogóle niemożliwe.

#### **- Jak zmieniło cię Przeistoczenie?**

Czy Przeistoczenie było bolesne? Czy sprawiło ci perwersyjną przyjemność? Czy rozdzierał cię głód? Czy to przeraziło cię? Czy to było w porządku?

Powinieneś szczegółowo rozegrać transformację, pozwalając graczowi odczuć traumę przemiany. Jeśli bohater został zaatakowany przez wampira, pozwól graczowi wykonać rzut kostkami, aby dać mu szansę odparcia przeciwnika. Jednak takie wysiłki idą na marne. Zależnie od typu sagi, którą chcesz prowadzić, możesz wprowadzić więcej szczegółów sprawiających, że ten osobisty koszmar stanie się jeszcze bardziej dojmujący. Ojciec może wrzucić do celi bohatera jego współmałżonkę, kiedy nowy wampir zacznie odczuwać głód. Staraj się skusić bohatera do popełnienia tego pierwszego, przerażającego czynu, ale przy tym skłaniaj go też do opanowania. Możesz szczegółowo rozegrać tę scenę, wykorzystując rzuty kostkami, jak zostało to opisane w rozdziale „Drama”.

#### **- Kto był twoim ojcem?**

Czy twój ojciec był brutalny, butny czy mądry? Co o nim wiedziałeś? Czy pozostałeś wraz z nim? Czy w ogóle znałeś swojego ojca?

Wielu neonatów nie wie o społeczności wampirów, gdyż są utrzymywani w nieswiadomości przez swych ojców. Wielu ojców uważa się za księcia własnego potomstwa, rozkazując mu i traktując jak niewolników. Niechętnie przedstawiają potomków reszcie Rodziny.

#### **- Jak traktował cię twój ojciec?**

Jak długo byłeś ze swoim ojcem? Jaki był twój ojciec? Pomagał ci, czy cię ograniczał? Jak długo „terminowałeś”? Gdzie mieszkaliście? Gdzie chadzałeś? Dlaczego twój ojciec cię Przeistoczył?

W ciągu pierwszych kilku lat neonaty ojciec jest dla niego najważniejszą osobą. Sposób traktowania przez ojca stanowi różnicę dla osobowości bohatera. To będzie pierwsza oznaka tego, jak

bohater zachowa się w stosunku do innych członków Rodziny.

Większość ojców opiekuje się swoim potomstwem przez wiele lat, ćwicząc i ucząc je, uznając jako swych towarzyszy. Takie zółtodzioby w ogóle nie są informowane o społeczeństwie wampirów. Ojcowie zapobiegają ich kontaktom z Rodziną, a czynią tak, ponieważ są wyjątkowo zazdrośni i sami pragną kształtować osobowość swych dzieci, bez przeszkód.

Jest wiele powodów, dla których wampiry tworzą potomstwo. Ty musisz określić, dlaczego ojciec twojego bohatera go stworzył. Może chciał przez to odzyskać nieco człowieczeństwa albo po prostu pragnął towarzystwa. Czy chciał mieć niewolników czy jego krew była tak rzadka, że potrzebował potomstwa jako żywicieli?

#### **- Czy zostajesz przedstawiony Księciu?**

Czy książę przyjął cię w mieście z otwartymi ramionami, czy zaakceptował bardzo niechętnie? Czy musiał zostać przekupiony lub zastraszony? Czy unikasz księcia? Czy jest twoim wrogiem?

Ostatecznie bohater zostaje wypuszczony spod opieki na świat i wolność. Ojciec nie zajmuje się nim dłużej i nie jest już odpowiedzialny za neonata. Ten moment wyznacza wiekowa tradycja przedstawienia neonaty księciu.

Książę może zaakceptować bohatera niechętnie, gniewnie, łaskawie lub (w rzadkich wypadkach) z wielką uprzejmością. Zwykle zależy to od stosunków łączących ojca z księciem. Najważniejszym względem jest to, czy ojciec poprosił o zgodę księcia przed czy po Przeistoczeniu. Zaskakująca liczba wampirów nie dba o uprzednie otrzymanie zgody księcia, lecz nalega na nią później (najprawdopodobniej dlatego, że wcześniej nie otrzymaliby jej).

Bohater może być wypuszczony spod opieki, gdyż stał się już zbyt niebezpieczny, aby dłużej za niego odpowiadać. W niektórych wypadkach neonata dowiaduje się o istnieniu innych wampirów dopiero po wypuszczeniu spod opieki ojca.

W kwestii gry, zapewnij, by ojciec wyjaśnił Szesc Tradycji przekazanych przez Kainę. Zaczyna się to, przez opowiedzenie neonacie o jego klanie i pokoleniu: „Należysz do XI Pokolenia po Kainie, do klanu Tremere, a jego słowa wcale się nie przeżyły, bowiem przekazane zostały jego Zółtodziobom i także samo tobie.” Tradycje opisane są w rozdziale 2. „Założenia”, od strony 37.

#### **- W jaki sposób poznałeś innych z rodu?**

Czy spotkaliście się razem przypadkiem czy było to zaplanowane? Czy współdziałacie razem? Czy jednoczy was cel i wspólne stanowisko? Od jak dawna jesteście razem w mieście? Zanim rozpocznie się saga, bohaterowie powinni nabrać do siebie zaufania, w przeciwnym razie twoje opowieści ulegną autodestrukcji. Jeśli do Narrator pełni rolę tego, co wiąże koterie razem, związki bohaterów nie utrzymają się długo.

Pozwól bohaterom wykształcić swoje własne więzi i niech sami wezmą na siebie odpowiedzialność za nie.

Każdy bohater musi kiedyś spotkać innych i najlepiej, gdyby to było jakies wyjątkowe spotkanie. Można zrobić dwa spotkania na raz, tak że każdy bohater zaprzyjaźni się z jednym lub dwoma innymi, albo możesz urządzić wspólne spotkanie wszystkich i mieć to już za sobą. Lepiej zaczekać z rozpoczęciem gry, aż przedstawiś sobie bohaterów. Ogólnie rzecz biorąc, najlepiej będzie jeśli zawiąza się między nimi przyjaźń zanim akcja rozpęta się na dobre.

#### **- Gdzie masz swoje schronienie?**

Gdzie twój bohater mieszka? Gdzie się ukrywa za dnia?

Niektórzy z Rodziny mają swój dom, gdzie stale bywają, gdy tymczasem inni wybierają sobie część kanałów ściekowych, gdzie lubią leżeć. Inni, szczególnie członkowie Rodziny o silniejszej paranoi, mają wiele kryjówek, gdzie mogą spędzać dni.

#### **- Jaki jest twój ulubiony teren łowiecki?**

Czyja krew się odżywił i gdzie? Czy masz domene, której chcesz bronić? Czy z twojego ulubionego terenu łowieckiego korzystają inni? Czy konkurujesz z innymi o tych samych żywicieli? Czy kiedykolwiek zabijasz, kiedy się posiłkasz?

Pewnie bohater utrzymuje stale źródła żywności blisko swego schronienia. Zawsze, kiedy znajduje się w pobliżu swego schronienia, może posiłkować się bez wykonywania rzutu kostkami i bez potrzeby rozgrywania sytuacji. Ale gracz musi sprecyzować źródło krwi swego bohatera - czy twoja trzoda stanowi pacjenci kliniki psychiatrycznej? Chodzisz do nocnych klubów? A może dzieci przychodzą do twojego domu na lekcje gry na fortepianie?

**- Jakie sa twoje dazenia?**

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

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

## ROZDZIAŁ SZOSTY:

### SAGA

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

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

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

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

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

### Jak powstaje saga

*Jej usta byly czerwone, jej spojrzenie wolne,  
Jej loki zlociste jak zloto,  
Jej skora biala jak trad.  
Byla Zmora Zycia w Smierci,  
Ktora w zylach mezczyzny mrozi krew.*

- **Samuel Taylor Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner”**

Musisz rozpoczac opracowywanie sage na dlugo przedtem, zanim gracze stworza sobie bohaterow. Dobrze, jesli spedzisz co najmniej kilka godzin, okreslajac tresc i forme sagi, ktora zamierzasz poprowadzic.

Cala reszta zalezy od tego, co zrobisz na poczatku. Im bardziej wyrazisty bedzie pomysl i bardziej wszechstronne zalozenia, tym lepiej bedzie pozniej funkcjonowac cala reszta. Stworzenie sagi Wampira jest czasochlonnym zajeciem, jednak twój poczatkowy wkład pracy oplaci sie pozniej z nawiązka.

Kiedy twoi gracze kreuja bohaterow, nie powinienes siedziec bezczynnie. Zanim rozpocznie sie saga, powinienes juz wiedziec, jaka ona bedzie - znac jej tlo, wystepujacych w niej przeciwnikow i glowne watki. Musisz stworzyc tlo, ktore bedzie ekscytowac graczy, przeciwnikow, ktorzy beda ich prowokowac, i watki, ktore ich wciagna. Tworzenie sagi to jak kreacja najwazniejszego bohatera gry.

Kiedy tworzysz sage, musisz sie zdecydowac na wiele rzeczy. Po pierwsze, musisz okreslic tlo - w jakim miescie rozgrywa sie saga i jakie to miasto jest? Po drugie, musisz ustalac, co laczy bohaterow i wiaze ich razem, zastanowic sie, jak najlepiej ukazac ich wspolne dazenia. Po trzecie, musisz wyznaczyc

głównych przeciwników graczy - jakie są ich dążenia i siła? Po czwarte, powinieneś sporządzić konspekt sagi, w którym opisziesz, co zamierzasz zrobić i gdzie masz rozpocząć. Na koniec, musisz określić motyw sagi, który wyznacza powtarzające się obrazy, tematy, nastroje, oraz opisać specjalne zasady, którymi zamierzasz się posługiwać. Śluszne decyzje na pewno sprawią, że saga pójdzie gładko.

## Elementy sagi

- **Motyw**
- **Tło**
- **Bohaterowie**
- **Przeciwnicy**
- **Konspekt**

### Motyw

Motyw jest stale powracającym tematem, myślą, ideą, które nieustannie pojawiają się w dziele i w jakiś efektywny sposób spajają je w całość. Twoja saga również potrzebuje motywu, jeśli chcesz, by jej kompozycja była prawdziwie pełna.

Musisz określić, co będzie ta dominująca myśl czy cecha sagi. Co chcesz opowiedzieć? Jaki watek ożywia i spaja wszystkie opowieści? Jaki jest temat sagi i jak można go wyrazić?

Motyw przejawia takie cechy, jak choćby elementy twojego, jako Narratora, stylu. Czy będziesz złośliwy czy powściągliwy, morderczy czy wojowniczy? Jaki efekt zamierzasz uzyskać, stosując taki właśnie styl? Możesz wykorzystać styl narracji lub sam motyw, aby skierować uwagę graczy w kierunku tego, co powinni sobie uświadomić.

Czy saga będzie miała jakieś specjalne zasady, wyróżniające ją od większości sag Wampira? Czy rzuty na szal będą sporadyczne, czy też Człowieczeństwo będzie dużo bardziej doceniane? Czy często będziesz prosił o rzuty kostkami, czy też może w ogóle?

Wiele koncepcji sagi ma wymagania w stosunku do Cech Pozycji, które graczom wolno wybrać, a także wartości, jakie mogą one przyjmować.

Zanim gracje przejdą do 5. kroku procesu kreacji bohatera, musisz skonkretyzować swój pomysł dotyczący ograniczeń, które na nich nałożysz; to z kolei oznacza, że musisz to wcześniej zaplanować. Czy koszt Pokolenia (Cechy Pozycji) będzie podwójny, czy może ograniczysz jego wartość do góra 3 pkt.?

Możesz wymyślić jakieś osobliwości, z którymi bohaterowie mogą się raz zetknąć lub z którymi mogą mieć coś wspólnego do czynienia. Wyróżniający się i stale powracający bohater niezależny, temat, nastrój, miejsce czy przedmiot mogą wiązać bohaterów z tym, co się dzieje. To może być wszystko, od lokalu, który często odwiedzają, po pijacką, z którym się spotykają, gdyż jego pijackie wywody mają w sobie jakąś niezwykłą mądrość. Może będziesz ciągle przypominał o zniszczonym posagu Achillesa, stojącym na ulicy, nigdy przy tym nie wyjaśniając jasno jego znaczenia. Takie powracające osobliwości naprawdę wprowadzają nastrój i nadadzą istotny sens twojej sadze. Wymyśl coś, co odsłoni jej głębię, a potem wpleć to w swoje opowieści.

### Tło

W Wampirze nie musisz tworzyć całego świata od początku, gdyż jest on bardzo podobny do naszego. Jednak mimo to, musisz stworzyć miasto, które stanowi wszakże główną scenę gry Wampira. To właśnie w mieście wampiry żyją, tam zaspokajają swoje pragnienia i zwykle są jego więźniami.

Powinieneś przedstawiać swoje miasto realistycznie i konsekwentnie, jeśli chcesz, aby gracze w niego uwierzyli. Tło musi żyć i oddychać, w przeciwnym razie bohaterowie nie będą mogli w pełni zaistnieć. Fabuła opowieści zawsze jest osadzona w jakimś tle - a im ciekawsze i bardziej egzotyczne się ono wydaje, tym bardziej żywe wszystko się staje. Z każdą kolejną opowieścią, którą prowadzisz, opisuj miasto nieco dokładniej, ale nie przedstawiaj wszystkiego na raz. W miarę rozwoju sagi wprowadzaj coraz więcej szczegółów topografii terenu, zwyczajów, wątków itp. Buduj miasto kawałek po kawałku, w tempie, jakie ci odpowiada.

Śmiertelna struktura miasta jest całkiem łatwa do opisania. Choć tło jest gotycko-punkowe, wiele elementów jest takich samych, jak w naszym świecie. Zdobądź plan miasta lub napisz Przewodnik. Jeśli mieszkasz w mieście, w którym osadziłeś sagę, szczegóły nie powinny być problemem. Możesz zmienić

pewne detale tu i owdzie, aby pasowały do nastroju gry, ale podstawowa struktura zawsze jest taka sama.

Tworzenie wampirzego aspektu miasta jest nieco trudniejsze. Musisz określić, jaka jest struktura władzy i kto stoi na jej szczycie. Książe prawdopodobnie jest najważniejszą figurą w mieście, ale nie zawsze jest to reguła. Książe może być oficjalnym władcą, ale może być przy tym marionetką, za której sznurki pociągają ukryci w cieniu starsi.

Intrygi Rodzinne często są bardzo zaciekle, dlatego określ, jak to wygląda w twoim mieście. Ile jest różnych „stronnictw”? Dlaczego się sobie przeciwstawiają? Antagonizmy mogą się rodzić między członkami różnych klanów, ale też główną przyczyną podziału może być klasyczny konflikt starszych i anarchistów. Czy to Matuzalemowie manipulują różnymi stronictwami, czy też większość członków Rodziny jest tylko niewolnikami własnych namietności?

Musisz zdecydować, jakie grupy przeciwstawiają się grupie czy osobie rządzącej miastem, które zaś zapewniają status quo. Jakie stosunki wiąza Rodzinę ze śmiertelnymi władcami miasta? Czy w policji narasta podejrzliwość, czy może rządcy członkowie Rodziny kontrolują śmiertelne władze?

W niektórych miastach, zwłaszcza małych, może być bardzo niewiele lub w ogóle nie być konfliktów w Rodzinie, która je zamieszkuje. Ale na ile byłoby to ciekawe? Nie dopuść do tego, by twoje miasto było jednym z tych spokojnych i nudnych miasteczek, gdzie nic się nie dzieje. Omotaj miasto odpowiednią siecią intryg i niegodziwości, aby mogło być źródłem setek opowieści, a jeśli już stworzyłeś spokojne miasto, przynajmniej zaplanuj przyszłe konflikty, które zburzą jego spokój.

Rzecz nie mniej ważna - powinieneś zapewnić, aby koncepcja miasta była zgodna z motywem całej sagi. Jeśli cała saga ma opowiadać o zepsuciu moralnym, miasto także powinno być zepsute, a w nim zarówno śmiertelni, jak i Rodzina.

## **Bohaterowie**

Bohaterowie są podstawą sagi, jako że to właśnie przez wzgląd na nich opowiada się sage. Bohaterowie zawsze stanowią centrum wydarzeń, a decyzje graczy determinują przebieg fabuły. Wielka saga wymaga również wielkich bohaterów.

Zanim rozpocznie się saga, powinieneś się zastanowić, dlaczego bohaterowie są razem - dlaczego tworzą rod. Oczywiście gracze mają na ten temat wiele do powiedzenia, ale to przecież twoim zadaniem jest dopasowanie bohaterów. Czy każdy bohater w grupie ma powód, aby do niej należeć? Zastanów się, jakie stosunki występują między bohaterami. Dlaczego są przyjaciółmi? Dlaczego ze sobą współpracują? W skrócie, czy bohaterowie mają sens, myśleć w kategoriach sagi?

Poproś, aby gracze jasno się wyrazili, jakie stosunki łączą każdego bohatera z pozostałymi i jaka rolę każdy z nich odgrywa w grupie. Upewnij się, czy przynajmniej jeden z graczy, cechujących się zdolnościami przywódczymi, odgrywa rolę lidera grupy. Jeśli masz graczy o skłonnościach destrukcyjnych, delikatnie pokieruj nimi tak, by odgrywali bohaterów, którzy będą silnie podzielać cele całego rodu. Jeśli twoi gracze są niepoprawnymi anarchistami, wybierz koncepcję sagi zapewniającą im silnych i potężnych sprzymierzeńców, którzy obarczą ich znaczną odpowiedzialnością, albo też pozwól im być dokładnie tym, kim chcą - anarchistami buntującymi się przeciw ustalonym porządkom.

Musisz mieć pewność, że konflikty między bohaterami nie staną się osią sagi (chyba że właśnie tego pragniesz). Wszyscy gracze nader często kreują swoich bohaterów w tajemnicy przed innymi i dreczy ich myśl, że mają się po rozpoczęciu gry stopić z resztą grupy. Często rezultatem tego jest grupa anarchistów, bez żadnego systemu współpracy, nie potrafiąca w ogóle zająć się czymkolwiek. Zmarnuje się wtedy masę czasu na niekończące się kłótnie o to, co dalej robić.

Jeśli wszystko zawiedzie, możesz poprosić graczy, aby sporządzili ogólną, osobistą historię swych bohaterów. Możesz założyć, że bohaterowie byli przyjaciółmi już od pewnego czasu, może nawet jeszcze zanim stali się wampirami. Ostatecznie możesz powiedzieć, że należą do tego samego klanu albo nawet mają tego samego ojca.

Jeśli bohaterowie po rozpoczęciu sagi nadal ze sobą nie współpracują, musisz znaleźć na to jakiś sposób. System kar i nagród (punkty doświadczenia, Człowieczeństwo) może zadziałać cuda w postawie graczy. Możesz wreszcie pozwolić bohaterom rozdzielić się na grupy, kontynuując sage z każdą oddzielnie. W końcu wybierzesz najciekawszą z nich, a pozostali gracze niech stworzą bohaterów, którzy będą do niej pasowali.

Najlepszym sposobem przygotowania bohaterów do sagi jest preludium. Pomoże graczom zrozumieć naturę konwencji i tła, zapewni znajomości przydatne w dalszej grze i lepiej im uzmysłowi,

czego się od nich wymaga. Podczas preludium można także ustalić i rozwijać ambicje motywujące bohaterów, tworząc z płaskich, papierowych postaci pełnych bohaterów. Wykorzystaj preludium, aby przygotować graczy. Dzięki temu, kiedy rozpocznie się akcja, będą już mieli gotowych i właściwych bohaterów.

## **Przeciwnicy**

Bohaterowie będą potrzebowali kogoś lub czegoś, z czym mogliby walczyć, „potwory” do pokonania. Muszą napotykać trudności, aby mieli się czym zająć. Jeśli chcesz pokrzyżować bohaterom szyki, postaw im na drodze „złego faceta”. Przeciwnik, w swym założeniu, ma być dla bohaterów przeszkodą do pokonania. Przeciwnikiem może być każdy wrogi – wampir lub człowiek, żywy lub martwy, przebiegły lub brutalny.

Najczęściej przeciwnikami są czarne charaktery, osobnicy, którzy przeciwstawiają się bohaterom i są na tyle nieprzyjemni, aby żywić w stosunku do nich nienawiść. Muszą być zli, jeśli chcesz, aby naprawdę stali się wrogami bohaterów. W miarę upływu czasu, możesz pogłębiać nienawiść graczy do tych czarnych charakterów – to sprawi, że zwycięstwa bohaterów staną się bardziej odczuwalne. Powinieneś zacząć wcześniej, rozwijając zarówno nienawiść, jak i samych przeciwników z opowieści na opowieść.

Cała saga obraca się wokół jednego, nieprzejednanego wroga, który ma wpływ i pozycję, pozwalającą mu dysponować wieloma sługami. Tematem sagi może być pokonanie tego przeciwnika lub przynajmniej przetrwanie jego ataków. Bohaterowie mogą nawet nie wiedzieć, kim on jest i być zmuszeni poznać jego tożsamość. Taki wrogi może być kimkolwiek, od Księcia miasta po Matuzalema, który potajemnie rządzi miastem, od sławnego łowcy czarownic po potężnego czarownika voo-doo. Koncepcja jednego, głównego wroga jest najprostsza forma stworzenia przeciwników. Jeśli masz wielu wrogów, możesz sprawę bardziej skomplikować (może wrogowie bohaterów mają wrogów pomiędzy sobą).

Często dobra zabawa zapewniają przeciwnicy wielokrotnie silniejsi od bohaterów, tak aby bohaterowie nie byli w stanie przeciwstawić się takiej sile bezpośrednio – przynajmniej nie od razu. Bohaterowie z pewnością poradzą sobie z pomniejszymi sługami takiego wroga, lecz nie powinni przetrwać otwartej konfrontacji. Nie mogą stosować bezpośrednich metod w wypadku potężnych wrogów, muszą gromadzić wskazówki i sprzymierzeńców, prowadzić wojnę podjazdową i badać czułe punkty przeciwnika. Jedynie po wielkim nakładzie pracy będą mogli przeciwstawić się swemu wrogowi.

Z drugiej strony, grupa przeciwników, którzy indywidualnie są mniej więcej równi w sile bohaterom, wprowadzi cudowne możliwości rozwinięcia różnych osobistych rywalizacji i zazdrości, pozwoli ci przedstawić straszliwe odbicia bohaterów w „krzywych zwierciadłach”. Przykładem może być sfera Sabatników, z których każdy jest spaczonym odpowiednikiem jakiegoś bohatera, a co może służyć jako memento tego, czym mogą się stać bohaterowie, jeśli za daleko się posuną.

Zajrzyj do Dodatku, gdzie znajdziesz opisy wielu różnych typów przeciwników, jak również zasady pozwalające ci stworzyć własnych.

## **Konspekt**

Na koniec, musisz sporządzić plan rozwoju sagi: gdzie powinna zaprowadzić bohaterów opowieść i jak saga ostatecznie się skończy (jeśli w ogóle)? Wstępny plan jest scenariuszem nie tylko samego początku dobrej sagi, ale jej całości.

Konspekt opisuje, w którą stronę saga ma się potoczyć i co bohaterowie mają robić. Najprawdopodobniej bohaterowie zakończą sage zupełnie inaczej, niż to planowałeś. W rzeczywistości, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z twoim planem, może to oznaczać, że nie dałeś bohaterom wystarczającej swobody.

Konspekt w zamierzeniu ma być przewodnikiem, który uzmysłowi ci całokształt sagi, którą chcesz przeprowadzić; to środek, który zmusi cię do nadania jej dynamiki, z uwzględnieniem zmian tempa, nastroju, a także zawartości. Konspekt powinien zawierać wstęp, rozwinięcie i zakończenie, a wszystko powinno zmierzać ku rozwiązaniu.

Zawsze staraj się wyreżyserować dla sagi wielkie zakończenie. Nigdy nie dopuść do tego, aby umarła śmiercią naturalną. Czy saga skończy się śmiercią bohaterów, ginących w heroicznym poświęceniu, czy może jednemu z nich uda się na powrót stać śmiertelnym?

Saga ma wiele wspólnego z serialem filmowym czy cyklem powieściowym, może być jednak

dłuższa i mieć większą skalę. Może trwać przez wiele lat (lat graczy), ponieważ opowiada o życiu wampirów, które są niesmiertelne. Dlatego możliwe jest, aby jedna saga ciągnęła się przez setki lat, zwłaszcza jeśli rozpocznie się w przeszłości. Jeśli jednak osadzisz sagę w czasach współczesnych, będzie pewnie ciągnąć się przez lata lub dziesiątki lat, ale już nie stulecia. W końcu przecież, nadchodzi Gehenna i nie zostało już zbyt wiele czasu.

W typowej sadze poszczególne opowieści rozgrywają się na przestrzeni tygodni, choć czasem może je dzielić przerwa, trwająca miesiące czy nawet lata, opisana słownie przez Narratora, lecz już nie rozgrywana.

Powinieneś myśleć o opowieściach, jako ekscytujących lecz niezbyt częstych wydarzeniach, rozdzielających miesiące czy nawet lata spokojnego życia bohaterów.

### **Obranie nazwy**

Zanim rozpoczniesz sagę, powinieneś ją jakos nazwać. Nazwa może być uduchowiona, znacząca, ale musi być, bowiem wyznacza ton, z którym wszystko ma współpracować. Każdego bohatera opisuje saga, do której należy, dlatego gracze mogą nie dawać ci spokoju, dopóki nie obierzesz nazwy. Nazwa powinna oddawać motyw i zawartość sagi, zbytnio od nich nie odchodząc. Nazwa sagi może być tak banalna, jak np. nazwa miasta, w którym jest osadzona, czy pochodzić od imienia księcia, który miastem rządzi.

### **Archetypy sagi**

*Wydaje się oczywiste, że dusza jest podróżnikiem; to właśnie z duszy i tylko z niej wynosimy najwyższą prawdę, że „być” znaczy tyle, co „być w drodze”.*

**- Gabriel Marcel**

Poniżej znajdziesz opisy różnych typów sagi, jakie można stworzyć. Są opisane według rodzaju grupy bohaterów, jakiej wymagają. Podlegają jednej z trzech koncepcji sagi: Klasycznej, Fabularnej i Niezwykłej. Powinieneś już znać nastawienie i styl gry swoich graczy, więc wybieraj zgodnie z nimi.

### **Koncepcja Klasyczna**

Poniżej przedstawiamy klasyczne przykłady sag Wampira, najlepsze z możliwych. Powinny być ci znajome z uwagi na pomysły, które częstokroć pojawiały się w filmach i książkach.

#### **- Gang:**

Bohaterowie są grupą anarchistów (czy nawet popieraną przez starszych „bojowką”) w większym mieście, którzy uformowali rod według wzorca ulicznego gangu. Uwielbiają żyć na granicy śmierci, czerpiąc z tego tyle przyjemności i zabawy, ile tylko się da. Dumni i często aroganccy, pogardzają wszystkimi, którzy nie są członkami ich rodu. Dla śmiertelnych wydają się być niczym więcej niż gangiem chuliganów, ale ich wizerunek nie oddaje ich prawdziwej mocy.

Bohaterowie muszą nieustannie bronić swojego „terenu” (terytorium łowieckiego) zarówno przed innymi gangami, jak i członkami Rodziny, którzy mogą wtargnąć na ich ziemie. Starsi niechętnie uznają to za domenę bohaterów, gdyż książę im takiej nie przyznał. Lecz dopóki ich własny „teren” będzie wszystkim, co posiadają, będą go zaciekle bronić.

Podobnie jak wszyscy anarchiści, bohaterowie lekceważą władzę księcia i udają, że w ogóle nie ma on żadnej władzy - lecz z drugiej strony znają Tradycje i obawiają się władzy Egzekutorów. Bohaterowie tak samo jak gangi śmiertelnych przeciwstawiają się ustaleniemu porządkowi - tyle że w ich wypadku, prawo ma niewiele do gadania.

Zwykle tacy członkowie Rodziny nawiązują stosunki z gangami śmiertelników i mogą nawet je kontrolować (traktując jako Sprzymierzców lub Trzode). Faktycznie, każdy członek gangu wampirów może być szefem jakiegoś gangu śmiertelników, który każdy bohater może założyć i rozwinąć.

#### **- Wedrowcy:**

Bohaterowie podróżują po całym kraju na motorach (lub furgonetka kempingowa czy kradzionym samochodem), szukając co noc bezpiecznego miejsca, gdzie mogliby spędzić dzień. Prowadzą walkę o przetrwanie, narazając się sporadycznie na nieuniknione spotkania z Lupinami. Wiele jeszcze odkrywa w czasie swej podróży.

Ty i twoi gracze musicie ustalić, dlaczego bohaterowie są stale w drodze. Czy są scigani,

nieustannie uciekając ze strachu, powodowani silnym instynktem samozachowawczym? A może po prostu nie mają dokąd pójść? Bohaterowie muszą na sobie polegać, aby przetrwać we wrogim i stale zmieniającym się świecie.

Każda opowieść rozpoczyna się przybyciem bohaterów do nowego miasta. Próbuje się zaadaptować i stworzyć sobie dom, lecz za każdym razem ich wysiłki kończą się jedynie kolejną ucieczką. Utrzymuj ich w ciągłym leku i ciągłym ruchu - nie daj im się zatrzymać.

Niezależnie od tego, jakiego rodzaju wędrowcami są bohaterowie, chcą jedynie przetrwać. Połóż nacisk na złe strony życia uciekinierów. Ponieważ bohaterowie stale wędrują, nie mają znajomości ani wpływu. To może się różnić w każdej opowieści, dlatego musisz być stale w pogotowiu i przygotowywać się nawet bardziej, niż w innych sagach.

#### **- Zespół rockowy:**

Kolejną możliwością jest pozwolenie bohaterom na założenie trzonu grupy rockowej (lub grającej muzykę poważną, ludową, jazzową, czy też zespołu tańca ludowego). Próbuje tego dokonać, jako muzycy. Może byli zespołem za czasów śmiertelnego życia i zostali zabrani przez jednego ojca albo postanowili o tym już jako wampiry. Niezależnie od przyczyny, ryzykują popadnięciem w poważne kłopoty, jako że Camarilla i większość starszych kategorycznie sprzeciwia się wszelkiej działalności, mogącej zagrozić Maskaradzie.

Każdy bohater musi być biegły w muzyce (chyba że jest menedżerem) i każdy musi wybrać sobie określony instrument. Kto będzie liderem zespołu, wokalem? Kto jest na tyle mocny, by zostać perkusistą? Na tyle jowialny, by być basistą? Wystarczająco twórczy, by przelamywać stereotypy? Jaka muzykę grają - jazz, pop, punk, metal, rap? Zaczynają karierę w lokalnych klubach rodzinnego miasta, ale sukces może ich pchnąć w trasę koncertową. Jak sobie z tym poradzą?

#### **- Emigranci:**

Bohaterowie są zbiegami z innego miasta; może nawet pochodzą z klanu, który nie należy do Camarilli. Uciekli od swego księcia, ojca czy klanu. Miasto, w którym rozgrywa się saga, jest miejscem, gdzie uciekli w poszukiwaniu azylu. Większość czasu i wysiłków pochłania im ukrywanie się zarówno przed śmiertelnymi, jak i resztą Rodziny.

Saga rozpoczyna się, kiedy bohaterowie przybywają do miasta, nie wiedząc nic na temat panującej tu struktury władzy. Nie przyznawaj bohaterom żadnych punktów Cech Pozycji, aby oddać ich sytuację i postawić w punkcie wyjścia. Ponieważ są nowi w mieście, opisz więcej szczegółów niż zwykle, włączając wszystko to, co tylko przybysze mogą zauważyć.

Bohaterowie mogą niczym szczury zobaczyć miasto od podszewki. Prawdopodobnie nie ujawnia od razu swej obecności księciu, dlatego mogą później popaść w wielkie kłopoty za naruszenie Piątej Tradycji. Zaaranżuj taką sytuację, by gracze naprawdę się bali i spróbuj im wmówić, że inni członkowie Rodziny zabijają ich, jeśli znajdą, nawet gdyby to nie była prawda.

#### **- Typ historyczny:**

Możesz rozgrywać Wampira w innych niż obecne czasy. Każda epoka, od starożytności do współczesności, może być fascynująca, kiedy dodasz doń mit wampira. Wybierz okres czasu i osadź w nim swoją sagę. Jednak zanim zaczniesz, upewnij się, że znasz historię tego okresu, przynajmniej lepiej od swoich graczy.

Wyobraź sobie grę w Wampira w czasach, które stworzyły tyle legend - w średniowiecznej Europie. Wampiry należą w większości do szlachty, są ówczesną klasą rządzącą. To czas dekadencji i romansu, okrucieństwa i honoru. Dalekie regiony mogą się znajdować pod kontrolą nieumarłych. Jednak ich populacja stopniowo i niepowstrzymanie rośnie, a kiedy wysłannicy Rzymu poznają prawdę, wampiry mogą się stać celem wyprawy krzyżowej. Choć bohaterowie wcale nie muszą być złymi wampirami, wpadną w tę samą pułapkę sytuacji, co te złe.

Saga może wyglądać mniej więcej tak: Przejście do przeszłości, bohaterowie stali się wasalami tego, kim wcześniej pogardzali. Ostatecznie, będą musieli wybierać pomiędzy przetrwaniem a moralnością - albo umiejętnie oscylować między tymi dwoma biegunami.

#### **Koncepcja Fabularna**

Są to sagi, które na pierwszym miejscu stawiają samą rozgrywkę, fabulację, mniej uwagi poświęcając walce i rzucaniu kostkami. Ta koncepcja przeznaczona jest dla doświadczonych graczy, choć jest wyzwaniem dla każdej grupy.

### **- Starszyzna:**

Bohaterowie są pierwszymi z Rodziny w średniej wielkości mieście (mniej niż milion mieszkańców) - mniej więcej rozmiaru Charleston w Północnej Karolinie czy Madison w stanie Wisconsin. W pewnym sensie, jest to ich „własne” miasto, bo przecież nim rządzi. Ze względu na rozmiar miasta, bohaterowie mogą być nawet jedynymi wampirami, które je zamieszkują.

W obliczu jakiegos niebezpieczeństwa, to właśnie oni będą musieli bronić swojego „terenu”. Starsi, którzy tam mieszkają, prawdopodobnie są mentorami bohaterów, udzielającymi im wsparcia, jednak w zamian sami oczekują od nich pomocy.

Bedziesz musiał stworzyć jakiś kryzys, aby bohaterowie mieli się czym zająć. To może być potężna koteria starszych, szukająca nowego miasta po tym, jak wyrzucono ich z własnego, którym rządzili, może to być Matuzalem, który po prostu pragnie spokoju. Niech gracze odczuwają na sobie brzemię odpowiedzialności.

Bohaterowie mogą być nawet anarchistami, którzy przejęli miasto z rąk starszych, rządzących nim wcześniej. Teraz muszą utrzymać swoje rządy i przetrwać przyjazd Egzekutora i jego Archontów. Mogą też przybyć inni starsi, aby ukarać bohaterów lub po prostu zająć miasto dla siebie.

Intrygi wśród graczy powinny mieć wysoki poziom, co możesz zaaranżować. Ogranicz dostępne Srodki i Wpływy - niech bohaterowie walczą o nie między sobą. Konieczny może być inny styl gry, wymagający oddzielnej, dłuższej rozgrywki z każdym graczem na osobności.

### **- Rod księcia:**

Bohaterowie są rodem księcia miasta. Ich ojciec jest wampirem o wielkiej szlachetności albo zupełnym lajdakiem. Tak więc, bohaterowie pomagają starszym miasta, kontrolując anarchistów i hamując ich dzięki wybrzyki. Do ich stałych obowiązków należy dbanie o to, by śmiertelne władze miasta nie odkryły Rodziny - muszą likwidować dowody, zastraszac urzędników, ukrywać śmierci.

Możesz potrzebować bohaterów nieco silniejszych niż zwykle, więc przydziel graczom więcej punktów „wolnych” (20 lub coś koło tego). Większość sagi będzie się rozgrywać wokół schronienia ojca, ale nie należy zapominać o opisie całego miasta. Musisz stworzyć możliwie różne punkty potencjalnych konfliktów i miejsc zapalnych. Kto spoza kregu, w którym obracają się bohaterowie, przysporzy im kłopotów? Pamiętaj, że ich ojciec jest księciem i może spodziewać się wielu roszczeń, jak również nacisków. Czy zdejmie odpowiedzialność z bohaterów? Czy bohaterowie mogą zaufać księciu, czy są tylko jego pionkami?

### **- Polityka śmiertelnych:**

Z różnych pobudek bohaterowie mogą pragnąć manipulować polityką swojego miasta, czy nawet na poziomie krajowym; zapewne dlatego, że inne wampiry usiłują nakierować ją w przeciwną stronę. Wampiry kontrolują wiele instytucji w śmiertelnym świecie, zwłaszcza te, które są zlokalizowane centralnie i zarządzane przez jedno miasto. Takie instytucje mogą służyć kontrolującym je wampiry jako figury w Jyhad. Może to oznaczać, że bohaterowie będą brać udział w kampaniach wyborczych, politycznym wywiadzie czy nawet wyborczych oszustwach (lub chociaż zapobiegac, aby inne grupy tego nie robiły). Taka działalność, ocierająca się o intrygę, są rzadkie, ale znane w Rodzinie i częstokroć mogą być częścią manewrow w Jyhad.

Bardzo polecanymi cechami pozycji bohaterów będą Wpływy i Srodki. Bedziesz musiał wyszczególnić uczestników politycznych sfer, opisać ich znaczenie dla Rodziny. To może się przydać w każdej pełnej intrydze i rozlewu krwi sady. Wprowadź do gry sploty akcji i natłok zdarzeń.

### **- Wyższe sfery:**

Bohaterowie przeniknęli do wyższych sfer górnych klas społecznych i mieszają się w ich politykę i sprawy. Choć dla nich jest to tylko gra, należy ona do najbardziej intrygujących i dopuszczających sytuacje wzajemnej rywalizacji bohaterów (np. kto pierwszy uwiedzie Władimira, rosyjskiego pianiste?). Przynależność do elitarnych kregów ma jednak te zalety, że bohaterowie mogą kierować decyzjami i wydarzeniami w czasach kryzysu.

Jeśli policja bliska jest wszczęcia poważnego śledztwa, takie znajomości okazują się nad wyraz przydatne. Infiltracja wyższych sfer może być „obowiązkiem” nałożonym na bohaterów przez księcia lub jakiegos starszego. Ukaz elegancję i piękno tła, tak aby nawet kropla krwi wydawała się zwyższą.

Zanim rozpocznie się gra, daj każdemu z graczy premii Srodki o wartości 3 i namów ich, aby poświęcili na te Cechy jeszcze więcej punktów. Musisz wyznaczyć w kregu wyższych sfer przywódców, plotkarzy, gospodarzy, parweniuszki, osoby wykluczone z towarzystwa.

### **Koncepcja niezwykła**

Ta koncepcja sagi jest dla tych, którzy pragną czegoś nowego. Prezentuje wyjątkowe możliwości odgrywania Wampira. Możesz wypróbować te pomysły, jeśli gustujesz w osobliwościach.

#### **- Archontowie:**

Bohaterowie należą do najbardziej przerażającej i poważanej grupy członków Camarilli. Są przedstawicielami wymiaru sprawiedliwości i podróżują z miasta do miasta, asystując Egzekutorom (i czasami księżetom) w utrzymywaniu status quo. Daleko angażują się w politykę Camarilli. Jednocześnie ich wspólne ambicje lub podobne poglądy w kwestiach politycznych.

Zostali wybrani i wyszkoleni przez Egzekutora lub nawet stworzeni jako jego rod, dlatego rozsądnie byłoby przydzielić im 5 lub więcej punktów na Dyscyplinę (jeśli kiedykolwiek wkrocza na terytorium Sabatu, będzie im to potrzebne). Daj każdemu z bohaterów po 25 punktów „wolnych”, aby mogli stawiać czoła dużo potężniejszym członkom Rodziny. Jednak bezwzględnie konieczna będzie przy tym ich współpraca. W Cechach Pozycji mogą mieć Status lub Mentora. Co prawda podróżują, ale mają miasto swojego stałego pobytu.

Niech gracze zetkną się z konfliktami śmiertelnymi, jak np. Obowiązek kontra Sprawiedliwość. Czy bohaterowie poszukują prawdy, czy też bezmyślnie wykonują polecenia swoich panów? Rozegraj intrygę - bohaterowie nie powinni wiedzieć, co się dzieje, nie powinni też mieć komu zaufać. Zastanów się, o co w tym wszystkim ma chodzić: jaka jest natura głównego konfliktu?

#### **- Fanatycy:**

Bohaterowie grają partyzantów IRA, islamskich fundamentalistów lub proekologicznych anarchistów. Są członkami jakiejś ekstremistycznej grupy, która nie cofnie się przed niczym w realizacji swoich celów. Bohaterowie są dogmatyczni, idealistyczni i mocno zbratani ze swoją grupą. Choć stali się wampirami, nie porzucili swoich śmiertelnych przekonań (przynajmniej, jak dotąd) i wykorzystują swe nowe możliwości, na ile się da, do osiągnięcia swoich celów. Czy bohaterowie w końcu zmadrzeją i opanują się na czas, aby uratować swoje własne człowieczeństwo? Zaczynaj sagę od misji, które będą wykonywać, ale stopniowo wprowadzaj nowe treści i tematy. Ostatecznie, bohaterowie będą zmuszeni porzucić swoje cele, aby nie utracić Człowieczeństwa lub w ogóle mieć jakąś nadzieję na reinkarnację w śmiertelnych czy Golconde.

Wszyscy bohaterowie powinni należeć do tej samej, fanatycznej grupy. Przypuszczalnie byli ochotnikami wypełniającymi jakąś ryzykowną misję, na której zetknęli się ze swoim ojcem. Określ nastawienie tej ekstremistycznej organizacji, do której należą bohaterowie, jak również wszystkich ich przeciwników.

#### **- Kult:**

Bohaterowie stworzyli wokół siebie kult, który zapewnia im bezpieczeństwo i łatwy dostęp do vitae. Sami są obiektami czci albo kierują kultem zza kurtyny. A może i jedno, i drugie - jeden bohater jest charyzmatycznym przywódcą sekty, a reszta to organizatorzy, którzy manipulują wyznawcami. Bohaterowie oszukują ludzi i wykorzystują ich w złych celach. Musisz przemyśleć skutki takiego postępowania, pod kątem opowieści. Z pewnością odbije się to utrata Człowieczeństwa. Ostatecznie, może wydarzyć się coś takiego, co zagrozi ich idyllicznej egzystencji.

Każdy bohater powinien mieć Cechę Pozycji - Trzode, co odzwierciedla wyznawców kultu, może też dysponować Środkami. Jeśli graczom nie chce się wymyślać kultu od podstaw, będziesz go musiał sam opisać - jaki on jest i jak funkcjonuje - najlepiej z udziałem graczy.

#### **- Opiekunowie:**

Bohaterowie są opiekunami jakiejś ludzkiej instytucji, jak np. sierocinca, małego przedsiębiorstwa, kościoła czy nawet drużyny baseballowej. Czynia dobro, a im więcej dobra czynia, tym więcej się go od nich oczekuje.

Starają się promować swe instytucje w każdy możliwy sposób. Protekcja i służba jest sednem ich egzystencji. Powinieneś jednak ustalić, dlaczego tak postępują.

Będziesz musiał określić, jaki rodzaj instytucji mają w swej opiece bohaterowie i jakie ma ona problemy. Najlepiej będzie, jeśli to gracze zadecydują, dzięki czemu będą naprawdę odczuwać potrzebę, aby ją chronić i utrzymywać. Jeśli po prostu powiesz im, że mają to robić, poczują się tak, jakby odbierał im ich swobodę.

#### **- Inny świat:**

Chociaz Wampir jest osadzony w swiecie gotycko-punkowym, mozesz wybrac scenerie bardziej rozniaca sie od naszej wlasnej rzeczywistosci. Saga moze miec konwencje fantasy, post-holocaust, science fiction czy nawet cyberpunkowa. Mozesz mieszac i zmieniać konwencje całkowicie dowolnie, puszczając wodze fantazji, choc łatwiej byloby zwizualizowac graczom swiaty zaczerpnięte z filmu czy powiesci.

Mozesz osadzić swoja sage w fikcyjnej konwencji, jak przerazajace swiaty H. P. Lovecrafta i Edgara Allana Poe, czy Srodziemie J. R. R. Tolkiena. Wampir moze funkcjonowac w prawie kazdej konwencji sredniowiecznej fantasy, zwlaszcza jesli nieumarli tworza wiekszosc lub cala arystokracje.

W zaleznosci od tego, jaka konwencje wybierzesz, bedziesz mogli kreowac w swoich sagach całkowicie odmienny nastrój, niz ten, opisany w tej ksiazce. Jesli jestes tworczo uzdolniony i masz czas, mozesz to smialo wykorzystac.

### **Jak powstaje opowiesc**

*Jakie piekne; jakie slodkie; przy tym takie zmyslowe  
Wszystkie prozne pragnienia, wszystkie rozpustne zyczenia stlumione  
Badz tym, co kocha i slawi jak pobudzony  
Bez wzgledu na dar ofiarowany lub odebrany.  
- William Wordsworth*

Opowiesci Wampira sa bardziej zlozone niz inne, zwykle formy literackie, poniewaz stanowią interaktywna gre. Gracze pelnia niezwykle aktywna role w ich kreacji; ty zas, jako Narrator, nie masz pelnej kontroli nad forma, jaka opowiesc przybierze. W istocie, jestes bardziej przewodnikiem niz kims, kto opowiada bajki.

Opowiesc prawie zawsze bazuje na serii konfliktow i problemow, ktore bohaterowie musza przewyciezyc, aby osiagnac zamierzone cele. Twoim podstawowym zadaniem jest pietrzenie przed bohaterami problemow i pozwalanie im, aby je rozwiazywali. Nie powinienes probowac przewidywac tego, co bohaterowie zrobia; po prostu wymysl jakis problem i niech gracze sobie z nim poradza.

Jesli nie masz dobrych pomyslow, po prostu zajrzyj do gazety, a je znajdziesz. Prawie kazdy artykul moze stanowic zalazek opowiesci; po prostu zmieszaj i przekształc to, co przeczytales, tak aby odpowiadalo warunkom swiata mroku. Pamietaj, ze wampiry kryja sie prawie za kazda wieksza katastrofa na swiecie, wiec reperkusje ich konfliktow z pewnoscia ujrze swiatlo dzienne w wiadomosciach.

Opracowywanie opowiesci jest bardzo zblizone do opracowywania sagi, tyle ze musisz to robic na stalej podstawie. To trudne zadanie, bo nie powinienes sie „przepracowywac”. W istocie, im mniej czasami zrobisz, tym lepsza bedzie opowiesc.

Nie musisz zawsze przygotowowac opowiesci, ale zadbaj o to, by byla konsekwentna. Jesli twoja saga obfituje wystarczajaco w szczegoly, bohaterowie zawsze znajda sobie jakies ciekawe zajecie i obeda sie bez twoich wczesniejszych planowan. Sami poprowadza sie przez opowiesc. Na poczatku jednak bedziesz musial wymyslac opowiesci, aby ich rozbawic. Jednak nawet jesli potrafia sie sami zabawic, powinienes probowac zorientowac sie, co chcieliby zrobc na nastepnej sesji, dzieki czemu bedziesz mogli to juz zaplanowac.

Przygotowanie jest czesto najwazniejszym elementem dobrej opowiesci. Mimo ze opowiesci moga byc przeprowadzone jedynie na podstawie kilku notatek i paru dobrych pomyslow, zwykle okazuja sie duzo lepsze, gdy zdazysz poswiecic im troche czasu i je przemyslec. Jesli starannie zaplanujesz opowiesc, moze okazac sie bardziej realistyczna od tych, do ktorych w ogole sie nie przygotowywales. Jednakze przygotowane opowiesci maja tendencje ograniczania graczom swobody wyboru. Moze odebrac to graczom sporo przyjemnosci.

Chociaz gracze moga pojsc, dokad chca i zrobc, cokolwiek zechca, wcale nie znaczy to, ze nie musisz sie wcale do tego przykladac. Przeciwnie - musisz wlozyc w to nawet wiecej wysilku, aby wymyslac rzeczy, ktore naprawde ich zainteresuja, jak: bohaterow niezaleznych, sploty akcji, pulapki i tajemnicze przedmioty. Najlepszym sposobem na ulozenie dobrej opowiesci jest opracowanie solidnego i szczegolowego tła. Wysilek, jaki wlozysz w opracowanie miasta, oplaci sie, gdyz nada opowiesciom glebie, ktorej naprawde wymagaja.

Tak jak bohater jest amalgamatem wielu skladnikow - Atrybutow, Zdolnosci i Atutow - tak i

opowieść składa się z wielu elementów. Chociaż niektórzy naukowcy z katedry teorii literatury mogą się z nami nie zgodzić, podzieliłiśmy opowieść na pięć różnych aspektów, aby dać ci lepszy wgląd w to, co spaja opowieść, jak również po to, aby łatwiej ci było je wymyślać. Tymi aspektami są: Temat, Konflikt, Dramat, Fabuła i Nastroj.

### **Temat**

Każda opowieść ma swój temat - coś, co łączy wszystko razem. Temat skupia uwagę graczy na opowieści i pomaga wyciągnąć z niej jakąś naukę. Opowieści z głębią to opowieści, które mają coś do zaoferowania.

Temat jest czymś więcej niż morałem z bajek Ezopa - to namacalne ucielesnienie posmaku, kierunku i celu opowieści. Choć podczas samej gry nie trzeba zwracać uwagi na temat, może on być co najmniej fundamentem opowieści. Jeśli kiedykolwiek nie będziesz pewien, co zrobić lub jak zareagować, zawsze możesz odwołać się do tematu, jako przewodnika.

Opowieści prawie zawsze mają swój temat. Jednak z dobrych opowieści wynosi się naukę raczej w subtelny sposób, a nie bezpośredni. Nie powinienes szykować gotowej lekcji; opowieść powinna przedstawiać sytuację, z której gracze zrobią taki użytek, jaki zechcą.

Głównym celem twojej opowieści powinna być eksploracja tematu. To jest to, co wiąże wszystko razem i nadaje sens zasadniczo różnym elementom opowieści. Skoncentrowanie się na temacie nada twojej rozgrywce nowy wymiar, czyniąc ją bardziej artystycznym, spełniającym i przemyślanym procesem.

Opowieść staje się większa niż samo życie, jeśli nie jest jedynie przygodą, ale także moralną lekcją. Basnie, misteria a nawet Star Trek™ posługiwały się tą techniką. Jest to kluczowy powód, dla którego przede wszystkim opowiadamy opowieści.

Temat wcale nie oznacza, że opowieść ma być bardziej poważna czy intelektualna. Nie jest także sposobnością pouczenia graczy o dobru i złu. Temat jest po to, aby pomóc ci stworzyć lepszą opowieść, opowieść o większej głębi, patosie i sile oddziaływania. Nie obarczaj tematu nadmiernym ciężarem, a spełni on swoje zadanie.

Temat często wyraża się jako pytanie bez odpowiedzi, które stawia opowieść. Przyjmij temat jako pytanie, na które chciałbyś otrzymać odpowiedź, jednak nie rob nic w tym kierunku, aby na nie odpowiedzieć. Pytanie może się wyrażać: „Co to jest zło?” czy „Dlaczego tak wielu ludzi nie przyznaje się do swego wieku?” Niektóre z najpopularniejszych tematów Wampira odwołują się do zepsucia, przemocy i natury rzeczywistości.

Poniżej przedstawiliśmy kilka przykładów tematów, którymi możesz posłużyć się w swoich opowieściach. Nie traktuj tego jako wyczerpującej listy; nie ma końca tematów, które możesz wymyślić.

#### **- Miłość -**

Czym jest delikatność miłości, słabość i siła, która ona daje? Jak może wpłynąć na życie bohaterów, jak może ich zmienić? Jaka powinna lub nie powinna być miłość? Czy każdy może odczuwać miłość, nawet najbardziej zdeprawowany? Co oferuje nam miłość?

#### **- Nienawiść -**

Co wywołuje uczucia nienawiści i chęć zemsty? Dlaczego nie można ich opanować? W jaki sposób mogą zniszczyć życie?

#### **- Chaos -**

Czy we wszechświecie jest jakaś prawda czy bezpieczeństwo? Czy wszystko jest takim nieustannym strumieniem, iż niemożliwa jest prawdziwa stabilność? Czy w takim świecie możliwy jest prawdziwy pokój?

#### **- Moralność -**

Na ile przydatna jest konwencjonalna moralność? W jaki sposób można ją poprawić? Gdzie się dobrze sprawdza, a gdzie zawodzi? Dlaczego ludzi w ogóle nudzi moralność? Czy jest możliwa moralność doskonała? Czy są jakiegokolwiek niezmiennie i absolutne reguły moralności?

#### **- Przywództwo -**

Skąd się bierze potrzeba przewodzenia? Czego się wymaga od przywódcy? Kiedy przywództwo zawodzi, a kiedy się sprawdza? Czym jest tragedia władzy?

#### **- Społeczeństwo -**

Jakie jest pochodzenie naszych społecznych mitów? Dlaczego są dla nas takie ważne? Jak na nas wpłynęły, jak nas zaprogramowały? Czy możemy uciec od naszego wychowania, czy raczej na

zawsze pozostajemy już niewolnikami naszej kultury? Czy mity są tylko symboliczne, czy też zawierają nieco prawdy?

### **Konflikt**

Konflikty dynamizują i wyznaczają kierunek opowieści, wpływają na rozwój akcji. Siła napędowa opowieści, wciągają bohaterów i motywują ich. Choć bohaterowie nie muszą być głównymi uczestnikami konfliktu, mogą zostać w nim zamieszani, uwięzieni w konfliktowej sytuacji. Konflikt jest głównym powodem, dla którego opowieść może być na tyle ciekawa, by ją opowiedzieć lub wysłuchać - może być jednocześnie rozrywką, jak i oświeceniem.

Każda sytuacja katastroficzna, niezgoda, spor, kontrowersja, kłótnia czy walka może być widziana jako konflikt. Konflikt zachodzi wtedy, gdy ludzie lub grupa ludzi nie może już ze sobą wytrzymać, czy to ze względu na niedopasowanie, wzajemny antagonizm, czy też wewnętrzna opozycje interesów i pryncypiów. Konflikt niekoniecznie zachodzi między wrogami i niekoniecznie musi kończyć się rozlewem krwi. Czasami może być po prostu wewnętrzna dysharmonia jednej osoby.

Mozesz w opowieści zmieszać wiele różnych konfliktów, ale żeby wszystkiego zbyt nie zagmatwać, najlepiej ustalić jeden czy dwa główne. Możesz posłużyć się w swojej opowieści konfliktami tak samo, jak w wypadku Archetypów bohaterów - pierwszy konflikt dotyczy tego, jak bohaterowie widzą sytuację (Postawa), zaś drugi konflikt opisuje prawdziwą sytuację (Usposobienie).

W Wampirze wyróżnia się 13 podstawowych poziomów konfliktu, którymi możesz posłużyć się w swoich opowieściach. Choć opisaliśmy je bardzo zwięźle, możesz wykorzystywać je na niezliczoną ilość sposobów.

#### **- Rodzina kontra Lowcy:**

Tropicieli wampirów jest wielu. Niektórzy chcą jedynie dowiedzieć się nieco więcej o Rodzinie, ale większość pragnie natychmiastowej śmierci wampirów.

#### **- Rodzina kontra Lupini:**

Wilkolaki głęboko się obrażają, kiedy jakis członek Rodziny narusza ich terytorium, które obejmuje większość terenu poza miastami. Lupini mogą mieć także niejasne plany i misje, które zmuszają ich do wkroczenia do miasta, miejsca, którym pogardzają.

#### **- Anarchiści kontra Starsi:**

Młodzi nigdy nie mają szacunku dla wieku. Jeśli starsi żyją wiecznie, ten efekt tylko się potęguje.

#### **- Starsi kontra Starsi:**

Jihad jest starożytną, niesmiertelną wojną i prawie cała Rodzina jest w nią uwikłana; w rzeczywistości wielu Kainitów walczy i ginie, nie zdając sobie nawet sprawy o co. Jihad funkcjonuje na każdym poziomie społeczności Rodziny i praktycznie można uważać, że każdy rodzaj intrygi ma swoje źródła w tej trwającej od eonów wojnie.

#### **- Camarilla kontra Sabat:**

Zasadniczo jest to po prostu konflikt między dwiema sektami, ale może być także postrzegany w kategoriach wiecznej wojny porządku z chaosem, miłości z nienawiścią.

#### **- Człowieczeństwo kontra Bestia:**

Ta wewnętrzna wojna ciszy i szalu nigdy nie wygasa. „Bestia jestem, aby Bestia się nie stała”. W opowieściach zorientowanych bardziej na grę aktorskiej czyni to wspaniałą sytuację, jako że pozwala ci głęboko zajrzeć w osobowość bohaterów oraz graczy.

#### **- Klan kontra Klan:**

Klany nieustannie ze sobą walczą, a zawzięta i antypatia zaszły już daleko. Ventrue próbują przejąć kontrolę nad Mafią, zaś Tremere może naciskać na Konklawę.

#### **- Rodzina kontra Rodzina:**

Walki o terytoria lówieckie i „tereny” nie są wcale rzadkie, a koszmar diabolizmu zawsze był problemem.

#### **- Rodzina kontra Magowie:**

Wielu jest czarnoksiężników, którzy czerpią pożytek z wampirów. Mówi się, że do niektórych dziwnych rytuałów potrzebna jest krew i organy wampira.

#### **- Rodzina kontra Książe:**

Polityka w mieście jest zawsze burzliwa, zwłaszcza jeśli miesza się do niej książę - nie jako sędzia, ale jako rywal.

#### **- Rodzina kontra Społeczeństwo:**

Maskarada musi być utrzymywana, aby nie zgubić całej Rodziny. Rodzina musi nieustannie czuwać nad utrzymaniem tajemnicy swego istnienia przed prasą i społeczeństwem.

#### **- Rodzina kontra Ofiary:**

Bohaterowie mogą czasem polować na potężnych i znaczących przedstawicieli bydła. Konflikt może się wiązać ze spijaniem krwi dziewczyny jakiegoś bossa czy z żywicielami, którzy w odpowiedzi atakują.

#### **- Zdrowie psychiczne kontra Szalenstwo:**

Wiele jest elementów w życiu wampira, które prowadzi na skraj szalenstwa. Opieranie się szalenstwu jest najtrudniejsze, a częstokroć nie sposób uciec okolicznościom, które wywołują ten przerażający stan.

#### **- Przejście kontra Sprawiedliwość:**

Najbardziej intelektualne konflikty to te, między potrzebą przeżycia a wymogami sprawiedliwości. Są najtrudniejsze do rozwiązania.

#### **- Rodzina kontra Nieznane:**

Bohaterowie nie zdają sobie sprawy, kto jest ich wrogiem lub kto pragnie ich śmierci. Sprawia to, że wszystko staje się jeszcze bardziej przerażające.

### **Fabula**

Fabula jest treścią i strukturą opowieści. W rzeczywistości kiedy czasem rozmawiamy o jakiejś opowieści, faktycznie mówimy o jej fabule. Fabula opisuje przebieg opowieści, przez sceny, akcje i wydarzenia. Marnie skomponowana fabula stworzy banalną opowieść, natomiast pełna i zawiła fabula może się stać dobrym szkieletem dla opowieści o wielkiej głębi.

Powinięś zwrócić uwagę przede wszystkim na to, że na fabule składa się szereg faz rozwoju akcji. W zachodniej kulturze jest wiele literackich konwencji, ale te, które dyktują fabule, należą do najbardziej sztywnych. Od opowieści często wymaga się wstępu, rozwinięcia i zakończenia. Od zakończenia wymaga się natomiast, aby było szczytowe, zaś najbardziej docenianymi powieściami są te, które zaczynają się z hukiem. Czytelnicy oczekują, że opowieść ich wciągnie, ale razi ich wszystko, co z tego pograżenia ich wyrzywa. Mimo że zachęcamy cię do eksperymentowania, naruszasz te konwencje na własne ryzyko.

Poniżej wyszczególniliśmy różne fazy rozwoju akcji w fabule. Wykorzystaj to jako prosty poradnik o tym, jak zbudować własną fabulę, zawierającą pomysły, które mogą ci się przydać.

#### **- Ekspozycja:**

Musisz opisać graczom miejsce akcji, sytuację wyjściową opowieści. Może to zająć tylko parę sekund albo dużo więcej czasu, jeśli chcesz przedstawić lub przeczytać pełny opis sytuacyjny, który opracowałeś wcześniej. Zwykle dokonuj ekspozycji aktywnej, pozwalającej włączyć się graczom w scenę; lepsze to niż recytacja deskryptywnego monologu. Zadbaj o to, by wykorzystać w opisie wrażenia wszystkich pięciu zmysłów: wzroku, słuchu, węchu, smaku i czucia.

#### **- Zawiazanie akcji:**

Potrzebujesz czegoś realistycznego i na tyle nieodpartego, by bohaterowie (i gracze) zaangażowali się w opowieść. Możesz być brutalny i zmusić ich do tego (np. „Słyszycie pukanie do drzwi i krzyk - Otwierac! Policja!”), ale jest też wiele subtelniejszych sposobów.

Powinięś postawić graczy w poważnej sytuacji konfliktowej w sposób wyjątkowy i nieodparty, który kuszą, wabi i zwodzi, obiecując wspaniałą przygodę. Powinięś od razu, na samym początku rozpalic wyobraźnię graczy, aby potem tym głębiej wciągnąć ich w opowieść.

W każdej opowieści gracz powinien się z założenia spodziewać, że coś jest nie w porządku, że gdzieś czai się groza, że jakieś niebezpieczeństwo wisi nad głowami bohaterów. Zawiazanie wciągnie graczy w narrację i rozbudzi w nich ciekawość.

Musi to nastąpić stosunkowo wcześnie. Powinięś przedstawić zawiazanie akcji tak dynamicznie, jak tylko potrafisz, aby gracze mieli szansę wpłynąć na rozwój akcji od samego początku fabuły. Jeśli nie uda ci się pozyskać ich od razu, zrezygnuj z opowieści.

#### **- Rozwinięcie akcji:**

Powinięś dawać graczom szansę pokonywania przeszkód, doprowadzając do konfrontacji z główną sytuacją konfliktową. Rozwinięcie wymaga retardacji, stworzenia uczucia pełnego oczekiwania napięcia i pchnięcia bohaterów naprzód, ku punktowi kulminacyjnemu. W Wampirze akcja powinna rozwijać się stale i niepohamowanie. Jeśli bieg wydarzeń zostanie wstrzymany przez śledztwo, które utkwilo w martwym punkcie, czy nudne sytuacje, powinięś możliwie skrócić ten okres zastoju akcji.

Prowadz opowiesc tak, by gracze stale sie w nia angazowali i aby miala ona wiele drog prowadzacych ku rozwiazaniu. Nie dopusc do tego, by gracze zupełnie ugrzeźli w jakiejś, bo przypadnie nastroj i zapal do dalszej gry. Rozwinięcie odnosi się do także do potęgowania emocji i stanowi bardzo podstępny środek oddziaływania. Nie wahaj się go użyć.

#### **- Epitaza i retardacja:**

Czasami będziesz chciał stopniowo potęgować napięcie, by potem nagle je rozładować, co wywoła entuzjazm graczy. Retardacja, przerwanie akcji w decydującym momencie jest jednym z najpopularniejszych chwytów. Najpierw stosujesz epitazę, czyli potęgujesz napięcie tak, aby bohaterowie odnieśli wrażenie, że akcja osiągnęła punkt kulminacyjny, a wtedy stosujesz retardację, odwracasz nieuniknione, stawiając przed nimi nowe elementy problemu. Powstają tak miniatury punktów szczytowych, symulujące rozwiązanie akcji, które naprawdę nim nie jest. Stosuj retardację na koniec każdego aktu opowiesci (każda sesja gry), pozostawiając sytuację w decydującym momencie - to da ci pewność, że gracze wróca...

#### **- Splot akcji:**

Probuje wstawiać fabuły sploty akcji, kiedy tylko się da. Po prostu odwróć sytuację w środku akcji, a opowieść zyska element zaskoczenia. Może to być „noz w plecy” - przyjaciel, który nagle okazuje się wrogiem albo scigany, który nagle staje się scigającym. Albo może to być stary „Switcharoo” - jeden z bohaterów, który utracił całe Człowieczeństwo i stał się największym zabijaką w sadze.

#### **- Punkt kulminacyjny:**

To wielkie rozwiązanie opowiesci, gdzie wszystkie pytania znajdują odpowiedzi (lub przynajmniej niektóre). Jeśli bohaterowie odnoszą sukces (nie zawsze), takie zakończenie powinno satysfakcjonować graczy. W każdym razie musi to być logiczny wynik zdarzeń, które zaszły na początku opowiesci. Punkt kulminacyjny nie może być wymuszony przedwcześnie - gracze muszą być emocjonalnie przygotowani na zakończenie. Musi naturalnie wypływać z tego, co zaszło wcześniej i z działań bohaterów. Działania bohaterów muszą wpływać na rozwiązanie opowiesci. Punkt kulminacyjny nigdy nie powinien być z góry przesadzony.

#### **- Rozwiązanie akcji:**

To wyjątkowe zakończenie, które często następuje zaraz po punkcie kulminacyjnym i rozładowuje napięcie. Dobre zakończenia są z pewnych względów trudne w realizacji; mogą się wydawać banalne lub zostać zignorowane przez graczy. Chociaż rozwiązanie nie zawsze daje oczekiwany efekt, jest wspaniałą możliwością zapowiedzenia następnej opowiesci i rozładowania napięcia graczy, spowodowanego rozwojem akcji. Jest to czas odpoczynku, kiedy bohaterowie, zmuszani wcześniej do walki, mogą sobie teraz zrekompenzować. Rozwiązania mogą dawać dużą przyjemność z gry, bowiem pozwalają bohaterom na spokojnie zająć się sobą. Posłuż się rozwiązaniem jako czasem wynagrodzenia graczy. Daj im nowe informacje, skonstruuj otwarte zakończenia opowiesci i wynagrodź dodatkową mocą, pieniędzmi czy mistycznymi artefaktami.

Jednak nie mieszaj rozwiązania z punktem kulminacyjnym - niech pozostaną rozdzielone. Niech zakończenie nie będzie zbyt przewlekłe; zwykle powinno być krótkie. Kiedy napięcie i dramatyzm zostaną rozładowane, chwile później powinna spaść kurtyna.

### ***Dramat***

Tak jak fabuła jest najważniejszym elementem opowiesci, tak dramat jest najważniejszym elementem fabuły. Dramat, w naszym przypadku, jest każdym ciągiem zdarzeń, który dynamicznie, emocjonalnie lub intelektualnie wpływa na życie bohaterów. Dramatyczne chwile są sensacyjnymi, wstrząsającymi i bardzo angażującymi sytuacjami w opowiesci, kiedy uwaga każdego skupiona jest na tym, co się właśnie dzieje. To najbardziej intensywne i ekscytujące momenty fabuły.

Często osiąga się dramat przez to, że życie bohaterów zawiera element ryzyka lub kiedy bliscy są odkrycia przedmiotu ich uwagi. Wyreżyserowanie dramatycznych scen jest trudnym zadaniem, ale jest niezbędne, jeśli chcesz stworzyć wciągającą opowieść. Dramat można traktować jako synonim ekscytacji, choć jest czymś więcej; dramat jest esencją opowiesci.

Tak jak autor czy reżyser muszą utrzymać napięcie, tempo i rozwój akcji w utworach, które prezentują, tak Narrator gry Wampira ma ten sam obowiązek w stosunku do „słuchaczy”, tj. graczy. Dramat ma znaczenie, jeśli bohaterowie mają możliwość kierowania fabułą przez swoje działania.

Jest wiele różnych technik, którymi możesz się posłużyć, lecz powinieneś zdawać sobie sprawę,

ze sposob w jaki wywołujesz dramat musi odpowiadać stylowi narracji. Dramatyczne pozorowanie rzeczywistości jest nie tyle umiejętnością, co talentem - który powinien być w sobie odnaleziony.

Nie wystawiaj dramatycznej sceny bezpośrednio. Zawsze łącz ją z jakąś inną sytuacją, aby była odmienna i nowa. Jeśli planujesz strzelaninę, niech nie będzie to tylko dwie strony, walące do siebie na wprost; zmieszaj ją z zapierającym dech w piersiachścigiem samochodowym w dolinę z boku góry, osadz scenę na cmentarzu, gdzie będzie wiele skradania i omyłek, albo wprowadź nowe sytuacje, które wymagają nowej strategii i taktyki. Rob tak, aby sceny różniły się od siebie, aby później gracze mieli coś wspominać.

Rozdział „Drama” jest poradnikiem, który pomoże ci stworzyć wielkie, dramatyczne dzieła. Posłuż się nim do stwarzania i utrzymywania dramatyzmu w swoich opowiesiach. Dramatyczne sceny akcji są często istotą dobrej zabawy graczy.

### **Nastroj**

Każda opowieść powinna cechować się pewną emocjonalną jakością, która na swój sposób będzie dla niej wyjątkowa. Nastroj opowieści opisuje uczucia, które chciałbyś wywołać u graczy. Emocjonalna odpowiedź graczy jest bardzo ważna, ponieważ definiuje stopień, w jakim wczuli się oni w opowieść. Dobra opowieść wciąga graczy tak bardzo, że odczuwają oni emocje swoich bohaterów. Nastroj oddziałuje na graczy w sposób, który potęguje efekt całej opowieści.

Stwarzaj w każdej opowieści inną atmosferę. Zastanów się, jaki jest dominujący, emocjonalny ton twojej opowieści. Wnoszenie nastroju do opowieści jest najlepszym sposobem na wzbudzenie prawdziwych i żywych emocji.

Kiedy gracze osiągną ten pułap, nie tylko bohaterowie staną się dla nich realni, ale i cały świat przedstawiony. Nastroj wnosi do gry najcenniejsze chwile. Są nadzmysłowe, oświecające i nieopisywalne - po prostu wiesz, kiedy się przytrafiają.

Powinieneś zacząć, jak tylko rozpocznie się sesja gry. Zadbaj o to, aby gracze mieli wystarczająco dużo czasu, aby móc poczuć się swobodnie. Niech przesiąkła atmosfera, tak aby byli gotowi odgrywać swoje role. Spróbuj tak wymierzyć czas, aby gracze byli już gotowi, kiedy rozpocznesz opowieść.

Kiedy światła w kinie przygasną, zawsze następuje krótka przerwa. To krótkotrwałe interludium zawsze tworzy atmosferę oczekiwania i podniecenia. Jeśli przed każdą sesją Wampira potrafisz coś podobnego osiągnąć, hojnie ci się to wynagrodzi.

Rozpocznij opowieść czymś dramatycznym i osobliwym, co wprowadzi graczy we właściwy stan umysłu. Możesz zacząć długim, przeciągłym wyciem (inny wampir w tym samym barze), opisem jakiegoś syrena słyszanych w oddali (dźwięk stopniowo narasta, zbliżając się coraz bardziej) lub bez słowa wpatrując się w każdego gracza z osobna (Malkavianin próbuje się zdecydować, z kim porozmawia najpierw). Jeśli zaczniesz z hukiem, sprawisz, że opowieść nabierze życia i będziesz miał większą szansę rozbudzenia wyobraźni graczy.

W miarę rozwoju akcji kontynuuj swe zabiegi podkreślające i uwznioslające nastroj i ton opowieści. Wykorzystaj opis postaci i tła, swój głos, ekspresję wyrazu twarzy, powstałe sytuacje, tempo wydarzeń i rzuty kostkami - wszystko, co wprowadzi graczy w odpowiedni nastroj. Posłuż się każdym możliwym chwytem, aby rozbudzić i utrwalić emocje, jakie chcesz, by gracze przeżywali.

Poniżej przedstawiliśmy kilka różnych rodzajów nastroju, który możesz wywołać w swoich opowiesiach.

- **Posepny:** Coś ciężkiego wisi w powietrzu, daje się odczuć wielkie zło, które zawisa nad wszystkim, co bohaterowie robią.

- **Romantyczny:** Opowieść cechuje piękno i ulotność, wszystko wydaje się szczególnie wyjątkowe i pogodne. To prawdopodobnie najtrudniejszy do wywołania nastroj.

- **Tajemniczy:** Mgła i cienie pokrywają krajobraz. To nastroj z „Casablanci” i „Sokoła maltńskiego”. Wyobraznie rozbudzają rzeczy, które są mgliste i ukryte. Bohaterowie nie powinni rozumieć wszystkiego, co się dzieje.

- **Ekscytacji:** Akcja non-stop, pełna intensywność wrażeń. Zawiera trochę dramatycznych momentów i napięcia - wszystko, co wzburza krew graczy.

- **Nieprzyjemny:** Atmosfera jest odrazająca i nieznosnie obrzydliwa. Ukazuje aspekty degeneracji świata i smród miejskiej zgnilizny. Rozgrywaj dziwnie i groteskowo.

- **Niesamowity:** Wszystko jest dziwne i nierzeczywiste. To co się dzieje, wcale nie wydaje się prawdziwe, dopóki nie stanie się namacalne.
- **Szalony:** To uczucie, że wszystko wymyka się spod kontroli, a zdarzenia nie mają żadnej reguły ani przyczyn. Niech wszystko przytrafia się graczom losowo, niech nie mają chwili spokoju. W tle przedstaw atmosferę delirium i utraty zmysłów.
- **Sielski:** To nastrój spokoju, niezmaconej ciszy i pasterskiej sielanki. Oczywiście posługujesz się nim, aby odsunąć podejrzenia graczy.
- **Wesoly:** Możesz sobie zrobić naprawdę dużą przerwę i stworzyć wyjątkowo lekkoduszny nastrój. Humor ma swoje miejsce w Wampirze, o ile jest właściwie użyty - tylko nie przesadzaj.

## **Archetypy opowieści**

*I wiedziałem, że była to tylko jedna z wielu agonii, wielu śmierci w nieskończonej szkarłatnej petli mojej kolistej egzystencji. To zdarzyło się już wcześniej, zdarzyło się teraz i zdarzy się znowu... i znowu... i znowu.*

**- Dan Simmons, „Carrion Comfort”**

Poniziej znajdziesz wiele pomysłów dla wątków, które możesz wykorzystać jako punkt wyjścia przy tworzeniu własnych opowieści. To wątki, sytuacje i tematy, które mogą się stać zarodkiem całej opowieści. Przeczytaj je wszystkie, aby zaczerpnąć pomysły i wybrać to, co ci się spodoba. Na bazie wybranego wątku ułóż całą fabułę. Zawsze możesz wymyślić własne koncepcje, ale podane przez nas mają te zalety, że już są gotowe.

### **Opowieści ze slumsów**

Te opowieści opisują życie na ulicy, jeśli w ogóle można to nazwać życiem. Występuje w nich przemoc, strach, gniew i szalenstwo. Z jednej strony stanowią najbardziej podstawowy typ opowieści, ale z drugiej są zarazem najbardziej emocjonalne i intensywne.

#### **- Miejski koszmar:**

Wampiry nie tylko odżywiają się w nędznych dzielnicach miasta, ale są ich nieodłączną częścią. Pytanie, jakie mają stosunki z tym środowiskiem, które niszczy tylu śmiertelników, będzie zasadniczą dla graczy kwestią. Jak sobie radzą z bezdomnymi włoczącami, którzy z reguły nie przezywają na ulicy dłużej niż kilka lat, z niedożywionymi i chorymi kłozardami, których krew jest tak skazona, że powinna być dla wampira jak trucizna, z ludźmi, którzy w desperacji potrafią zabić za parę butów. Czy gracze są dla tych ludzi niczym anioły miłosierdzia, nawet jeśli piją ich krew, czy też stali się w ich życiu tylko kolejną plagą?

Bohaterowie muszą sobie radzić ze środowiskiem, gdzie nieustannie otacza ich słodka i kusząca krew, gdzie każdy o wszystkim od razu wie i gdzie wybranie niewłaściwej ofiary może przynieść nagle i śmiertelne konsekwencje w postaci uzbrojonej policji lub kryminalistów.

#### **- Przygoda:**

Jeśli chcesz, aby twoi gracze wciąż się dobrze bawili, musisz dać im chwilę wytchnienia - niech zajązą przygody. Czasami wymaga to zastosowania niepotrzebnej przemocy.

Jeśli gracze potrzebują do szczęścia głośnej strzelaniny, daj im ją - może nie taką, jaką by chcieli, ale wystarczającą, by ich serca zabiły szybciej. Jednak nie daj graczom myśleć, że mogą traktować policję jak worki treningowe i przypilnuj ich, aby zawsze testowali Człowieczeństwo, niezależnie od miary złego czynu. Kiedy podniecenie minie, powinien nastąpić okres spokoju i poważnej introspekcji. Jeśli potrzebujesz naprawdę okropnych zbrojczyń i „złych facetów”, zadowolą cię jedynie bracia Kainici.

#### **- Wedrowki po odludziu:**

Wiele jest powodów, dla których członkowie Rodziny opuszczają miasta; na ich pech, zaden nie jest dobry. Gotycko-punkowe polacie ładu zaludniają wilkolaki, duchy, skrzaty i farmerzy w furgonetkach, trzymający zawsze pod ręką swe solidne dubeltówki. Gdzie bohaterowie spędzą dzień - w starej stodole nawiedzanej przez duchy, czy domku zamieszkanym przez stado lykantropów lub po prostu pustym?

Jeżeli chodzi o wampiry, wszystko co znajduje się poza miastami, uważane jest za „odludzie” i jest nawet bardziej niebezpieczne dla Rodziny niż dla bydła. Miasto oferuje bezpieczeństwo, jako że wiele miejskich instytucji jest kontrolowanych przez nieumarłych i można się wszędzie ukryć, bez względu na to, gdzie się pojedzie. W mieście jest tak wielu ludzi, że łatwo jest zniknąć w tłumie i znaleźć pożywienie. Na

odludziu latwo zauwazyc obcych - zwlaszcza Lupini.

Jest wiele powodow, dla ktorych wampiry podrozuja po odludziu, np. aby porozmawiac z Inconnu (koniecznie w poszukiwaniu Golcondy). Bohaterowie moga tropic kogos, kto sie ukryl na odludziu albo chciec ukarac grupe Lupinow, ktora najechala miasto. Mozesz polaczyc wedrowke na odludziu z watkiem Uciezki, jesli chcesz stworzyc naprawde zabojcza opowiesc.

#### **- Diabolizm:**

Niezaleznie od osobistych dazen i celow bohaterow, prawdopodobnie jednoczy ich pragnienie wladzy. Ten watek funkcjonuje tylko wtedy, gdy bohaterowie przejawiaja chec niebezpiecznego i destruktywnego postepowania, polegajacego na lokalizacji, eksterminacji i picciu krwi swoich starszych - przez co efektywnie cofaja sie o jedno pokolenie w tyl. Jako grupa, moga tak postepowac z najbardziej poteznymi istotami. Jednak ryzyko utraty Czlowieczentstwa powinno byc ekstremalnie wysokie, zwlaszcza jesli starszy przejawial jakies dodatnie cechy (np. byl milym facetem).

Na ten watek sklada sie po prostu polowanie na ofiare i jej zabicie. Kazda opowiesc powinna wyznaczac bohaterom nowy cel, najlepiej zlego i odrazajacego starszego. Mozesz wlaczyc w sage troche podstawowych tresci moralnych, nadajac jej wyzsza jakosc w odroznieniu od serii przygod typu „bij-zabij”. Zmus bohaterow do wybierania swoich celow i obserwowania ich, zanim rusza je zabijac; przeprowadz akcje zaboystwa z finezja i sprytem. W pewnym momencie zapragniesz, aby bohaterowie spojrzeli na siebie i zapytali sie, czy sa lepsi od tych, na ktorych poluja. Dla celow tej sagi mozesz zmienic zasady, aby pozwalaly wszystkim, ktorzy uczestnicza w picciu krwi starszego obnizyc stopien pokolenia, nie tylko jednemu.

#### ***Iluminacja***

Do najlepszych watekow opowiesci Wampira naleza te, ktore zawieraja intryge. Bardzo dobrze oddaje ona psychike wampira i jest dosyc latwa do przeprowadzenia - po prostu wciagnij bohaterow w polityke Machiavellego spoleczenstwa wampirow. Moga zostac o cos obwinieni, byc swiadkami czegos lub zaangazowac sie sami. Intryga wychodzi duzo lepiej, jesli bohaterowie zajma sie nia z wlasnej inicjatywy. Musisz przedstawic im osiagalne cele, podpowiedziec, jak je osiagnac, a nastepnie dac wolna reke.

#### **- Jyhad:**

Przedpotopowcy nie widza zadnych powodow, dla ktorych mieliby zakonczyc swa odwieczna egzystencje, zwlaszcza pod pazurami szczeniat z czwartego pokolenia. Przez millennia toczyli ze soba walki, przesuujac pionki wampirow pozniejszych pokolen, ktorymi manipulowali, ktorych zdominowali i ujarzmili. Gracze moga byc uwiklani w taka wojne, od pomagania jakiemus Starozytnemu w usuwaniu pionkow innego, po zapobieganie zmasowanym atakom na jego schronienie. Jednak niezaleznie od tego, z iloma przeciwnikami musza walczyć, ich prawdziwy wrog zawsze bedzie sie ukrywal za scena, majac ich za pionki.

Jyhad funkcjonuje takze na innych poziomach, bowiem wszyscy czlonkowie Rodziny wspolzawodnicza ze soba. Bohaterowie musza kroczyć naprzod bardzo ostrocznie, aby ci u wladzy nie wykorzystali jej przeciwko nim. Przykladowo, ojciec jednego z bohaterow namawia ich wszystkich, aby pomogli mu w realizacji jego planu pozostania ksieciem, obiecujac w zamian wladze. Jednak jesli aktualny ksiazce odkryje ich role w spisku, nic go nie powstrzyma.

#### **- Wendeta:**

Taka opowiesc zaczyna sie czymś naprawde nieprzyjemnym, co przydarzylo sie graczom (najwiekszy skutek odnosi cos zenujacego). Zadbaj o dobre przygotowanie przeciwnikow do tego „zlego uczynku”, wyposazajac ich w zlosliwa i nienawistna osobowosc, a nastepnie pozwol dzialac graczom. Rozerwa kazdego na strzepy, probujac dorwac zlosliwego tchorza. To prawdopodobnie najprostszy do rozegrania watek, poniewaz gracze odwalaja cala prace za ciebie. Najtrudniejszym zadaniem jest takie pokierowanie sytuacja, by gracze rzeczywiscie nienawidzili tchorza, az po dziurki w nosie. W zasadzie nie mozna posunac sie za daleko i zepsuc wizerunek „zlego faceta” - nie zaluj sobie.

Zadbaj, by gracze poswiecili sporo czasu na planowanie - jak daleko posuna sie i w jaki sposob wywra swoja zemste. Naklon ich, aby sobie to czesto i szczegolowo wyobrazali. Im dalej odsuniesz ich zemste, tym bardziej rozpalisz ich nienawisc. Na koniec mozesz sprawic, by wszystko okazalo sie wielkim nieporozumieniem - zly facet okazuje sie fajnym gosciami - ale to niebezpieczna praktyka. Gracze bardzo sie frustruja, jesli kierujesz sprawami, tak jak w tym wypadku.

#### **- Maskarada:**

Pokusa neonatow uczynienia ze swiata czegos, z czego mogliby czerpac korzysci dzieki swoim nowozyskanym mocom musi byc powstrzymywana przez swiadomosc tego, co ten swiat, nawet swiat ludzkiego mrowiska, moze im zrobic. Czesto gracze beda musieli sie scierac z lowcami, nie mogac ich zabic, zranic czy nawet zastraszc, gdyz ich znikniecie mogloby wzbudzic siec podejrzen. Musza zapobiegac, by smiertelni nie odkryli prawdy o istnieniu wampirow.

Przemoc nie zawsze jest wyjściem - przykładowo, zabicie dziennikarza, który jest na tropie, jedynie przyciągnie uwage innych reporterow; dlatego gracze musza znalezc sposob, jak go zmylic.

Ewentualnie to inne wampiry moga ryzykowac ujawnieniem wszystkich, aby gracze mogli pozwolac im kontynuowac ich dzialalnosc bez przeszkod. Jak sobie poradza z gwiazda rocka, która korzysta ze swych praw niesmiertelnosci.

#### **- Ucieczka:**

Bez wzgledu na to, jak silni sa bohaterowie, zawsze znajdzie sie ktos od nich silniejszy. Wyobraz sobie graczy zmuszonych uciekac z Nowego Jorku przed tłumem, swymi ojcami, Sabatnikami, policja, którzy scigaja ich z tego czy innego powodu. To wstrzasajaca opowiesc i doskonaly sposob na odwrocenie wszystkiego w sadze do gory nogami. Jest cos bardzo pierwotnego w przymusie zycia na wrogim terytorium, czujac oddech wroga na plecach, po prostu zyjac z dnia na dzien (raczej z nocy na noc, w przypadku wampirow). Jednak gracze nie lubia przegrywac - wiec dawaj im wieksza niz zwykle szanse przezycia, ale nie pozwol, aby sie o tym dowiedzieli. W niektórych wypadkach, mozesz zrobic tak, by mieli powod uciekac gdzies, tak jak uciekac skads.

#### **- Misja:**

Bohaterowie musza wykonac jakies zadanie czy misje, która zostala im „zlecona” przez tych o wiekszej wladzy. Moga sie polakomic na nagrode albo zostac zmuszeni do akcji przez Dominacje, grozbe czy szantaz. Bohaterowie moga nawet podjac sie wykonania zadania jako przyjacielskiej przyslugi. Kiedy wykonuja misje, musza sobie radzic nie tylko z wrogami osoby, której sluzą, ale także musza wybadac powiazania tego, kto teraz ma wplyw na ich zycie.

Watek Misji daje ci wielka swobode stworzenia kazdego rodzaju opowiesci, jako ze nie musi zazebiac sie z reszta sagi tak bardzo jak inne. Jednak misja przynosi graczom mniejsze spelnienie i moze byc bardzo denerwujaca. Wykorzystuj misje rzadko i rob wieksze odstepy miedzy opowiesciami, w których poslugujesz sie tym watkiem.

#### **Opowiesci stylowe**

Wiele najlepszych opowiesci Wampira opisuje wyzsze wartosci ludzkie i tresci, z którymi bohaterowie musza sie zmierzyc. Sa schwytani w pulapke obcych sytuacji, ale wciąż maja do czynienia z bardzo bliskimi problemami. Opowiesci stylowe prezentuja styl pelen patosu; to najwyzszy styl ze wszystkich, a zarazem najtrudniejszy do zastosowania.

#### **- Tragedia:**

Mimo iz Wampir jako calosc odznacza sie stala tragedia, mozna stworzyc oddzielne opowiesci wokol tego motywu. Podstawowe zalozenie tragedii jest takie, ze bez wzgledu na to, co sie robi, nie mozna uniknac tragicznego konca - los bohatera jest przesadzony. Czy jest to Edyp, któremu przeznaczone zabic własnego ojca i poslubic matke, czy krol Lear, zgubiony przez swa własna dume, glowny bohater po prostu jest tym, kim jest i nie moze zmienic swojego przeznaczenia. Gracze Wampira maja wiecej swobody niz te postacie literackie, jednak juz sam fakt bycia wampirem otwiera ich na ryzyko destruktywnego szalu.

Choc czasem moga opanowac swoja furie, nie zawsze musi byc to regula.

Sekret wykorzystywania tragedii w opowiesci polega na odnalezieniu sposobu, który pozwoli obrocic wewnetrzna nature bohaterow przeciwko nim samym. Jesli bohater lub bohaterowie dostana napadu szalu w niewlasciwym momencie, np. kiedy odwiedzaja ksiecia lub sa otoczeni przez policje, bohaterowie beda musieli spedzic reszte opowiesci pokutujac za swoje bledy.

Postaw bohaterow w sytuacji, gdzie aby przezyc, beda zmuszeni pic krew swoich ukochanych, albo niech atak wroga spadnie na glowy ich przyjaciol, dotykajac przez to ich samych. Pamietaj, nawet jesli w swiecie Wampira taki koszmar jest naturalny, zawsze musisz pozostawiac graczom te odrobine swobody w kierowaniu przeznaczeniem swych bohaterow.

#### **- Przemienienie:**

Rozpocznij gre tak, aby gracze byli jeszcze ludzmi i przeprowadz ich przez cały proces stworzenia. To bardzo traumatyczne, silne i emocjonalne doświadczenie. Musisz określić, dlaczego bohaterowie zostali wybrani i dlaczego jako grupa. Czy są rodem jednego ojca, czy też potomstwem starszych z jednego miasta, którzy stworzyli wielu neonatów w jednym czasie? Celem bohaterów mogłoby być odnalezienie sposobu na ponowne stanie się człowiekiem. Zostawili za sobą ludzi, których kochali i którzy ich potrzebowali. Saga skupiałaby się na ich rosnącej desperacji, pragnieniu zdjęcia klatwy. Jak daleko zajdą, aby osiągnąć swój cel i czy po drodze utracą tragicznie swe Człowieczeństwo?

Bohaterowie zaczynają bez Dyscyplin, ale otrzymują te trzy punkty w trakcie sagi - w trakcie pobierania nauki u ojca. Musisz szczegółowo opisać schronienie ojca, jak również jego najbliższych przyjaciół i wrogów. Ojciec musi być naprawdę pełną i żywą postacią. Stwórz w sadze wokół schronienia klaustrofobiczną atmosferę, dzięki temu kiedy bohaterowie ruszą wreszcie do miasta, naprawdę przeżyją uczucia zachwytu i oczekiwania.

#### **- Romans:**

Wampiry zarówno z mitu, jak i filmów są często głęboko wrażliwymi istotami, tak seksualnie, jak i romantycznie. Jako istoty o rozpalonych namiętnościach, kształtują dalece bardziej silne więzi niż większość śmiertelnych kiedykolwiek znała. Konflikt między głodem a miłością i próby powstrzymania Bestii przed zniszczeniem tego, co najcenniejsze, mogą być wątkami niezliczonych przygód. Przykładowo, jak bohater opanuje szok swego śmiertelnego kochanka po tym, jak stał się wampirem?

Oprócz stosunków wiążących wampiry ze śmiertelnikami, przeżywają one głębokie emocje, czasem odczuwają w stosunku do siebie. Relacja między ojcem a jego potomstwem nie sprowadza się tylko do tego, co łączy rodziców z dziećmi, ale może być taka, jaka występuje pomiędzy doświadczonym kochankiem a dziewczyną. To sprawia, że dziecku jest tym ciężiej i tym bardziej pragnie ono się uniezależnić.

Silne relacje zachodzą w Rodzinie spośród tych, których łączy Wieź Krwi. Mimo iż jest to łatwe do odegrania, zgodnie z gotowym schematem, dużo ciekawsze byłoby wypróbować poświęcenie graczy dla ukochanego wampira, z którym wiąże ich wieź.

Poswieca swoich przyjaciół, swoje plany, a nawet swoje życie, aby uszczęśliwić swego pana. Oczywiście, jeszcze ciekawsze staje się to wówczas, gdy ów drugi wampir także jest związany Wiezią Krwi (z graczem lub jeszcze innym wampirem).

#### **- Wybawienie:**

Niektóre wampiry nie chcą mieć nic wspólnego z łowami i intrygą, które wypełniają życie Rodziny. Dla nich celem jest odzyskanie ich człowieczeństwa. Po prostu daj graczom możliwość naprawy czegoś, czynienia jakiegoś dobra. Mogą udzielić pomocy staremu człowiekowi w walce z Brujahem, który zamieszkał w jego domu, czy pomóc Malkavianowi w rozwianiu jego złudzeń i zaakceptowaniu faktu, że jest wampirem. Często opowieści o wybawieniu mogą nagradzać Człowieczeństwem i rzeczywiście jest to jedyna droga odzyskania moralności.

#### **- Poszukiwanie:**

Bohaterowie poszukują Golcondy jako środka nie tyle ucieczki, co zmiany swego życia. To rozgrywka egzystencjalna, bowiem bohaterowie poszukują czegoś, co nie jest rzeczywiste, choć prawdziwe, co jest iluzją, ale nie do końca. Te poszukiwania zaprowadzą bohaterów na dno własnej duszy, dlatego koniecznie muszą być oni postaciami pełnymi i urzeczywistnionymi. Często najlepiej przemienić opowieść w poszukiwanie, kiedy już trochę potrafią.

#### **- Zwyczajne życie:**

Bohaterowie starają się kontynuować swoje śmiertelne życie nawet po Przeistoczeniu. W jakimś sposobie muszą godzić ze sobą te dwa życia, trzymając każde w sekrecie przed drugim. Bohaterowie muszą nauczyć się polegać na sobie, aby zwyciężać. Jeśli są z jakiegokolwiek powodu sławni, może to tylko pogorszyć sprawę. Rozegraj pełne preludium, aby bohaterowie byli tak realni i szczegółowi, na ile to możliwe, ale zacznij sagę wkrótce po Przeistoczeniu. Główna idea polega na tym, by grać w okresie zmiany.

Bedziesz musiał szczegółowo opisać codzienny świat każdego bohatera, aby mieli czym się zająć. Sprowokuj na tyle ciekawą i nieodpartą sytuację w mieście, by przyciągnęła ich do świata wampirów. Zestawiaj ze sobą te dwa przeciwne światy tak często i żywo, na ile potrafisz, i zmusz bohaterów do tego, aby próbowali je równoważyć.

\*\*\*\*\*

## **K**SIEGA TRZECIA: PERMUTACJE

*Won rozkladu jest dla mnie niczym zapach perfum. Morowe powietrze muska mnie dotykami starego kochanka. Kiedy slysze pisk opon na asfalcie, kiedy widze blask neonow rozswietlajacych spiace miasto, wiem, ze jestem w domu.*

*Nawet kiedy Glod skrada sie na granicy swiadomosci, kiedy oszalamia mnie chaos delirium, wiem, ze to moje miejsce. Tu stol biesiadny zawsze jest zastawiony. Tu muzyka zycia przygrywa kazdemu posilkowi.*

*Kochankowie przechadzaja sie, reka w reke. Czuje, jak narasta moj Glod. Ich zycie nalezy do mnie, jesli tylko zechce. Bestia miota sie, ale nie wypije ich krwi. Trzeba panowac nad Bestia, choc nie mozna jej unicestwic. Kazdego dnia musze staczac z nia walke.*

*Pilem krew wielu. Ich twarze staja w pamieci, plyna przed oczami - niektore nawiedzaja mnie, inne dziukuja. Pelne usta blagaja o rozkosz, domagaja sie ekstazy. Wpatruja sie we mnie, blagaja o zycie, lecz znajduja jedynie ulge. Moj glod przypieczetowal ich los. Moja potrzeba stala sie ich koncem. Moje pragnienie ostatnim gwozdzem do ich trumny.*

*Czyz ci, co umarli, nie byli zbrodniarzami? Czyz te twarze nie szukaly smierci, jeszcze zanim ich spotkalem? Poznali mnie, kiedy nasze drogi sie zesply. Smierc zadala smierc, tak jak zycie daje zycie. Jestem Bestia.*

*Przemoc gra dla mnie muzyke sily. Spiewa o mojej potrzebie i budzi moj glod. Ide za dzwiekami tej melodii, szukajac jej zrodla - paw przebrany w stroj kolorow.*

*Kiedy rzucam te umalowana kobiete o ziemie, wyciaga z torebki pieniadze. Pasozyt. Powoli nachylam sie nad nia. Rak. Jej wielkie oczy napotykuja moje. Choroba. Spijam jej esencje. Proch. Bestia jestem, aby Bestia sie nie stac.*

*Ten, ktory walczy z potworami, powinien uwazac,  
aby samemu nie stac sie przez to potworem.*

*A jesli zbyt dlugo spogladasz w otchlan,  
otchlan wejrzy takze w ciebie.*

**- Friedrich Wilhelm Nietzsche, „Poza dobrem i zlem”**

## **ROZDZIAL SIODMY: CECHY**

*Dobrzy pragna sily, jedynie by plakac jalowymi lzami.*

*Silni dobra chca: slabsi ich potrzebuja.*

*Madrzy pragna milosci; a ci, co kochaja, chca madrosci.*

**- P. B. Shelly, „Prometheus Unbound”**

W Wampirze Cechy sa podstawa bohatera - opisuja, tworza i okreslaja bohatera - kim jest on naprawde i jaki rzeczywiscie on jest. Pomagaja ci opisac wady i zalety twojego bohatera, pozwalaja przelozyc go na rzeczywistosc gry i jezyk kostek, a co najwazniejsze, pomagaja sie na nim skoncentrowac i go zrozumiec.

Cechy opisuja tylko ogolne parametry bohatera. Prawdziwa istota bohatera powstaje w wyobrazni gracza i spelnia sie przez to, w jaki sposob odgrywa on jego role. Cechy w Wampirze celowo zostaly potraktowane ogolnikowo - przynajmniej ich liczbowa strona - dlatego nie powinienes zbyt koncentrowac sie na Karcie Bohatera. Wszystko, co ustaliles w procesie kreacji bohatera tworzac jego zarys i kontury, nabierze pelnego ksztaltu podczas gry. Nie mysl o Cechach swojego bohatera jako o tym, co tworzy bohatera. Prawdziwego bohatera stworzy dopiero twoja gra aktorska, a nie jego Cechy.

### **Specjalizacja**

Do kazdego Atrybutu i Zdolnosci o wartosci 4 lub wyzszej gracz moze dobrac Specjalizacje. Chociaz ogolny opis Cech znajduje sie dalej, warto o tym powiedziec teraz. Niektore Cechy maja swoje

szczegolne dziedziny, w ktorych bohater moze byc nad wyraz biegly - twoj bohater moze bardzo dobrze prowadzic samochod, ale moze byc wyjatkowo dobry w jeździe terenowej. Większość graczy doбира sobie Specjalizacje, aby ubarwić postać bohatera, ale Specjalizacje mogą także mieć rzeczywiste znaczenie w opowieści. Gracz może posługiwać się Specjalizacją jako pomocą w rozgrywce nawet jeśli jego bohater nie ma danej Cechy o wymaganej wartości 4 lub wyższej, jednak wówczas nie będzie to miało żadnego wpływu na mechanikę gry.

Specjalizacja pozwala wykonać powtórny rzut każdą kostką, na której wypadło 10 oczek, kiedy bohater wykonuje akcję, w której dana Specjalizacja ma bezpośrednie zastosowanie. Kostki, na których początkowo wypadły „dziesiątki” wliczają się do sumy zbieranych sukcesów, ale gracz może próbować uzyskać następne, rzucając po raz kolejny kostkami za każde uzyskane 10 oczek.

## Klany

*Jestesmy Syjamczykami, czy tego chcesz.  
Jestesmy Syjamczykami, czy tego nie chcesz.  
- the cats, „Lady and the Tramp”*

Opisane dalej siedem klanów to ciało i dusza Camarilli. Oczywiście nie są jedynymi istniejącymi wampirzymi klanami, jednak w tej siedemce zwierają się tylko te klany, które popierają Camarille, stając się przez to naturalną częścią życia i społeczności Rodziny. Gracz może wyciągnąć genealogię swojego bohatera z jednego z tych siedmiu klanów, choć może też zdecydować się pozostać Włoczeżą - wampirem bez klanu.

## BRUJAH

Klan Brujah prawie w całości tworzą wszelkiego rodzaju buntownicy, wiecznie szukający ostatecznego wyrazu swej indywidualności. Brujah są punkami, skinami, gangami motorowymi, rockersami, cpunami, socjalistami i anarchistami. Zwykli być nieustraszeni, bardzo agresywni, bezwzględni, czuli na urazy i bardzo hałaśliwi. W Rodzinie stanowią grupę, której nie sposób opanować.

To malkontenci, fanatycy w swych nienormalnych przekonaniach - jedyna idea, która ich jednoczy, jest wspólne pragnienie obalenia systemu społecznego - czy to wampirzego, czy śmiertelnego - i zastąpienia go własnym (lub niczym w ogóle). Wielu z nich to twardogłowi krzyżowcy najgorszego autoramentu, całkowicie oddani własnym celom i ślepi na wszelkie inne odcienie prawdy.

Chociaż Brujah są niewiarygodnie kłótni, pomagają sobie w potrzebie, bez względu na zasze kłótnie i antagonizmy. Kiedy Brujah wzywa, reszta odpowie na to wezwanie, ale jeśli zorientuje się, że została wezwana bez powodu, zebrany tłum wścieknie się.

Klan ma kiepską organizację i tylko sporadycznie prowadzi informacyjne spotkania. W istocie Brujah są przekonani, że to właśnie ich chaotyczne zachowanie pozwala im otrzymać obiekty swych pragnień. Inni członkowie Rodziny przyglądają się im z niechęcią - gdyby dotyczyło to innych członków Rodziny, nie uszłoby im płazem - zaś zachowanie Brujah kwitują się jedynie westchnieniem: „ach, ci Brujah”. Po Brujah można się spodziewać wszystkiego - i bezczelnych odzywek, i wulgarnych wyzwisk. Rodzina nauczyła się traktować Brujah z dystansem, z jakim nie odnosi się do żadnego innego wampira.

### **Przydomek:**

Halastra

### **Wygląd:**

Brujah lubią ubierać się modnie, w to, co aktualnie jest najbardziej wyzywające, choć niektórzy z nich ubierają się na zupełnie inna modłę, denerwując resztę klanu, a dzięki temu - „najbardziej” buntowniczo. Dzisiaj popularne są skórzane kurtki, irokezy, lancuchy i czarne buty, podobnie jak starswieckie kostiumy, zwłaszcza renesansowe. Brujah mogą także ubierać się charakterystycznie, przyjmując poze ulicznych chuliganów, neonazistów czy nawet militarystów.

Schronienie: Brujah mieszkają po prostu tam, gdzie chcą, zwykle wyrzucając pechowych lokatorów, którzy tam miesza. Mają w zwyczaju przenosić się z miejsca na miejsce, nigdy nie pozostając gdzieś dłużej niż

miesiac.

Zwykle maja wiele roznych „melin”, gdzie moga w ukryciu przeczekac niespokojne czasy. Niektorzy Brujah wypracowali sobie nowa taktyke - wprowadzaja sie do mieszkania jakiej rodziny z przedmiescia i Zdominowuja ja, aby byla posluszna. Brujah „wisi” na jednej rodzinie kilka tygodni i odchodzi, kiedy mu sie znudzi. Niektorzy Brujah, zanim odejda, „rekrutuja” zbuntowanych nastolatkow.

**Pochodzenie:**

Kiedy Brujah szukaja sobie potomkow, oczywiscie preferuja buntownikow. Bardzo rzadko opiekują sie neonata. Zwykle pozostawiaja go samemu sobie, a jego ojciec wzywa go i pomaga tylko z kaprysu. Ojciec czesto pozostaje anonimowy, aby uniknac gniewu surowego ksiecia.

Ojciec zwykle stwarza na raz kilkoro dzieci, formujac rod. Kiedy Brujah tworza potomstwo, rzadko staraja sie o pozwolenie ksiecia, a w tym wypadku wiecej dzieci ma wiecej szans przezycia. To strategia liczebności - im wiecej stworzy sie potomkow, tym bardziej prawdopodobne, ze niektorzy przezyja.

**Kreacja bohatera:**

Brujah czesto pelnia w zyciu role kryminalisty lub punka, ale wielu z nich jest takze intelektualistami. Zwykle maja bardzo agresywna Postawe i skrajne Usposobienie. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Umiejetnosci. Jako Cechy Pozycji Brujah z reguly maja Znajomosci, Sprzymierzencow i Trzode.

**Klanowe Dyscypliny:**

Potencja, Prezencja, Szybkosc

**Ułomności:**

Członkowie tego klanu wpadaja w szal znacznie szybciej niz inne wampiry. Oczywiscie Brujah calkowicie temu zaprzeczaja; w istocie, staja sie nad wyraz drażliwi (moga nawet wpasc w szal), kiedy tylko poruszy sie ow temat. Stopien trudności dla testu Szalu jest zawsze o 2 wyzszy niz normalnie.

**Organizacja:**

Ten klan jest kiepsko zorganizowany i rzadko odbywa formalne spotkania. Jednak jego przynależność do Camarilli daje anarchistom wiecej niz innym klanom. W istocie, lezy to w naturze tego ruchu.

**Cytat:**

„Wszystkie wrażliwe istoty zasluguja na to, aby byly wolne - to nasze przyrodzone prawo. Kiedy obalimy ten dekadenski system, ktory probuje nami rzadzic, bedziemy takze mogli obalic system, ktory rzadzi smiertelnyimi. Bedziemy zbawcami Ziemi!”

**Stereotypy:**

- Nosferatu - Sa bezprawnie odrzucani ze wzgledu na swoj wyglad. Tylko my ich szanujemy, mimo ich okrucienstwa.
- Tremere - Nasi smiertelni wrogowie. Nie ma gorszych nad tych manipulatorow.
- Ventrue - Ci niegodziwi, knujacy politycy sa najwiekszymi w swiecie hipokrytami.
- Gangrel - Potrafia walczyć; bez dwoch zdan.
- Toreador - Zdegenerowane bekarty. Byliby przyzwoitymi sprzymierzencami, gdyby nie ich uzaleznienie od ludzkiej rozpusty.
- Malkavian - Niektorzy to fajni kumple, ale wszyscy sa dziwakami.

[Karta Bohatera - patrz wczesniej]

[ponizej tylko:]

**Usposobienie:** RYCERZ

**Postawa:** CHAM

**Klan:** BRUJAH

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** REWOLUCJONISTA

**Dyscypliny:** SZYBKOSC, POTENCJA, PREZENCJA

**Pozycja:** ZNAJOMOSCI, SPRZYMIERZENCY, TRZODA

**GANGREL**

Gangrelenci sa wloczegami, rzadko pozostajacymi dluzej w jednym miejscu. Roznia sie pod tym wzgledem od wiekszosci czlonkow Rodziny, ktorzy staraja sie znalezc sobie schronienie i przyzwyczaić do niego. Ten klan nie ma zadnych wyznaczonych przywocow; ogolnie rzecz biorac, Gangrelenci sa obojetni na takie sprawy. Wycofali sie z zycia spolecznego cicho i formalnie, jednak nosza w sercu poczucie wspolnoty.

To klan osobnikow o silnej woli przetrwania - wampirow potrafiacych o siebie zadbac. Wcale nie maja w pogardzie cywilizacji czy spolecznosci reszty Rodziny, jednak doskonale sie bez tego obchodza. Znani sa ze spokoju, z jakim przemierzaja kraj Lupinow (wilkolakow), mowi sie bowiem, ze przyjaznia sie ze zmiennokształtnymi.

Gangrelenci sami swietnie potrafia zmieniac ksztalt, co moze tlumaczyc ich latwosc swobodnego poruszania sie po odludziu. Nikt nie slyszal, aby potrafili zmieniac sie w cokolwiek innego poza wilkami i nietoperzami, ale stare podania o starszych Gangrelitach mowia, iz potrafia oni przyjmowac forme mgly. Przypisuje sie im zwierzece rysy - z pewnoscia z powodu Dyscypliny Zmiany, w ktorej sa biegli; w istocie, najstarsi z nich z ledwoscia przypominaja ludzkie istoty.

Gangrelenci sa blisko zwiazani z Cyganami. W rzeczywistosci, jesli dac wiare opowiesciom, Cyganie sa smiertelnymi potomkami Przedpotopowca, ktory zalozył linie Gangrel. Ponoc znajduja sie pod jego ochrona i czlonkiem Rodziny, ktory ich skrzywdzi lub Przeistoczy jednego z nich, bedzie przed nim odpowiadal. Niezaleznie od tego, co jest prawda a co nie, czlonkowie Rodziny niechetnie podnosza reke na Cyganow. Od czlonkow klanu Gangrel oczekuje sie, zgodnie z dlugotrwała tradycja, ze beda pomagac Cyganom, kiedykolwiek zajdzie potrzeba. Wiadomo rowniez, ze Cyganie pomagaja Gangrelitom. Niektorzy Gangrelenci wiele wyniesli z cyganskiej kultury, włączając w to manierzmy, elementy jezyka, a nawet stroju.

**Przydomek:**

Pustelnicy

**Wyglad:**

Czlonkowie tego klanu zwykle wyrozniaja sie zwierzecymi rysami twarzy, zwlaszcza gdy znaja Dyscypline Zmiany. Zwykle ubieraja sie bardzo prosto i tak tez sie zachowuja.

**Schronienie:**

Gangrelenci z natury sa koczownikami i prawie nigdy nie osiadaja na stale. Choc moga zyc w obrebie jednego miasta, zwykle nie dbaja o stale schronienie, lecz kazdego dnia spia w innym miejscu. Czesto mozna ich spotkac w parkach, ogrodach zoologicznych i innych zadrzewionych obszarach miasta. Wiekszosc z nich potrafi zapasc sie pod ziemie i tak kazdego wschodu umykac promieniom slonca.

**Pochodzenie:**

Gangrelenci zawsze bardzo starannie dobieraja sobie potomstwo, poszukujac tych, ktorzy maja wole przetrwania. Jednak kiedy Przeistocza smiertelnikow, pozostawiaja dzieci samym sobie, aby znalazly sobie wlasne sciezki w swiecie. Chociaz ojcowie moga obserwowac je z ukrycia, prawie nigdy nie wtracaja sie w ich zycie. Kiedy nadchodzi odpowiedni czas, ujawniaja sie swoim zoltodziobom i ucza ich zwyczajow klanu.

**Kreacja Bohatera:**

Gangrelenci zwykle pelnia w zyciu role Wolnego Strzelca lub Robotnika - Jacusia Pracusia. Ich Usposobienie i Postawa zwykle sa bardzo podobne. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Talenty. Powszechne wsród nich Cechy Pozycji to: Sprzymierzency (Cyganie) i Mentor (ojciec).

**Klanowe Dyscypliny:**

Animalizm, Hart, Zmiana

**Ulomnosc:**

Za kazdym razem, kiedy Gangrelenci wpadaja w szal, coraz bardziej zaczynaja przypominc zwierzeza - gracz prowadzacy bohatera z klanu Gangrel musi dodawac mu nowe zwierzece rysy, ilekroć wpada on w szal. Wraz z wiekiem Gangrelenci coraz bardziej przypominaja to, czym naprawde sa - Bestie. Zwierzece rysy ujemnie wplywaja na spoleczne umiejetnosc bohatera. Za kazde piec nowych rysow gracz musi obnizyc o 1 pkt wartosc jednego ze Spolecznych Atrybutow.

**Organizacja:**

Gangrelenci naprawde nie uwazaja sie za klan. Prawie nigdy nie odbywaja spotkan i rzadko

przychodza na zebrania Camarilli. Jednak wspolne towarzystwo bawi ich bardziej niz innych czlonkow Rodziny i czesto mozna ich spotkac razem.

**Cytat:**

„Miasto nie jest naszym domem. To po prostu jedyne miejsce, gdzie mozemy dlugo zyc. Nasz lud stal sie chory i zepsuty, bowiem zyjemy w tym czysccu na tyle dlugo, iz uzaleznilismy sie od skazonej krwi smiertelnikow.”

**Stereotypy myslenia:**

- Nosferatu - Krewni wielkiego ducha; mamy z nimi wiele wspolnego.
- Tremere - Choc nie zdaja sobie z tego sprawy, jestesmy wrogami. Podazaja zla droga i chca nas wszystkich zgubic.
- Ventrue - Kazda sekta musi miec przywodcow; kazdy przywodca musi sluzyc sekcje. Nasi przywodcy nie sa ani gorsi, ani lepsi niz wiekszosc.
- Toreador - Gardzimy nimi, poniewaz nie zasluguja na nic lepszego. Musza nauczyc sie dawac, zamiast tylko brac.
- Brujah - Ich charakter jest czysty, ale ich poglady niejasne.
- Malkavian - Sa rezerwuarem wewnetrznej mocy, ale nawet oni sami nie wiedza, jak ja uwolnic.

[Karta Bohatera:]

**Usposobienie:** OCALENIEC

**Postawa:** SAMOTNIK

**Klan:** GANGREL

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** HIPPIIS

**Dyscypliny:** ANIMALIZM, HART, ZMIANA

**Pozycja:** SPRZYMIERZENCY, TRZODA, MENTOR

## **MALKAVIAN**

Malkaviani sa szaleni, wszyscy i kazdy z osobna. Jednak z szalenstwa plynie madrosc, a z madrosci sila. Malkavianie sa prawdziwymi istotami chaosu. Ale znani sa tez jako klowni i figlarze. Nie wszystko, co ich dotyczy, ma sens.

Hanba klanu sa jego destruktywni i nihilistyczni czlonkowie. Malkavianie maja reputacje sadystow i slabo panuja nad czlowieczentwem, ktore im jeszcze pozostalo. Tacy Malkavianie sa na szczescie w mniejszosci. Czlonkowie tego klanu nieustannie zaskakuja Rodzine; czesto nie wydaja sie oblakani. Niektorzy z Rodziny wierza, ze Malkavianie maja niezasluzona opinie, zhanbiona przez kilku naprawde psychotycznych czlonkow tego klanu. Nalezy przy tym pamietac, ze wiekszosc normalnie wygladajacych ludzi ma bardzo slaby kontakt z rzeczywistoscia.

Malkavianie maja swoja uhonorowana czasem tradycje robienia kawalow czlonkom Rodziny, a takze bydla. Natura tych „figli” moze byc bardzo rozna, poczynajac od zabaw bezpiecznych, na potencjalnie smiertelnych konczac. Malkavianie odnosza sie do siebie zaleznie od indywidualnego prestizu, ocenianego w klanie na podstawie platanych figli. Wielu Malkavianow swiecie wierzy, ze Jyhad jest zartem, ktory zrobil zalozyciel ich rodu.

Malkavianie sa bardzo wybredni, jesli idzie o tego, kogo Przeistaczaja. Zwykle wybieraja osobnikow na skraju obledu. Czlonkowie klanu dlugo i zawziecie poszukuja takich, ktorzy poznali tak wiele prawdy, iz zesli do otchlani chaosu i wskutek tego odkryli wyjatkowa perspektywe rzeczywistosci. Jesli wybrany potomek jest jednak zdrowy, ojciec sprawi mu mozliwie najciezsze Przeistoczenie i Przemienienie, starajac sie, aby podczas tego procesu smiertelnik oszalal.

**Przydomek:**

Swiry

**Wyglad:**

Czlonkowie tego klanu wygladaja bardzo roznie i prowadza bardzo rozny tryb zycia.

**Schronienie:**

Malkavianie mieszkaja wszedzie tam, gdzie czuja sie wygodnie. Wielu z nich wybiera szpitale i

zakłady dla psychicznie chorych. Niektórzy nawet uchodzą względem personelu za pacjentów.

**Pochodzenie:**

Członkowie tego klanu wybierają na neonatów tylko tych, którzy są bliscy śmierci lub są na tyle szaleni, iż egzystencja wampira okaże się w pewien sposób konsekwencją ich bytu. Wierzą, że wszyscy śmiertelnicy powinni mieć szansę przeżyć swoje naturalne życie.

**Kreacja Bohatera:**

Malkavianie mogą pełnić w życiu każdą rolę - im bardziej niezwykła, tym lepsza. Mogą mieć bardzo różną postawę, która rzadko oddaje ich prawdziwe usposobienie. Mentalne atrybuty są pierwszorzędne, podobnie jak Talenty w wypadku Zdolności. Mogą mieć prawie każdą Cechę Pozycji.

**Klanowe Dyscypliny:**

Nadwrażliwość, Dominacja, Mimikra

**Ułomności:**

Wszyscy członkowie tego klanu mają jakieś Zaburzenia. Bohater rozpoczyna grę, mając jedno z nich. Gracz może wybrać dowolne Zaburzenie (patrz: rozdział 8), ale bohater nigdy nie będzie w stanie kompletnie go stłumić, bez względu na to, ile punktów Sily Woli poświęci. Dotyk szalenstwa ciąży na członkach tego rodu od zawsze.

**Organizacja:**

Wielu Malkavianów prawdopodobnie nie zdaje sobie nawet sprawy, że tworzą klan, a reszta usilnie zaprzecza, jakoby byli Malkavianami.

**Cytat:**

„Powiedziałeś, szalenstwo? Boisz się mnie? Obawiasz się tego, co mogłbym zrobić, co mogłbym powiedzieć? Zdumiewająca reakcja! Czy to ci przypadkiem nie przeszkadza?”

**Stereotypy myślenia:**

- Nosferatu - To najzabawniejszy klan ze wszystkich i pewnie najuczciwszy, bo jawnie pokazuje to, co inni z takim trudem próbują ukryć.
- Tremere - Oni wiedzą to, co my wiemy, ale stronią od tego. Ciągłe usiłują uniknąć tego, co jest nieuniknione. Natura pełna jest różnych cykli.
- Ventrue - Z nimi jest najlepsza zabawa, bo wszystko biorą serio.
- Gangrel - Są inni niż reszta, podobnie jak my, ale są jeszcze większymi samotnikami.
- Toreador - Jacy rozkoszni hedonisci - to nie życie, którym żyją, ale nieustanne umiowanie. Gdyby kiedyś to sobie uprzytomnili, ich zabawa skończyłaby się.
- Brujah - Mają jakąś wizję, ale w swoim fanatyzmie są tak samo ślepi, jak reszta.

[Karta Bohatera:]

**Usposobienie:** BLAZEN

**Postawa:** EKSCENTRYK

**Klan:** MALKAVIAN

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** NEUROTYCZNY KOMIK

**Dyscypliny:** NADWRAZLIWOŚĆ, DOMINACJA, MIMIKRA

**Pozycja:** TRZODA, WPLYWY, ŚRODKI, ZNAJOMOŚCI

## **NOSFERATU**

Ze wszystkich klanów Nosferatu przypominają ludzi najmniej. Wyglądają niczym dzięki zwierzęta. Ich zapach i wygląd jest nieprzyjemny - ktoś mógłby nawet powiedzieć, że potworny. Długie, bulwiaste uszy, szorstka skóra, resztki włosów, pociągłe twarze, poznaczone odrazajacymi brodawkami i guzkami należą do nich do cech najmniej przyprawiających o mdłości.

Nosferatu po swoim Przeistoczeniu przechodzą wyjątkowo bolesny okres transformacji. W ciągu tygodni ich śmiertelny wygląd wolno się zmienia, przyjmując oblicze Nosferatu. Na początku dziecko cieszy się swymi nowo zyskanymi mocami, lecz wkrótce rozpoczyna się ból i przemiana. Psychiczna trauma przemiany w tak odrazajacą potworność jest często bardziej dotkliwa, niż fizyczne symptomy.

Nosferatu zwykle Przeistaczają takich śmiertelników, którzy są w jakiś sposób wypaczeni - emocjonalnie, fizycznie, duchowo czy intelektualnie. Uważają, że Przeistoczenie jest zbyt straszne, aby

dotknac nim jakakolwiek wartosciowa ludzka istote. Przez przemiane w wampira Nosferatu maja nadzieje zbawic smiertelnych, dajac im „druga szanse”. Zadziwiajace jest, jak czesto to skutkuje. Pod swa grozna powloka Nosferatu maja zaskakujaco praktyczne i zdrowe umysly.

Mowi sie, ze czerpia przyjemnosc z faktu bycia brudnym i nieprzyjemnym, i niewiele robia, aby wygladac lepiej (nie dlatego, ze byloby tak wiele do zrobienia). Naprawde sa weseli w calej tej swojej nedzy, zwlaszcza gdy inni sa zmuszeni wejsc do ich krolestwa. Znani sa tez ze swej zrzekliwosci i sprosnosci. Nie ma co liczyc, ze dostosuja sie do standardow cywilizowanego spoleczenstwa.

Chociaz Dyscyplina Mimikry pozwala Nosferatu poruszac sie w smiertelnym spoleczenstwie, nie potrafia utrzymywac z nim spolecznych stosunkow. Dlatego musza zyc na uboczu. Zwyczajne, ktore sie rozwinely pod wplywem takiego trybu zycia, odbijaja sie nawet na stosunkach z innymi wampirami. Nosferatu unikaja wszelkich kontaktow, wolac wlasne, samotne zycie od chaosu interakcji z innymi.

Chociaz Nosferatu moga sie wcale nie przyjaznic z innymi wampirami, przejawiaja zaskakujaca swiadomosc tego, co dzieje sie w miescie. Lubia podslychiwac z ukrycia rozmowy innych wampirow i podobno nawet zakradaja sie do schronienia ksiecia, poznajac najglebsze sekrety starszych. Jesli ktos pragnie dowiedziec sie czegos o miescie lub ich niesmiertelnych mieszkancach, wystarczy ze porozmawia z Nosferatu.

Nosferatu utrzymuja ze soba bliski kontakt i stworzyli nawet w Rodzinie wyjatkowa subkulture. Pelnia wzgledem siebie role gospodarzy, z wielka grzecznoscia i dzentelmenstwem. Dziela sie miedzy soba zebranymi wiadomosciami i w efekcie sa najlepiej poinformowanymi wampirami w Rodzinie.

**Przydomek:**

Szczury

**Wyglad:**

Przemiana, jaka klatwa wywarla na czlonkach tego klanu jest najbardziej dominujaca cecha genealogiczna. Szczycja sie wielkimi klami, ich skora jest szorstka i pomarszczona, i zwykle nie maja wlosow (chyba ze w niewlasciwych miejscach).

Schronienie: Nosferatu najczesciej mieszkaja pod ziemia, czy to w wilgotnych piwnicach, czy w systemie kanalizacyjnym miasta. Ponad ziemia goszcza w opuszczonych domach lub cmentarzach.

**Pochodzenie:**

Staraja sie wybierac zoltodziobow sposrod wyrzutkow i nieudacznikow spoleczenstwa: bezdomnych, umyslowo chorych i beznadziejnie antyspolecznych.

Kreacja Bohatera: Wiekszosc Nosferatu pelni w zyciu role nizszej klasy i ma silnie kontrastujace Usposobienie i Postawe. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Talenty.

**Klanowe Dyscypliny:**

Animalizm, Mimikra, Potencja

**Ulomnosci:**

Nosferatu sa tak brzydzy, ze ich Aparycja wynosi zero. Nalezy po prostu wykreslic ten Atrybut z Karty Bohatera. Wszystkie akcje wymagajace Aparycji koncza sie dla nich niepowodzeniem (sa naprawde szkaradni).

**Organizacja:**

Zwykle sa wzgledem siebie ostrozni i raczej nie przestaja z innymi. Sa zjednoczeni duchem, maja ustalona siec powiazan, ale prawie nigdy nie odbywaja zadnych spotkan klanowych.

**Cytat:**

„Nie szukam klopotow, a kiedy sie pojawia, kryje sie przed nimi. Cholerna racja, sliczny chlopczyku. Mozesz nazwac mnie tchorzem, ale w moim zyciu znalazem paru Krewnych, ktorzy zareagowali o kilka sekund za pozno. Nie chodzi o to, ze nie mozemy umrzec, ale raczej o fakt, ze nie bedzie to juz naturalne.”

**Stereotypy myslenia:**

- Tremere - Mroczne typy; poznali sie na czymś.
- Ventrue - Zbyt cholernie poprawni; zadzieraja nosa...
- Gangrel - Fajni goscie; wiedza, kim sa.
- Toreador - Pustoglowe szczeniaki, ktorym trzeba spuscic lanie.
- Brujah - Calkiem przyjemni kolesie, kiedy strzasnac z nich cale gówno.
- Malkavian - Nieznosni, czyz nie? Nie wolno im ufac.

[Karta Bohatera:]

**Usposobienie:** GBUR

**Postawa:** ORGANIZATOR

**Klan:** NOSFERATU

**Pokolenie:** XII

**Rola:** SKORUMPOWANY PRZEMYSŁOWIEC

**Dyscypliny:** ANIMALIZM, MIMIKRA, POTENCJA

**Pozycja:** ŚRODKI, WPLYWY, SWITA, POKOLENIE

## **TOREADOR**

Członkowie tego klanu znani są ze swego hedonizmu, choć jest to zafalszowany obraz tego, kim naprawdę są. Są dumnymi i arystokratycznymi członkami Rodziny, są bardzo pobudliwi i kultywują wybredne gusta, ale ich hedonizm zachodzi rzeczywiście odrobinę za daleko. Artysci zawsze pozostają niezrozumiali.

Toreadorzy są najbardziej obcy ze wszystkich klanów. Zajmują się pięknem w sposób, jaki nie potrafi zglebić żaden śmiertelnik. Posługują się estetycznym zmysłem i smakiem, które otrzymali w darze podczas Przeistoczenia, aby być tak chłonnymi i namietnymi, jak to tylko możliwe. Idealem Toreadora jest jedynie piękno i nic innego nie liczy się tak jak ono, choć w wielu wypadkach poszukiwanie piękna wiąże się z poszukiwaniem przyjemności, przez co Toreadorzy pozostają nikim więcej, jak sensualistami.

Jak wszyscy prawdziwi artyści, Toreadorzy poszukują życiowej prawdy z obawy, iż życie nie ma sensu. Ta walka o prawdę i ostateczne ocalenie zrodziła w nich poczucie misji - protektorów geniuszu ludzkiej rasy. Oni naprawdę kochają z mocą i namietnością śmiertelnych i nigdy nie przestają podziwiać ich twórczości.

Cały klan uważa swych członków za promotorów sztuki, ich protektorat obejmuje największych światowych artystów. Celowo szukają artystów, których uważają za najbardziej utalentowanych, i ofiarują im dar nieśmiertelności, chroniąc w ten sposób ich geniusz przed niszczącą siłą starzenia się i śmiercią. Nieustannie poszukują nowych talentów, poświęcają im wiele czasu i zastanawiają się, kogo uchronić a kogo pozostawić własnemu przeznaczeniu. Wśród Toreadorów można znaleźć najwybitniejszych muzyków i artystów, jacy kiedykolwiek żyli.

Najsłabszą stroną Toreadorów jest ich wrażliwość na piękno. Otaczają się tak bezgranicznie elegancją i luksusem, że często zatracają się w nieustannej pogoni za rozpustą. Niektórych członków klanu zajmuje tylko i wyłącznie własna, nieustająca przyjemność - to przez ich ekscesy cierpi reputacja całego klanu.

### **Przydomek:**

Degeneraci

### **Wygląd:**

Członkowie tego klanu zwykle są przystojni. Zawsze ubierają się zgodnie z najnowszą modą, w najdroższych sklepach. Z całej Rodziny tylko Toreadorów zajmuje ludzka, wiecznie zmienna moda, która się ciesza lub szybko nudza.

### **Schronienie:**

Często mieszkają w luksusowych willach lub apartamentach w pobliżu centrum miasta, pragnąc się znaleźć w samym środku wydarzeń.

Pochodzenie: Szczyła się tym, że wybierają na inicjacje klanowa tylko najbardziej wzorowych przedstawicieli ludzkiego społeczeństwa. Większość Toreadorów była wcześniej artystami lub muzykami, a wielu z nich tworzy nadal.

### **Kreacja bohatera:**

Toreadorzy często pełnią w życiu rolę zabawiacza lub dyletanta. Mają Postawę szarmanda, ale mogą mieć bardzo rzadkie Usposobienie. Społeczne Atrybuty są pierwszorzędne, podobnie jak Umiejętności. Zwykle mają następujące Cechy Pozycji: Sława, Środki, Swita.

Klanowe Dyscypliny: Nadwrażliwość, Prezencja, Szybkość

### **Ułomności:**

Członkowie tego klanu nie tylko czerpią korzyści ze swej artystycznej wyobraźni i wrażliwości, ale także są ich więźniami. Często przytłacza ich piękno, które widzą wokół siebie i zamierają wówczas w

bezruchu fascynacji. Przykuwają ich uwagę takie rzeczy jak obrazy, neony czy nawet wschody słońca. Szybkie przelamanie fascynacji wymaga udanego testu Siły Woli, w przeciwnym razie Toreador będzie stał, zauroczony i bezradny, minutami a nawet godzinami. Ta cecha tłumaczy, dlaczego Toreadorzy tak często zakochują się w śmiertelnikach.

#### **Organizacja:**

Członkowie tego klanu spotykają się często, chociaż ich zebrania są raczej towarzyskimi spotkaniami, niż naradami. W razie potrzeby potrafią się zjednoczyć i stać bardzo aktywni, ale w normalnych warunkach są zbyt apatyczni, aby stanowić jakąś większą siłę.

#### **Cytat:**

„Pamiętam moją pierwszą miłość, piękną kobietę o srebrzystym śmiechu. Przez dziewięć lat byliśmy stałymi partnerami, lecz na koniec musiałem ją zostawić. Błagała mnie, abym ją zabrał ze sobą, a ja nie mogłem. Możesz mnie nazwać okrutnym, ale ostatecznie zdałem sobie sprawę, że nie była prawdziwą artystką, lecz imitatorką. Była bez wartości. Nie myślę, żebym kiedykolwiek ją odzyskał.”

#### **Stereotypy myślenia:**

- Nosferatu - Te ohydne bestie już dawno powinny zostać wykluczone z Camarilli. Nienawidzą piękna i dlatego sztydzą z nas.
- Tremere - Uczciwość nie jest słowem, które kojarzymy z tym klanem, ale szanujemy ich za ich poświęcenie.
- Ventrue - Patrycjusze naszego ludu. Tylko Ventrianie są na tyle subtelni, aby docenić sztukę, choć nie w takim stopniu jak my.
- Gangrel - Nawet nie próbujemy ich zrozumieć. Czy oni w ogóle należą do Rodziny?
- Brujah - Mają mały szacunek dla osiągnięć cywilizacji, ale pojmują zalety zmiany.
- Malkavian - Chociaż chaos może być piękny, utrudniałoby życie.

[Karta Bohatera:]

**Usposobienie:** TWORCA

**Postawa:** SZARMANT

**Klan:** TOREADOR

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** ARTYSTA PERFORMANCE'U

**Dyscypliny:** NADWRAZLIWOŚĆ, PREZENCJA, SZYBKOSC

**Pozycja:** ŚRODKI, SWITA

## **TREMERE**

Członkowie tego klanu są mu oddani i wyjątkowo dobrze zorganizowani. Inni zawsze postrzegali ich jako tajemniczych i nie godnych zaufania. Są agresywni, intelektualni i władczy, a szanują tylko tych, którzy walczą i nie poddają się, mimo nierównych szans. Tremere wierzą, że muszą wykorzystywać inne klany, aby im się powodziło. „Przyjaznij się z nimi, pozwól im sadzić, że jesteś jednym z nich, ale nigdy nie zapominaj, że służysz naszemu klanowi, od początku do końca” - szepczą tremeryjscy starsi swoim potomkom. „Jeśli musisz posłużyć się swymi przyjaciółmi w służbie klanowi, wtedy wiesz, że twój czas nie poszedł na marne.”

Tremerianie są naprawdę nieco dziwni. Uważają się za byłych magów, którzy świadomie porzucili swą „sztukę” na korzyść mocy i wiecznego życia wampira. Nigdy nie mówią o swoim założycielu i niektórzy twierdzą, że go nie mieli i zamiast niego posłużyli się jakimiś mistycznymi mocami, które pozwoliły uzyskać ich stan. Jednak większość starszych z Rodziny temu zaprzecza.

Ich wiedza z substancji krwi najwyraźniej bardzo się pogłębiła, bowiem chodzą słuchy, jakoby posługiwali się krwią jako środkiem zapewniającym im ponadnaturalne moce. Wielu także sądzi, że znajomość tych praktyk przechodzi z pokolenia na pokolenie i obecnie młodsi Tremerianie postrzegają to jako coś naturalnego i pospolitego, a z pewnością nie jako magię.

Przywódcy klanu mają swą siedzibę w Wiedniu, choć posiadają fundacje („domy cechu” służące magicznym praktykom) na każdym kontynencie świata. Mówi się, że rada siedmiu starszych kontroluje cały klan z wiedeńskiej fundacji. Stamtąd dowodzą ściśle zorganizowana, silnie zhierarchizowana grupa, która nie dopuszcza, by jakikolwiek obcy odkrył ich praktyki.

Tremerianie żywią powszechnie głęboką miłość i lojalność względem swego klanu, a od młodszych członków klanu Tremere oczekuje się bezwzględnej posłuszeństwa wobec starszych. Nie sprawdza się to już w praktyce tak, jak niegdyś. Choć są w linii Tremere można znaleźć buntowników i anarchistów, panuje przekonanie, iż przybierają oni tylko taką pozę, zgodnie z przykazaniem klanu, jako część długofalowej strategii klanowej.

**Przydomek:**

Czarodzieje

**Wygląd:**

Tremerianie tradycyjnie noszą czarne marynarki i zakłady lub nawet płaszcze z wysokim, postawionym kołnierzem, z tajemnymi symbolami wyszytymi na podszywce. Chociaż nie jest to już regułą, ciągle preferują czern i efektowne ubrania (w stylu fraku). Wielu Tremerian lubuje się także w różnych rekwiizytach, jak np. laseczki; podobno niektóre z tych „ozdob” są potężnymi, mistycznymi talizmanami.

**Schronienie:**

Tremerianie mieszkają w fundacjach, które znajdują się w prawie każdym mieście, gdzie są jacyś członkowie klanu. Fundacje przyjmują każdego z klanu Tremere. Ci, którzy mieszkają na swoim, mają wiele różnych mieszkań.

**Pochodzenie:**

Tremerianie wybierają na neonatów najbardziej agresywnych i ambitnych ludzi, preferując mężczyzn. Starannie ich kształcą i żywią przez lata, nazywając „adeptami”.

**Kreacja bohatera:**

Tremerianie zwykle pełnią w życiu rolę profesjonalistów i osób dobrze wykształconych. Ich usposobienie i postawa zwykle stanowią archetypy powiązane z władzą i nauką. Mentalne Atrybuty są pierwszorzędne, podobnie jak Wiedza. Często mają jako Ceche Pozycji Mentora.

**Klanowe Dyscypliny:**

Dominacja, Nadwrażliwość, Thaumaturgia

**Ułomności:**

Kiedy powstają tremeriańscy neonaci, muszą pić krew siedmiu starszych klanu. Oznacza to, że wszyscy Tremerianie są co najmniej o krok od połączenia z klanem Wieża Krwi i dlatego muszą postępować bardzo ostrożnie, kiedy w pobliżu znajdują się ich przywódcy.

**Organizacja:**

Tremerianie są ściśle zorganizowani i bardzo zhierarchizowani. Młodszy członkowie powinni służyć starszym bez słowa, ale nie jest to już taka reguła, jak było niegdyś.

**Cytat:**

„Musimy przetrwać Gehennę i ustanowić zasady porządku nowego świata, kiedy koszmar zostanie już pokonany. Jeśli mamy zwyciężyć, musimy kontrolować inne klany. Nie można tracić czasu. Jeśli nie uda się ich skłonić do pomocy, trzeba ich do tego zmusić.”

**Stereotypy myślenia:**

- Nosferatu - Z tych stworzeń można by uczynić użyteczne slugi, jednak są zbyt niezdrowe, aby je dłużej tolerować.
- Ventrue - Zbyt podzieleni, aby byli naprawdę skuteczni; tym niemniej, są naszymi głównymi rywalami w sprawowaniu władzy nad Camarilla.
- Gangrel - Szlachecka Rodzina, na swój sposób.
- Toreador - Bezcynni hedonisci. Nie pojmują, że Gehenna zakończy ich styl życia raz na zawsze.
- Brujah - Ignoranci buntownicy, którzy nawet nie pojmują, z czym walczą. Uznają tylko siłę.
- Malkavian - Często wydają się całkiem normalni, ale na ich rodzimym świecie ciąży dziwna klątwa. Czasem są użyteczni.

[Karta Bohatera:]

**Usposobienie:** CWANIĄK

**Postawa:** DZIECKO

**Klan:** TREMERE

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** PRESTIDIGITATOR

**Dyscypliny:** NADWRAZLIWOŚĆ, DOMINACJA, THAUMATURGIA

**Pozycja:** TRZODA, MENTOR, SWITA

## **VENTRUE**

Ventrianie są staromodni i tradycyjni, a zarazem wyrafinowani i dżentelmeny. Wierzą w dobry gust i nade wszystko ciężko pracują, aby wygodnie ułożyć sobie życie. Najczęściej pełnią rolę przywódców Camarilli i są ostrożnymi, honorowymi, towarzyskimi i eleganckimi członkami Rodziny.

Ventrianie uważają się za klan współczesny i zaprzeczają, jakoby żyli przeszłością. Może to być prawda względem najpotężniejszych członków klanu, jednak wielu z nich nie potrafi porzucić zwyczajów i ubiorów modnych z czasów, kiedy zostali Przeistoczeni. Ventrianin nigdy nie zapomni swej postawy i przekonania z czasów śmiertelnego życia.

Najczęściej można ich znaleźć w wyższych sferach śmiertelnego świata. Ich wyrafinowany gust bardzo okazuje się bardzo przydatny wśród elity śmiertelnego społeczeństwa i pozwala im kontrolować wielu wpływowych obywateli miasta. Dzięki względnej łatwości, z jaką Ventrianie asymilują się z takim towarzystwem, często zdobywają monopol na polityczną władzę w mieście. To właśnie do nich zwracają się o pomoc inni członkowie Rodziny, kiedy coś idzie źle.

Klan Ventrue hołduje głęboko zakorzenionej tradycji, według której każdy członek tego rodu zawsze znajdzie bezpieczne schronienie u innego, bez obawy odmowy. Dlatego też wielu Ventrian woli pomoc swoim krewnym niż w ogóle zajdzie potrzeba odwołania się do tradycji. Udzielenie uciekinierowi schronienia może zakłócić karierę.

Ventrianie są bardzo dumni ze swego przewodnictwa w społeczności Rodziny i zawsze będą twierdzić, iż to oni założyli Camarillę. Zrobią niemal wszystko, aby utrzymać się u władzy w miastach i Camarilli, przez wzgląd na co niezwykle dbają o swoją reputację.

### **Przydomek:**

Blekitna krew

### **Wygląd:**

Ventrianie nie pozbywają się łatwo swojego stylu życia, dlatego często ubierają się bardzo staromodnie - peleryny, koronkowe mankiety, cylindry i smokingi. Młodszy członkowie wciąż ubierają się bardzo poprawnie - najlepiej opisałby to uniwersytecki strój studenta.

### **Schronienie:**

Starają się mieszkać w dworcach, często swych przedśmiertnych rezydencjach.

### **Pochodzenie:**

Zwykle wybierają na neonatów starszych i bardziej doświadczonych ludzi, zwykle przedstawicieli wyższych klas. Czasami Przeistaczają tylko swoich własnych spadkobierców.

### **Kreacja bohatera:**

Ventrianie zwykle pełnią w życiu rolę osobistości wyższych sfer. Mentalne Atrybuty są pierwszorzędne, podobnie jak Wiedza. Powszechnymi Cechami Pozycji są Srodki i Wpływy.

### **Klanowe Dyscypliny:**

Dominacja, Hart, Prezencja

### **Ulomności:**

Ventrianie mają wybredne i rzadkie gusta, nawet jeśli chodzi o krew. Gracz musi wybrać sobie ograniczenie, jeśli chodzi o rodzaj spożywanej przez bohatera krwi, np. będzie pił krew tylko ludzi młodych, nigdy zwierząt, tylko dziewczyn itp. Bohater nie może pić innej krwi, nawet kiedy głoduje czy jest pod przymusem.

### **Organizacja:**

Chociaż Ventrianie spotykają się często, ich narady sarkastycznie nazywane są „towarzyskimi debatami” ze względu na to, że więcej mówią niż robią. Ventrianie uważają dyskusje za jedyny cywilizowany sposób załatwienia jakiegokolwiek sprawy.

### **Cytat:**

„Najlepiej pokonać swoich wrogów, po prostu ich przeżywać. Ponieważ jesteśmy rozsadni i stoimy ponad tak blahymi sprawami jak zemsta, jesteśmy przywódcami naszego ludu. Nasi koledzy niewiele robią dla Camarilli, więc musimy dźwigać ten ciężar sami.”

### **Stereotypy myślenia:**

- Nosferatu - Straszliwe kreatury, ale nie mogą zaradzić temu, kim są.
- Tremere - Porządni goście, wspierają Camarille w stu procentach, ale ich cele są niejasne.
- Gangrel - Są tacy jakcy nieokrzesani, ale można im ufać.
- Toreador - Smakosze i artyści, choć trochę za bardzo wolni od zahamowań.
- Brujah - Wszyscy to sadysty i buntownicy. Są zdziżali i nie do opanowania.
- Malkavian - Nawet w polowie nie są tak szaleni, jakich udają.

[Karta Bohatera:]

**Uspodobienie:** CWANIAK

**Postawa:** TWORCA

**Klan:** VENTRUE

**Pokolenie:** XIII

**Rola:** NACZELNIK GMINY

**Dyscypliny:** DOMINACJA, HART, PREZENCJA

**Pozycja:** SRODKI, WPLYWY, ZNAJOMOSCI, SPRZYMIERZENY, TRZODA

## TABELA POKOLEN

<i>Pokolenie</i>	<i>Maksymalna wartość Cech</i>	<i>Zasob Krwi</i>	<i>Punkty Krwi/Tura</i>
Trzecie	10	?	?
Czwarte	9	50	10
Piąte	8	40	8
Szoste	7	30	6
Siodme	6	20	5
Osme	5	15	3
Dziewiate	5	14	2
Dziesiąte	5	13	1
Jedenaste	5	12	1
Dwunaste	5	11	1
Trzynaste +	5	10	1

### **Maksymalna wartość Cech:**

Ten wskaźnik wyznacza najwyższą wartość, jaką mogą osiągnąć Cechy wampira. Jest to wyjątkowo ważne, jeśli chodzi o Dyscypliny. Zauważ, że dla bohatera gracza niemożliwe jest, aby miał wartość większą niż 5 w jakiegokolwiek Cechu, przynajmniej na początku sagi.

### **Zasob Krwi:**

Starożytne wampiry mają dużo większy Zasob Krwi - mogą magazynować w swoim organizmie więcej krwi (czy raczej jej energii) niż młodsze wampiry.

### **Punkty Krwi/Tura:**

Opisuje to, jak wiele Punktów Krwi może wykorzystać wampir w jednej turze, wykorzystując je na dodatkowe kostki lub leczenie stopni obrażeń.

## Archetypy osobowości

Na ile możemy stwierdzić, jedynym celem ludzkiej egzystencji jest rozpalenie światła znaczenia w mroku całego istnienia.

- C. G. Jung

My, ludzie, od podstaw mamy wrodzone odgrywanie ról. W każdej chwili naszego życia gramy jakąś rolę. Nasza istota składa się z wielu warstw osobowości, niektóre są udawane, inne naturalne.

Archetypy osobowości są środkiem na zdefiniowanie tych różnych osobowości. Opisują stałe role, które stanowią wspólną charakterystykę naszej tożsamości i które wszyscy dzielimy razem. Psycholog Carl Jung przedstawił idee Archetypów jako środek na zdefiniowanie pierwotnych ról, umiejscowionych w

zbiorowej nieswiadomosci ludzkosci. Nigdy nie probowal nadac im nazw, poniewaz wierzy, ze naprawde nikt nie moze ujac tak uniwersalnych symboli w slowa. My jednak cos takiego zrobilismy, aby wlaczyz ten pomysl do Wampira. Dlatego postaraj sie potraktowac to z odrobina sceptycyzmu.

Archetypy dotycza nie tylko osobowosci, ale takze miejsc i przedmiotow. Sa dla Narratora srodkiem pozwalajacym wytlumaczyc graczom ich bohaterow i tlo, i ustosunkowac to wzgledem ich wlasnego zycia. Archetypy pomagaja wydobyz sens rzeczy i pomagaja Narratorowi odnalezc wlasniwa droge w jego opowiesciach.

Bohaterowie naprawde nie wciskaja sie w te sztywne i ciasne kategorie. Archetypy sa jedynie forma dla niezliczonej liczby roznych osobowosci i nie powinny byc odbierane jako absolutne standardy. Sa podstawowym wzorcem, a kazdy osobnik rozni sie od tego wzorca na wiele sposobow. Te Archetypy osobowosci stanowia przyklad roznorodnosci spotykanych osobowosci; maja pomagac, a nie ograniczac.

Kluczem do korzystania z Archetypow sa relacje miedzy Usposobieniem a Postawa bohatera. Usposobienie jest prawdziwa osobowoscia bohatera, tym czym naprawde jest, choc nie ujawnia tego innym. Wiekszosc ludzi nie zyczy sobie, aby inni poznali ich intymna nature, dlatego tworza fasade, za ktora moga ukryc swoje prawdziwe ja - falszywy fronton. Postawa bohatera moze byc konsekwentna i stalą, niczym jego Atrybuty, ale tez moze sie zmieniac z minuty na minucie. Niezwykle otwarci, szczerzy, uczciwi lub prosni osobnicy maja identyczne Usposobienie i Postawe.

Archetypy znajduja praktyczne zastosowanie w grze, poniewaz kazdy Archetyp oferuje inny sposob odzyskiwania punktow Sily Woli. Tak wiec, Usposobienie bohatera ma istotne znaczenie w odzyskiwaniu jego Sily Woli. Procedura wyglada tak: kiedy gracz widzi mozliwosc odzyskania Sily Woli - co jest zaleznie od wykonanej akcji lub sytuacji i co rozni sie w kazdym Archetypie - pyta sie wowczas Narratora, czy jego bohater ja odzyskal, a Narrator akceptuje te prosbe lub odrzuca.

Jesli Narrator uzna, ze prosba jest na miejscu, nagradza bohatera, przyznajac mu od 1 do 3 punktow Sily Woli, zaleznie od natury jego dzialania. Narrator nie powinien nagradzac bohatera, jesli podejrzewa, iz gracz wykonal dana akcje celowo z mysla o odzyskaniu Sily Woli, a nie odgrywal swej roli naprawde. Wiecej szczegolow na ten temat znajdziesz pod haslem: „Sila Woli”, w tym rozdziale. Szczegoly dotyczace zwiekszania stalego poziomu Sily Woli znajduja sie w rozdziale 8.

Narrator powinien zachecac swoich graczy, aby rozwijali wlasne Archetypy, dzieki temu lepiej opisujac Usposobienie czy Postawe swoich bohaterow i dajac im w ten sposob mozliwosc stworzenia naprawde wyjatkowych osobowosci.

## **Tworca**

Twoje ambicje wykraczaja daleko poza twoje potrzeby; probujesz stworzyc cos o trwalej wartosci dla tych, co przyjda po tobie. Ludzie potrzebują wielu rzeczy, a ty doznajesz satysfakcji, dajac im to, co potrafisz zrobic. Jestes typem osoby, ktora usiluje stworzyc cos wartosciowego, zalozyc miasto, stworzyc firme lub pozostawic po sobie jakis trwaly spadek. Wielu amerykanskich pionierow bylo z Usposobienia Tworcami.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekrocz tworzysz lub zakladasz cos waznego lub o trwalej wartosci.

## **Epikurejczyk**

Zycie nie ma sensu, jest plytkie i bezcelowe, dlatego bawisz sie kazda jego chwila. Rzym sie pali, a ty pijesz wino i spiewasz. Jestes hedonista, sensualista, sybaryta i po czesci zwierzeciem. W twoim zyciu nie istnieja takie slowa jak zakaz, samowyrzeczenie czy samodyscyplina. Najbardziej interesuja cie terazniejsze korzysci. Przedkladasz zabawe nad kazda, nieco ciezsza prace. Wiekszosc Epikurejczykow ma niska Samokontrolę, dlatego tak lubuja sie w przesycie.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekrocz bawisz sie naprawde dobrze i mozesz w pelni wyrazic swoje uniesienie (nawet wiecej punktow, jesli miales naprawde rozrywkowa noc).

## **Cham**

Znaja cie jako sadyste, chuligana i twardziela, bawi cie znecanie sie nad slabszymi. Wszystko musi isc zgodnie z twoim planem i nie tolerujesz tych, ktorzy wchodza ci w droge. Liczy sie tylko wladza i sila; w istocie, dostrzegasz tylko tych, ktorzy potrafia udowodnic swoja silę.

Nie widzisz nic zlego w wymuszaniu swojej woli na innych. Nie lubisz niczego bardziej od

sprzeciwiania sie, przesladowania, prowokowania i zastraszania tych, ktorymi pogardzasz - a takich jest wielu. Uczucie dobroci i litosci nie jest ci zupelnie obce, ale uznajesz je za slabosc i ukrywasz pod maska okrucienstwa wobec innych. Wiekszosc Chamow przesladuje slabszych, ale niektorzy staja w ich obronie.  
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc zastraszyasz lub fizycznie zmusisz kogos do tego, aby spelnil twoje zadania.

### **Opiekun**

Zawsze probujesz pomoc osobom ze swego otoczenia, usilujac rozpoznać biede i smutki nieszczesliwych. Ludzie wokol ciebie polegaja na twej stabilnosci i sile, ktora ich uspokaja i mobilizuje. Ty jestes osoba, do ktorej zwracaja sie ludzie, gdy maja jakis problem.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc szczerliwie kogos ochronisz lub wspomozesz. Czasami wystarczy sam przyjazny usmiech lub wsparcie ramieniem we wlasciwym momencie. Musisz w jakis sposob komus pomoc, choc moze on o tym nie wiedziec.

### **Dziecko**

Masz wciaz niedojrzala osobowosc i temperament - duzy dzieciak, ktory nigdy nie dorosl. Choc potrafisz (na szczescie) o siebie zadbać, wolisz, aby ktos nad toba czuwal, bo czujesz sie wtedy bezpiecznie. Czesto poszukujesz kogos, kto by sie o ciebie troszczyl - jakiegos opiekuna. Niektorzy uwazaja cie za zepsutego szczeniaka, a inni widza tylko niewinnego cherubinka, nie skazonego przez swiat i zlo. To bardzo powszechny Archetyp wsród tych czlonkow Rodziny, ktorzy przeszli Przejscie w mlodosci i choc pozniej dojrzeli umyslowo, to jednak nie emocjonalnie.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc ktos zaoferuje ci swa pomoc, nie zadajac niczego w zamian.

### **Konformista**

Jestes oportunistą. Branie sprawy w swoje rece nie lezy w twojej naturze. Latwo sie adaptujesz, harmonizujesz, dostosowujesz, przystosowujesz i godzisz z kazda nowa sytuacja, w ktorej sie znajdziesz. Kryjesz sie w cieniu najjasniejszej gwiazdy - osoby, ktora uwazasz za wzor, powierzajac swoj los w jej rece. Nie chcesz i nie lubisz przeciwstawiac sie dominujacym trendom czy buntowac sie. Nienawidzisz sprzecznosci i niestabilnosci, i wiesz, ze pomagajac silnemu przywodcy, zapobiegasz nadejsci chaosu. Kazda trwala grupa potrzebuje jakiegos Konformisty.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc twoja grupa (rod) dokona czegos, dzieki twemu wsparciu i pomocy.

### **Cwaniak**

Jaki ma sens ciezka praca, jesli mozna miec cos za nic? Po co harowac, jesli sama rozmowa zalatwia to, co chcesz osiagnac? Zawsze probujesz znalezc jakis latwiejszy sposob, najkrotsza droge do sukcesu i bogactwa. Niektorzy ludzie moga nazywac twoje postepowanie oszustwem lub jawną kradzieza, ale ty wiesz, ze robisz to samo co wszyscy, tyle ze lepiej. Zycie to gra, wiec sprawia ci ogromna satysfakcje przechytrzenie innych. Cwaniacy pelnia w zyciu wiele rol, mozesz byc wiec zlodziejem, oszustem, ulicznym wloczega, przedsiebiorca, kierownikiem lub po prostu malwersantem.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie sklonic kogos podstepem do tego, aby cie wyreczyl zgodnie z twoim zamierzonym celem.

### **Gbur**

Jestes z natury drażliwa i grubianska osoba, bierzesz wszystko na powaznie i nie znajdujesz w zyciu nic do smiechu (choc mozesz miec ciezki dowcip). Cynizm to twoje drugie imie; to narzedzie, za pomoca ktorego wszystko osadzasz. Masz swietne pojecie o rzeczywistych mechanizmach dzialan, zwlaszcza jesli tycza sie one areny ludzkich staran. Juz dawno temu glupota postepowania innych przestala cie zaskakiwac.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc ktos popelni jakas glupote dokladnie tak, jak to przewidziales. Musisz to glosno zapowiedziec innym bohaterom lub prywatnie, Narratorowi.

### **Ekscentryk**

Zawsze znajda sie ludzie, ktorzy nie pasuja do reszty i ty jestes takim heretykiem. Twoje

przekonania, motywacje i pojecie stosownosci sa calkowita antyteza status quo. Jesteś nie tyle bezcelowym buntownikiem, co niezalezny myslicielem, który nie należy do społeczności, w której się narodził. Nie przeklinasz moralności innych, ale przywykłeś do własnego dziwnego kodeksu zachowania. Ekscentrycy zwykle cechują się lekceważącym stosunkiem, a niektórzy mają naprawdę udziwnione gusta i pragnienia.

- Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć zagrasz społeczności i jej przykazaniom na nosie, bez ponoszenia konsekwencji (czesciej wampirzej społeczności niz ludzkiej).

### **Organizator**

Nie znosisz chaosu i balaganu, dlatego starasz się panować nad sytuacją i zaprowadzać porządek, aby zlikwidować anarchię. Lubisz być u władzy, twoim celem jest organizacja rzeczy i spraw, z przyzwyczajenia starasz się, aby wszystko szło gładko. Pokładasz bezwzględna wiarę we własny osąd i zwykle oceniasz wszystko w kategoriach białe-czarne: „To nie zadziała”, „Jesteś ze mną lub przeciwko mnie”, „Można to zrobić na dwa sposoby - mój lub zły”.

- Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć możesz przeprowadzić grupie, by wypełnić jakieś znaczące zadanie.

### **Fanatyk**

Masz swój cel, któremu jesteś całkowicie podporządkowany; to główna siła twojego życia, na dobre czy na złe. Poswiecasz temu każda odrobina swojej krwi i namietności; możesz nawet się czuć winnym, kiedy trawisz czas na cokolwiek innego. Nie dopuszczasz, aby cokolwiek stało ci na drodze - w każdym razie nic, czego nie mogłbyś pokonać. Możesz na tym ucierpieć ty i wszyscy z twojego otoczenia, lecz twój cel jest dla ciebie wszystkim - cel oświeca środki. Zanim rozpocznie się gra, postaraj się opisać swój cel i zdefiniować, w jaki sposób może on wpływać na twoje zachowanie.

- Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć dokonasz czynu, który zbliży cię do osiągnięcia celu.

### **Szarmant**

Jesteś równie elegancki, jak niemoralny; niektórzy widzą w tobie szubrawca, Don Juana, hulaka lub po prostu prozaiaka - ale ty uważasz się za ich wszystkich razem wziętych. Jesteś świetnym aktorem, który uwielbia robić wszystko na pokaz. Nic nie absorbuje cię bardziej niż publiczność, która potrafi cię docenić. To prawda, że kochasz ludzi, ale jeszcze bardziej kochasz robić na nich wrażenie. Choć rzeczywiście możesz być doskonałym kochankiem, flirt sprawia ci prawie równą satysfakcję jak rozkosz samego aktu. Szarmanci znacznie różnią się między sobą temperamentem i ambicjami, ale łączy ich wspólne pragnienie zwracania na siebie uwagi.

- Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć uda ci się kogoś oczarować lub wyrzucić na kims wrażenie. Osadza to zawsze Narrator, nawet jeśli sprawa dotyczy reszty bohaterów.

### **Blazen**

Jesteś głupcem, idiotą, zartownisiem, kłownem lub komikiem, wiecznie strojąc sobie żarty z siebie i z innych. Nieustannie dopatrujesz się humoru w każdej sytuacji i zawsze usiłujesz walczyć z przyływami wewnętrznej depresji. Nienawidzisz smutku i bólu, i stale starasz się odciągnąć myśli innych od mrocznej strony życia. Czasem robisz niemal wszystko, aby zapomnieć o cierpieniach życia. Twoje szczególne poczucie humoru nie zawsze działa na twych przyjaciół, ale sprawia, że czujesz się lepiej. Niektórym Blaznom udaje się uciec cierpieniom i są oni naprawdę szczęśliwi, lecz większość nigdy nie zaznaje ulgi.

- Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć posługując się humorem podniesiesz na duchu osoby z twojego otoczenia, zwłaszcza jeśli pozwoli ci to zapomnieć o własnym bólu.

### **Sedzia**

Jako osoba ugodowa, mediator, arbiter, pojednawca i rozjemca, zawsze usiłujesz sprawić, aby wszystko było lepsze. Szczycisz się swym racjonalizmem, umiejętnością oceny i zdolnością dedukcji, pozwalającą wyciągać sensowne wnioski z podanych faktów. Walczysz o prawdę, choć zdajesz sobie sprawę, jak trudno ją stwierdzić. Szanujesz sprawiedliwość, gdyż jest ona środkiem, dzięki któremu prawda może triumfować.

Uważasz, iż każdy człowiek ma w sobie twórczy potencjał, który jednak trudno jest wydobyć i

wykorzystac. Nienawidzisz niezgody i sporow, stronisz od dogmatyzmu. Czasami Sedziowie sa dobrymi przywocdami, choc ich brak intuicji moze czasem prowadzic do podtrzymywania status quo, zamiast poszukiwania lepszych rozwiazan.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci uda ci sie wydobyć prawde z sieci klamstw lub twoje sady pogodza ze soba sklocone osoby.

### **Samotnik**

Jestes typem osoby, ktora zawsze jest samotna, nawet w tlumie. Jestes wedrowcem, lowca i samotnym wilkiem. Chociaz inni moga myslec, ze jestes samotny, opuszczony, wyalienowany lub izolujesz sie, naprawde wolisz wlasne towarzystwo od kompanii innych. Moze tak byc z wielu roznych powodow: nie rozumiesz ludzi lub rozumiesz ich az nazbyt dobrze, ludzie cie nie lubia albo lubia cie za bardzo, a moze po prostu zagubiles sie w swoich wlasnych myslach. Masz swoje wlasne ku temu powody.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci samotnie i bez pomocy innych wypelnisz jakas wazna misje, ktora w jakis sposob pomoze calej grupie. Liczba odzyskanych punktow zalezy od donioslosci osiagniecia.

### **Meczennik**

Kazdy posiada potrzebe cierpienia, ale tylko niektorzy sie nia kieruja. Jeszcze mniej osob zyje zyciem Meczennika, ale ty do nich nalezysz. Twoje pragnienie samoposwiecenia wyplywa z poczucia nizszosci, uczucia braku kontroli albo nadmiernie rozwiniętej wzraliwosci. Dla swych przekonan i idealow jestes gotow zniesc dlugotrwałe i ciezkie cierpienia.

W najlepszym wypadku, Meczennik oczekuje tylko sympatii i zauwazenia swoich cierpien, mogac nawet udawac czy wyolbrzymiac bol lub strate. W najgorszym razie, Meczennik wybierze cierpienia lub nawet Ostateczna Smierc, niz mialby sie wyprzec swej religii, przekonan, pryncypiow, celu czy przyjaciol.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci poswiecasz sie w rzeczywisty i natychmiastowy sposob za swoje przekonania lub inna osobe.

### **Buntownik**

Jestes malkontentem, obrazoburca i nieposluszny wolnomyslicielem. Masz niezalezne przekonania i wolna wole, dlatego niechetnie wiazesz z jakas szczegolna idea czy ruchem. Nalezysz tylko do siebie i pragniesz jedynie wolnosci. Nie jestes dobrym podwladnym ani tez swietnym przywocda (chyba ze twoi podwladni chca isc za toba wszedzie tam, gdzie ich prowadzisz). Zwykle nie sluchasz sie autorytetow, posuwajac sie nawet do glupoty.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci twój bunt przeciw status quo okaze sie miec jak najlepsze intencje.

### **Ocalenie**

Bez wzgledu na wszystko, zawsze usilujesz przezyc. Mozesz wytrzymac, dac sobie rade, wylizac sie, wytrwac i przezyc prawie kazda sytuacje. Kiedy marsz staje sie ciezki, ty idziesz dalej. Nigdy nie tracisz nadziei i nigdy sie nie poddajesz. Nigdy. Nic nie zlosci cie bardziej, niz osoba, ktora nie walczy o lepsze lub ktora ulega bezimiennym silom wszechswiata.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci przezyjesz trudna sytuacje dzieki swojemu sprytowi i wytrwalosci.

### **Tradycjonalista**

Jestes ortodoksyjny, konserwatywny i ekstremalnie tradycjonalny osobnikiem. Wszystko, co bylo dla ciebie dobre za czasow twej mlodosci, jest wystarczajaco dobre i teraz. Prawie wcale sie nie zmieniasz.

Ogolnie rzecz biorac, przeciwstawiasz sie zmianom z powodu samej zmiany - jaki ona ma cel? Niektorzy moga cie uwazac za sknere, reakcjoniste lub po prostu za starego piernika. Zawsze usilujesz zachowac status quo.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroci uda ci sie obronic status quo i zapobiec zmianie.

### **Wizjoner**

Niewielu jest na tyle odwaznych, silnych czy obdarzonych taka wyobraznia, aby wyjsc poza

ciażące jarzmo społeczeństwa, poza doczesne myśli i ujrzenie coś więcej. Społeczeństwo traktuje takich ludzi zarówno z szacunkiem, jak i lekceważeniem - gdyż to Wizjonerzy wiedzą społeczeństwo ku przyszłości, ale czasem też mają ją i zwodzą.

Możesz być spirytualistą, szamanem, zwolennikiem ruchu New Age, mistykiem, filozofem lub wynalazcą, ale kimkolwiek jesteś, zawsze szukasz czegoś więcej. Siegasz wzrokiem ponad tę konwencjonalną wyobraźnię i stwarzasz nowe możliwości. Choć możesz chodzić z głową w chmurach i mieć niepraktyczne zdolności, pełen jesteś nowych pomysłów i sposobów nowego postrzegania. - Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć uda ci się przekonać innych, aby uwierzyli w twoje wizje i postępowali zgodnie z twoją wizją przyszłości.

## ATRYBUTY

### Atrybuty Fizyczne

Te Cechy określają, jak silny, zrezygnowany i wytrzymały jest bohater. Są głównymi, pierwszorzędymi Cechami bohaterów nastawionych na działanie i akcję. Fizyczne Atrybuty odnoszą się tylko do zalet i wad ciała.

#### **Sila**

To miara twojej wrodzonej fizycznej siły - twoja zdolność udźwignięcia, noszenia i zadawania fizycznych obrażeń. Osoba o wysokiej wartości Siły jest zwykle potężniej zbudowana i większa od tych, których wartość tej Cechy jest niższa. Oczywiście, zawsze znajdują się wyjątki. Siła ma zastosowanie, gdy próbujesz coś udźwignąć, przenieść, pchnąć, rzucić lub uszkodzić. Wartość Siły dodaje się do Sumy podczas bezpośredniej walki. Siłę wykorzystujesz również wtedy, gdy próbujesz wykonać jakikolwiek skok.

#### *Specjalizacje:*

Silny chwyt, Masywność, Krzepa, Sylwetka, Szerokie bary, Siła, Potężny wygląd, Pełne bicepsy, Żyłaste mięśnie, Wielka postura

- \* Kiepska: Możesz utrzymać ciężar 20 kg
- \*\* Przeciętna: Możesz utrzymać ciężar 50 kg
- \*\*\* Dobra: Możesz utrzymać ciężar 125 kg
- \*\*\*\* Wybitna: Możesz utrzymać ciężar 200 kg
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Możesz utrzymać ciężar 325 kg

#### **Zrezygnowanie**

Ta Cecha jest miarą twojej ogólnej fizycznej sprawności - szybkości, zwinności i gibkości. Wyznacza możliwości zwinnego i szybkiego poruszania się oraz dokładność i wyczucie w operowaniu różnymi przedmiotami. Na Zrezygnowanie składają się koordynacja wzrokowo-ruchowa, sprawność motoryczna i manualna, czas reakcji, odruchy i zwinność ciała.

#### *Specjalizacje:*

Płynność ruchów, Gibkość, Równowaga, Zwinność, Wdzięk, Sprężystość, Wysportowanie, Koci refleks, Bystrość, Pewny krok, Szybki bieg, Czuły dotyk.

- \* Kiepska: Masz obie lewe ręce, więc nie używaj pily łańcuchowej.
- \*\* Przeciętna: Potrafisz zaciąć gumę i jednocześnie iść.
- \*\*\* Dobra: Masz wspaniałe, choć surowe możliwości w lekkoatletyce.
- \*\*\*\* Wybitna: Potrafisz zonglować pięcioma nożami.
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Potrafisz zonglować pięcioma nożami z zawiązanymi oczami.

## **Zywotnosc**

Zywotnosc jest miara ogolnej kondycji zdrowotnej i odpornosci na bol; okresla jak dlugo mozesz kontynuowac swoj wysilek oraz ile mozesz zniesc fizycznego bolu. Zywotnosc jest twoja potencjalna moca zarowno fizyczna, jak i mentalna, a jednym z najwazniejszych jej elementow jest wola przezycia.

### **Specjalizacje:**

Niestrudzona energia, Wytrzymalosc, Twardosc, Determinacja, Agresywnosc, Wytrwalosc, Rosla postawa, Odpornosc, Silacz, Poswiecenie

- \* Kiepska: Masz watla budowe ciala i mozesz byc chorowity.
- \*\* Przecietna: Masz srednia kondycje zdrowotna.
- \*\*\* Dobra: Masz dobra sylwetke ciala - rezultat regularnych cwiczen.
- \*\*\*\* Wybitna: Mozesz biegac w maratonach.
- \*\*\*\*\* Niezwykla: Jestes na tyle twardy, ze mozesz przezyc prawie wszystko.

## **Atrybuty Spoleczne**

Twoje Cechy Spoleczne opisuja twoj osobisty urok, znajomosc ludzkiego umyslu i wyglad. Twoje Spoleczne Cechy okreslaja pierwsze wzrazenie, jakie wywarles na innych, zdolnosc przywocze i nature twoich stosunkow z innymi.

## **Charyzma**

Charyzma okresla, na ile potrafisz zafascynowac innych swoja osoba i przyciagac ich ku sobie. Poslugujesz sie Charyzma, aby emocjonalnie pozyskac innych i zdobyc ich zaufanie. Ta Cecha wynika bardziej z posiadania charyzmatycznej osobowosci, niz umiejetnosc manipulacji innymi. To suma zachowania, uroku i sily oddziaływania bohatera. Charyzma odzwierciedla twoja sile przekonywania innych, tak aby ci zawierzyli.

### **Specjalizacje:**

Oglada, Elokwencja, Towarzyskosc, Ujmujaca postawa, Urok osobisty, Dostojenstwo, Geniusz, Dobre maniere, Wytwornosc, Wyrafinowanie, Prostota, Wdziek

- \* Kiepska: Wszyscy cie unikaja.
- \*\* Przecietna: Dajesz sie lubic.
- \*\*\* Dobra: Ludzie ufaja tobie i zwierzaja ci sie.
- \*\*\*\* Wybitna: Masz w sobie cos, co przyciaga ku tobie ludzi.
- \*\*\*\*\* Niezwykla: Moglbyś przewodzc narodowi.

## **Oddziaływanie**

Ta Cecha mierzy twoja zdolnosc aktywnej autoekspresji, przejawiajacej sie wtedy, gdy chcesz kogos sklonic, aby cos zrobil. Ma zastosowanie zawsze, gdy probujesz na kogos bezposrednio wplynac lub kims manipulowac. Wykorzystujesz Oddziaływanie do oszukiwania, oglupiania, bluffowania, przechytrzenia i przegadywania innych. Mozesz bardzo skutecznie manipulowac nowo poznanymi ludzmi, lecz osoby znajace cie od dawna rzadko daja sie nabrac.

Oddziaływanie wykorzystuje sie we wszystkich rzutach, kiedy bezposrednio probujesz na kogos wplynac lub go do czegos przekonac. Nie ma na to wplywu fakt, czy ta osoba cie lubi, czy tez nie (choc moze sie to odbic na stopniu trudnosc zamierzonej akcji).

Jesli akcja Oddziaływania nie powiedzie sie i twoj rozmowca zorientuje sie, co probowales zrobic (jesli wypadnie pech), moze sie bardzo rozzloscic. Ludzie sa manipulowani przez caly czas i zwykle to ignoruja. Jednak kiedy sobie to uswiadomia, moze to wzbudzic ich niepokoj. Oddziaływanie moze przynoscic wspaniale efekty, ale jawna manipulacja jest ryzykowna. Bohaterowie z wysoka wartoscia Oddziaływania nie naleza do zaufanych przyjaciol tych, ktorzy ich dobrze znaja.

### **Specjalizacje:**

Gładki język, Ekspresja, Spryt, Perswazja, Słodczy, Wymowność, Zuchwałość, Przyjemność, Elokwencja, Schlebienie, Zagadywanie, Sofistyka, Dowcip

- \* Kiepska: Wyrzasz się za ledwie w kilku słowach.
- \*\* Przeciętna: Może ktoś ci uwierzy.
- \*\*\* Dobra: Byłbyś dobrym prawnikiem.
- \*\*\*\* Wybitna: Powinieneś kandydować na wysokie stanowisko.
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Mogłbyś sprzedawać lod Eskimosom.

### **Aparycja**

Ta Cecha opisuje twój wygląd w kategoriach atrakcyjności i siły prezencji. Wcale nie musisz być piękny, aby mieć wysoką Aparycję; wystarczy że masz w sobie coś, co podoba się innym. Aparycja nie jest statycznym modelem piękna, to urok i powab wynikający ze sposobu, w jaki się poruszasz i mówisz, to twoja witalność i ekspresja. To miara tego, na ile interesujący i atrakcyjny wydajesz się innym.

Aparycja brana jest pod uwagę w każdej społecznej sytuacji, gdzie nie ma wymiany słów. Jest o wiele ważniejsza, niż mogłoby się wydawać; to, jak odbierasz innych, w dużym stopniu zależy od ich wyglądu, bez względu na to, jak jesteś otwarty i tolerancyjny. Może nie lubisz się do tego przyznawać, ale to prawda.

Aparycja nie jest Cechą, która wykorzystuje się tylko w rzutach, ale często służy Narratorowi jako pomoc w ocenie zwyczajowej reakcji innych na twoją osobę, kiedy spotykają cię po raz pierwszy.

Dlatego też Aparycja może wpływać na inne rzuty Społeczne, które wykonujesz względem takich osób (w niektórych wypadkach wartość Aparycji determinuje maksymalną liczbę sukcesów w Społecznych akcjach, dzięki czemu odrażająca osoba może zdobyć co najwyżej minimalny sukces).

### **Specjalizacje:**

Smiała postawa, Ponętna postawa, Ujmująca postawa, Seksualny powab, Bystrość, Szczera twarz, Imponujący wygląd, Szlachetność, Miły wygląd, Przystojniak, Piękność, Urok, Spojrzenie orla

- \* Kiepska: Ściągasz na siebie wrogość innych.
- \*\* Przeciętna: Łatwo cię zignorować, tak łatwo zlewasz się z tłumem.
- \*\*\* Dobra: Masz sympatyczny wygląd i ludzie dobrze cię traktują.
- \*\*\*\* Wybitna: Jesteś na tyle przystojny/piękna, by być modelem/ka i wzbudzać z tego powodu zainteresowanie i szacunek.
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Pierwsza reakcja na twój widok jest niebieski zachwyt, głęboka zazdrość albo zupełna troskliwość.

## **Atrybuty Mentalne**

Cechy Mentalne reprezentują całokształt sprawności umysłowej twojego bohatera, wliczając w to pamięć, percepcję, zdolności uczenia się i kojarzenia.

### **Percepcja**

Ta Cecha określa, na ile świadomy jesteś otaczającego cię środowiska. Czasami odnosi się do świadomych działań, jak poszukiwanie czegoś, ale częściej określa intuicję - po prostu coś zauważasz albo nie. Z założenia, Percepcja jest wrażliwością na świat, jakością szeroko otwartych oczu, tak powszechna wśród dzieci (dla których świat jest bezgranicznym i tajemniczym miejscem) i rzadko przejawiana przez osoby najbardziej sterane zyciem.

Percepcja ma zastosowanie, gdy chcesz sprawdzić, czy twój bohater pojął coś intuicyjnie albo uswiadomił sobie pewne fakty czy skojarzenia. Pomaga określić, jak bardzo jest wyczulony na zasadzki, podteksty wypowiedzi polityków i subtelności kolorystyki w obrazach.

### **Specjalizacje:**

Wrażliwość, Uwaga, Cierpliwość, Sondowanie, Spostrzegawczość, Intuicja, Wizjonerstwo, Wnikliwość, Bystrość

- \* Kiepska: Jesteś ślepy na wszystko, czego nie masz tuż przed oczami.
- \*\* Przeciętna: Jesteś świadomy subtelnych interakcji w twoim otoczeniu.
- \*\*\* Dobra: Wyczuwasz nastroje i istote rzeczy.
- \*\*\*\* Wybitna: Stałe jesteś wyczulony na niuanse życia.
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Możesz dostrzec igłę w stogu siana.

### **Inteligencja**

Twoja inteligencja reprezentuje zarówno pamięć, jak i zdolności uczenia się oraz kojarzenia. Ma zastosowanie wraz ze Zdolnościami, które wymagają pełnego procesu myślenia. Niektórzy opisują ją jako osobniczą bystrość umysłu i umiejętność oceny, ale to coś więcej - to łatwość pojmowania, sprawność rozumowania i ewaluacji. Inteligencja jest miarą indywidualnej głębi i gęstości myśli.

Potoczny zdrowy rozsądek, tzw. olej w głowie i mądrość nie są elementami Atrybutu Inteligencji; są one aspektami bohatera, które oddaje sam gracz. Jednak niska Inteligencja może cechować bohatera, który nie potrafi zrozumieć skomplikowanych myśli i który bardzo powoli się uczy - może on po prostu postrzegać rzeczy w kategoriach białe-czarne i nie rozumieć, że naprawdę mają one odcienie szarości.

Z drugiej strony, bohaterowie o wysokiej Inteligencji są wytrawnymi myślicielami, zdolnymi rozszyfrować wiele różnych poziomów dyskusji czy problemu. Charakteryzują się wnikliwą oceną i świetnie potrafią oddzielić prawdę od kłamstwa, przynajmniej kiedy mają czas przemyśleć sprawę. Inteligencja pozwala wyrazić raczej starannie przemyślane opinie, niż podejmować błyskawiczne decyzje, co zależy od Refleksu.

#### **Specjalizacje:**

Analiza, Kreatywność, Przystawalność, Pragmatyzm, Przebiegłość, Bystrość, Interpretacja, Jasność myślenia

- \* Kiepska: Iloraz Inteligencji 80
- \*\* Przeciętna: Iloraz Inteligencji 100
- \*\*\* Dobra: Iloraz Inteligencji 120
- \*\*\*\* Wybitna: Iloraz Inteligencji 140
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Iloraz Inteligencji 160+

### **Refleks**

Atrybut Refleksu określa zdolność do szybkiego i właściwego reagowania na nowe sytuacje, jak również bystrość myślenia i spryt. Najprościej nazwać go miarą szybkości myślenia. Bardziej wnikliwe spojrzenie definiuje Refleks jako bystrość, przenikliwość i sprawność pojmowania problemów w najprostszych kategoriach.

Osoby o słabym Refleksie są czasem niezdolne do podjęcia właściwej decyzji z uwagi na zaskoczenie (niczym jelen schwyty w światła reflektorów). Słaby Refleks może oznaczać, że łatwiej dajesz się oszukać i nabrac, niż większość ludzi, jako że jesteś naiwnym i prostym odkrywcą ludzkiej natury. Jeśli masz dobry Refleks, potrafisz szybko reagować w nowo zaistniałej sytuacji i rzadko dajesz się zaskoczyć nagłą zmianą biegu wypadków - cokolwiek się zdarzy, będziesz gotów.

#### **Specjalizacje:**

Bystrość, Spryt, Przenikliwość, Praktycyzm, Przebiegłość, Zrównowazenie, Kreatywność

- \* Kiepska: Wysyłasz pieniądze teleewangelistom.
- \*\* Przeciętna: Wiesz kiedy podbijać stawki, a kiedy pasować w pokerze.
- \*\*\* Dobra: Umiesz poruszać się po mieście w godzinach szczytu (nie strzelając do nikogo).
- \*\*\*\* Wybitna: Mogłbyś być improwującym komikiem.
- \*\*\*\*\* Niezwykła: Masz superkomputer zamiast mózgu - taki jest szybki.

## **ZDOLNOŚCI**

## Talenty

Talenty obejmują wszystkie nie szkolone i intuicyjne Zdolności. Talentów nigdy nie można nabyć przez trening czy naukę, ale można je zdobyć przez bezpośrednie doświadczenia - zwykle podczas opowieści. Jeśli twój bohater wykonuje akcje wykorzystując Talent, którego nie posiada, nie ma on wpływu na rzut; liczba kostek odpowiada tylko wartości właściwego Atrybutu. Talenty są tak naturalnymi i wrodzonymi Zdolnościami, iż zakłada się, że każdy posiada choć ich zalazek.

### **Aktorstwo**

Praktykujesz imitowanie emocji, postaw czy pewnych nastrojów. Nawet jeśli nigdy nie byłeś na scenie, mogłbyś wykonywać adekwatny zawód, jeśli zostałbyś do tego zmuszony. Jednak samo posiadanie tej Zdolności nie oznacza, że używasz jej nieetycznie. Wielu szanowanych polityków zwykło nadawać mocy i głębi swym przemówieniom (np. Winston Churchill czy Franklin Roosevelt). Możesz udawać płacz, gniew, przyjazn i mstwo.

- \* Nowicjusz: Statysta, potrafisz udawać trupa.
- \*\* Praktykant: Rozwinałeś w sobie szerokie zdolności aktorskie.
- \*\*\* Fachowiec: Potrafisz odegrać prawie każdą rolę.
- \*\*\*\* Ekspert: Z pewnością jesteś profesjonalistą albo masz taki potencjał.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Możesz zdobyć lub już zdobyłeś Oscara.

#### *Te Zdolność mają:*

Aktorzy filmowi i teatralni, Politycy, Oszuści, Ewangeliccy

#### *Specjalizacje:*

Symulowanie, Odgrywanie ról, Inspiracja, Udawanie emocji, Scena, Uczucia religijne

### **Czujność**

Przez lata nauczyłeś się zauważać to, co dzieje się wokół ciebie, nawet jeśli aktywnie nie koncentrujesz się na otoczeniu. Jesteś zdolnym strażnikiem, bowiem nauczyłeś się być czujnym przez dłuższy okres czasu. Czujność po prostu określa, na ile jesteś świadomy otaczającego cię świata. Mówi, ile uwagi poświęcasz rzeczom innym, niż tylko burczenie własnego brzucha czy własne wątpliwości.

- \* Nowicjusz: Starasz się być wyczulony na zmiany nieco bardziej niż inni.
- \*\* Praktykant: Jesteś ostrożny i bardzo uważny względem swego otoczenia.
- \*\*\* Fachowiec: Jesteś niezwykle czujny.
- \*\*\*\* Ekspert: Jesteś wyjątkowo ostrożny i rzadko tracisz czujność.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Zauważasz wszystko, co się wokół ciebie dzieje.

#### *Te Zdolność mają:*

Strażnicy, Myśliwi, Ochroniarze, Reporterzy, Włamywacze

#### *Specjalizacje:*

Ochrona osób, Pulapki, Zasadzki, Lasy, Tłum, Halasy, Paranoja

### **Atletyka**

Ta Zdolność opisuje twoją ogólną sprawność sportową i zakłada znajomość większości dyscyplin sportowych. Wykorzystuje się ją, aby sprawdzić, czy bohaterowi uda się przeskoczyć przepaść, płynąć w czasie sztormu, grać w piłkę nożną, uprawiać szermierkę czy wspiąć na drzewo.

Atletyka obejmuje złożone ruchowo akcje; fizyczne działania wymagające tylko jednego typu ruchowej akcji, jak np. podciąganie się, nie wymagają zastosowania Atletyki, podobnie jak inne akcje atletyczne, przyporządkowane innej Zdolności.

- \* Nowicjusz: Mała Liga
- \*\* Praktykant: Akademia Wychowania Fizycznego

- \*\*\* Fachowiec: Gracz Drużyny Uniwersyteckiej
- \*\*\*\* Ekspert: Profesjonalny sportowiec
- \*\*\*\*\* Mistrz: Złoty medalista olimpijski

*Te Zdolność mają:*

Zawodowi sportowcy, Entuzjasci sportowi, Tancerze, Członkowie drużyn szkolnych, Dzieci

*Specjalizacje:*

Pływanie, Wspinaczka wysokogorska, Akrobatyka, Taniec, wybrana dyscyplina sportowa

### **Bojka**

Potrafisz walczyć bez broni. Ta Zdolność obejmuje takie czynności, jak uderzenia pięścią, kopnięcia, chwyt, duszenie, rzuty, drapanie i gryzienie. Można się bić na śmierć i życie, ale zwykle ta forma walki nie jest zbrojowa.

- \* Nowicjus: Wiesz co masz robić, ale nie masz wielkiego doświadczenia.
- \*\* Praktykant: Wiesz gdzie uderzyć, aby zranić.
- \*\*\* Fachowiec: Możesz sobie wybrać miejsce przy barze.
- \*\*\*\* Ekspert: Masz czarny pas.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Mogłbyś być czempionem boks i zdobyć Złoty Rekin.

*Te Zdolność mają:*

Adepti sztuk walki, Żołnierze, Kryminaliści, Oficerowie policji, Wykidajlowie

*Specjalizacje:*

Bloki, Boks, Zapasy, Karate, Judo, Tai Chi, Chwyty, Rzuty, Pokazy

### **Uniki**

Najskuteczniejszym sposobem na wygranie walki jest nie dać się trafić. Wybór tego Talentu jest bardzo rozsądny. Cecha ta określa twoją zdolność unikania zarówno ciosów w walce wręcz, jak i miotanych pocisków w walce dystansowej, co wymaga uchylania się przed uderzeniami lub dania nura za osłone.

- \* Nowicjus: Padasz na ziemię, kiedy ktoś krzyknie „Padnij!”.
- \*\* Praktykant: Podczas strzelaniny potrafisz znaleźć ukrycie.
- \*\*\* Fachowiec: W grze w Dwa Ognie zawsze odpadasz ostatni.
- \*\*\*\* Ekspert: Szczęśliwy strzał trafić cię może raz od wielkiego święta.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Kule się cię (prawie) nie imają!

*Te Zdolność mają:*

Kryminaliści, Uliczni wojownicy, Wojskowi, Wykidajlowie, Bokserzy

*Specjalizacje:*

Skok, Uskok, Uchylanie się, Zasłona, Pad

### **Empatia**

Rozumiesz emocje innych, potrafisz je podzielić i dzięki temu właściwie na nie reagować. Często potrafisz przejrzeć prawdziwe motywacje innych, po prostu ich słuchając. Potrafisz także wyczuć, kiedy ktoś kłamie. Jednak empatia ma też ujemną stronę - ponieważ jesteś tak otwarty na uczucia innych, często odczuwasz te same emocje, co inni wokół ciebie.

- \* Nowicjus: Ludzie opowiadają ci na spotkaniach swoje problemy.
- \*\* Praktykant: Czasem podzielasz cierpienie innych.
- \*\*\* Fachowiec: Zdziwiająco dobrze odczytujesz cudze motywacje.
- \*\*\*\* Ekspert: Nie ujdzie twej uwadze żadne kłamstwo.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Często kończysz czyjeś wypowiedzi.

*Te Zdolnosc maja:*

Aktorzy, Media, Ponadprzecietni sprzedawcy, Artysci tworzący w grupach

*Specjalizacje:*

Emocje, Prawda, Spirytizm, Osobowosc, Pochodzenie

### **Zastraszanie**

Sztuka zastraszania ma wiele form, poczynając od subtelnych sugestii, na stosowaniu fizycznej przemocy kończąc. Każda metoda zastraszania wymaga właściwego czasu i miejsca. Znasz teorie dominacji i wiesz jak się nią posłużyć, aby uzyskać to, czego pragniesz. Ludzie biegli w Zastraszaniu wydają się emanować aurą władzy.

- \* Nowicjusz: Szesciolatek ustępuje ci z drogi.
- \*\* Praktykant: Wygrywasz przypadkowe pojedynki wzrokowe.
- \*\*\* Fachowiec: Cieszko jest wytrzymać twoje spojrzenie.
- \*\*\*\* Ekspert: Mogłbyś być najsurowszym sierżantem musztry.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Możesz sprawić, że dzięki zwierzęta podkula ogon i uciekna.

### **Autorytet**

Rozciągając nad ludźmi swój autorytet i dając przykład potrafisz sprawić, aby ludzie poszli za twoim przewodnictwem i słuchali twoich poleceń. Autorytet jest nie tyle znajomością technik przewodzenia ludziom, co raczej typem osoby, za którą ludzie pójdą. Autorytet często wykorzystuje się w koniunkcji z Charyzma.

- \* Nowicjusz: Możesz prowadzić drużynę Malej Ligi.
- \*\* Praktykant: Twój głos jest dominujący i potrafisz wymoc ciszę.
- \*\*\* Fachowiec: Jesteś świetnym przywódcą w czasie zamieszek.
- \*\*\*\* Ekspert: Przyciągasz swych zwolenników, nawet się nie starając.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Jesteś Napoleonem, Churchilllem albo... Hitlerem.

*Te Zdolnosc maja:*

Politycy, Oficerowie wojskowi i policyjni, Szefowie gangów, Kierownicy

*Specjalizacje:*

Rozkazy, Przemowienia, Zniewalanie, Przyjazn, Szlachectwo, Wojsko

### **Uliczny instynkt**

Ulice są głównym źródłem informacji i pieniędzy, jak i dużych kłopotów. Uliczny instynkt znajduje szerokie zastosowanie; co najważniejsze, pozwala ci wtopić się w koloryt lokalny, nie zwracając na siebie uwagi. Dzięki temu Talentowi można także poznać plotki, dowiedzieć się o głośnych kradzieżach i nauczyć ulicznego slangu.

- \* Nowicjusz: Wiesz, kto sprzedaje narkotyki.
- \*\* Praktykant: Uważają cię za twardziela.
- \*\*\* Fachowiec: Członek słynnego gangu
- \*\*\*\* Ekspert: Spędziłeś większość swego życia na ulicy.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Jeśli czegoś nie wiesz, widac, nie zostało to jeszcze powiedziane.

*Te Zdolnosc maja:*

Członkowie gangów, Menele, Reporterzy, Bezdomni, Detektywi

*Specjalizacje:*

Kradzież kieszonkowa, Narkotyki, Wygadanie, Zwroty slangowe

### **Spyt**

Wiesz, jak ukryć swoje własne cele; co więcej, potrafisz odczytać motywacje innych i wykorzystać je przeciwko nim. Interesują cię cudze sekrety i intrygi, pracujesz nad odkryciem ludzkich słabości.

Bieglosc w Sprycie czyni z ciebie doskonalego konwersanta lub doskonalego szpiega.

- \* Nowicjusz: Kilka slodkich klamstw nikogo nie skrzywdzi.
- \*\* Praktykant: Mozesz swobodnie poruszac sie w nocnym klubie.
- \*\*\* Fachowiec: Moglbys byc kryminalnym prawnikiem.
- \*\*\*\* Ekspert: Akwizytorzy Amway nic dla ciebie nie znajda.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Perry Mason chcialby byc taki dobry.

*Te Zdolnosc maja:*

Prawnicy, Oszusci, Podrywacze, Politycy

*Specjalizacje:*

Odkrywanie slabosci, Namawianie, Slodkie klamstewka

***Inne Talenty***

*Poszukiwanie, Podstep, Intryga, Ekspresja, Malarstwo, Rzezba*

## **Umiejtnosci**

Umiejtnosci sa Zdolnosciami, ktore poznaje sie przez nauke i praktyke oraz regularne cwiczenia. Jesli chcesz wykorzystac jakas Umiejtnosc, ktorej nie znasz - nie masz w niej zadnej wartosci, stopien trudnosc zwieksza sie dla ciebie o 1. Po prostu jestes nie wyszkolony w technikach danej Umiejtnosci i dlatego trudniej ci wykonac dane zadanie niz komus, kto ma na jego temat jakies pojecie.

***Oswajanie***

W tych samych okolicznosciach zwierzeta zachowuja sie inaczej niz ludzie. Zdolnosc rozumienia zachowan zwierzat moze okazac sie bardzo przydatna. Bohaterowie wyszkoleni w Oswajaniu nie tylko moga przewidziec zachowanie zwierzat, ale rowniez moga posluzyc sie ta wiedza, aby je uspokoic lub rozwscieczyc. Oswajanie pozwala takze tresowac zwierzeta.

- \* Nowicjusz: Mozesz zaprzyjaznic sie z udomowionym zwierzeciem.
- \*\* Praktykant: Potrafisz nauczyc szczeniaka, gdzie ma sie zalatwiac.
- \*\*\* Fachowiec: Mozesz wytresowac psa - przewodnika niewidomych.
- \*\*\*\* Ekspert: Potrafisz tresowac cyrkowe zwierzeta.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Potrafisz udomowic dzikie zwierzeta.

*Te Zdolnosc maja:*

Treserzy, Straznicy Zoo, Milosnicy natury, Wlasciciele zwierzat

*Specjalizacje:*

Psy, Koty, Konie, Papugi, Zwierzeta gospodarskie

***Prowadzenie samochodu***

Potrafisz prowadzic samochod i pewnie takze inne pojazdy. Samo posiadanie Umiejtnosci Prowadzenia samochodu nie znaczy wcale, ze znasz sie na wszystkich ladowych pojazdach. Liczba kostek w rzucie moze zostac zwiekszona lub zmniejszona, zaleznie od twojego ogolnego doswiadczenia z danym pojazdem.

- \* Nowicjusz: Potrafisz prowadzic pojazdy z automatyczna skrzynia biegow.
- \*\* Praktykant: Potrafisz obslugiwac reczna skrzynie biegow.
- \*\*\* Fachowiec: Kierowca zawodowy
- \*\*\*\* Ekspert: Kierowca Formuly 1
- \*\*\*\*\* Mistrz: Krzysztof Cholowczyc

*Te Zdolnosc maja:*

Kierowcy, Kierowcy rajdowi, prawie kazdy urodzony w XX wieku

**Specjalizacje:**

Zakrety, Nagle hamowanie, Reczna skrzynia biegow

**Etykieta**

Wychwytyjesz drobne niuansy towarzyskiego zycia i potrafisz zachowywac sie zarowno dyskretnie, jak i szykownie. Wiesz, jak dobrze wspolzyc ze smiertelnym spoleczenstwem. Twoja specjalnoscia jest kultura, ktora jest ci najblizsza. Wykorzystujesz Etykieta podczas takich akcji, jak taniec, uwodzenie, spor. Etykieta znajduje takze zastosowanie w dyplomacji.

- \* Nowicjusz: Wiesz, kiedy sie zamknac.
- \*\* Praktykant: Wiesz, ze nie nalezy zakladac kolorowych ubran na spotkania przy herbacie.
- \*\*\* Fachowiec: Wiesz jaka lyzka jesc zupe (choc nie mozesz juz jesc).
- \*\*\*\* Ekspert: Potrafilbys dobrze wspolzyc prawie z kazdym.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Moglbys zapobiec III Wojnie Swiatowej.

**Te Zdolnosc maja:**

Dyplomaci, Prozni bogacze, Zwierzchnicy

**Specjalizacje:**

Business, Wyzsze sfery, Kultura uliczna

**Bron palna**

Umiejtnosc w Broni palnej oznacza, ze masz rozlegla wiedze na temat wszelkich typow pistoletow i karabinow, od prostej dwudziestki dwojki po karabin maszynowy Ingram Mac-10. Bron palna nie oznacza umiejtnosci operowania ciezka maszynaria, jak dziala czolgowo i bron artyleryjska. Jednak bieglosc w Broni palnej oznacza takze umiejtnosc jej naprawy.

- \* Nowicjusz: Uslyszales jedna czy dwie porady w sklepie z bronia.
- \*\* Praktykant: Potrafisz wycelowac.
- \*\*\* Fachowiec: Znasz kilka sztuczek, jakie mozna zrobic z bronia.
- \*\*\*\* Ekspert: Jesteś opanowany i spokojny, nawet pod presja.
- \*\*\*\*\* Mistrz: „Wesolo ci, co, smieciu?”

**Te Zdolnosc maja:**

Czlonkowie gangow, Policjanci, Kryminalisci, Zolnierze, Mysliwi

**Specjalizacje:**

Strzelby, Bron reczna, Pistolety, Karabiny maszynowe, Serie

**Walka wrecz**

Umiejtnosc walki z bronia jest cenna umiejtnoscia w gotycko-punkowym srodowisku. Bieglosc w tej Umiejtnosci pozwala posluzywac sie bronia reczna, taka jak np. noze, sai, obciazone skarpety, tonfa i bron biala. Ta umiejtnosc jest w dzisiejszych czasach prawie przezytkiem, poniewaz spoleczenstwo polega na bronii palnej. Jednak wez pod uwage, ze drewniany kolek czy srebrna wlocznia sa bronia do walki wrecz...

- \* Nowicjusz: Widziales noz w akcji.
- \*\* Praktykant: Przeszedles szesciotygodniowy kurs fechtunku.
- \*\*\* Fachowiec: Przecietny uliczny przestepca
- \*\*\*\* Ekspert: W twoich rekach kazda bron jest zabojcza.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Bruce Lee z para nunczaku

**Te Zdolnosc maja:**

Policjanci, Sierzmerze, Entuzjasci Kendo, Przestepcy, Czlonkowie gangow

**Specjalizacje:**

Miecze, Topory, Rapiery, Noze, Palki, Rozbrajanie

## **Muzyka**

Komponujesz muzykę i grasz; za każdy punkt wartości tej Umiejętności potrafisz grać na jednym instrumencie. Oczywiście, im wartość jest wyższa, tym lepiej na nich grasz, zwłaszcza na tym, który poznałeś jako pierwszy. Muzyka to także zdolność komponowania muzyki - im wyższa wartość, tym większe są twoje zdolności muzyczne. Powinieneś wybrać instrumenty, na jakich grasz.

- \* Nowicjusz: Kiedy się postarasz, zagrasz kilka prostych akordów.
- \*\* Praktykant: Potrafisz wygrywać rytm na gitarze w amatorskim zespole.
- \*\*\* Fachowiec: Możesz zarabiać, grając w klubie.
- \*\*\*\* Ekspert: Mogłbyś grać na gitarze solówki, odbywając międzynarodowe tournée.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Wolfgang Amadeus Mozart

*Te Zdolności mają:*

Muzycy rockowi, Disc Jockeye, Piosenkarze, Dyrygenci

*Specjalizacje:*

Gitara, Komponowanie, Śpiew, Tuba, Improwizacje solowe

## **Naprawa**

Potrafisz naprawiać proste i złożone urządzenia wszelkiego typu. Umiejętność obejmuje drzwi, samochody, a nawet komputery. Mistrzostwo w tej Zdolności oznacza, że jesteś prawdziwą złotą raczką. Ta umiejętność dotyczy wszystkiego, od prostej stolarki po mechanikę. Mając właściwe narzędzia, potrafisz naprawić prawie wszystko.

- \* Nowicjusz: Potrafisz skompletować niezbędny zestaw narzędzi.
- \*\* Praktykant: Mając wystarczająco dużo czasu, możesz okablować cały dom.
- \*\*\* Fachowiec: Dorabiasz sobie jako mechanik.
- \*\*\*\* Ekspert: W kilka minut potrafisz naprawić komputer.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Jeśli coś się zepsuje, naprawisz to.

*Te Zdolności mają:*

Najemni pracownicy, Stolarze, Elektrycy, Mechanicy

*Specjalizacje:*

Stolarka, Komputery, Elektronika, Maszyny, Pojazdy, Elektryka

## **Zabezpieczenia**

Znasz właściwe techniki i potrafisz posłużyć się narzędziami, służącymi otwieraniu zamków, samochodowym kradzieżom, zakładaniu i dezaktywowaniu antywłamaniowych alarmów, otwieraniu sejfów i skrytek, a także wiele innym formom włamania i przelamywania zabezpieczeń. Wiele osób posiadających Umiejętność Zabezpieczeń nie wykorzystuje jej do prowadzenia działalności przestępczej, a raczej na odwrót - zabezpiecza ludzi przed takimi ewentualnościami albo dedukuje po fakcie, jak to się mogło stać.

- \* Nowicjusz: Potrafisz otworzyć wytrychem prosty zamek.
- \*\* Praktykant: Potrafisz krąść samochody.
- \*\*\* Fachowiec: Potrafisz rozbroić domowy alarm.
- \*\*\*\* Ekspert: Potrafisz otworzyć sejf.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Przed tobą i Fort Knox nie jest bezpieczny.

*Te Zdolności mają:*

Kryminaliści, Ślusarze, Oficerowie policji, Detektywi, Specjaliści ochrony

*Specjalizacje:*

Elektronika, Szybkość, Cisza, Otwieranie zamków, Kradzież samochodowa, Rozbrajanie alarmów, Sejfy, Skrytki

### **Skradanie sie**

Skradanie sie jest Umiejtnoscia pozwalajaca ci przekradac sie i kryc tak, by nikt cie nie widzial, ani nie slyszal. Zwykle stopien trudnosci wyznacza wartosc Percepcji tych, przed ktorymi chcesz sie skryc. Skradanie sie nabiera wyjatkowego znaczenia, kiedy wampiry uczestnicza w Lowach.

- \* Nowicjusz: Potrafisz sie skryc w ciemnosci.
- \*\* Praktykant: Potrafisz ukryc sie w cieniu.
- \*\*\* Fachowiec: Jesteś doświadczonym myśliwym.
- \*\*\*\* Ekspert: Potrafisz bezglosnie przejsc po pieciocentymetrowej warstwie suchych liści.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Przywódca klanu Ninja

Te Zdolnosci maja:

Kryminalisci, Szpiezy, Reporterzy

Specjalizacje:

Zakradanie sie, Ukrywanie sie, Czajenie sie, Ukrycie w cieniu, Ukrycie w tłumie, Czolganie sie

### **Sztuka przetrwania**

Odludzie jest niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, ktorzy go nie znaja. Sztuka przetrwania to umiejtnosci wyszukiwania sobie schronienia, znajdywania wlasciwej i wzglednie bezpiecznej drogi oraz tropienia. Kiedy stosujesz Umiejtnosc Skradania sie na odludziu, nie mozesz rzucic wieksza liczba kostek niz wartosc twojej Sztuki przetrwania, niezaleznie od wartosci twojego Skradania sie.

- \* Nowicjusz: Przeżyjesz osmiokilometrowy spacer.
- \*\* Praktykant: Zapoznales sie z odludziem.
- \*\*\* Fachowiec: Potrafisz przyrzadzac naturalne leki.
- \*\*\*\* Ekspert: Na odludziu czujesz sie jak w domu.
- \*\*\*\*\* Mistrz: Znalazlbys oaze w Dolinie Smierci.

Te Zdolnosci maja:

Dzicy, Mysliwi, Lesniczy, Wedrowcy, Tubylcy

Specjalizacje:

Tropienie, Arktyka, Dzungla, Polowanie

### **Inne Umiejtnosci**

*Pilotowanie, Gotowanie, Zeglarsstwo, Malowanie*

## **Wiedza**

Wiedza obejmuje wszystkie Zdolnosci, ktore wymagaja regularnej dyscypliny umyslowej, nie zas cielesnej. Tak wiec wszystkie rzuty na Wiedze stosuje sie tylko w koniunkcji z Cechami Mentalnymi. Chociaz punktowym wartosciom Wiedzy przypisalismsy kolejne stopnie naukowe, szkola nie jest jedynym srodkiem na zdobycie Wiedzy, choc najbardziej powszechnym. W wiekszosci wypadkow Wiedze zdobywa sie w szkole, lecz mozna sie tez uczyc samemu lub brac korepetycje.

Jesli nie masz opanowanej danej Wiedzy, nie mozesz nawet wykonac rzutu, ktory jej wymaga. Sa oczywiscie wyjatki, np. kiedy Narrator uzna, ze rzut dotyczy jedynie trywialnych wiadomosci, ktore kazdy mial szanse poznac.

### **Biurokracja**

Ta Wiedza dotyczy przekupywania urzednikow miejskich i radzenia sobie z politycznym systemem. Dotyczy takze wiedzy urzedniczej, co oczywiscie zaklada przynajmniej podstawowe zdolnosci organizacyjne, ktore moga okazac sie niezwykle przydatne w grze.

- \* Student: Masz dobre zdolnosci organizacyjne.

- \*\* Absolwent: Pojmujesz struktury władzy (wiesz, kto naprawdę rządzi).
- \*\*\* Magister: Możesz bez końca stosować taktykę wymijającą.
- \*\*\*\* Doktor: Potrafisz zarządzać administracją na wysokim szczeblu.
- \*\*\*\*\* Profesor: Umiałbyś załatwić sobie spotkanie z prezydentem USA.

*Te Zdolności mają:*

Prawnicy, Politycy, Dziennikarze, Kierownicy, Urzednicy

*Specjalizacje:*

Negocjacja, Intryga, Przekupstwo, Dyplomacja, Krzyżowanie planów, Odwlekanie, Obchodzenie systemu, Bluffowanie

**Informatyka**

Wiesz jak obsługiwać i programować komputery. Możesz nawet potrafić opracować własny system. Jeśli chcesz włamywać się do komputerowych systemów, musisz znać tę Wiedzę.

- \* Student: Potrafisz odpalić gre komputerową.
- \*\* Absolwent: Miałeś co najmniej czwórkę z Programowania w kodzie binarnym.
- \*\*\* Magister: Jesteś kompetentnym programistą i możesz opracować swój własny software.
- \*\*\*\* Doktor: Zyszesz z oszukiwania Ma Bell.
- \*\*\*\*\* Profesor: Dlaczego nie grasz w Cyberpunk 2020™?

*Te Zdolności mają:*

Programiści, Analitycy danych, Gracze, Studenci, Hackerzy

*Specjalizacje:*

Hacking, Programy wirusowe, Odzysk danych

**Finanse**

Znasz się na wycenie różnych rzeczy i potrafisz właściwie ocenić wartość wielu różnych przedmiotów. Twoje doświadczone oko wyceni prawie każdy przedmiot z dość dużą dokładnością. Finanse często wykorzystuje się w połączeniu z innymi Zdolnościami, aby uzyskać dobrą cenę.

- \* Student: Potrafisz dokonywać podstawowych obliczeń i możesz prowadzić księgę rachunkową.
- \*\* Absolwent: Chodząc do szkoły biznesu lub zdobywszy jakieś praktyczne doświadczenie, znasz się na wyższym zarządzaniu.
- \*\*\* Magister: Mogłbyś być bankierem w międzynarodowym banku.
- \*\*\*\* Doktor: Możesz wielokrotnie każda swoją inwestycję.
- \*\*\*\*\* Profesor: Jesteś ekonomicznym geniuszem i możesz robić pieniądze na wszystkim.

*Te Zdolności mają:*

Księgowi, Menedżerowie, Businessmani, Ekonomisci, Handlarze Narkotyków

*Specjalizacje:*

Księgowość, Korporacje, Handel akcjami, Wygadanie, Inwestycje

**Sledztwo**

Jesteś wyszkolony w dostrzeganiu szczegółów, które umykają innym, i mogłbyś być detektywem. Ta Wiedza odzwierciedla także umiejętności bohatera dotyczące poszukiwania informacji w bibliotekach, jak i przez wywiady.

- \* Student: Detektyw - amator
- \*\* Absolwent: Oficer policji
- \*\*\* Magister: Prywatny detektyw
- \*\*\*\* Doktor: Agenci FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpolu
- \*\*\*\*\* Profesor: Sherlock Holmes

*Te Zdolnosc maja:*

Detektywi, Inspektorzy ubezpieczeniowi, Reporterzy, Agenci FBI, Wywiadowcy

*Specjalizacje:*

Poszukiwania, Tropienie faktow, Sledzenie, Praca detektywa

### **Prawo**

Prawo nie jest bez znaczenia i osoby ze znajomoscia prawa potrafia ja dobrze wykorzystac. Jesli kiedykolwiek bedziesz chcial wyjsc z wiezienia, ta Zdolnosc okaze sie niezwykle przydatna.

- \* Student: Wiedza praktyczna, oficer policji
- \*\* Absolwent: Aplikant, poczatkujacy prawnik
- \*\*\* Magister: Prawniki, adwokaci
- \*\*\*\* Doktor: Siedzia
- \*\*\*\*\* Profesor: Siedzia Najwyzszego Trybunalu

*Te Zdolnosc majaa:*

Policjanci, Prawnicy, Siedzioie, Detektywi, Kryminalisci, Widzowie TV, Legislatozy

*Specjalizacje:*

Sad, Kontrakty, Rozstrzyganie sporow, Sprawy kryminalne, Procedura policyjna

### **Lingwistyka**

Zaklada sie, ze znasz swoj rodzimy jezyk, ale jesli chcesz porozumiewac sie w jezyku obcym, musisz sie go nauczyc. Za kazdy punkt wartosci Lingwistyki, twoj bohater biegle posluguje sie jednym jezykiem obcym. Jednak Lingwistyka daje bohaterowi takze pojecie o strukturze jezyka, ktora lezy u podstaw mysli. Ta Zdolnosc pomoze ci zidentyfikowac akcent i rozwiazywac slowne zagadki.

- \* Student: Jeden dodatkowy jezyk
- \*\* Absolwent: Dwa dodatkowe jezyki.
- \*\*\* Magister: Trzy dodatkowe jezyki
- \*\*\*\* Doktor: Cztery dodatkowe jezyki
- \*\*\*\*\* Profesor: Piec dodatkowych jezykow

*Te Zdolnosc maja:*

Podroznicy, Naukowcy, Dyplomaci, Tlumacze

*Specjalizacje:*

Przeklenstwa, Technika, Dyplomacja, Polityka

### **Medycyna**

Medycyna jest nauka o ludzkim ciele i technikach leczenia chorob. Mimo ze cialo wampira jest inne, znajomosc Medycyny pomaga opatrywac najpowazniejsze rany. Jest to Wiedza o strukturze i funkcjonowaniu ciala, wykorzystaniu lekow oraz stawianiu diagnozy i leczeniu chorob.

- \* Student: Znasz podstawy nastawiania kosci i zapobiegania szokowi.
- \*\* Absolwent: Przeszedles kurs pierwszej pomocy.
- \*\*\* Magister: Jeste lekarzem, potrafisz stawiac diagnozy i leczyc choroby.
- \*\*\*\* Doktor: Potrafisz przeprowadzac operacje chirurgiczne.
- \*\*\*\*\* Profesor: Jeste wielkiej slawy specjalista.

*Te Zdolnosc maja:*

Lekarze, Pielegniarze

*Specjalizacje:*

Farmacja, Pierwsza pomoc, Chirurgia pourazowa, Choroby, Neurochirurgia

## **Okultyzm**

Znasz sie na okultyzmie, a zwlaszcza wampirzej wiedzy tajemnej. Jest to znajomosc mrocznej strony swiata, wiedzy o klatwach, voo-doo, magii i mistycyzmie, na co w wiekszosci skladaja sie tylko spekulacje i wymysly. Ta Wiedza ma ogromne znaczenie dla wielu wampirów i jej zdobywanie moze byc glownym watkiem twojej sagi. Wartosc 4 lub 5 oznacza gleboka znajomosc wampiryzmu i innych aspektów okultyzmu (w wiekszosci bedacych wytworami wyobrazni).

- \* Student: Parasz sie gnoza, ale nie jestes wtajemniczony.
- \*\* Absolwent: Zaczynasz rozumiec, o co chodzi.
- \*\*\* Magister: „Sa rzeczy nie z tego swiata, naprawde.”
- \*\*\*\* Doktor: Znasz kilka sekretów wiedzy tajemnej.
- \*\*\*\*\* Profesor: W pelni poznales wiele wielkich tajemnic. Nie musisz juz pytac sie ojca, o co chodzi!

*Te Zdolnosc maja:*

Dziwacy, Czlonkowie ruchu New Age, Okultysty, Naukowcy, ciekawscy

*Specjalizacje:*

Wampiry, Wiedźmy, Mistyczne moce

## **Polityka**

Ta Wiedza oznacza znajomosc biezacej polityki oraz ludzi, ktorzy sa u wladzy i tego, jak ja zdobyli. Ta Zdolnosc moze okazac sie przydatna we wszelkich kontaktach ze smiertelnymi wladzami. W pewien sposob pomaga takze byc dobrym politykiem, jako ze znajomosc tego tematu moze czasem podsunac jakis pomysl...

- \* Student: Protestujacy lub przypadkowy obserwator
- \*\* Absolwent: Pracownik kampanii lub specjalizacja w dziedzinie polityki
- \*\*\* Magister: Menedzer kampanii lub piszacy przemowienia
- \*\*\*\* Doktor: Polityk
- \*\*\*\*\* Profesor: Machiavelli

*Te Zdolnosc maja:*

Czlonkowie partii, Politycy, Prawnicy, Protestujacy

*Specjalizacje:*

Polityka lokalna, Miasto, Kongres, Elektorat, Nihilizm, Dogmatyzm, Radykalizm

## **Nauki przyrodnicze**

Znasz przynajmniej podstawy fizyki, chemii, botaniki, biologii, geologii i astronomii. Twoja wiedza sprawdza sie najlepiej, kiedy znajdujesz dla Nauk przyrodniczych zastosowanie praktyczne.

- \* Student: Majac Mlodego Chemika, potrafisz zrobic sztynkombomy.
- \*\* Absolwent: Rozumiesz wazniejsze teorie i zagadnienia.
- \*\*\* Magister: Moglbys wykladac nauki na uniwersytecie.
- \*\*\*\* Doktor: Kiedys moze dostaniesz nagrode Nobla.
- \*\*\*\*\* Profesor: Albert Einstein

*Te Zdolnosc maja:*

Inzynierowie, Badacze, Wynalazcy, Technicy, Piloci

*Specjalizacje:*

Biologia, Fizyka, Chemia, Astronomia, Teoria wzglednosc, Fizyka nuklearna

## **Inna Wiedza**

*Psychologia, Historia sztuki, Filozofia, Teatrolgia, Dziennikarstwo, Militarystyka, Geografia, Historia, Teologia, specyficzna dziedzina wiedzy/trywium*

## DYSCYPLINY

*Podjedz do mnie przystojniaku, nigdy nie widzialam tak blekitnych oczu,  
Wiesz, ze nie moge uciec  
Wydaje sie, ze spotkalismy sie we snie;  
Wydaje sie, jakby mnie znal, tak mi sie przygladal.  
- Heart, „Magic Man”*

Dyscypliny sa nadnaturalnymi mocami, ktore w pewnym stopniu posiadaja wszystkie wampiry; sa mocami, ktore odrozniaja ich od smiertelnikow. Silny czlowiek udzwignie taki sam ciezar, jak silny wampir; jednak jesli wampir zna Dyscypline Potencji, jego efektywna sila gwałtownie rosnie.

Pochodzenie tych „mistycznych” mocy jest tajemnica dla prawie wszystkich wampirow. Zwykle czlonkowie Rodziny po prostu akceptuja Dyscypliny, traktujac jako kolejny dowod swej wyzsosci nad wszystkimi istotami chodzacyimi po ziemi. Niezaleznie od swego pochodzenia, Dyscypliny sa integralna czescia wampirzej egzystencji.

Opisalismy tu 10 Dyscyplin, ktore bohater moze posiadac. Jak wszystkie inne Cechy w Wampirze, Dyscypliny takze podlegaja wartosciowaniu od 1 do 5. Wyjatkowo potezne wampiry moga posiadac zdolnosci wykraczajace poza te skale, lecz sa one zastrzezone tylko dla wyjatkowych osobnikow i Narrator moze je opisac dla wlasnych potrzeb. Nazwa i punktowa wartosc kazdej posiadanej Dyscypliny powinna zostac odnotowana na Karcie Bohatera we wlasciwym, oznaczonym miejscu.

Bohaterowie rozpoczynaja sage, majac do wydania jedynie 3 punkty w kategorii Klanowych Dyscyplin - mocy, ktore najczesciej kojarzone sa z klanem bohatera. Mozna jednak zdobyc dodatkowe Dyscypliny, wykorzystujac podczas Procesu Kreacji Bohatera „punkty wolne”.

## ANIMALIZM

Animalizm to empatia w stosunku do zwierzat i wladza nad swiatem zwierzecym, jak rowniez nad zwierzeza czescia kazdego z nas; uosabia Bestie, czyhajaca w duszy kazdego Kainity. Osoby posiadajace Dyscypline Animalizmu moga zrozumiec i uspokoic zwierzece zadze, kontrolowac akcje tych stworzen, dotykajac serca bestii tkwiacej wewnatrz nich. Wampiry nie posiadajace tej Dyscypliny, ani Oswajania zwykle sa agresywne w stosunku do zwierzat, ktore czuja sie wyraznie nieswojo w obecnosci nieumarlych i zrobia wszystko, aby od nich uciec.

Jako Narrator, wyposaz kazde spotkane przez bohatera zwierzecze w wyjatkowa osobowosc i sposob wyrazu. Napotkane zwierzecze moze sie w koncu zaprzyjaznic z bohaterami, dlatego im lepiej je scharakteryzujesz na poczatku, tym dluzej bedzie sie ono wydawalo ciekawe graczom. Pamietaj, ze zwierzeza moga myslec w bardzo prostych kategoriach i traktowac wszystko doslownie.

Gangrelenci, ktorzy sa mistrzami Animalizmu, nadali poszczegolnym mocom tej Dyscypliny nazwy, ktore oddaja ich uczucia wzgledem swych zwierzecych braci.

### \* **Słodki Szept**

Wikszosc zwierzat jest nie ma wystarczajacej inteligencji, by moc prowadzic dluzsza konwersacje na dowolny temat, jednak dzieki tej mocy mozesz nawiazac z nimi empatyczny kontakt i czegos sobie od nich zazyczyc. Taka wymiana zdan odbywa sie mentalnie - aby przekazac swoje mysli zwierzeciu, wcale nie musisz syczec ani szczekac. Musisz jedynie spojrzec zwierzeciu w oczy, aby zainicjowac kontakt. Podczas konwersacji musisz utrzymywac kontakt wzrokowy, a jesli zostanie on przerwany, musisz nawiazac go powtornie, o ile chcesz dalej rozmawiac ze zwierzeciem. Oczywiscie nie ma zadnych gwarancji, ze zwierzecze bedzie chcialo rozmawiac, a jesli zechce - ze bedzie postepowac uczciwie.

Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego mozesz temu zwierzeciu przekazac jakies zlozone polecenia, ktore ono wykona najlepiej jak potrafi. Jednak polecenie musi byc ujęte w formie prosby, do ktorej zwierzecze nalezy przekonac (innymi slowy, musisz to odegrac).

„Przysluga” nie powinna byc zbyt skomplikowana, tak aby intelekt zwierzecia mogl ja pojac. Przykladowo, mysz nie bedzie potrafila rozpoznac ludzi, a pies nie bedzie wiedzial, co to jest telefon. Z pewnoscia tez nie mozna wymagac od jakiegokolwiek zwierzecia, by zaatakowalo osobe „ktora uderzy mnie z zamiarem zranienia”.

Zwierze głęboko sobie przyswaja te polecenia, tak że beda one przez jakis czas wplywaly na jego zachowanie. Przykładowo, mozesz poinstruowac kota, by przyszedl do ciebie i obudzil cie, kiedy ktos wejdzie do piwnicy, a kot bedzie to pamietal przez wiele dni albo i tygodni.

**System:** Aby porozmawiac ze zwierzeciem, nie trzeba wykonywac zadnych rzutow, jednak jesli bohater pragnie od niego jakiejs przyslugi, gracz musi wykonac rzut na Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 6). Na stopien trudnosci maja wplyw okolicznosci i sposob odegrania tej sceny. Zaleznie od wewnetrznej natury bohatera, jego zblizenie ze zwierzeciem moze sie bardzo roznic - to zalezy nie tyle od gracza, co przede wszystkim od Usposobienia jego bohatera. Nawiązany kontakt moze miec charakter zastraszenia, kuszenia, schlebiana, racjonalizacji, emocjonalnej prosby lub jakikolwiek inny. Należy rozegrac te interakcje, lecz gracz powinien byc swiadom, że nie odgrywa samego bohatera, ale raczej tkwiaca w nim Bestie.

## **\*\* Przywołanie**

Zwierzeza istota wewnatrz ciebie urosła w sile i teraz zwierzeza odpowiadaja na twoje wezwanie. Mozesz Przywolac zwierzeza prawie dowolnego gatunku, sciagajac je do siebie.

Bohater musi wydac odglos zwierzeza, ktore pragnie wezwac - zawyc jak wilk, czy zacwierkac jak ptak.

Głównym ograniczeniem tej mocy jest fakt, że nie mozesz Przywoływać jednocześnie zwierząt różnych gatunków. W jednym czasie działa tylko jedno Przywołanie i nie ma sposobu jego odwołania, skoro już zostało uczynione. Dlatego zastanow sie, zanim to zrobisz.

Zwierzeza wezwane w ten sposob nie sa wcale zobowiazane sluchac twoich polecen, choc zwykle sa przyjazne i ciekawe powodu, dla ktorego je wezwales

**System:** Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Sztuke przetrwania, aby okreslic na ile skuteczne okazalo sie Przywołanie (ST: zwykle 6), i porownac wynik z ponizsza tabelka. Na wezwanie moga odpowiedziec tylko te zwierzeza, ktore znajduja sie w zasiegu glosu Przywołania. Przywołania moga miec charakter bardzo skomplikowany, dlatego Narrator moze zwiekszyc stopien trudnosci, jesli gracz zbyt przesadzi. Przykładowo, wampir moze wezwac po prostu wszystkie szczury z kanalow (ST: 6), wszystkie biale szczury (ST: 7) lub wezwac okreslonego szczura, ktory osmielil sie go ugryzc (ST: 8).

1 sukces	Przybywa tylko jedno zwierze
2 sukcesy	Przybywa tylko 25% zwierząt, ktore uslyszaly Przywołanie
3 sukcesy	Przybywa 50% zwierząt
4 sukcesy	Przybywa wiekszosc zwierząt
5 sukcesow	Przybywaja wszystkie zwierzeza

## **\*\*\* Piesn Pokoju**

Ta moc pozwala ci wygnac dzikosc z serca zwierzeza lub smiertelnika, co sprawia, że ofiara staje sie pasywna i obojetna. Jedyne dotykajac istote, na ktora chcesz wplynac, oraz spiewajac piesn pocieszenia i otuchy dla Bestii w niej tkwiacej mozesz odebrac jej plomien indywidualnosci i wolnej mysli.

Kiedy usuniesz Bestie z serca wybranej ofiary, utraci ona wole walki i oporu. Nie bedzie mogla wykorzystac ani odzyskac Sily Woli, ani tez opierac sie jakimkolwiek atakom. Czlonkowie Rodziny sa odporni na dzialanie tej mocy.

Wszelkie istoty, ktore zostaly pozbawione Bestii, sklonne sa zaakceptowac prawie wszystko, co sie z nimi stanie, przyjmujac to jako calkowicie normalne i naturalne w tym stanie oraz nie wykazujac zadnych reakcji. Pozniej moga sie zastanawiac, dlaczego nie zareagowaly, jednak zwykle beda w ogole unikac mysli zwiazanych z tym wydarzeniem.

**System:** Gracz musi wykonac rzut na Oddziaływanie + Empatie (ST: 7). Musi uzbierac tyle sukcesow, ile wynosi wartosc Sily Woli ofiary (piec dla wiekszosci zwierząt). To jest zlozona akcja i kazde niepowodzenie oznacza, że wampir musi zaczynac wszystko od poczatku; natomiast pech - że nie bedzie mogl już nigdy wiecej skrasc Bestii tej ofiary.

## **\*\*\*\* Duchowa Wiedz**

Kiedy patrzysz zwierzeziu w oczy, twoj duch czy raczej swiadomosc wchodzi w to zwierze i

opanowuje je. Pozwala ci to przejąć kontrolę nad zachowaniem zwierzęcia, jakbyś sam był tym zwierzęciem. Twoje ciało jest pozbawione świadomości i pozostaje przez ten czas w bezruchu, zupełnie jakbyś spoczywał w letargu.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzme + Oswajanie (ST: 8), kiedy jego bohater patrzy zwierzęciu w oczy (można posiadać tylko zwierzę posiadające oczy). Liczba sukcesów określa swobodę działania i moc, jaką bohater zachowuje w ciele zwierzęcia. Mniej niż trzy sukcesy oznaczają, że gracz musi poświęcać punkty Sily Woli, kiedy chce podjąć akcję, która bezpośrednio narusza instynkty opanowanego zwierzęcia.

1 sukces	Nie można wykorzystywać Dyscyplin
2 sukcesy	Mожesz wykorzystywać Nadwrażliwość
3 sukcesy	Mожesz także wykorzystywać Prezencje
4 sukcesy	Mожesz także wykorzystywać Dominację
5 sukcesów	Mожesz także wykorzystywać Thaumaturgie

Jeśli gracz uzyska mniej niż pięć sukcesów, bohater najczęściej będzie się zachowywał jak zwierzę, które posiadał - jego duch jest przesłonięty potrzebami i odruchami zwierzęcego ciała. Czasami będzie myślał i czuł jak to zwierzę, nawet kiedy więź zostanie zerwana. Gracz przez jakiś czas zachowuje się jak zwierzę, którym był, zachowując wiele jego instynktów. Będzie to trwało do czasu, aż poświęci 7 punktów Sily Woli, aby oprzeć się temu i przełamać zwierzęce wpływy.

Pod koniec każdego, szczególnie ekscytującego wydarzenia, gracz powinien wykonać rzut na Refleks + Empatii (ST: 8), aby sprawdzić, czy świadomość bohatera pozostała w ciele zwierzęcia. Niepowodzenie oznacza, że umysł bohatera powrócił do własnego ciała, lecz wciąż myśli on w czysto zwierzęcych kategoriach. Pech wprowadza bohatera w szal.

Korzystając z tej mocy, wampiry mogą podróżować w ciele zwierzęcia nawet w ciągu dnia. Jednak w tym celu muszą być rozbudzone, więc gracz musi wykonać właściwy rzut, aby pozostać rozbudzonym (patrz: rozdział 9).

#### \*\*\*\*\* Przeniesienie Bestii

Poznałeś już najgłębsze tajemnice dzikich kuzynów człowieka. Uzbrojony w tę wiedzę, lepiej dajesz sobie radę z Bestią tkwiącą wewnątrz ciebie. Kiedy Bestia stanie się zbyt potężna, aby ją opanować, możesz przenieść swe feralne zadanie na inną istotę.

Wskutek tego, indukujesz swój szal w innym zwierzęciu, człowieku lub wampirze, dzięki czemu sam go unikasz. Odbiorca tej głębokiej, dzikiej energii musi być istotą zdolną przyjąć na siebie ten ciężar - jedynie istoty posiadające Człowieczeństwo na poziomie 7 lub mniejszym są na tyle dzikie, aby zapewnić dom twojej Bestii.

Kiedy przekazesz tej pechowej istocie swoją Bestię, dostanie ona szalu, którego natura w sposób oczywisty będzie przejawiać twoją osobowość. Szal będzie przebiegał dokładnie tak, jakbyś ty sam siedział wewnątrz tej istoty.

**System:** Wampir musi być ogarnięty szalem lub być jego bliski, kiedy chce posłużyć się tą mocą. Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 8). Powinien też wyznaczyć istotę, która stanie się jego celem - musi to być ktoś w zasięgu wzroku. Wynik rzutu należy porównać z poniższą tabelką:

1 sukces:	Bohater wyciąga Bestię, lecz przenosi ją na przyjaciela.
2 sukcesy	Przeniesienie powiodło się, lecz wysiłek wyczerpał bohatera i nie może on podejmować żadnej akcji w następnej turze.
3 sukcesy	Bohaterowi powiodło się całkowicie.

Kiedy próba się nie powiedzie, intensywność szalu wzrośnie, ponieważ kiedy bohater odpreżył się oczekując uwolnienia od dzikich pragnień Bestii, ona wykorzystwała sposobność, by drażyć go głębiej. Szal będzie więc trwał dwukrotnie dłużej i będzie dwukrotnie trudniejszy do opanowania; będzie także wielokrotnie poważniejszy w skutkach niż normalnie. Pech w tym rzucie przynosi jeszcze bardziej katastrofalny skutek - wzmocniony szal jest tak ekstremalny, że nawet punkty Sily Woli nie pomogą

skrócić czasu jego trwania i opanować efektów.

Jeżeli bohater oddali się od celu zanim zakończy się przeniesiony szal, utraci swoją Bestie, pewnie na stałe. Nie będzie już podatny na szal, ale też nie będzie mógł wykorzystywać, ani odzyskiwać swojej Siły Woli i zacząć w nim narastać apatia. Aby odzyskać swoją Bestie, będzie musiał odnaleźć osobę, która ją teraz nosi (i na pewno nie jest z tego zadowolona) i schwytac ją na powrót. Będzie musiał się tak zachowywać, by skłonić Bestie do powrotu, o ile w ogóle będzie ona chciała wrócić.

## **NADWRAZLIWOSC**

Ta Dyscyplina to ponadmysłowa wrażliwość, empatia i postrzeganie. Na osoby posiadające tę Dyscyplinę zwykle silnie oddziałują środowiskowe bodźce, zwłaszcza piękno. Halasy mogą się stać dla nich bardzo nieznosne. Prawie wszystkie moce Nadwrażliwości wymagają jakichś rzutów na Percepcję, pozwalających określić, ile bohater pojął i zrozumiał.

### **\* Wyostrzony Zmysł**

Mozesz wyostrzyć wszystkie swoje pięć zmysłów do ponadprzeciętnego stopnia. Możesz to zrobić kiedykolwiek, a efekt będzie trwał, jak długo zechcesz. Ta moc pozwala ci zwiększyć dwukrotnie zasięg słyszenia i widzenia, zarówno pod względem samej odległości, jak i warunków efektywności tych zmysłów. Twoje pozostałe zmysły mogą okazać się równie przydatne - dzięki wyostrzonemu węchowi możesz tropić nawet wtedy, gdy nie widać śladów, a przez sam dotyk możesz zidentyfikować prawie każdy przedmiot.

Moc ta ma też efekty uboczne, jako że w stanie wyostrzonych zmysłów mogą ci przeszkadzać głośne dźwięki i razić ostre światło. Twój zmysł może nawet na krótki czas „oslepnąć”, co zależy od natężenia bodźców (np. hałasu czy błysku) i może trwać nawet do kilku dni.

Tak więc, kiedy posługując się Wyostrzonymi Zmysłami zostaniesz poddany działaniu światła słonecznego, możesz zostać oslepiiony na tydzień, nawet jeśli wcześniej wyleczysz posłoneczne obrażenia.

Czasem też możesz doświadczać niespokojnych przeczuć, ostrzegających o nadchodzącym niebezpieczeństwie. Takie przeczucia zwykle wywołują niepokój i konsternację, poza tym że mogą się okazać całkowicie bezpodstawne.

**System:** Główne wykorzystanie tej mocy wiąże się z podawaniem w grze przez Narratora dokładniejszych opisów, ale pewne okoliczności wymagają rzutów. Kiedy bohater ma szansę wyczuć zagrożenie, Narrator w tajemnicy wykonuje za gracza rzut na podstawową wartość jego Nadwrażliwości. Stopień trudności zależy od okoliczności (i uznania Narratora). Na przykład: przeczucie tego, że ktoś wycelował broń w tył głowy bohatera, można sprawdzić według ST: 5; natomiast nagle uzmysłowienie sobie faktu, że siedzący za stołem naprzeciwko bohatera książę coś przeciwko niemu knuje, można sprawdzić według ST: 9.

### **\*\* Widzenie Aury**

Potrafisz zobaczyć czyjaś aura, której kolory odzwierciedlają nastrój, tożsamość i intencje jej właściciela. Dzięki tej mocy możesz także rozpoznawać inne wampiry, gdyż mają one charakterystyczną, bladą aurę.

Nawet najpłytsza i bardzo prosta osoba ma zwykle aurę złożoną z kilku różnych kolorów. Aura może zmieniać kolory cyklicznie lub całkowicie przypadkowo. Kolory aury zmieniają się zgodnie z aktualnym stanem emocjonalnym, a ponieważ ludzie tak często mają uczucia mieszane, aura także składa się z mieszanych kolorów.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Percepcję + Empatię (ST: 8). Narrator może poprosić gracza, aby wykonał rzut w sposób, który nie pozwoli mu zobaczyć swojego rezultatu - liczby sukcesów, niepowodzenia czy pecha. Każdy sukces określa, jak dobrze bohater widzi aurę i na ile ją zrozumie (porównaj z tabelką). Pech oznacza mylną interpretację.

1 sukces	Mozna rozróżnić jedynie intensywność aury (bezbarna lub jasna)
2 sukcesy	Mozna rozpoznać kolor
3 sukcesy	Mozna rozpoznać wzór
4 sukcesy	Mozna zauważyć subtelne zmiany

5 sukcesow      Można zidentyfikowac mieszanine kolorow i wzor

Spojrz na Tabele Kolorow Aury, ktora przedstawia przykladowe, wyrozniajace sie kolory i odpowiadajace im emocje.

Aure danej osoby mozna zobaczyc tylko raz, w jednej przejrzystej wizji. Jesli bohater chce zobaczyc ja powrotnie, kazde niepowodzenie oznacza pech, jako ze patrzac na aure bardzo latwo wyobrazic sobie to, co chce sie zobaczyc.

### **Tabela Kolorow Aury**

Stan emocjonalny	Kolor
Obawa	Pomaranzczowy
Agresja	Purpurowy
Gniew	Czerwony
Gorycz	Brazowy
Spokoj	Jasny blekit
Wspolczucie	Rozowy
Konserwatyzm	Lawendowy
Depresja	Szary
Pragnienie lub Zadzca	Gleboka czerwien
Nieufnosc	Jasna zielen
Wscieklosc	Karminowy
Zawisc	Ciemnozielony
Podniecenie	Fioletowy
Hojnosc	Rozany
Szczescie	Cynober
Nienawisc	Czarny
Idylla	Zolty
Niewinnosc	Bialy
Milosc	Niebieski
Obsesja	Zielony
Smutek	Srebrny
Uduchowienie	Zloty
Podejrzliwosc	Ciemnoniebieski
Wampir	Odpowiedni kolor jest blad
Zmieszanie	Kolor plamisty, zmiany kolorow
Marzenia	Szybko mieniace sie kolory
Diabolista	Aura przecinana czarnymi zylkami
Szal	Gwaltownie falujace kolory
Psychotyki	Hipnotycznie wirujace kolory
Uzycie magii	Miriady iskier

### **\*\*\* Astralny Dotyk**

Dzieki tej mocy mozesz odbierac wrazenia z trzymanego przedmiotu, jakie mial ktos, kto go ostatnio trzymal. Takie czytanie przedmiotow zwykle ogranicza sie do krotkiego „przeblysku” obrazu, ale czasem mozna tez rozpoznac rase, plec i nawet aure tej osoby. Astralny Dotyk mowi takze, w jaki sposob ostatni wlasciciel przedmiotu wszedl w jego posiadanie lub ujawnia nawet, co zaszlo, kiedy trzymal on go po raz ostatni.

**System:** Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Empatie. Stopien trudnosc uzalezniony jest od mentalnej i duchowej sily ostatniego posiadacza czytanego przedmiotu oraz od czasu, jaki uplynal od tamtej pory.

Liczba sukcesow okresla ilosc uzyskanych informacji, zarowno w kategorii przeblyskow - obrazow sceny, kiedy ostatnia osoba trzymala przedmiot, jak i natury tej osoby. Ogolnie nalezy przyjac, ze na jeden sukces uzyskuje sie jeden przeblysk i jeden aspekt tozsamosci bylego posiadacza przedmiotu

(Usposobienie, Postawa, aura, imie, plec, wiek).

#### \*\*\*\* Telepatia

Potrafisz sondować powierzchniowe myśli prawie każdej istoty i słyszeć je tak, jakby były wypowiedzane na głos. Mając wystarczająco dużo czasu, możesz dowiedzieć się o badanej istocie prawie wszystkiego. Przykładowo, mogłbyś w ten sposób poznać ojca innego wampira.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Inteligencję + Spryt, gdzie stopień trudności wyznacza Siła Woli inwigilowanej ofiary. Za każdy sukces odbiera się jeden przedmiot informacji i przenika się jeden poziom świadomości.

Umysłu wampira nie można czytać w normalny sposób i trzeba na to poświęcić swoją Siłę Woli. Dopiero kiedy bohater poświęci 1 punkt Siły Woli, może wykonać opisany wyżej rzut.

Narrator powinien opisywać umysł czytanej osoby, posługując się ciągiem skojarzeń z jej strumienia świadomości. To zmusi gracza do samodzielnej interpretacji tego, co się dzieje w sondowanym umyśle. Dla przykładu, możesz powiedzieć: „Głęboki smutek... Gdzie Damian? Zmartwienie... Nie mogę dłużej czekać, on to słyszy! Podejrzliwość...” Wydaje się oczywiste, że trochę trudno jest pojąć, co się dzieje w cudzej psychice, zwłaszcza w niespokojnym umyśle.

#### \*\*\*\*\* Projekcja Astralna

Potrafisz tak rozszerzać swoją świadomość, że możesz oddzielić swój umysł od ciała. W tym stanie możesz poruszać się bez pomocy ciała, mogąc podróżować prawie wszędzie, po całej Ziemi. Jednak kiedy twoja astralna forma osiągnie najdalszy punkt orbity Księżyca, natkniesz się na coś, co nazywa się Granicą Księżycowej Sfery i stanowi nieprzekraczalną barierę.

Twoje fizyczne ciało pozostaje w bezruchu, jakby spoczywało w letargu. Twoja świadomość porusza się w astralnej formie i dlatego nie możesz wiedzieć, co się dzieje z twoim ciałem i w jego otoczeniu. Możesz się co najwyżej zorientować, kiedy twoje ciało ogarna płomień.

Twoja astralna forma połączona jest z fizycznym ciałem tzw. srebrnym sznurem, niematerialna lina, ściągająca twoją świadomość do ciała. Jeśli podczas astralnego wypadku srebrny sznur zostanie przecięty, zgubisz się i w pełni przeniesiesz na plan astralny, królestwo duchów i cieni. Powторne odnalezienie własnego ciała wymaga zmudnej i przerazającej wędrowki.

**System:** Kiedy bohater podróżuje w astralnej formie, gracz musi poświęcić punkt Siły Woli i wykonać rzut na Percepcję + Okultyzm (stopień trudności zależy od złożoności podróży), aby określić, jak powiodła się astralna podróż. Rzut po prostu określa, czy bohater odnalazł cel swojej podróży.

Należy wykonać kolejny rzut, jeśli bohater zdecyduje się obrócić nowy punkt przeznaczenia. Niepowodzenie oznacza, że bohater się zgubił (choć może odnaleźć drogę powrotną, idąc za srebrnym sznurem), zaś pech - zerwanie srebrnego sznura.

W astralnej formie można się poruszać z prędkością 800 km/h. Forma astralna bohatera jest naga - w podróży nie może mu towarzyszyć żaden fizyczny przedmiot, chociaż chodzą pogłoski, że magiczne artefakty mogą podróżować astralnie.

Interakcje z fizycznym światem są możliwe, o ile bohater poświęci punkt Siły Woli (choć bez tego może swobodnie posługiwać się Widzeniem Aury i Telepatią). To przez jedną turę pozwoli bohaterowi objawić się w postaci ducha. Normalnie bohater może oglądać wszystkie wydarzenia wokół siebie, jakie zachodzą w fizycznym świecie bez obawy wykrzyka, choć osoby posiadające Dyscyplinę Nadwrażliwości mogą przeczuwać, że ktoś jest w pobliżu.

Kiedy w trakcie podróży dwóch bohaterów spotka się lub gdy jeden spotka istotę zamieszkującą astralny świat, jak np. ducha (który zwykle związany jest z jednym miejscem), mogą ze sobą wchodzić w interakcje, tak jak miałyby to miejsce w fizycznym świecie. Można rozmawiać, dotykać się i nawet walczyć. Choć nie można zranic astralnej formy, celem walki zawsze jest przerwanie srebrnego sznura przeciwnika (punkty Siły Woli odzwierciedlają Stan Zdrowia; kiedy wszystkie zostaną stracone, srebrny sznur ulega zerwaniu). Fizyczne Atrybuty oczywiście nie są efektywne, dlatego muszą zająć ich miejsce Cechy Społeczne lub Mentalne. Dokładniej: Refleks zastąpi Zreźniczość, Oddziaływanie zastąpi Siłę, a Inteligencja - Żywość.

Wampiry raczej nie podróżują w formie astralnej po świecie duchów, choć czasem mogą się z nim kontaktować. W świecie duchów podróżują duchy i Lupini, którzy mogą ich wyczuć i zaatakować. Mówi się, że ci, co znają drogę, mogą udać się przez przestrzeń astralną do Arkadii, zwanej inaczej

Faerielandia, ale to może wymagać jeszcze wyższej wartości Nadwrażliwości.

## **SZYBKOSC**

Ta Dyscyplina odnosi się do niezwyklej szybkości wampirów. Pozwala wampirom poruszać się niesamowicie szybko w sytuacji stresowej i w ciągu jednej tury podjąć wiele działań. Normalnie każdy musi w turze dzielić swoją Sumę, jednak bohater z Szybkością może wykonać dodatkowe akcje bez tych ograniczeń.

Za każdy punkt wartości Szybkości wampir może wykonać jedną dodatkową akcję, posługując się przy każdej pełną swoją Sumą. W każdej turze, w której bohater stosuje Szybkość, musi zużyć jeden Punkt Krwi, nawet jeśli nie wykorzystuje wszystkich przysługujących mu z tego tytułu akcji. Dla przykładu, wampir posiadający Szybkość 4, który chce wykonać w turze tylko trzy akcje, także musi poświęcić jeden Punkt Krwi.

## **DOMINACJA**

Ta Dyscyplina oddaje mistyczna zdolność oddziaływania wampirów na umysły i działania innych. Dominacja jest aspektem siły umysłu i woli, wpływa na opinie i myśli, jednak nie na emocje.

Dyscyplina ta nazywana jest czasem Przeszywającym Spojrzeniem, bowiem jej zastosowanie zawsze wymaga wzrokowego kontaktu z ofiarą. Dlatego też można Zdominować tylko jedną osobę na raz. To jedna z najpotężniejszych Dyscyplin, choć zarazem bardzo wymagająca i trudna w zastosowaniu. Zdominowanej osobie można wydawać ustne polecenia i sugestie. Zakres kontroli nad ofiarą wyznacza każda z opisanych poniżej mocy.

Wampiry posiadające Dyscyplinę Dominacji zwykle należą do osób lubiących mieć władzę. Jeśli będą zbyt polegać na jej mocy, po jakimś czasie manipulacja i władza staną się dla nich wszystkim. Narrator powinien więc rozważyć, czy bohaterowie posiadający wysoką wartość Dominacji mogą wydawać punkty doświadczenia na zwiększanie takich Zdolności, jak np. Empatia.

Są pewni śmiertelni, zwani „neutralnymi”, których nie można w żaden sposób Zdominować, jednak tylko jeden na milion ma tę moc. Ponadto Inkwizycja zna pewne rytuały, które nadają śmiertelnym moc takiej odporności. Najlepsi łowcy czarownic są neutralni lub pozostają pod ochroną tych rytuałów.

**Ograniczenia:** Nie można Zdominować wampira, którego krew jest silniejsza - bohater musi pochodzić z tego samego lub wcześniejszego pokolenia, niż poddawana jego Dominacji ofiara. Wampiry mogą opierać się każdej próbie Dominacji, zużywając jeden punkt Siły Woli za każdy sukces, jaki wypadł w rzuceniu Dominacji. Dzięki temu pozostają wówczas odporne na wszelkie następne próby Dominacji do końca sceny. Osoba będąca celem Dominacji musi poświęcić pełną Siłę Woli, stopniowe zużywanie nie na wiele się zda.

Kiedy w rzuceniu Dominacji wypadnie pech, ofiara stanie się do końca opowieści odporna na przyszłe próby Zdominowania, dokonywane przez tego wampira.

### **\* Rozkaz**

Mожesz wydać komuś jednowyrazowe polecenie, które ten ktoś musi natychmiast spełnić. Rozkaz musi być prosty. Musi to być słowo posiadające tylko jedno znaczenie - skacz, siadaj, wstan, zasmiej się, płacz, biegnij, przeskocz, oslepnij, uśmiechnij się, skrzyw się, kaszlnij. Jeśli słowo jest wieloznaczne, ofiara zareaguje chwilowym zmieszaniem. Możesz wstawić słowo Rozkazu w całe zdanie i jedynie lekko je zaakcentować, aby inni się nie zorientowali.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (stopniem trudności jest Siła Woli ofiary). Więcej sukcesów zmusza podmiot do aktywniejszego działania.

### **\*\* Mesmeryzm**

Mожesz zaimplantować w podświadomości ofiary sugestie. Wymaga to intensywnej koncentracji oraz wydania starannych i precyzyjnych instrukcji, aby ofiara postąpiła właściwie z twoim zamierzeniem. Możesz sprawić, aby Mesmeryzm zadziałał natychmiast lub wyznaczyć wydarzenia, które zaktywizują sugestie.

Musisz utrzymywać kontakt wzrokowy do czasu, aż przekażesz wszystkie polecenia, ale za to przekazywane sugestie mogą być bardzo skomplikowane (rozegraj to, jeśli lubisz). Istotny jest staranny

dobór słów, gdyż ofiara, na ile to możliwe, będzie się starała nieswiadomie przeciwdziałać idei sugestii.

Mozesz wydać komuś zupełnie oczywiste polecenie, jak np. „wejdź po drabinie” czy „udawaj, że jesteś psem”, jednak siła Mesmeryzmu może oddziaływać o wiele dłużej i być o wiele bardziej subtelna. Po przekazaniu inicjalnych sugestii kontakt wzrokowy nie jest już konieczny.

Sugestie nie mogą zmuszać ofiary do działań przeciwnych jej wrodzonemu Usposobieniu. Jednej osobie można zaimplantować tylko jedną sugestie na raz.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Autorytet (stopniem trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa, na ile dobrze przyjęła się sugestie. Mniej niż trzy sukcesy oznaczają, że ofiary nie można zmusić do zrobienia czegokolwiek, co wydaje jej się dziwne. Np. ofiara może uciec, ale raczej na pewno nie będzie udawała kurczaka. Mniej niż pięć sukcesów oznacza, że ofiara zastosuje się do sugestii, o ile nie narazi jej to na niebezpieczeństwo. Np. businessman nie podejmie się walki w pojedynkę, ale wykidajło tak i to z wielkim zapalem. Przy uzyskaniu pięciu sukcesów można zaszczyć prawie każde polecenie.

### \*\*\* Zapomnienie

Dzięki tej mocy możesz krąść, modelować lub usuwać czyjąś pamięć. To skuteczna technika, dzięki której twoje ofiary zapomną, że piły ich krew lub nawet fakt, że cie w ogóle spotkali. Ta moc może wyrzucić wiele zła, jako że pozwala skraść z czyjejs pamięci prawie dowolne wspomnienie. Jednak nie zawsze jest ona całkowicie skuteczna. Przykładowo, ofiara może pamiętać, że ktoś ugryzł ją w szyję, lecz sądzić, iż zrobił to kochanek.

Czasami pamięć powraca po latach, wywołując zmieszanie i przerażenie.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Refleks + Spryt (stopniem trudności jest Siła Woli ofiary) i porównać wynik z poniższym zestawieniem, aby się przekonać, co może zrobić z pamięcią ofiary.

1 sukces	Utrata pamięci trwa jeden dzień
2 sukcesy	Mozna usunąć pamięć, lecz nie można jej zmienić
3 sukcesy	Mozna nieco zmienić pamięć
4 sukcesy	Mozna zmienić pamięć lub usunąć z niej całą scenę
5 sukcesów	Mozna przekonstruować całe okresy życia

### \*\*\*\* Uwarunkowanie

Z upływem czasu możesz Uwarunkować każdego, by potem nie mógł opierać się twojej Dominacji, a zarazem stał się odporniejszy na Dominację innych. Członkowie Rodziny często Uwarunkowują swoich słuzących, aby zapewnić sobie lojalną swię. Proces Uwarunkowywania polega na tym, iż poddawany częstej Dominacji śmiertelnik z każdą kolejną próbą opiera się coraz słabiej.

Uwarunkowanie nie jest czymś, co skutkuje od razu. Należy starannie ćwiczyć umysł ofiary do rodzaju pozadanej kontroli, a to zabiera czas. Pełne Uwarunkowanie zajmuje tygodnie lub nawet miesiące.

Uwarunkowana swię ma bardzo małą wyobraźnię i zwykle wykonuje podane polecenia absolutnie dosłownie. Uwarunkowanie niszczy wolną wolę ofiar, zmieniając je w automaty.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzma + Autorytet (stopniem trudności jest Siła Woli podmiotu). Uwarunkowanie jest złożoną akcją. Narrator w tajemnicy ustala konieczną liczbę sukcesów i sprawdza, ile gracz ich łąbił. Zwykle jest to liczba, określana wartością Samokontroli ofiary, pomnożona 5 do 10 razy. Gracz może zorientować się, czy ofiara została skutecznie Uwarunkowana, jedynie przez sposób rozgrywania sytuacji.

Uwarunkowana ofiara jest tak absolutnie Zdominowana, że do zachowania nad nią pełnej kontroli nie jest już konieczna obecność wampira i kontakt wzrokowy. Ofiara postępuje dokładnie według słów swego pana, jak długo jest w zasięgu jego głosu. Nie trzeba już sprawdzać rzutami, czy polecenia zostały przyjęte, chyba że ofiara w ogóle nie może zobaczyć wampira. Nawet jeśli taki rzut nie powiedzie się, ofiara pewnie nadal będzie wykonywała część danych jej poleceń. Innym wampirom trudniej jest Zdominować taką ofiarę, jako że Uwarunkowanie zwiększa dla nich stopień trudności takich akcji o 2 (maksymalnie do 10).

### \*\*\*\*\* Opetanie

Dzięki tej mocy możesz przejąć całkowitą kontrolę nad umysłem i ciałem wybranej osoby. Wchodząc w umysł innej osoby możesz bardzo precyzyjnie kontrolować jej działania. Ofiara staje się automatem, całkowicie niezdolnym do niezależnych działań. Kiedy kontrolujesz jej umysł, twoje ciało pozostaje nieruchome, jak w letargu.

Nie możesz Opetać innych członków Rodziny. Taka kontrola nad innymi wampirami jest tylko możliwa tylko za pośrednictwem Wieży Krwi.

**System:** Kiedy chcesz kogoś Opetać, bohater musi całkowicie zniszczyć jego Siłę Woli. Zachodzi kontrakcja: ofiara wykonuje rzut na Siłę Woli, natomiast ty wykonujesz rzut na Charyzme + Zastraszenie (ST: 7 dla obojga). Za każdy twój sukces, jakim przewyższasz sumę sukcesów ofiary, traci ona jeden punkt Siły Woli. Zwycięstwo w rzucie odniesione przez ofiarę niewiele jej pomaga, a raczej przedłuża psychiczną walkę, gdyż sukcesy ofiary pozwalają jej jedynie dodać odpowiednią im liczbę kostek do kolejnego rzutu w następnej turze. Jednak jeśli wypadnie ci pech, twoja ofiara stanie się na stałe odporna na wszelkie twoje próby Dominacji.

## HART

Hart określa niezwykłą odporność i żywotność, dzięki czemu znający tę Dyscyplinę członkowie Rodziny stają się bardziej odporni na obrażenia, na które wszystkie wampiry są szczególnie podatne. Wszystkie wampiry mają doskonałą kondycję i mogą zminimalizować zranienia otrzymane z broni palnej i jakiegokolwiek innej. Jednak większość jest bardzo podatna na działanie promieni słonecznych i ognia, które łatwo ich ranią. Wampiry z Dyscypliną Hartu nie tak łatwo poddają się siłom tych żywiołów i są nawet bardziej odporne na „zwykłe” obrażenia.

**System:** Zaletą Hartu jest odporność na promienie słoneczne i ogień. Na każdy punkt wartości tej Dyscypliny, dysponujesz jedną kostką więcej w rzucie na wylizanie z obrażeń otrzymanych od ognia i promieni słonecznych. Hart także wpływa na ogólne zdolności wylizywania się z ran (patrz: rozdział 8).

## ILUZJA

Członkowie Rodziny znający tę Dyscyplinę potrafią się ukryć przed innymi, a nawet w tłumie. Kiedy nie chcą być widziani, inni, a zwłaszcza śmiertelni, rzadko ich zauważają, nawet jeśli stoją bezpośrednio przed nimi. Choć ta Dyscyplina oddziałuje na umysły innych i nie czyni naprawdę niewidzialnym, końcowy efekt jest prawie taki sam - członków Rodziny posługujących się Iluzją po prostu nie można zobaczyć. Jednak urządzenia detekcyjne wciąż mogą ich wykryć.

Dopóki wampir celowo nie zapragnie być widzialnym, pozostaje całkowicie niewidoczny. Wampir, który ma wyższą wartość tej Dyscypliny, może powoli zniknąć innym z oczu po prostu nie myśląc o tym, aby wciąż pozostawać na widoku.

Nadwrażliwość i Iluzja są sobie przeciwstawne. Kiedy bohater wykorzystuje Iluzję wobec członka Rodziny, który przewyższa go wartością Nadwrażliwości, nie będzie mógł się przed nim ukryć, jeśli tamten zechce go zobaczyć. Jednak jeśli to bohater będzie miał wyższą wartość Iluzji, wtedy nawet wampir z Nadwrażliwością zostanie zmylony jego mocą.

Śmiertelni nie potrafią zlokalizować członka Rodziny posługującego się tą Dyscypliną, jednak Narrator może uznać, że osoby dysponujące psychicznymi mocami mogą go bezpośrednio zobaczyć. Ponadto dzieci, a zwłaszcza takie, które cechują się własną, wyjątkową perspektywą postrzegania wszechświata i nie w pełni zaakceptowały rzeczywistość narzucaną przez rodziców, mogą często przejrzeć Iluzję.

### \* **Plaszcz Cienia**

Twoja zdolność ukrywania się nie jest w pełni rozwinięta, dlatego wciąż jeszcze potrzebujesz jakiegoś zasłony, za którą mogłbyś się schować (lub przynajmniej musisz znajdować się w miejscu, które wzrok łatwo omija). Najczęściej taka zasłona są uliczne cienie lub wnęką na drzwi, ale moc zadziała również wtedy, gdy schowasz się za drzewem lub słupem latarni (bez względu na to, jak wąskim), stojącymi na linii wzroku tego, przed kim pragniesz się ukryć.

Kiedy już się ukryjesz, musisz zachować całkowicie bezruchu, a staniesz się niewidoczny. Jeśli się poruszysz, jeśli padnie na ciebie i oświetli cię światło albo obserwator przemieści się tak, że znajdziesz się bezpośrednio na linii jego wzroku, Plaszcz Cienia spadnie i staniesz się na powrót widoczny.

**System:** Nie trzeba wykonywać żadnych rzutów, bowiem ta moc Iluzji działa tylko wtedy, gdy

spełnione są pewne warunki. Jednak osoby o wyższej wartości Nadwrażliwości niż Iluzja Bohatera zobaczą go przez cienie.

### \*\* Niewidoczna Obecność

Twoja moc pozostawania niewidocznym rozwinęła się na tyle, że potrafisz całkowicie zniknąć i być niewidocznym nawet w ruchu.

Jesteś zupełnie ignorowany przez innych do czasu, aż ktoś nie zacznie cię szukać. Ludzie będą cię mijać w taki sposób, aby cię nie dotknąć i nawet będą się tobie usuwać z miejsca. Ich niewiedomość robi niemal wszystko, aby nie dopuścić do świadomości faktu, że ty tam jesteś.

**System:** Zwykle nie wykonuje się żadnych rzutów; jednak jeśli bohater mówi lub dopuszcza się jakiegos agresywnego, fizycznego czynu (np. walka), prawdopodobnieścią na siebie uwagę innych. Narrator może wtedy poprosić o wykonanie rzutu na Refleks + Skradanie się, aby określić, czy bohater nadal pozostaje niewidoczny. Jeśli bohater chce pozostawać niewidoczny i mówić, gracz musi wyrzucić co najmniej trzy sukcesy.

### \*\*\* Maska o Tysiącu Twarzach

Ta potężna moc nie kryje cię przed wzrokiem innych, ale sprawia, że wyglądasz jak ktoś inny. Twój wygląd naprawdę się nie zmienia - po prostu sprawiasz, aby ludzie myśleli, że widzą kogoś innego.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Aktorstwo (ST: 7), aby określić, na ile skuteczna jest moc Maski. Porównaj wynik rzutu z poniższym zestawieniem.

1 sukces	Ludzie wciąż mogą cię rozpoznać na policyjnym pokazie
2 sukcesy	Bohater wygląda jakos inaczej; świadkowie opisują go różnie
3 sukcesy	Bohater uzyskuje pożądaną wygląd
4 sukcesy	Wygląd, sposób poruszania się i zachowania są zupełnie inne
5 sukcesów	Bohater może nawet wyglądać, jak osoba przeciwnej płci

### \*\*\*\* Zniknięcie ze świadomości

Twoja moc rozwinęła się do tego stopnia, że możesz nagle zniknąć z widoku. Nawet jeśli stoisz twarzą w twarz ze śmiertelnym, możesz wykorzystać tę moc i po prostu zniknąć. Świadkowie takiego aktu zniknięcia, zwłaszcza śmiertelni, zwykle na tuteż zastygają w osłupieniu. Zareaguje co najwyżej jedna osoba z większej grupy (jak na pożar w miejscu, gdzie zniknales), ale to wyjątek. Ponadto śmiertelni o słabszej woli mogą w ogóle zapomnieć, że cię kiedykolwiek widzieli.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzma + Skradanie się (stopniem trudności jest Refleks + Czujność świadków). Jeśli gracz uzyska więcej niż trzy sukcesy, całkowicie zniknie z widoku. Jeśli uzyska więcej sukcesów, niż Siła Woli świadka, całkowicie zapomni on o istnieniu bohatera; jednak bohater musi się natychmiast oddalić, w przeciwnym razie świadek przypomni go sobie.

### \*\*\*\*\* Płaszcz Gromady

Ta niewiarygodna moc pozwala ci rozciągnąć dowolną z twoich mocy Iluzji na wszystkich znajdujących się obok ciebie. Nie tylko ty się ukryjesz, ale wraz z tobą każdy, kogo także pragniesz ukryć.

Jeśli jeden z bohaterów narazi się na wykrycie, wówczas twoja moc przestanie go chronić, choć będzie działać na resztę. Jednak jeśli to ty zdradzisz swoją pozycję, Płaszcz opadnie zupełnie i wszyscy staną się widoczni.

**System:** Bohater może ukryć pod Płaszczem jedną dodatkową osobę na każdy punkt wartości Skradania się, jaką posiada. Spójrz na poszczególne moce powyżej i sprawdź, jakie rzuty należy wykonać, aby określić skuteczność wybranej mocy. Wykonuje się jeden rzut dla wszystkich; pozostali bohaterowie nie wykonują oddzielnych rzutów.

### POTENCJA

Ta Dyscyplina określa niesamowitą siłę, jaką może wyróżniać się wampir. Ta dodatkowa moc fizyczna pozwala dokonywać wielkich czynów, daleko wykraczających poza to, czego mogłoby dokonać zwykły śmiertelnik. Potencja pozwala wampirom wykonywać skoki na wielkie odległości, podnosić większe ciężary i zadawać silniejsze ciosy, niosące większe obrażenia.

**System:** Dyscyplina Potencji zapewnia automatyczne sukcesy niemal we wszystkich rzutach na Sile - jeden automatyczny sukces za każdy punkt wartości. Tak więc, większość rzutów bohatera na Sile kończy się automatycznym powodzeniem, w ogóle bez konieczności ich wykonywania. W boju i walce wręcz te automatyczne sukcesy odnoszą się także do rzutów na zadawane obrażenia.

## PREZENCJA

Wampir z Dyscypliną Prezencji jest wyjątkowo atrakcyjny i pociągający. Ludzie pragną przebywać w towarzystwie takiego wampira, być oświetleni blaskiem, który od niego bije. Nie musi on przy tym specjalnie się o to starać, bowiem Prezencja jest naturalnym aspektem jego osobowości. Prezencja, jeśli jest wykorzystywana z subtelnością, stanowi potężną Dyscyplinę.

Dyscyplina Prezencji daje władzę nad emocjami ludzi, nie ich opiniami, ani rozsądkiem. Prezencja nie służy rozkazywaniu; jej efekt jest całkowicie pozawerbalny.

Prezencja sprawia, że inne osoby odbierają wampira inaczej i reagują na niego w określony sposób, lecz nie jest to bezpośrednim oddziaływaniem na umysł, co stanowi domenę Dominacji. W odróżnieniu od Dominacji, Prezencja działa jednocześnie na wiele osób i nie wymaga kontaktu wzrokowego. Wampir musi być jedynie widoczny, aby osoby, na które pragnie wpłynąć, mogły zobaczyć jego twarz.

Osoby poddane działaniu Prezencji mogą poświęcić punkty Sily Woli, aby moc na jedną turę oprzeć się jej efektom, podobnie jak w wypadku Dominacji. W ciągu tej tury osoby te mogą po prostu się odwrócić i dzięki temu uniknąć stałych efektów. Członkowie Rodziny zwykle o tym wiedzą, lecz śmiertelnie rzadko.

### \* Zachwyć

Kiedy posługujesz się tą mocą, wszyscy znajdujący się w pobliżu ciebie darzą cię głębokim zainteresowaniem. Zrobią niemal wszystko, aby znaleźć się blisko ciebie, jakkolwiek ta ich fascynacja nie zaslepi ich na tyle, by narazili się na niebezpieczeństwo. Efekt Zachwytu utrzymuje się dopóki poddane jego działaniu osoby znajdują się w twojej obecności; jednak kiedy ujrzą cię następnym razem, prawdopodobnie znów rozbudzą ich uczucia względem siebie.

Precyzyjne posługiwanie się Zachwytem daje ci fenomenalną moc masowej komunikacji. Prezencja wpływa na ludzi oddziałując na ich emocje, więc naprawdę bez znaczenia jest to, co do nich mówisz, jednak dzięki tej Dyscyplinie łatwo możesz ich przekonać do pewnych kierunków działań lub szlachetności swojego celu.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzme + Aktorstwo (ST: 7). Poddane wpływowi osoby mogą zużyć punkt Sily Woli, aby przełamać efekt, jednak muszą to robić co kilka minut i tak długo, dopóki pozostają w pobliżu bohatera. Jednak gdy ktoś zużyje liczbę punktów Sily Woli równą liczbie sukcesów bohatera, Zachwyć całkowicie przestanie na niego działać i stanie się on odporny na wpływ bohatera już do końca sceny.

Liczba sukcesów określa też, ile osób objętych jest wpływem Zachwytu:

1 sukces	jedna osoba
2 sukcesy	dwie osoby
3 sukcesy	sześć osób
4 sukcesy	20 osób
5 sukcesów	wszystkie osoby w pobliżu wampira (np. całe audytorium)

### \*\* Straszliwe Spojrzenie

Wampir ukazujący w całej swej okazałości wampirza potęgę może wzbudzić wśród śmiertelnych wielkie przerażenie i wstret. Zwykle wystarczy tylko obnażyć kły i pazury, głośno przy tym sycząc. Stosuje to większość wampirów, lecz ty jesteś w tym wyjątkowo biegły i potrafisz doprowadzić śmiertelnych do szalenstwa ze strachu, wymusić strachem posłuszeństwo lub spowodować, by z wrzaskiem uciekli. Zastraszone osoby tak boją się twojego wyglądu, że robią wszystko, aby tylko uniknąć twego gniewu.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzme + Zastraszanie (stopniem trudności jest Refleks ofiary +3). Jeden sukces wystarczy, by ofiara się przestraszyła, a trzy lub więcej - by uciekła ze strachu. Ponadto każdy sukces redukuje o 1 kostkę Sumy ofiary, zmniejszając w ten sposób liczbę kostek, którymi

ofiara dysponowałaby w następnej turze.

Taki rzut wykonuje się tylko raz w turze, choć można go powtarzać w kolejnych turach - wykonując akcje złożoną, by zbierać liczbe sukcesów konieczną do całkowitego zawładnięcia ofiara. Ostatecznie ofiara może stracić wszystkie kostki ze swojej Sumy i być niezdolna do podjęcia żadnej akcji, poza skuleniem się na ziemi i płaczem. Niepowodzenie oznacza, że próba przestraszenia zawiodła - wszystkie zbierane sukcesy przepadają, ofiara może działać normalnie, a gracz musi zaczynać próbe od początku, w następnej turze. Pech oznacza, że ofiara nie uległa wrażeniu bohatera i do końca opowieści będzie odporna na wszelki wpływ jego Prezencji.

### \*\*\* Zauroczenie

Zauroczenie służy przekonaniu kogoś do tego, aby ci służył. Ofiara tej mocy jest Zauroczona twoja osoba i będzie na twoje usługi. Jednak w odróżnieniu od Opetania - mocy Dominacji, Zauroczona osoba zachowuje swobodę działania i myśli. To zarazem dobrze i źle.

Ofiara przypuszczalnie jest zadowolona, mogąc przebywać w pobliżu ciebie i zwykle rzadko przypomina sobie okrucieństwo władzy, jaką ma nad nim wampir. Nie można jednak przewidzieć, jak Zauroczona osoba będzie się starała zadowolic wampira. Ze względu na swoją wolną wolę Zauroczona osoba nie może być uważana za członka Swity.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Aparycje + Empatie, aby Zauroczyć wybraną osobę (stopniem trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa, jak długo ofiara pozostanie Zauroczona. Nie ma sposobu przedłużenia okresu Zauroczenia; w istocie, kiedy czas minie, ofiara raczej nie będzie dobrze wspominała wampira.

1 sukces	jedna godzina
2 sukcesy	jeden dzień
3 sukcesy	jeden tydzień
4 sukcesy	jeden miesiąc
5 sukcesów	jeden rok

### \*\*\*\* Wezwanie

Dzięki tej mocy możesz wezwać do siebie wybraną osobę, nawet z bardzo daleka, a ona przybędzie, wedle twojego życzenia. Wezwana osoba może nawet nie zdawać sobie sprawy, dlaczego przemierza pokój w kierunku okrytego płaszczem nieznajomego, ale całkowicie ulega ona mocy potężnej aury wampira.

Wampiry znane są z tego, że potrafią Wezwać jakąś osobę, dosłownie zawracając ją w polowie drogi, z innej części świata; to prawda - osoba ta posłuży się najbardziej bezpośrednim środkiem transportu, aby jak najszybciej przybyć do swego pana. Możesz Wezwać tylko te osoby, które aktualnie widzisz lub które wcześniej spotkałeś. Wezwana osoba dokładnie wie, gdzie ci szukać i przybywa bez zwłoki. Jeśli Wezwiesz kogoś z Nowego Jorku do Chicago, a w międzyczasie udasz się do Seattle, Wezwany zmieni trasę i dotrze do Seattle.

Czas, jaki zajmie Wezwanej osobie dotarcie na miejsce, może być różny, jednak zawsze posłuży się ona najszybszą dostępną sobie metodą podróży. Różne sprawy, jak pieniądze, opóźniają ten czas, ale jeśli Wezwana osoba nie będzie miała pieniędzy na bilet lotniczy, pojedzie nawet autostopem. Wezwanie należy codziennie powtarzać, jeśli czas dotarcia trwa dłużej niż dzień - Wezwanie działa 24 godziny.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Charyzme + Spryt. Zwykle stopień trudności Wezwania wynosi 5, ale jeśli Wzywany jest osobą nieznajomą, stopień trudności zwiększa się do 7. Jeśli wampir w przeszłości skutecznie posłużył się na tej osobie Dyscyplina Prezencji, wówczas stopień trudności wynosi tylko 4, jednak jeśli osoba ta oparła się wcześniej Prezencji wampira - wynosi 8. Liczba sukcesów określa reakcję Wzywanej osoby:

1 sukces	Wzywany przybywa, ale wolno i z wahaniem.
2 sukcesy	Wzywany przybywa wbrew woli, łatwo zrażając się trudnościami.
3 sukcesy	Wzywany przybywa z rozsądną szybkością.
4 sukcesy	Wzywany przybywa pośpiesznie, pokonując wszelkie trudności.
5 sukcesów	Wzywany dosłownie pedzi, robiąc wszystko, aby cie dopaść.

#### \*\*\*\* Majestat

Otocza cie aura szacunku i strachu. Dopoki smiertelni lub nawet czlonkowie Rodziny nie przestana zywic uczuc wzgledem ciebie, prawdopodobnie beda traktowac cie z respektem, nieswiadomie. W istocie, sam twój widok sprawia, ze szczeki opadaja w zachwycie i nawet najodwazniejsi sie ciebie lekaja. Po prostu wydajesz sie tak potezny, ze nikomu nawet przez mysl nie przejdzie, by stanac ci na drodze czy rzucic wyzwanie. Nikt cie nie zaatakujecie ani tez w zaden sposob nie skrzywdzi tak dlugo, dopoki efekt Majestatu pozostaje nieodparty.

**System:** Osoby poddane dzialaniu Majestatu musza wykonac rzut na Odwage (stopniem trudnosci jest Charyzma + Zastraszanie bohatera), kiedy chca zachowac sie wobec wampira niegrzecznie, razaco czy nawet nieusluznie. Osoba, ktorej nie powiedzie sie rzut, odczuwa wobec wampira swa niewiarygodna niklosc. Czlonkowie Rodziny, jesli rzut im sie nie powiedzie, moga zuzyc punkt Sily Woli, aby przelamac w sobie to uczucie.

#### ZMIANA

Ta Dyscyplina pozwala wampirom zmieniac w cos nieludzkiego ksztalt calego swojego ciala lub tylko jego czesci. Dzieki temu wampirom moga wyrosnac pazury, moga sie zmienic w nietoperza, zapasc pod ziemie lub przemienic w mgle.

Kiedy wampir jest zmieniony, moze poslugiwac sie wiekszoscia pozostalych Dyscyplin. Tak wiec, czlonkiem Rodziny w zwierzeczej postaci wciaz moze widziec aury i komunikowac sie ze zwierzetami. Tylko kiedy wampir przyjmie forme mgly, ma pewne ograniczenia, np. nie moze nawiazac kontaktu wzrokowego, a wiec poslugiwac sie Dominacja. Ubranie bohatera i jego rzeczy osobiste zmieniaja sie wraz z nim, jednak wieksze trzymane przedmioty nie.

Zadna transformacja nie jest mozliwa, kiedy serce wampira zostanie przebite kolkiem. Niektorzy podejrzewaja, ze jest to mozliwe przy znajomosci wyzszych mocy tej zdolnosci, ale nigdy nie zostalo to potwierdzone.

#### \* Krwawy Blysk

Doskonale widzisz w zwyklej ciemnosci. Masz nawet mozliwosc ograniczonego widzenia w absolutnej ciemnosci (np. w podziemnej jaskini, gdzie nie dochodzi swiatlo), co stanowi fakt, ktory zadziwia uczone glowy Rodziny. Kiedy poslugujesz sie ta moca, twoje oczy swieca dziwna czerwienia.

**System:** Zadne rzuty nie sa potrzebne, lecz przemiana trwa cala ture.

#### \*\* Wilcze Pazury

Mozesz sprawic, by z kazdego palca wyrosly ci dlugie na 3 cm pazury. Te pazury moga okazac sie swietna bronia i mozesz sie nimi wielokrotnie atakowac. Rany zadane tymi pazurami sa wyjatkowo paskudne i na tyle powazne, ze nie mozna ich normalnie wyleczyc przez zuzycie Punktow Krwi.

**System:** Zadne rzuty nie sa potrzebne; przemiana zachodzi automatycznie i zajmuje jedynie jedna ture. Jednak ta przemiana kosztuje kazdorazowo 1 Punkt Krwi.

#### \*\*\* Wtopienie sie w Ziemie

Jest to jedna z najwyzej cenionych mocy, jakie wampiry moga posiadac. Wtopienie sie w Ziemie ocalilo zycie niezliczonej rzeszy wampirow. Ta moc sprawia, ze ziemia staje sie czescia ciebie i mozesz sie w nia zapasc. Swiadkowie tego aktu widza to tak, jakbys po prostu zapadl sie pod ziemie.

Mozesz Wtopic sie tylko w ziemie. Absolutnie niemozliwe jest Wtopienie, kiedy ziemie zakrywa jakas inna substancja. Przykladowo, nawet jesli dzieli cie od ziemie cienka warstwa linoleum, calkowicie uniemozliwia ono posluzenie sie ta moca.

Wtopienie sie w Ziemie stanowi na otwartej przestrzeni doskonaly sposob na ukrycie sie. Ziemia uniemozliwia dostep promieniom slonecznym i pozwala przespac cale wieki. Wiele starozytnych wampirow posluguje sie Wtopieniem, aby bezpiecznie odpoczywac i dzieki temu zyskiwac sile i moc. Niektorzy szepca, ze tysiace Starozytnych spi w ziemie, czekajac przebudzenia w noc Gehenny.

**System:** Zadne rzuty nie sa potrzebne; przemiana jest automatyczna i kosztuje 1 Punkt Krwi.

#### \*\*\*\* Cien Bestii

Dzięki tej mocy możesz przemienić się w wilka lub nietoperza. Kiedy znajdujesz się w którejś z tych postaci, zyskujesz wszelkie wynikające z tego korzyści, jak np. rozwinięte zmysły wilka czy zdolność latania nietoperza.

**System:** Żadne rzuty nie są potrzebne, ale przemiana wymaga zużycia jednego Punktu Krwi. Pełna transformacja zajmuje trzy tury (choć Narrator może zezwolić na przemianę w ciągu jednej tury za 3 Punkty Krwi).

#### \*\*\*\*\* Forma Mgły

Posiadasz wampiryczną moc legendarnej przemiany w mgłę. Kiedy się nią posłużysz, cała twoja osoba wydaje się wolno rozwiewać.

Forma mgły ma wiele zalet. Możesz lotnie przemieszczać w dowolnym kierunku z prędkością marszu, fizyczne ataki nie mogą ci zaszkodzić i z łatwością przeciskasz się przez najmniejsze otwory. Ponadto promienie słoneczne razią cię z mniejszą siłą - otrzymujesz obrażenia mniejsze o jedną kostkę.

W przeciwieństwie do powszechnej opinii, wampiry pod postacią mgły nie są szczególnie podatne na silne wiatry. Wiatr, nawet wiejący z siłą huraganu, nie może rozwiać mgły. Jednak silny wiatr może zwiewać mgłę, podobnie jak sypiący inne przedmioty. Przy określeniu, jak silnemu wiatrowi możesz się oprzeć, bierze się pod uwagę tylko twoja Potencja.

**System:** Żadne rzuty nie są potrzebne; transformacja wymaga zużycia tylko jednego Punktu Krwi. Pełna transformacja trwa trzy tury (choć Narrator może zezwolić na przemianę w ciągu jednej tury za 3 Punkty Krwi).

### THAUMATURGIA

Tylko nieliczni członkowie Rodziny potrafią praktykować wymagającą Dyscyplinę Thaumaturgii. Jest to praktyka czarnej magii i w dużej mierze jest domeną klanu Tremere, który ją stworzył i zazdrośnie strzeże jej sekretów.

Ten rodzaj magii wywodzi się bezpośrednio z teorii i praktyk Zakonu Hermesa, średniowiecznego zakonu magów. Tylko nieliczni ludzie wiedzą cokolwiek o tej magii krwi. Tremereanie w ciągu wielu wieków rozwinieli tę sztukę, aby w pełni wykorzystywać wampirza moc. Większość śmiertelnych czarodziejów gardzi tremereńską Thaumaturgią, a zarazem boi się jej.

Thaumaturgia pozwala też odprawiać różne rytuały oraz wybrać którąś z kilku Drog: Pokusy, Płomieni, Ścieżki Umysłu czy Władzy nad Pogodą. Ich opis znajduje się zaraz po właściwych mocach magii krwi.

#### \* Smak Krwi

Masz wiele prostych, percepcyjnych zdolności związanych z krwią. Potrafisz ocenić, ile krwi nosi ciało wampira lub śmiertelnika, powiedzieć, kiedy wampir ostatnio się posiłkował i określić przybliżone pokolenie członków Rodziny.

Wystarczy ze dotkniesz krwi, a dowiesz się o niej wszystkiego.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Percepcję + Okultyzm (ST: 7). Liczba sukcesów określa trafność i liczbę uzyskanych informacji.

#### \*\* Krwawa Furia

Przez sam dotyk możesz zmusić innego członka Rodziny, aby posłużył się mocą swej krwi, niezależnie od jego woli. Dotknięty wampir może nagle zauważyć u siebie gwałtowny wzrost Siły, nie znając tego przyczyny. Ponadto rośnie podniecenie dotkniętego wampira, więc do końca sceny stopień trudności wszystkich testów Szalu wzrasta dla niego o 1.

**System:** Gracz musi wykonać rzut na Zreźniczość + Spryt; stopień trudności wyznacza Siła Woli ofiary. Każdy sukces zmusza ofiarę do natychmiastowego zużycia Punktu Krwi zgodnie z życzeniem Thaumaturgika.

#### \*\*\* Potencja Krwi

Potrafisz kontrolować własną krew, sprawiając że na krótki czas wzrasta jej moc i obniża się w ten sposób twoje pokolenie.

**System:** Wykonaj rzut na Oddziaływanie + Sztukę przetrwania (ST: 8); sukcesy wyznaczają

zarówno liczbe pokolen, o jaka zmniejszylo sie prawdziwe pokolenie wampira, jak i czas dzialania mocy, liczony w godzinach.

#### \*\*\*\* **Kradziez Vitae**

Potrafisz mistycznie na odleglosc przenosic krew do swojego organizmu, a nawet spijac krew z Zasobu Krwi innych stworzen, zyskujac Punkty Krwi.

**System:** Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + Medycyne; stopien trudnosci wynosi 6, jesli krew jest stacjonarna (np. bank krwi), lub rowna sie Sile Woli zaatakowanej ta moca ofiary. Liczba sukcesow okresla, ile Punktow Krwi zostalo przeniesionych. Kradziona krew musi znajdowac sie w zasiegu 15 metrow i byc w polu widzenia, a wiec atakujacy robi to jawnie.

#### \*\*\*\*\* **Kociol Krwi**

Potrafisz oddzialywac na krew innych. Dotykajac kogos, mozesz zagotowac jego krew. Ofiara doznaje straszliwych obrazow i traci wiekszosc krwi. Teoretycznie oznacza to smierc kazdego smiertelnika, na którym zastosowales te moc, a także powoduje wielkie obrażenia u wampirów.

**System:** Gracz musi wykonac test Sily Woli, stopien trudnosci wyznacza liczba Punktow Krwi +4 (maksymalnie 10) wampira, ktorego krew pragniesz zagotowac. Ofiara doznaje także obrazow - 1 stopien na kazdy punkt zagotowanej krwi.

### **RYTUALY**

Rytualy sa poteznymi czarami, ktore wymagaja niezwykle drobiazgowego wykonania, w bardzo specyficznym okolicznosciach i zgodnie z wlasciwa procedura. Wszyscy czlonkowie Rodziny, ktorzy znaja Thaumaturgie, potrafia tez odprawiac rytualy. Adept musi nie tylko znac podstawowe zalozenia magii krwi, ale także wykazac sie znajomoscia magicznych formul koniecznych do odprawiania rytualow.

Kazdy rytual w Wampirze ma swoja moc, wyznaczana wartoscia od 1 do 5 (lub wiecej). Umiejtnosc odprawienia danego rytualu zalezy od wartosci Thaumaturgii bohatera, ktora powinna byc co najmniej rowna Stopniowi Mocy tego rytualu. Rytualy odprawia sie w ciagu 5 minut na kazdy Stopien Mocy.

Czasami formuła rytualu wymaga pewnych materialnych komponentow. Moga to byc pióra, drzazgi, błoto, ziola, oko kijanki czy zabie języki. W wielu rytualach uzywa sie krwi. Majac 1 punkt wartosci Thaumaturgii, wampir automatycznie potrafi odprawiac jeden rytual I Stopnia Mocy. Jesli bohater chce poznac nowe rytualy musi znalezc sobie nauczyciela (lub zwoj), ktory nauczy go wlasciwych procedur i inkantacji. Nauka poprawnego odprawiania rytualu moze zajac do kilku dni (I Stopien Mocy) lub trwac wiele lat (V Stopien Mocy). Poniżej podalismy przykladowe rytualy I Stopnia Mocy. Jesli chcesz włączyc do swojej sagi silniejsze rytualy, musisz je wymyslic sam.

#### **Ochrona Poswieconego Schronienia**

Ten jednogodzinny rytual sprawia, ze nawet jeden promien sloneczny nie wpadnie przez okna w promieniu 7 metrow od miejsca jego odprawienia. Swiatlo sloneczne po prostu odbija sie od okien. Moc rytualu utrzymuje sie tak dlugo, dopoki wampir, ktory go odprawil, pozostaje w zasiegu jego efektu. Odprawiajacy rytual wampir musi kropla wlasnej krwi naznaczyc kazde okno w zasiegu efektu rytualu. Zuzywa w ten sposob co najmniej 1 Punkt Krwi.

#### **Przebudzenie z Poranna (Wieczorna) Werwa**

Ten polgodzinny rytual nalezy odprawic tuż przed tym, kiedy wampir przygotowuje sie do snu. Rytual wymaga zachowania calkowitego skupienia. Jesli cos zakloci wampirowi koncentracje lub wykona on po zakonczeniu rytualu, przed snem jakas czynnosc, magia rytualu stanie sie nieskuteczna. Rytual trwa caly dzien i pozwala wampirowi natychmiast przebudzic sie w razie jakiegokolwiek niebezpieczenstwa. W ciagu dwoch pierwszych tur akcji zostaje zniesiona zasada ograniczenia Sumy, wynikajaca z Czlowieczentwa. Choc po tym czasie nalezy sie do niej zastosowac, to jednak bohater bez wzgledu na swoje Czlowieczentwo i warunki pozostanie przebudzony tak dlugo, aby (oby!) zlikwidowac zagrozenie. Podczas odprawiania rytualu nalezy spalic kilka ptasich pior, a popiol rozrzucic wokol miejsca snu.

### **Nawiązanie Kontaktu z Ojcem**

Ten bardzo praktyczny rytuał odprawia się w ciągu pięciu minut. Po jego zakończeniu wampir może nawiązać telepatyczny kontakt ze swoim ojcem, niezależnie od dzielącej ich odległości. W ciągu wielu lat udoskonalono rytuał tak, by pozwalał porozumiewać się z każdym członkiem Rodziny, związanym z odprawiającym Wieżą Krwi, a nawet z każdym, kto napił się jego krwi przed ostatnim zachodem słońca. Komunikacja jest obustronna, ale w odróżnieniu od telepatycznej mocy Nadwrażliwości, rytuał nie pozwala sondować umysłu. Wampir odprawiający rytuał musi mieć przy sobie przedmiot, który wcześniej należał do jego ojca.

### **Unikniecie Kolkowego Fatum**

Ten rytuał odprawia się godzinie. Odprawiający go wampir musi znajdować się w zamkniętym „drewnianym kregu”. Krag tworzą wszelkie drewniane przedmioty, nawet meble czy boazeria, jednak krag musi być zamknięty. Dzięki temu aż do następnego zachodu słońca wampir nie musi się już lekać, że jego serce zostanie przebite kolkami. Magia rytuału sprawia, że przy pierwszej próbie przebicia serca wampira kolkami, każdy drewniany kolek natychmiast się rozsypie. Należy zauważyć, że moc rytuału uaktywnia dopiero sama próba, więc gdy ktoś będzie jedynie trzymał kolek nad sercem wampira, drewno nie rozpadnie się. Na zakończenie rytuału wampir powinien umieścić w swoich ustach drewniana drzazga (jeśli drzazga zostanie wyjęta, rytuał traci moc).

### **Diabelski Dotyk**

Mocą tego rytuału wampir może przekląć śmiertelnika, sprawiając, by wszyscy, którzy nie są z nim blisko związani emocjonalnie, odczuwali wobec niego wyraźną niechęć. Ludzie będą go tak nienawidzić, że zrobią wszystko, aby tylko uprzykrzyć mu życie. Efekt rytuału trwa tylko jedna noc, znikając wraz z pierwszymi blaskami dnia. Ofiara musi być obecna podczas rytuału, a odprawiający go wampir musi podrzucić jej grosik (lub dowolną, własną monetę), przykładowo wsuwając go do kieszeni jej ubrania.

### **Drogi**

Inne moce zyskiwane wskutek długotrwałych studiów sztuki Thaumaturgii zwykle wychodzą z jednej z trzech Drog - Pokusy Plomieni, Ścieżki Umysłu lub Władzy nad Pogodą. Tych Drog nie można wybrać podczas kreacji bohatera, dopiero w trakcie sagi bohater musi znaleźć sobie nauczyciela lub zdobyć wiedzę z tekstów źródłowych. Poza tym, jeśli gracz chce poznać te Drogi i się w nich rozwijać, musi „zapłacić” punktami doświadczenia; koszt podany jest w rozdziale 8.

Stosując którąś z tych szczególnych mocy, trzeba za każdym razem poświęcić Punkt Krwi i wykonać test Sily Woli względem stopnia trudności równy Stopniowi Mocy +3. Niepowodzenie w rzucie oznacza, że magia zawiodła, ale nie następuje utrata punktu Sily Woli, co ma miejsce w wypadku pecha.

### **Pokusa Plomieni**

Dzięki tej mocy bohater potrafi stworzyć płomień. Niski Stopień Mocy pozwala tworzyć tylko niewielkie ognie, jednak wampiry biegłe w Thaumaturgii potrafią rozpałać dużo większe i o wiele głośniejsze. Bohater może stworzyć ogień gdziekolwiek w zasięgu wzroku, ale musi wykonać udany rzut na Percepcję + Czujność, aby umieścić go we właściwym miejscu. Rzut nie jest potrzebny, jeśli źródłem płomienia ma być własne ciało. Stwarzane przez te Drogi płomienie są nienaturalne i nie mogą niczego spalić, przynajmniej dopóki wampir do tego nie dopuszcza. Tak więc „płonąca dłoń” nie spali ręki wampira, ani nawet go nie zrani - będzie jedynie źródłem światła. Jeśli Thaumaturgik podpali w ten sposób własne ciało, ogień wcale nie sparzy tych, którzy go dotykają.

1 sukces	Świeczka
2 sukcesy	Płonąca dłoń
3 sukcesy	Małe ognisko
4 sukcesy	Duże ognisko
5 sukcesów	Pozar

### **Ścieżka Umysłu**

Ta Droga pozwala wampirowi silą umysłu przemieszczać przedmioty. Może je podnosić, przesuwac, obracać w kołko itp. Jeśli wampir stosuje tę moc na żywych istotach, mogą się one próbować mu oprzeć; wampir i ofiara staczą z sobą pojedynek Siły Woli (kontrakcja). Przedmioty nie mogą poruszać się szybciej niż sam wampir, dlatego nie można nimi „rzucić” ze zbyt wielką wprawą. Jednak można nimi manipulować tak, jakby były trzymane w dłoniach wampira - siekiera można rąbać drzewo albo i ludzi, można strzelać z broni itp. - zakładając, że wampir ma wystarczającą moc, by podnieść dany przedmiot.

Wiele zależy od ciężaru poruszanego telekinetycznie przedmiotu - wampir musi mieć dostateczną wartość tej Drogi, aby w ogóle próbować poruszyć cięższe przedmioty. W wypadku wartości 3, wampir potrafi lewitować, niezależnie od swej wagi. W innym razie mają zastosowanie poniższe ograniczenia wagi.

1 sukces	poł kilograma
2 sukcesy	10 kg
3 sukcesy	100 kg
4 sukcesy	250 kg
5 sukcesów	poł tony

### **Władza nad Pogoda**

Obranie tej Drogi oznacza umiejętność wpływania na pogodę. Stopień trudności dla tej magii zależy od aktualnej pogody. Bardzo trudno (ST: 9) jest sciągnąć piorun przy słonecznej pogodzie, ale łatwo wywołać mgłę w Londynie (ST: 3).

Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Sztukę przetrwania. Liczba sukcesów determinuje siłę nowej zmiany środowiskowej i stopień obrażeń odnoszonych od uderzenia pioruna.

1 sukces	Mgła
2 sukcesy	Deszcz
3 sukcesy	Wiatr
4 sukcesy	Burza
5 sukcesów	Piorun (rzuc na obrażenia 10 kostkami, stopień trudności trafienia jest adekwatny do zasięgu strzału)

## **CECHY POZYCJI**

*Tak dawno się stałem tym, kim teraz jestem.  
Schwytało mnie życie, jak bezbronna owca.  
Teraz już nigdy nie pokaze twarzy w południe  
Możesz mnie ujrzeć tylko przy blasku księżyca.  
Pod rondem kapelusza skrywam wzrok bestii  
Mam twarz grzesznika, ale rece księdza mam.  
- Sting, „Moon over Bourbon Street”*

Te Cechy opisują szczególne przywileje twojego bohatera. Musisz się jednak zastanowić, dlaczego i w jaki sposób zdobyłeś każdą z twoich Cech Pozycji. Skąd wzięłaś swoje Środki? Jakiego masz Znajomości? Skąd biorą się wszystkie twoje Wpływy? Nadaj sens Cechom twojej Pozycji i dopasuj je do roli twojego bohatera.

W trakcie gry będziesz wykonywał testy Cech Pozycji, aby uzyskać informacje, środki czy przysługi. Często będziesz je przy tym łączył z jakimś Atrybutem, np. wykonasz rzut na Charyzma + Wpływy, chcąc skłonić policję, by się odcepila, czy na Refleks + Środki, chcąc skłonić rodziców, by wypisali ci ten ostatni czek - jako pożyczkę, oczywiście.

### **Sprzymierency**

Twoimi Sprzymierzencami są śmiertelni, którzy pomagają ci i wspierają - mogą należeć do twojej rodziny lub być przyjaciółmi albo nawet stanowić organizację, z którą sympatyzujesz. Sprzymierency

zyja własnym życiem, więc nie są na każde twoje zawołanie, ale często mają Wpływy w towarzystwie oraz dostęp do Znajomości i Środków. Sprzymierzeniec jest jedynie smiertelnikiem, z którym się przyznasz i który chroni cię i pomaga z przyjaźni czy dla własnego interesu.

Na każdy punkt wartości tej Cechy, masz jednego Sprzymierzeńca. Jest on osobą wpływową w mieście, w którym mieszka. Sprzymierzeniec może być sierżantem policji, radcą burmistrza czy nawet (jeśli masz wartość 4 lub 5) samym burmistrzem.

Sprzymierzeńcy są z zasady bardzo uczciwi i lojalni. Jednak utrzymywanie przyjaźni zabiera czas i energię, bowiem przyjaciele w zamian również oczekują od bohatera pomocy, kiedy zajdzie taka potrzeba. Choć pewnie nie wiedzą, że jesteś wampirem, mogą znać niektóre z twoich mocy i czasem prosić cię o przysługę. To dobry sposób na rozpoczęcie opowieści.

- \* Jeden Sprzymierzeniec, o umiarkowanym wpływie i władzy
- \*\* 2 Sprzymierzeńców, obaj o umiarkowanej władzy
- \*\*\* 3 Sprzymierzeńców, jeden z nich całkiem wpływowy
- \*\*\*\* 4 Sprzymierzeńców, jeden z nich bardzo wpływowy
- \*\*\*\*\* 5 Sprzymierzeńców, jeden z nich wyjątkowo wpływowy

## Znajomości

Znasz ludzi z wielu różnych okresów swojego życia, a oni wszyscy razem stanowią prawdziwy bank informacji i pomocy, które pewnego dnia mogą okazać się tobie bardzo przydatne.

Twoje Znajomości to nie tylko ludzie, którymi manipulujesz lub którym płacisz za informacje, ale także przyjaciele, na których naprawdę możesz polegać (Blizsze Znajomości) i oczekiwać sprawdzonych wiadomości (w ich dziedzinie). Powinieneś w trakcie sagi albo i wcześniej opisać swoje Blizsze Znajomości jako pełnych bohaterów. Masz także pewną liczbę Dalszych Znajomości, rozproszonych po całym mieście. Kiedy pragniesz skontaktować się z osobą z Dalszej Znajomości, wykonaj rzut na Znajomości względem stopienia trudności równego 7. Liczba sukcesów określa liczbę takich osób, z którymi udało ci się skontaktować; oczywiście będziesz musiał je przekupić lub inaczej przekonać do udzielenia potrzebnych ci informacji.

- \* Jedna Blizsza Znajomość
- \*\* Dwie Blizsze Znajomości
- \*\*\* Trzy Blizsze Znajomości
- \*\*\*\* Cztery Blizsze Znajomości
- \*\*\*\*\* Pięć Blizszych Znajomości

## Slawa

Cieszysz się wśród śmiertelnych powszechną sławą, przypuszczalnie jako gwiazda filmowa czy jako pisarz. Daje ci szereg przywilejów, kiedy poruszasz się wśród śmiertelnych, ale zarazem ściągają na cię trochę za dużą uwagę. Sława może nieść korzyści z zainteresowania mass mediów, dając ci szansę oddziaływania na światopogląd ludzi.

Czasem Sława wydaje się sprawiać więcej kłopotów, niż jest tego warta, zwłaszcza w sytuacjach, gdy pragniesz pozostać incognito, a wszyscy cię rozpoznają. Jednak otwiera też nowe możliwości, jak wolny wstęp do klubów, udział w przyjęciach i spotkaniach, które w innym razie byłyby dla ciebie zamknięte. Twoim przeciwnikom trudniej jest się cię pozbyć, jako że nie możesz po prostu „zniknąć”. Czasami Sława łączy się w rzutach z Oddziaływaniem („Sprawdź, czy udało ci się przekonać portiera, by cię wpuszczał - ST: 8”), ale dużo częściej stanowi po prostu miarę twojego rozgłosu.

Każdy punkt wartości Sławy zmniejsza o 1 stopień trudności dla testów polowania w gestach zaludnionych obszarach (ludzie zwykle tłoczą się wokół ciebie).

- \* Jesteś znany w pewnej subkulturze społeczności miasta, np. wśród elity
- \*\* Twoja twarz rozpoznaje większość ludzi; rozgłos lokalny
- \*\*\* Jesteś sławny; twoje nazwisko i twarz znane są wielu ludziom
- \*\*\*\* Jesteś bardzo sławny; każdy coś wie na twój temat

\*\*\*\*\* Jesteś persona sławna w całym kraju - aktorem, politykiem lub artystą

### **Pokolenie**

Ta Cecha określa pokolenie, do którego należysz. Pokolenie ma decydujący wpływ na całkowity potencjał mocy każdego wampira. Jeśli nie masz tej Cechy, zaczynasz grę jako wampir XIII pokolenia. Więcej informacji o pokoleniach znajdziesz w rozdziale „Założenia”.

- \* XII Pokolenie: 11 Punktów Krwi, możesz wykorzystać w turze 1 PK
- \*\* XI Pokolenie: 12 Punktów Krwi, możesz wykorzystać w turze 1 PK
- \*\*\* X Pokolenie: 13 Punktów Krwi, możesz wykorzystać w turze 1 PK
- \*\*\*\* IX Pokolenie: 14 Punktów Krwi, możesz wykorzystać w turze 2 PK
- \*\*\*\*\* VIII Pokolenie: 15 Punktów Krwi, możesz wykorzystać w turze 3 PK

### **Trzoda**

Stworzyłeś sobie grupę śmiertelników, których bez obaw możesz traktować jako stałych żywicieli. Trzoda także może cię chronić i spełniać wiele różnych usług. Jednak nie masz tak ścisłej władzy nad żywicielami z Trzody, nie są oni tak lojalni jak członkowie Swity, ani tak blisko z tobą związani jak Sprzymierzeni. W rezultacie Cecha Trzody określa jedynie liczbę Żywicieli, których masz stale pod ręką. Wartość twojej Trzody dolicza się do liczby kostek w testach polowań, co opisane jest w rozdziale 9.

- \* 3 żywicieli
- \*\* 7 żywicieli
- \*\*\* 15 żywicieli
- \*\*\*\* 30 żywicieli
- \*\*\*\*\* 60 żywicieli

### **Wpływy**

Wpływy odzwierciedlają twoje zdolności oddziaływania na polityczne i społeczne procesy zachodzące w śmiertelnym społeczeństwie. To twoja umiejętność przekonywania śmiertelnych do działań w twoim interesie, wynikająca zwykle z pewnej władzy, jaką masz nad nimi. Może to oznaczać, że masz prestiżową rodzinę, masz haka na komendanta policji albo po prostu pełnisz jakieś polityczne stanowisko. W skrócie, Wpływy są miarą twojej politycznej władzy w społeczeństwie, zwłaszcza w policji i biurokracji.

W niektórych rzutach można traktować Wpływy jako Zdolność, zwłaszcza gdy masz do czynienia z jakimś małym urzędnikiem.

- \* Umiarkowane wpływy; wpływ na politykę lokalną
- \*\* Dobre powiązania; wpływ na politykę miasta
- \*\*\* Wpływowa pozycja; wpływ na politykę stanową
- \*\*\*\* Wysoki status społeczny; wpływ na politykę regionalną
- \*\*\*\*\* Szerokie wpływy; wpływ na politykę krajową

### **Mentor**

Ta Cecha mówi, że jeden (twój ojciec?) lub kilku starszych troszczy się o ciebie. Wartość tej Cechy określa status twojego Mentora we wspólnocie Rodziny. Twój Mentor może być przeciętnym wampirem, świetnie rozeznany w mieście lub Starożytnym, który zdobył wielką władzę zarówno w świecie śmiertelnych, jak i nieumarłych. Twój Mentor może ci służyć radą, chronić cię przed innymi starszymi, przemawiać za tobą do księcia, ostrzegać cię, kiedy wtracasz się w sprawy innych starszych i informować cię o możliwościach zdobycia władzy i statusu.

Mentor często jest twoim ojcem, chociaż może nim być każdy wampir, który się tobą interesuje. Jeśli wartość tej Cechy jest wysoka, Mentorem może być nie jedna osoba, ale cała grupa. Tak więc, Mentorem może być rod, jak i rządzająca rada klanu. Tremerianie często mają te Cechy Pozycji, ze względu na pomoc, jaką otrzymują od swoich starszych.

Mentor może oczekiwać czegoś w zamian za pomoc, którą zapewnia. Choć równie dobrze może się po prostu cieszyć twoim towarzystwem, wzywając cię - swego „praktykanta” tylko w razie potrzeby,

co może dać początek wielu wspaniałym opowieściom. Jednak ogólnie rzecz biorąc, otrzymujesz więcej, niż dajesz w zamian.

- \* Mentor jest obywatelem o małych wpływach
- \*\* Mentor jest starszym, cieszącym się szacunkiem
- \*\*\* Mentor jest członkiem starszyny
- \*\*\*\* Mentor jest księciem i ma nad miastem wielką władzę
- \*\*\*\*\* Mentor jest Egzekutorem i jest wyjątkowo potężny

### Srodki

Ta Cecha określa twój kapitał - środki finansowe lub twój dostęp do nich. To nie tylko pieniądze, ale i dobra materialne, które często możesz wymienić na gotówkę. Uplynięcie dóbr może zająć tygodnie lub nawet miesiące, zależnie od tego, co chcesz sprzedać.

Ta Cecha oznacza, że otrzymujesz podstawową, miesięczną pensję, której suma zależy od punktowej wartości Środków. Jednak musisz sprecyzować źródła swoich dochodów, jako że mogą się one „wyczerpać” zależnie od okoliczności w sadze.

- \* Małe oszczędności: Masz apartament i być może motor. Jeśli sprzedasz dobra, utrzymasz 1000 USD gotówka. Miesięczny dochód: 500 USD.
- \*\* Średnia klasa: Masz apartament lub własny domek. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 8000 USD gotówka. Miesięczny dochód: 1200 USD.
- \*\*\* Duże oszczędności: Masz własny dom (lub coś odpowiedniego). Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 50 000 USD gotówka. Miesięczny dochód: 3000 USD.
- \*\*\*\* Dobrze ci się wiedzie: Posiadasz bardzo duży dom lub może stara posiadłość, dworek. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 500 000 USD gotówka. Miesięczny dochód: 9000 USD.
- \*\*\*\*\* Jesteś fantastycznie bogaty: Łatwo operujesz milionami. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 5 000 000 USD gotówka. Miesięczny dochód: 30 000 USD.

### Swita

Masz jednego lub kilku sług i asystentów, którzy są twoimi lojalnymi i niezawodnymi towarzyszami. Swita może składać się z ghuli, osób związanych z tobą Wieżą Krwi czy ludzi, których przez lata tak zdominowałeś, że nie potrafią już działać samodzielnie lub których tak zauroczyłeś swoją Prezencją, że robią dla ciebie wszystko.

Zawsze musisz mieć jakąś władzę nad członkami Swity - płacić im, ofiarując własną krew lub bezpośrednio kontrolując ich umysły. Dzięki temu zwykle są lojalni, choć nie koniecznie zawsze. Jeśli będą mieli okazję, mogą cię zdradzić, zwłaszcza jeśli źle ich traktowałeś.

Swita nie powinna składać się z supermanów, nawet jeśli są to ghule. Każdy powinien mieć jakąś słabość. Przykładowo, jeden członek Swity może być bardzo lojalny, ale mieć małe umiejętności, inny zaś może być niezwykle silny, ale mieć niezależny umysł. Żaden z członków Swity nigdy nie powinien stanowić idealnego goryla; w Wampirze nie ma tak łatwo. Członkowie Swity także powinni być swego rodzaju bohaterami - to doda sadowi splendoru. Niech nikt ich nie nadużywa.

- \* Jeden członek Swity
- \*\* Dwoch członków Swity
- \*\*\* Trzech członków Swity
- \*\*\*\* Czterech członków Swity
- \*\*\*\*\* Pieciu członków Swity

### Status

Masz swoją reputację i pozycję we wspólnocie Rodziny (co w wypadku bohaterów zawsze dotyczy Camarilli). Twój Status zawsze wypływa ze Statusu twojego ojca i reputacji linii krwi, do której należysz.

Im większy masz Status, tym lepiej traktują cię starsi i tym większym cieszysz się szacunkiem. Anarchistów traktuje się tak, jakby mieli Status zerowy, przynajmniej dopóki nie zdobędą władzy i nie będą

przyciągać uwagi na tyle, by brano ich poważnie. Status czasami wiąże się w rzutach z Cechami Społecznymi, gdyż w odzwierciedla twój prestiż w społeczeństwie.

- \* Znany: neonata
- \*\* Szanowany: obywatel
- \*\*\* Wysoki Status: starszy
- \*\*\*\* Poteźny: członek starszyny
- \*\*\*\*\* Eminencja: książe

## CECHY CHARAKTERU

*Tylko wolny ma usposobienie wiernego,  
Tylko wierny pragnie być sprawiedliwym,  
Tylko sprawiedliwy ma wole bycia wolnym.*  
- W.H. Auden, „In Time of War: Commentary”

Te trzy aspekty twojego bohatera opisują jego światopogląd, jego wewnętrzną spójność i moralną siłę. Te Cechy mają pomóc ci zrozumieć swojego bohatera, nauczyć się nim kierować, a nie zmuszać do jakichkolwiek działań. Jednak wampir jest istotą o wielkich namietnościach i czasami niezbędne są testy jego Charakteru; nieudane rzuty oznaczają, że bohater nie okazał się być na tyle opanowany, by uniknąć wpadnięcia w szal, nie wykazał się wystarczającą skruchą, by uniknąć utraty Człowieczeństwa i nie był na tyle dzielny, by stawić czoła przerażającym okolicznościom.

### Sumienie

Jesteś tolerancyjny i masz miłość w sercu nawet dla tych, którzy ci skrzywdzili lub zdradzili, niechętnie zwrócisz uwagę i usiłujesz przebaczyć tym, którzy ci zranili czy zdradzili.

Sumienie jest Cechą samouswiadomienia, która pozwala ci ocenić własne zachowanie. Wyrzuty Sumienia mają swoje podłoże w twoim nastawieniu do świata, w twoich przekonaniach i wzorcu moralnym, który prezentujesz. Są wewnętrznymi nakazami twojej samooceny i głosem twojego prawdziwego ja - nie fasada, którą możesz pokazywać światu. Testy Sumienia przeprowadza się dla sprawdzenia, czy odczuwasz skruchę za niemoralne czyny i czy nie straciłeś przez jej brak Człowieczeństwa.

- \* Cnotliwy
- \*\* Moralny
- \*\*\* Sprawiedliwy
- \*\*\*\* Dobrotliwy
- \*\*\*\*\* Skruszony

### Samokontrola

Jesteś osobą niezwykle powściągliwą i potrafisz nad sobą panować. Jesteś zdyscyplinowany i opanowany na tyle, by powstrzymać się przed popełnieniem czynów, do których w innym razie zmusiłby cię twoje instynkty. Ta Cecha określa stopień kontroli, jaką masz nad swoimi odczuciami, emocjami i - co najważniejsze - czynami.

Samokontrola ma zastosowanie, kiedy chcesz oprzeć się napadowi szalu. Kiedy testujesz Samokontrolę, nie wolno ci skorzystać z większej liczby kostek, niż twój aktualny poziom Zasobu Krwi. To bardzo prosta zasada - im bardziej jesteś głodny, tym trudniej ci się oprzeć. Więcej informacji znajdziesz pod hasłem „Szal”, w następnym rozdziale.

- \* Spokojny
- \*\* Powściągliwy
- \*\*\* Zdyscyplinowany
- \*\*\*\* Niewzruszony
- \*\*\*\*\* Absolutnie opanowany

## Odwaga

Jestes osoba dzielna, twarda i calkiem wytrwala. Odwaga jest jakoscia umyslu, ktora pozwala ci stawiac czola przeciwnosciom, trudnosciam i niebezpieczenstwom. Odwaga ma zastosowanie wowczas, gdy chcesz oprzec sie pokusie ucieczki ze strachu przed tym, czego wampiry instynktownie sie boja - przed swiatlem slonecznym, ogniem, krzyzem trzymanym przez osobe swietej mocy. Wiecej informacji znajdziesz pod haslem „Rötschreck”, w nastepnym rozdziale.

*	Smialy
**	Dzielny
***	Niezachwiany
****	Mezny
*****	Nieustraszone

## Czlowieczestwo

*Moze nie ma schronienia na tym swiecie dla niedojrzalych wiekiem  
Moje serce tlucze sie, jak skrzydla dzikich ptakow w klatce  
Moja najwieksza nadzieja moja najwieksza przyczyna zmartwienia  
Moje serce ucieka z tej klatki i skrwawione kryje sie  
Krzyki namietnosci byly jak rany wymagajace uleczenia  
Nie moglam uslyszec ich przez huk gromu.  
- Indigo Girls, „Prince of Darkness”*

Czlowieczestwo jest miara smiertelnej natury twojego bohatera, jaka mu pozostala po smierci, mimo przeklenstwa wampiryzmu. Czlowieczestwo wpływa na moralna sile, z jaka twój bohater opiera sie swoim nowo odkrytym potrzebom i instynktom. Czlowieczestwo jest najwazniejsza Cecha bohatera, bowiem wraz z jego utrata zanikaja wszelkie związki bohatera z ludzka natura. Bohater, który zupełnie stracil swoje Czlowieczestwo, staje sie calkowicie nieludzkim potworem i nie podlega juz kontroli gracza. Jesli gracz chce kontynuowac gre, musi sobie stworzyc nowego bohatera.

To podstawowy powod, dla ktorego chcesz ocalic Czlowieczestwo bohatera, ale jest tez wiele innych. Dla przykladu, w rzucie na Empatie nie przysluguje ci wieksza liczba kostek, niz wynika to z punktowej wartosci twojego Czlowieczestwa. Im mniejsze jest twoje Czlowieczestwo, tym glebiej spisz i trudniej jest ci sie obudzic w razie niebezpieczenstwa. Zwykle czesciej wpadasz wtedy w szal w stresowych sytuacjach, jako ze w chwili zagrozenia trudniej ci zapanowac nad pierwotnymi instynktami. Czyny, jakich dopuszczasz sie pod wpływem szalu, moga doprowadzic do jeszcze wiekszej utraty Czlowieczestwa.

Te Cechy mozna postrzegac jako cos, co dzieli wampira od czlowieka. Wampiry o wysokim Czlowieczestwie sa najbardziej ludzkie, natomiast te o niskim - brutalne i potworne. Oczywiscie, nie jest to moze az tak wyraziste; wielu ludzi ma niskie Czlowieczestwo, np. sadystyczni zabojcy, wiec moze byc i tak, ze wampir okaze sie nawet bardziej ludzki, niz niektorzy ludzie.

X	Potworny
*	Straszny
**	Bestialski
***	Zimny
****	Niewrazliwy
*****	Zdystansowany
*****	Nieprzystepny
*****	Normalny
*****	Czuly
*****	Wspolczujacy
*****	Ludzki

### **Wplyw Czlowieczentwa**

\* W duzym stopniu Czlowieczentwo jest miara ludzkiego wygladu wampira i tego, na ile moze uchodzic za czlowieka w normalnym spoleczenstwie. Im mniejsza wartosc Czlowieczentwa, tym bardziej bestialski wyglad.

\* Wampiry zwykle spia bardzo gleboko i nawet w razie niebezpieczentwa trudno jest im sie obudzic. Podczas dnia, zwlaszcza zaraz po przebudzeniu, nie wolno ci posluzyc sie wieksza liczba kostek w jakimkolwiek rzucie i w jakiejkolwiek akcji niz wartosc twojego Czlowieczentwa. Wiecej informacji o wplywie Czlowieczentwa na akcje w ciagu dnia znajdziesz pod haslem „Przebudzenie” w rozdziale „Drama”.

\* Czlowieczentwo wplywa bezposrednio na testy Charakteru, kiedy usilujesz powstrzymac sie przed wpadnieciem w szal. Nie mozesz wtedy rzucic wieksza liczba kostek, niz wartosc twojego Czlowieczentwa. Tak wiec, kiedy pograzasz sie w otchlani bestialstwa, coraz slabiej opierasz sie swej dzikiej naturze. Wraz z utrata Czlowieczentwa bohater wolno, ale stopniowo zbliza sie do nocy, kiedy straci cala samokontrolę.

\* Dlugosc letargu zalezy bezposrednio od wartosci Czlowieczentwa. Im mniejsza jest wartosc Czlowieczentwa bohatera, tym dluziej pozostaje on w letargu.

### **Sila Woli**

*Ogarnia mnie pragnienie, fala zadzy i nienasycenia, ktorej nie mogle opanowac. Jak drzewo opierajace sie burzy, nie uginam sie wcale, ale w koncu sie zlamię. Mogle czekac, powstrzymujac sie z tygodnia na tydzien, pozwalajac agonii zwyciezac, ale ostatecznie nie bede mogle juz tego zniesc i bede zmuszony znowu zabic...*

**- Thomas Braundenburg, „Soul Whisper”**

Sila Woli okresla podatnosc bohatera na przemozne potrzeby i pragnienia, ktore moga go kusic. Jednak w odroznieniu od innych Cech, Sily Woli sie nie testuje (w kazdym razie rzadko); to Cecha, ktora sie zuzywa. Kiedy wykorzystujesz w jakim celu punkt Sily Woli, odejmujesz go od „wskaznika” Sily Woli (kwadraciki), nie zas od wartosci Sily Woli (koleczka). Wartosc pozostaje stala, podczas gdy punkty ze wskaznika ulegaja podczas opowiesci zuzyciu.

Sila Woli na wskazniku rosnie i spada, wahajac sie znacznie podczas calej opowiesci. Stan wskaznika zmniejsza sie o jeden, ilekroć gracz wykorzystuje punkt Sily Woli do zrobienia czegos wyjatkowego, jak np. zachowania samokontroli, czy uzyskania automatycznego sukcesu. Kiedy bohaterowi nie pozostanie juz zaden punkt Sily Woli, nie bedzie mogle juz sie tak wytezac, jak robil to wczesniej; bohater jest psychicznie wyczerpany i nie ma w sobie nawet tyle energii, by moc kogos przeklinac - zuzył cala swoja Sile Woli.

*	Slaby
**	Niesmialy
***	Nieasertywny
****	Niedowierzajacy
*****	Pewny
*****	Smialy
*****	Twardy
*****	Opanowany
*****	Niewzruszony
*****	Niezlomny

### **Stosowanie Sily Woli**

Sila Woli jest jedna z najbardziej aktywnych Cech w Wampirze, a to dlatego, ze jest tak wiele roznych sposobow jej wykorzystania, odzyskania i zmiany. Sila Woli jest swego rodzaju soczewka gry, jako ze bedzie skupiac wiele twojej uwagi, dlatego lepiej by dla ciebie bylo, gdybys opanowal ponizsze zasady.

\* Mozesz zuzyc punkt Sily Woli, aby uzyskac jeden dodatkowy sukces w akcji. W ten sposob mozesz

poswiecić tylko jeden punkt w turze, ale za to ten jeden sukces zyskujesz automatycznie. Dzięki temu masz gwarantowane powodzenie w każdej prostej akcji, co jest wynikiem koncentracji woli bohatera. Przy złożonych akcjach, ten jeden dodatkowy sukces może stanowić decydującą różnicę między powodzeniem, a porażką. Są pewne sytuacje, w których Narrator może zabronić takiego wykorzystania Sily Woli. Tylko wampiry mogą wykorzystywać Sile Woli w ten sposób.

\* W pewnych sytuacjach Narrator może ci powiedzieć, że twój bohater robi coś instynktownie, działając pod wpływem pierwotnych potrzeb czy reakcji organizmu („W śmiertelnym strachu odskakujesz od okna, kiedy wpadają przez nie promienie słońca.”). Możesz wtedy wykorzystać punkt Sily Woli, aby tego uniknąć i postąpić zgodnie ze swoją wolą. Jednak uczucie może powrócić, a wtedy znowu będziesz musiał zużyć kolejny punkt. Czasami powraca to wiele razy częściej, niż masz punktów Sily Woli, czasami zaś wystarczy tylko jeden punkt, by całkowicie pokonać pokusę.

\* Kiedy jedno z twoich Zaburzeń psychicznych zmusza cię do takich działań, których nie lubisz, możesz wtedy zużyć punkt Sily Woli, aby się opanować. Za każdym razem, kiedy próbujesz je opanować, musisz poświęcić kolejny punkt. W końcu, kiedy poświęcisz wystarczającą liczbę punktów Sily Woli, opanujesz Zaburzenie całkowicie i na stałe. To jedyny sposób pokonania Zaburzeń, choć nie skutkuje w wypadku wrodzonych Zaburzeń Malkavianów.

Sile Woli można zwiększyć na stałe tylko dzięki wykorzystaniu punktów doświadczenia, ale jej wskaźnik może się w trakcie opowieści bardzo zmieniać. Poniżej przedstawiliśmy różne sposoby zmiany wskaźnika Sily Woli.

### **Odzyskiwanie Sily Woli**

Bohater odzyskuje punkty we wskaźniku swojej Sily Woli, kiedy odpoczywa lub ma możliwość nabrania pewności siebie. Kiedy i jak bohater odzyskuje Sile Woli, to zależy od Narratora.

Poniżej wyróżniliśmy trzy sposoby odzyskiwania Sily Woli przez bohatera. Nie ma to wpływu na wartość Sily Woli (która można zmienić tylko przez doświadczenie).

\* Na końcu opowieści (nie sesji gry), bohaterowie odzyskują swoją Sile Woli - wracają im wszystkie punkty, aż do poziomu wartości Sily Woli. Narrator może ograniczyć tę zasadę, uzależniając ją od tego, czy bohaterowie czują się choć trochę zadowoleni z siebie lub zakończyli opowieść przynajmniej umiarkowanym sukcesem, np. Opowieść zakończyła się częściowym patem. Nie zdobyliście wszystkiego, co mogliście, ale nie kłopotcie się już tym. Odzyskaliście całą waszą Sile Woli.

\* (Zasada opcjonalna) Podczas opowieści bohater odnosi swoje małe zwycięstwa, które według uznania Narratora mogą spowodować, by odzyskał on wiare w siebie (a przez to wszystkie lub część punktów swojej Sily Woli). Np. Uratowałeś swoją matkę z rąk Sabatników, zanim zdążyli dokończyć jej Przeistoczenia. Odzyskujesz trzy punkty Sily Woli.

\* (Zasada opcjonalna) Kiedy gracz spełnia określone kryteria Archetypu swojego bohatera, odzyskuje w ten sposób od 1 do 3 punktów Sily Woli, zależnie od zdania Narratora. Gracz musi odegrać właściwe sceny, które muszą być zaaprobowane przez Narratora. Np. Jako Cwaniakowi, udaje ci się sprytnie namówić barmana, aby dał ci klucz do swojego samochodu. Odzyskujesz za ten szwindel dwa punkty Sily Woli.

Jeśli żadna z tych zasad nie pasuje do twojego stylu gry, możesz przyjąć, że bohaterowie odzyskują jeden punkt Sily Woli po każdym wieczornym przebudzeniu. To chyba najprostszy sposób, tym bardziej że codziennie traca jeden Punkt Krwi, a to gwarantuje stopniowe odzyskiwanie Sily Woli.

### **Zasob Krwi**

*Dlaczego twoje zamki otwarte i ubrania rozrzucone  
Jakby to coś więcej, niż zwykły sen tak sprawił?  
Dlaczego pocalunki, które dał, zdradzają  
Wrzeniem, co wywołały jego zęby?  
- Owidiusz*

Zasob Krwi jest po prostu miarą ilości krwi, jaka występuje w organizmie wampira. Wskaźnik

Zasobu Krwi może być pusta, co oznacza tyle, że bohater zużył całą dostępną w jego ciele krew. W tej sytuacji traci Stopień Zdrowia za każdym razem, kiedy zasady wymagają od niego zużycia Punktu Krwi (np. kiedy mija noc). Innymi słowami, kiedy Zasob Krwi się wyczerpie, bohater nie może korzystać z Punktów Krwi.

Zasob Krwi jest ważnym czynnikiem w testach Samokontroli. W jakimkolwiek rzucie dotyczącym Cechy Samokontroli nie możesz nigdy posłużyć się większą liczbą kostek, niż twój aktualny poziom Zasobu Krwi. Tak więc, jeśli zostały ci tylko trzy Punkty Krwi, wtedy możesz rzucić tylko trzema kostkami, aby uniknąć wpadnięcia w szal, nawet jeśli twoja Samokontrola wynosi 4. To odzwierciedla negatywny efekt głodu, jaki wywiera on na Samokontroli.

### **Korzystanie z Zasobu Krwi**

Każda noc życia kosztuje jeden Punkt Krwi (wymazujesz go po przespanym dniu). Jednak bohaterowie mogą wykorzystywać Punkty Krwi także w innych celach. Liczba Punktów Krwi, jaka bohater może zużyć w ciągu jednej tury, jest określona przez jego pokolenie, choć efekt można sumować w ciągu kilku tur.

\* Można zużyć jeden Punkt Krwi, aby odzyskać jeden Stopień Zdrowia, jednak tylko wtedy, gdy bohater odpoczywa i nie jest aktywny. W ciągu jednej tury można wyleczyć w ten sposób jeden Stopień Zdrowia. Więcej informacji znajdziesz w następnym rozdziale.

\* Jeden Punkt Krwi możesz zużyć jako dodatkowy punkt wartości wybranego Atrybutu Fizycznego (Sila, Zreźność, Żywotność). Gracz musi o tym oznajmić i przez resztę sceny otrzymuje tę dodatkową kostkę. Można w ten sposób zużyć tylko jeden Punkt Krwi w ciągu tury, ale efekt sumuje się w ciągu wielu tur, w których zużyjesz kolejne Punkty Krwi. Po trzech turach i zużyciu trzech Punktów Krwi bohater może np. zwiększyć swoją Silę o +2 punkty i Zreźność o +1 punkt. Oczywiście członkowie Rodziny z niższych pokoleń często mogą w jednej turze zużywać więcej krwi.

\* Wampir może przekazać część swojego Zasobu Krwi innemu, pozwalając mu w ten sposób odzyskać Stopnie Zdrowia czy wykonać jakąś wyjątkową akcję. Bohater musi rozpruć własną arterię i pozwolić innemu napić się z niej. Niektórzy bohaterowie mogą wtedy wpasć w szal i próbować wypić więcej niż powinni, dlatego taki akt może okazać się ryzykowny. Ponadto, jeśli ktoś pije po raz trzeci krew tego samego Kainity, zwiąże się z dawcą Wiezia Krwi, chyba że już jest związany z innym wampirem.

Kiedy bohater pije krew zwierzęcia lub człowieka, przyjmuje pokarm - krew jest wampirowi niezbędna do życia. W grze mowa jest wtedy o zyskiwaniu Punktów Krwi. Gdy bohater ma 10 Punktów Krwi (lub nieco więcej, zależnie od pokolenia), jest w pełni nasycony i pijać więcej krwi, nic już nie zyskuje. Jeśli wampir wypije wszystką krew swojej ofiary, umiera ona. Jeśli wypije więcej niż połowę, osoba ta musi być hospitalizowana i może nawet umrzeć (śmiertelnie traci jeden Stopień Zdrowia za każdy stracony Punkt Krwi).

Jeśli bohater nie chce ryzykować utraty Człowieczeństwa, lepiej aby nauczył się kontrolować.

### **TABELA PUNKTÓW KRWI**

<i>Źródło</i>	<i>Zasob Krwi</i>
Wampir	10 - 50
Lupin	25
Przeciętny człowiek	10
Dziecko	6
Krowa	5
Pies	2
Kot	1
Torebka z plazmą	1
Szczur	1/2
Ptak	1/4

### **Zdobywanie Punktów Krwi**

Kiedy wampir pije krew ludzką lub zwierzęcą, może zwiększyć swój Zasob Krwi. W ciągu jednej tury może wypić do trzech Punktów Krwi. Im krótsza tura, tym wolniej bohater przyjmuje pokarm. Wielu

członków Rodziny pije bardzo wolno, aby jak najdłużej cieszyć się rozkoszą tego aktu. Nie sposób przyjąć więcej niż trzy Punkty Krwi w ciągu trzech sekund (najkrótsza akcja w turze).

Kiedy człowiek zostanie ugryziony, nie może już opierać się atakom wampira, stając się pełnym uczestnikiem tej ekstazy. Tak więc wampir może przestać obawiać się swojej ofiary, kiedy tylko zatopi w niej swoje kły. W wypadku osobników o wyjątkowo silnej woli (Sila Woli 9+), mogą oni kontynuować opór dłużej, ale w końcu nawet oni ulegną pokusie Pocalunku. Niektórzy śmiertelni, którzy poznali uniesienie Pocalunku, mając możliwość mogą rozbudzić w sobie jego pragnienie.

Jeśli wampir wypije więcej niż połowę Zasobu Krwi swojej ofiary, życie tej osoby znajduje się w poważnym niebezpieczeństwie i zwykle konieczna jest pomoc, aby zapewnić jej możliwość przeżycia. Jeśli wampir wypije więcej niż trzy czwarte krwi ofiary, potrzebna jest natychmiastowa hospitalizacja, w przeciwnym razie żywiciel na pewno umrze.

Zraniona osoba zwykle ma mniej krwi niż zwykle. Przyjmij, że przeciętnego wzrostu człowiek ma o jeden Punkt Krwi mniej za każdy Stopień obrażeń. Ranne wampiry nie traca w ten sposób krwi. Natomiast ludzie odzyskują Punkty Krwi z szybkością jednego na dzień, jeśli nie mają przeprowadzonej pełnej transfuzji krwi. Niektóre zwierzęta mogą mieć o wiele więcej krwi niż ludzie, lecz ich krew jest mniej odżywcza i przez to mniej wartościowa, jeśli chodzi o Punkty Krwi.

Stara krew nigdy nie jest tak silna jak krew świeża, chyba że ma wyjątkową moc, jak np. krew starszych, która przez jakiś czas zachowuje swoją energię.

Kiedy wampir pije krew Starożytnego, każdy wypity punkt może być warty dwa Punkty Krwi lub więcej. Dzięki temu można uzyskać olbrzymią liczbę Punktów Krwi, naprawdę pijąc niewiele krwi tych istot. Starsi potrafią kumulować energię krwi, którą piją, w ten sposób efektywnie zwiększając swój Zasób Krwi. Każdy „punkt” ich krwi jest więc warty 1/10 całości ich Zasobu Krwi.

Starsi mają rzeczywiście dużo większe Zasoby Krwi niż inne wampiry, choć fizycznie wcale nie są więksi. Mogą przechowywać taką ilość krwi tylko dlatego, iż potrafią kumulować jej energię. Kiedy więc inny wampir napije się takiej krwi, przyjmuje wysoce skoncentrowaną dawkę (która często ma także wyjątkowe właściwości). Krew Lupinów także ma wielką moc; przeczytaj o wilkolakach w Dodatku.

## Stan Zdrowia

*A ten, kto zdrowia nie wypije*

*Niech wśród trupów legnie.*

**- John Dyer, „Toast: Here’s a Health to the King”**

To miara tego, jak zdrowy i żywotny jest bohater. Są różne Stopnie Zdrowia, a prawie każdy charakteryzuje się ujemnym modyfikatorem akcji rannej osoby. Bohater, który jest Zraniony (-1), ma o jedną kostkę mniej we wszystkich rzutach, zaś bohater, który jest Zmasakrowany (-5), ma aż o pięć kostek mniej. Jeśli ujemny modyfikator akcji spowoduje, że graczowi nie pozostanie już ani jedna kostka, która mogłaby rzucić, bohater nie może podjąć żadnej akcji.

### STAN ZDROWIA

Kontuzjowany:		Bohater jest tylko kontuzjowany i nie ma żadnych ujemnych mod. akcji.
Zraniony:	-1	Bohater jest tylko lekko ranny; nie ma to wpływu na ruch.
Ranny:	-1	Małe obrażenia; nieznaczny wpływ na poruszanie.
Poważnie ranny:	-2	Bohater nie może biegać, ale wciąż może chodzić.
Cieżko ranny:	-2	Bohater ma ciężkie obrażenia i może tylko utykać.
Zmasakrowany:	-5	Bohater jest śmiertelnie ranny i może tylko pelzać.
Unieruchomiony:		Bohater jest zupełnie niezdolny do ruchu.

Wampir, który jest Unieruchomiony, nie może w ogóle podjąć jakiegokolwiek akcji. Pozostaje w bezruchu i jedyną akcją, jaką może wykonać, jest leczenie siebie przez zużycie Punktów Krwi lub wypicie krwi, którą ktoś mu poda. Śmiertelnik, który osiągnie ten Stopień obrażeń, jest bardzo bliski śmierci; jeśli straci jeszcze jeden Stopień Zdrowia, umrze. Jeśli wampir otrzyma poważną ranę, będąc Unieruchomiony, tak samo umrze Ostateczną Śmiercią.

## ROZDZIAŁ OSMY:

### SYSTEM

*Nic tak bardzo nie determinuje kim będziemy, jak rzeczy, na które nie zwracamy uwagi.*  
- Sandor McNab

Ten rozdział omawia, w jaki sposób bohater zmienia się w trakcie sagi. Opisuje wiele różnych systemów, określających zmiany zachodzące w bohaterze, zarówno dotyczących zbierania punktów doświadczenia, jak i otrzymanych obrazów.

Rozdział dzieli się na trzy podrozdziały, z których każdy omawia kilka różnych systemów, odnoszących się do zmian w bohaterze. Podrozdział „Rozwój bohatera” opisuje, w jaki sposób mogą rosnąć (i zmniejszać się) Cechy. „Fizyczne stany” zawierają systemy dotyczące obrazów, leczenia i letargu. „Psychiczne stany” dotyczą systemów Szalu, Rötschrecku, Zaburzeń Psychicznych i Wieży Krwi.

Jednym z najwspanialszych aspektów odgrywania roli bohatera jest możliwość obserwowania, jak bohater zmienia się w miarę upływu czasu. Śledzenie rozwoju i dorastania bohatera można porównać do oglądania na własne oczy rozwoju dziecka. Jednak w Wampirze rozwój nie zawsze oznacza, że bohater staje się lepszy. Częściej oznacza, że bohater wolno i stopniowo pogrąża się w otchlan. Taka jest natura tej gry. Staraj się skupić na dążeniu ku doskonałości i przeżywaniu ciężkich okresów, próbuj też docenić artystyzm, jaki wypływa z szoku utraty Człowieczeństwa lub własnego rozumu.

### Rozwój Bohatera

*Doswiadczenie jest dzieckiem Myśli, zaś Myśl jest dzieckiem Działania.*  
- Benjamin Disraeli, „Vivian Grey”

My, ludzie, wciąż poznajemy nowe maszyny i nieustannie się uczymy - niemal mimowolnie. Poznając nie tylko fakty i wyliczenia, ale także nowe drogi stworzenia, możemy stać się tym, kim chcemy być. Wampiry nie uczą się z taką łatwością, trudno jest bowiem odwrócić inercję ich śmierci, ale ich długie życie pozwala im zgromadzić prawdziwy skarbiec wiedzy i nauki. One także się zmieniają. W miarę upływu lat coraz trudniej im nabywać nową wiedzę, niemniej jednak uczą się. Neonaci boją się starszych nie tylko ze względu na ich rozwinięte moce, ale także z powodu ich mądrości i zglebionej wiedzy.

Cecha	Koszt
Nowa Zdolność	3
Nowa Droga Thaumaturgii	7
Nowa Dyscyplina	10
Sila Woli	aktualna wartość
Człowieczeństwo	aktualna wartość x 2
Charakter	aktualna wartość x 2
Zdolność	aktualna wartość x 2
Atrybut	aktualna wartość x 4
Droga Thaumaturgii	aktualna wartość x 4
Klanowa Dyscyplina	aktualna wartość x 5
Inna Dyscyplina	aktualna wartość x 7

Uwaga: Bohaterowie bez klanu, Włoczedzy, nie mają Klanowych Dyscyplin. Dla nich koszt 1 pkt. wszystkich Dyscyplin równy jest aktualnej wartości x 6, co odzwierciedla ich brak specjalizacji.

### **Punkty doświadczenia**

Podczas opowieści bohaterowie uczą się wielu rzeczy. Większość z tego, co poznają, nie daje się wpisać do Karty Bohatera, ale raczej stanowi coś, co zapamiętują sami gracze. Mogą się w ten sposób nauczyć, aby nigdy nie pozostawiać otwartych drzwi samochodu lub nigdy nie wchodzić w ciemną alejkę,

mając światło za plecami. Czasem jednak ucza się czegoś, co można już zapisać.

Na koniec każdej opowieści Narrator nagradza każdego bohatera punktami doświadczenia, zwykle dając każdemu po równo. Gracze zaś zapisują sobie, ile tych punktów doświadczenia zdobyli. Dzięki punktom doświadczenia można zwiększać wartości Cech. Koszt zwiększenia każdej Cechy jest bardzo różny; pokazuje to tabelka. Koszt prawie zawsze opiera się na wielokrotności aktualnej wartości Cechy (tak, musisz to sobie policzyć). Tak więc, jeśli bohater ma Czułość o wartości 2 i gracz pragnie zwiększyć tę Cechę do 3, będzie to kosztowało 4 punkty doświadczenia. Jeśli bohater w ogóle nie posiada tej Cechy, koszt jest opisany jako „nowa” Zdolność czy Dyscyplina. Po jednej opowieści można zwiększyć Cechę tylko o 1 punkt - nigdy więcej.

Kiedy dzięki punktom doświadczenia rosną Cechy Charakteru, to jednak Człowieczeństwo ani Siła Woli wcale się przez to nie zwiększają. Od momentu rozpoczęcia sagi traktowane są jako oddzielne Cechy (choć oczywiście należy wykreslić 1 punkt z Cech Charakteru, ilekroć utraci się punkt Człowieczeństwa).

### **Rozgrywka**

Jako Narrator, nie powinieneś pozwalać graczom wydawać punkty doświadczenia na zwiększenie wartości Cech, które akurat chcą zwiększyć - sprawa jest nieco bardziej złożona, niż na to wygląda. Zwiększana Cecha musi dotyczyć czegoś, czego bohater miał szansę nauczyć się podczas opowieści - wykorzystanie danej Cechy zapewniło mu wspaniały sukces lub popełnił poważny błąd, który mógł stać się dla niego nauką.

W wypadku zwiększania Siły Woli, bohater musi doświadczyć czegoś, co utwierdziłoby go w poczuciu większej pewności siebie.

Powinieneś pozwolić jedynie na takie zmiany, które miały miejsce w opowieści lub wciąż można je w nią wpleść. Przemiana bohatera powinna logicznie pasować do całości opowieści, nie powinna zaś dotyczyć zmian, które czyni gracz, chcąc po prostu odmienić w pewien sposób swojego bohatera. System zdobywania doświadczenia będzie na tyle realistyczny, na ile go takim uczynisz. Jeśli będziesz zmuszał graczy do tego, by nadawali doświadczeniu sens, lepiej wpłynie to na całokształt rozwoju ich bohaterów.

### **Nagradzanie punktami doświadczenia**

Gracze kochają cię za to, a zarazem nienawidzą. Przyznawanie punktów doświadczenia wymaga umiejętności ostrożnego wyważenia między chęcią nagradzania graczy a zachowaniem równowagi gry. Jeśli będziesz stosował się do poniższych wskazówek, raczej nie powinieneś mieć większych problemów, jednak czuj się swobodnie i eksperymentuj, dopóki nie poczujesz, że wszystko gra.

### **Koniec rozdziału**

Przyznaj każdemu bohaterowi od 1 do 5 punktów doświadczenia na zakończenie każdego rozdziału (sesji gry). Jeden punkt przyznaje się niezależnie od sukcesu czy porażki rodu, po prostu za całokształt działalności (pamiętaj, czasem uczymy się mimowolnie).

**Jeden punkt** - automatycznie: Każdy gracz otrzymuje 1 punkt po każdej sesji gry.

**Jeden punkt** - za doświadczenie: Doświadczenia bohatera wyniesione z akcji rozdziału mogą go czegoś nauczyć. Zanim przyznasz ten punkt, zapytaj gracza o to, czego jego bohater mógł się nauczyć.

**Jeden punkt** - za aktorstwo: Gracz świetnie odgrywał swoją rolę - może nie tyle zabawnie, co po prostu właściwie. Nagradzaj tylko za wyjątkową grę aktorską; twoje standardy powinny rosnąć. W większości wypadków nagradzaj tylko te osoby, które z całej trupy najlepiej odgrywały swoją rolę.

**Jeden punkt** - za wczucie się w rolę: Gracz bardzo dobrze odgrywał Usposobienie i Postawę bohatera. Niektórym graczom trudno jest zachować konsekwencje w odgrywaniu obu tych aspektów psychiki, dlatego na nagrodę zasługują tylko ci, którzy dali Narratorowi odczucie pełnego odegrania zarówno swojej fasady, jak i prawdziwego ja.

**Jeden punkt** - za heroizm: Zwykle brakuje tego w Rodzinie, dlatego te rzadkie akty heroizmu zasługują na nagrodę. Kiedy bohater ryzykuje dla innych - np. otrzymawszy wiele poważnych obrażeń kontynuuje walkę z Lupinem, by reszta rodu mogła uciec - przyznaj mu punkt doświadczenia. Jednak nie dopuść do tego, by bohaterowie nadużywali tej zasady. Od heroizmu do głupoty jest tylko krok.

### **Koniec opowieści**

Na koniec kazdej opowiesci mozesz przyznac kazdemu graczowi od 1 do 3 dodatkowych punktow doswiadczenia, niezaleznie od nagrodzenia ich 1-5 punktami za ukonczenie ostatniego rozdzialu.

**Jeden punkt** - za zwyciestwo: Rod zakonczyl swoja misje lub cel powodzeniem. Moze nawet nie bylo to calkowite zwyciestwo, ale choc przynajmniej marginalny sukces.

**Jeden punkt** - za niebezpieczenstwo: Bohaterowie doswiadczyli podczas opowiesci wielkiego niebezpieczenstwa i udalo im sie je przezyc.

**Jeden punkt** - za madrosc: Gracz (a wiec i bohater) wykazal sie sporym intelektem lub pomyslowoscia i wymyslil cos, co pozwolilo rodowi odniesc sukces.

Jesli chcesz przyznac wiecej punktow doswiadczenia, tak aby bohaterowie rozwijali sie szybciej, po prostu wymysl nowe warunki, ktorych spelnienie zapewni dodatkowa nagrode. Moga sie one nawet roznic z opowiesci na opowiesc, zaleznie od szczegolnych okolicznosci kazdej z nich.

### ***Rozwijanie Dyscyplin***

Dyscypliny sa prawdopodobnie najtrudniejszym aspektem w rozwoju bohatera, choc sa tez z pewnoscia najistotniejsze, jesli bohater naprawde zamierza zyc wiecznie - jedynie wampiryczne moce zapewniaja realne i pewne bezpieczenstwo.

Chociaz bohaterowie zwiekszaja i nabywaja Dyscypliny dzieki punktom doswiadczenia, Narrator moze zapragnac to w jakis sposob ograniczyc. Przykladowo, jesli bohater pragnie nauczyc sie nowej Dyscypliny, w ktorej aktualnie nie ma zadnej wartosci, moze musiec poszukac sobie nauczyciela lub odkryc magiczny amulet, ktory rozbudzi w nim talent tej Dyscypliny. Jak to bedzie funkcjonowac - zalezy tylko od Narratora; jesli Narrator nie powie inaczej, gracz po prostu kupuje punkty wartosci Dyscyplin za zdobyte punkty doswiadczenia.

Poza Dyscyplinami opisanymi juz w rozdziale 7, starsze wampiry posiadaja inne, potezniejsze moce. Moga one zostac wymyslone przez Narratora albo znalezione w dodatkach do tej gry. Bohaterowie moga zdobywac nowe Dyscypliny, ale nalezy zachowac w tym wyjatkowy umiar; poza tym chodza pogloski, ze czasem nalezy w tym celu spojyc krwi starszego...

### ***Rozwijanie Czlowieczentwa***

Gracze moga takze zwiekszyc wartosc Cechy Czlowieczentwa, ale tylko wowczas, jesli ich bohaterowie wykaza sie dlugotrwalym i konsekwentnym zachowaniem, ktorego podlozem sa odczucia artystyczne badz estetyczne. Gracz moze dzieki punktom doswiadczenia zwiekszyc wartosc Czlowieczentwa, jesli jego bohater wykonal jakis „dobry uczynek”. Narrator, jak zawsze, jest ostatecznym sedzia i on okresla, kiedy zachodzi taka mozliwosc.

Jako Narrator, bardzo surowo oceniam sposob, w jaki bohaterowie odzyskują Czlowieczentwo. Pamietaj, ze podczas sagi bohaterowie powinni powoli tracic coraz wiecej swojego Czlowieczentwa. Juz samo zachowanie Czlowieczentwa powinno byc dla bohatera na tyle trudne, ze zyskiwanie dodatkowych punktow wartosci tej Cechy graniczy wrecz z niemozliwoscia.

Mozesz postanowic, ze Czlowieczentwo bedzie dla bohaterow szczegolna nagroda za przezycie wartkiej opowiesci, ktora jednak nie miala do zaoferowania zadnej rzeczywistej czy praktycznej nagrody. Jedynie ocalenie jakiegos nieszczesnika czy zrudne poszukiwania prawdy lub idei dobra moga zapewnic zdobycie nowych punktow Czlowieczentwa. Jednak nawet wtedy gracz nie powinien byc pewny swego; mozesz zazadac przeprowadzenia testu jakiejś Cechy Charakteru i dopiero pomyslny wynik pozwolilby zdobyc ow punkt.

Przykladowo, wampir z wysoka Nadwrazliwoscia moze przeczuc straszliwe niebezpieczenstwo, jakie grozi jakimus smiertelnikowi gdzies w Paryzu. Dzialajac pod wplywem tego przeczucia i nie znajac zrodla niebezpieczenstwa, bohater moze jednak udac sie do Paryza, aby odszukac te osobe. Ostatecznie odnajdzie smiertelnika i odkryje dziwna wiez, ktora ich laczy. Na koniec odkryje, ze ow czlowiek jest smiertelnym spadkobierca jego ojca i ze potrzebuje ochrony. Bohater wciagniety w sprawy tego smiertelnika dostrzeze swoje Czlowieczentwo w nowym swietle.

### ***Rozwijanie Sily Woli***

Bohater moze kupic stale punkty wartosci Sily Woli za punkty doswiadczenia, jednak czasem mozesz dac graczowi szczegolna szanse zwiekszenia tej Cechy. Mozliwosc zdobycia Sily Woli staje sie motorem dzialan bohaterow wielu opowiesci, zwlaszcza tych twoich bardziej niesamowitych.

Bohaterowie mogą także stracić stałe punkty Sily Woli. Zachodzi to wówczas, kiedy gracz ma pecha w testach Sily Woli. Na szczęście zdarza się to rzadko, gdyż Sile Woli testuje się tylko podczas szalu, wykorzystywania niebezpiecznych sił Thaumaturgii i opierania się Dominacji.

### **Rozwijanie Cech Pozycji**

Cechy Pozycji nigdy nie zmieniają się za sprawą punktów doświadczenia. Zamiast tego zmiana w Pozycji zachodzi na skutek biegu wydarzeń w sadze. Kiedy Narrator zauważy taką zmianę, Cechy Pozycji bohatera wzrosną. Gracz może poprosić Narratora o zmianę jednej z Cech jego Pozycji, kiedy uzna, iż powinna się ona zmienić, jednak coś takiego nie powinno mieć miejsca zbyt często. Narrator może opracować listę warunków, jakie bohater musi spełnić, jeśli chce zwiększyć wartość swojej Pozycji; Narrator może, ale nie musi pokazywać tej listy graczowi. Przykładowo, aby zyskać nowego członka Swity, wampir musi znaleźć właściwą osobę, zaprzyjaźnić się z nią lub ją Zdominować i nauczyć obowiązków, które będą do niej należeć.

## **Rozwój osobowości**

*Badz wszystkim, czym mozesz byc, najwiekszym wyzwaniem ze wszystkich... Soba.*  
- Reklama

Podczas sagi osobowość bohatera może ulegać zmianom, jednak najczęściej zachodzą one w sposobie odgrywania roli, a nie na Karcie Bohatera. Dla przykładu, wraz z upływem czasu zmieniają się cele bohatera - określenie kiedy i jak te cele się zmieniają, może ci pomóc głębiej odgrywać swoją rolę. Jednak jeśli zmieni się Postawa lub prawdziwe Usposobienie bohatera, należy to zaznaczyć na Karcie Bohatera. Za pomocą punktów doświadczenia nigdy nie wolno zmieniać żadnego aspektu osobowości.

### **Postawa**

Chociaż Postawa wpisana do Karty Bohatera jest tylko sposobem, w jaki bohater najczęściej się objawia innym, nie jest przy tym absolutnym standardem zachowania. Zmiana Postawy bohatera może pomóc graczowi skupić się na zmianie osobowości. Gracz może zmienić Postawę swojego bohatera w dowolnym momencie gry, jednak powinien o tym poinformować Narratora albo ukazać to poprzez swoją grę aktorską.

Czasami Narrator, śledząc sposób odgrywania bohatera, może sugerować graczowi zmianę Postawy jako ostrzeżenie dające mu do zrozumienia, iż dostrzegł zmianę w osobowości jego bohatera. Wiedz jednak, że to wcale nie jest najważniejsze. Postawa jest tylko narzędziem, dzięki któremu gracz ma skupić się na swojej roli i bezpośrednio ją odgrywać. Jeśli gracz pragnie zmienić Postawę i ta zmiana wydaje się właściwa, nie powinien się czuć skrepowany, by ją zmienić.

### **Usposobienie**

Gracz może także zmienić Usposobienie swojego bohatera, choć zasady są w tym względzie nieco bardziej rygorystyczne, niż w wypadku Postawy. Usposobienie bohatera to osłona jego psychiki i wszystko to, kim jest on naprawdę - to miejsce jego prawdziwej istoty. Zmiana Usposobienia bliska jest zmianie osobowości - kiedy zachodzi, wszystko staje się inne. Nie należy podejmować takiej decyzji zbyt pochopnie, trzeba ją głęboko rozważyć. Narrator powinien zmusić gracza do odgrywania tej zmiany w ciągu kilku sesji gry; wokół tej niezwyklej transformacji można nawet stworzyć opowieść. Czasami jednak ma miejsce sytuacja odwrotna - zmiana osobowości zachodzi nagle i ma swoje uzasadnienie jako reakcja bohatera na wydarzenia z jego otoczenia. Zmiana w Usposobieniu czasami odbija się na Charakterze - co zależy od decyzji Narratora, choć nigdy nie wpływa na Człowieczeństwo czy Sile Woli.

## **Odrodzenie**

*Baw się dziecino baw, po zachodzie dnia już czas.  
Wrażenie takie mam,  
Ze wszystko ma swój czas  
Spij dziecino spij, noc skończyła się, już czas.*

## - INXS, „New Sensation”

Pomimo tragedii swej egzystencji, wampiry mogą pokonać swoje przekleństwo i na powrót stać się śmiertelnymi. Choć jest to niezwykle skomplikowane, stanowi główny motyw gry i staje się czymś, co zaprzata myśli i kieruje ambicjami wielu bohaterów.

Poszukiwanie Odrodzenia może przynieść grze naprawdę cudowne chwile. Kiedy bohaterowie wspólnie szukający Odrodzenia dotrą w końcu do punktu, w którym stanie się ono możliwe, będą musieli podjąć decyzje, czy nadal wciąż pragną odzyskać śmiertelność.

Odrodzenia nigdy nie można osiągnąć przez zasady, zamiast tego musi się ono stać głównym elementem opowieści i części rozgrywki. W Rodzinie krąży wiele rozmaitych mitów i legend mówiących o tym, jak może dojść do Odrodzenia. Które z nich są prawdziwe, a które fałszywe - zależy to od Narratora. Jednak może on - całkowicie prawomocnie, a nawet za naszą radą - uniemożliwić osiągnięcie Odrodzenia, jeśli tylko nie jest ono celem sagi. Jeśli ty, jako Narrator, dopuszczasz taką możliwość, poniżej znajdziesz kilka pomysłów na temat tego, w jaki sposób wampiry mogą się Odrodzić.

- Jeśli bohaterowi uda się zabić swojego ojca i ojca swojego ojca, i ojca ojca swego ojca, może przełamać ciążące na nim przekleństwo. Jednak nie zawsze jest to reguła, czasami trzeba pojsć tą drogą wzdłuż całej swej linii krwi wstecz, aż do Przedpotopowego lub może nawet dalej. Dlaczego jednym wystarczy zabić tylko swych panów, aby zyskać wolność, podczas gdy inni muszą zająć wzdłuż linii krwi dużo dalej, nie wiadomo. Jeśli jest w tym jakaś logika, jeszcze jej nie odkryto.

- Jeśli bohater poświęci się za kogoś i zginie, możliwe że jego śmierć będzie śmiercią śmiertelnika. Poswiecenie jest tak wzniosłym aktem, że w czasie śmierci wampir powraca do swej śmiertelnej formy. W wypadku, kiedy bohater ostatnio zmarł, może to rzucić nowe światło na całą tę sytuację. Ten rodzaj „poetyckiej sprawiedliwości” w niektórych sagach może być nie na miejscu.

- Istnieje kilka skomplikowanych rytuałów, które mogą zdjąć przekleństwo i ocalić bohatera. Należy poznać te rytuały, znaleźć „ingredyencje”, wybrać właściwy czas i miejsce. Jeśli jeden z tych warunków nie zostanie spełniony właściwie, rytuał zakończy się śmiercią bohatera, a nie jego zbawieniem.

- Mówi się, że na koniec rytuału Golkondy można dokonać wyboru pomiędzy pozostaniem śmiertelnym a samą Golkondą. Wielu starszych temu zaprzecza, ale jako że raczej nie osiągnęli oni Golkondy, trudno stwierdzić, czy znają prawdę.

## Diabolizm

*Odplacaj innym pięknym za nadobne  
Ale jakim piekłem stanie się ten świat?  
- Metallica, „Fight Fire With Fire”*

Wampiry mogą gromadzić nieobliczalną moc, zwiększając nawet w potencje własnej krwi i zbliżając się do samej istoty siły Kaina. W rzeczywistości to właśnie zadza tej mocy zrodziła i wciąż podsyca odwieczny rodzinny konflikt - wielka Jyhada. To zadza siły sprawia, że neonaci zabijają swoich ojców, zaś ze strachu przed nią starsi przesładują swoje dzieci.

Proceder, który polega na tym, iż jeden wampir zabija drugiego, aby zyskać na sile, nazywany jest diabolizmem lub Amaranthem. Amarant jest legendarnym, wiecznym żywym kwiatem, bezcennym skarbem i, zgodnie z legendą, daje się go starszemu na tydzień przed napascią. „Diabolista” określa tego, kto dla krwi poluje wśród własnego rodzaju.

Kiedy jeden członek Rodziny pije krew drugiego tak długo, aż się cała wyczerpie (aż do utraty wszystkich Stopni Zdrowia), i pije nadal, spija wówczas sama esencje żywiciela. Żywiciel nie tylko umiera, ale przekazuje zaborcy swoją siłę życia.

Jeśli żywiciel był wampirem i należał do wcześniejszego pokolenia niż wampir, który wypił jego krew, esencja jego życia pozwala zaborcy cofnąć się o jedno pokolenie wstecz. Niesie to wiele korzyści: pozwala zwiększać Cechy powyżej wartości 5 pkt. (jeśli nowo uzyskane pokolenie to VII lub niższe), Zdominować większą liczbę wampirów (można Zdominować wampiry tylko późniejszych pokoleń) oraz posiadać większy Zasób Krwi i lepiej go wykorzystać (więcej szczegółów w rozdziale 7). Jeśli pokolenie żywiciela było niższe co najmniej o trzy stopnie, jego krew może obniżyć pokolenie kilku Diabolistów.

Jeśli bohater pragnie pic nadal, kiedy spije już całą krew wampirzego żywiciela, gracz musi

przeprowadzić test Siły według stopnia trudności 9. Każdy sukces oznacza, że ofiara traci jeden Stopień Zdrowia. Bohater nie spija już krwi, lecz zamiast niej wysysa z ciała wampira jego ducha. Kiedy żywiciel straci wszystkie Stopnie Zdrowia, umiera Ostateczna Śmiercią, a jego siła życia przechodzi na bohatera. Jeśli żywiciel nie należał do wcześniejszego pokolenia, nie na wiele to się zdaje. Czegoś takiego nie można robić ze śmiertelnymi, jako że ich siły życiowe wyczerpują się wraz z utratą wszystkich Punktów Krwi.

Za każdym razem, kiedy gracz czyni coś takiego, Narrator powinien zadać od niego przeprowadzenia testu Człowieczeństwa, zwłaszcza jeśli zabity wykazywał się jakimiś dobrymi i szlachetnymi cechami.

Uwaga: Krew wielu starszych jest niesamowicie potężna. Często może być wykorzystana w wielu innych celach. Mówi się, że kiedy młodszy wampir napije się takiej krwi, może ona na jakiś czas napelnić go mocą jednej lub kilku Dyscyplin. Dzięki temu, choć tylko jeden diabolista może obniżyć swoje pokolenie, inni także mogą wykorzystywać krew wampirzej ofiary (choćby przechowując ją w fiolkach), dodając sobie wigoru w inny sposób.

## Golkonda

*Czyż cała forma natury zwróciła się przeciw niemu  
Ruina i zmieszaniem cisnietym,  
On, nieosłonięty mógł usłyszeć potężny huk  
I stać bezpieczny wśród walącego się świata.  
- Horacy, „Ody”*

Temat Wampira często obraca się wokół Wędrowki Bohatera - poszukiwania prawdy o sobie samym. To właśnie jest podróż Prometeusza, greckiego bohatera, który przyniósł nam ogień.

Kiedy bohater odkupuje swój grzech i osiąga kres swych poszukiwań, staje przed wyborem - albo na powrót stanie się śmiertelnym, albo przemieni się w wampira nowego rodzaju, który nie odczuwa już potrzeby szalu, pozywienia i tak silnego pociągu do grzechu.

Golkonda jest stanem bytu, w którym bohaterowi udaje się opanować swój szal i zapanować nad Bestią. Wszyscy członkowie Rodziny światłego umysłu poszukują tego stanu, pragnąc całkowitego wyzwolenia z udreki niesmierci. Golkonda to stan bytu, który wcale nie tak łatwo osiągnąć, lecz mimo to dla wielu stanowi jedyny cel warty jakichkolwiek starań. Golkonda nie jest odzyskaniem utraconej śmiertelności. Naprawdę oznacza po prostu samoakceptację, a więc i władzę nad własnym bestialstwem. Golkonda to ostateczne zaakceptowanie własnego przekleństwa i wynikająca z tego władza nad tym przekleństwem.

Podstawa Golkondy jest akt skruchy. Niekoniecznie musi to oznaczać rodzaj religijnego aktu żalu; to raczej głęboko osobiste i bezpośrednie uświadomienie sobie popełnionych grzechów. Bohater musi spełnić jakies zadoscuczynienie, czym może być np. dotacja na cele charytatywne, pomoc komuś w potrzebie, a w niektórych wypadkach nawet ukaranie samego siebie. Cięższy grzech wymaga większego zadoscuczynienia.

Narrator właściwie nie powinien nigdy pozwolić osiągnąć bohaterowi Golkondy. Jedynie jeśli wykaze się on jakimś wspaniałomyślnym czynem, dążeniem ku doskonałości, a jego doświadczenia będą wyrażać skruchę za popełnione czyny, tylko wtedy można dać mu jakąś szansę. Tylko Narrator może ocenić, czy bohater naprawdę odczuwa skruchę i współczucie. Czy gracz dobrze odgrywał ten cały proces żalu i ubolewania? Golkondy nigdy nie osiąga się łatwo. Spełnienie przychodzi najczęściej dopiero na samo zakończenie sagi. Potem można rozpocząć nową sagę, w której wystąpi ten sam bohater, choć będzie ona miała całkowicie inny konspekt i motyw.

Ukończenie tego procesu powinno zająć wiele sesji gry. Kilku bohaterów może próbować osiągnąć Golkondę, ale zwykle tylko nielicznym się to udaje.

Golkondę można traktować jako swego rodzaju ruch w Rodzinie, ale jeśli nazwiemy to ruchem, niewiele ma on wspólnego z jakąś organizacją. Ci, którzy osiągnęli Golkondę, są bardzo ewangelistyczni i namawiają innych, aby i oni podążali tą drogą pokoju. Pragną, by cała Rodzina doświadczyła świętości, jaką oferuje Golkonda. Niektórzy nawet podróżują z miasta do miasta, opowiadając o Golkondzie i namawiając do niej tych, którzy pragną dowiedzieć się czegoś więcej. Nie ujawniają sekretów osiągnięcia

Golkondy, daja jedynie wskazowki, bowiem kazdy poczatkujacy musi znalezc swoja wlasna droge.

Mowi sie, ze istnieje Przedpotopowy, ktory osiagnal Golkonde i to on wspiera tych, ktorzy szerza jej slowo. Mowi sie tez, ze rola tego Starozytnego w Jyhad polega na psuciu szykow innym, uniemozliwiajac im zwyciestwo w knowaniach zmierzajacych do zniszczenia calej Rodziny. Tylko Inconnu mogliby cos wiedziec na temat tej istoty. Oczywiscie, krytycy Golkondy oczerniaja caly ruch, nazywajac go mala intryga wielkiej Jyhad. Prawda w tej materii prawdopodobnie nigdy nie wyjdzie na jaw, przynajmniej az do nocy Gehenny.

### **Wedrowka**

Naprawde nie ma zadnych zasad, okreslajacych kiedy bohater osiaga Golkonde, gdyz nalezy ona do tych aspektow gry, ktore ujawnia tylko gra aktorska graczy. Golkonda jest wysublimowanym i niematerialnym stanem bytu, dlatego tylko Narrator odpowiada za okreslenie warunkow gry, wedlug ktorych w bohaterze zachodzi ta duchowa przemiana. Gracz moze nawet nie zdawac sobie sprawy, kiedy jego bohater osiagnal Golkonde, dopoki Narrator nie zleci mu nieco innego wykonywania niektorzych rzutow kosztami.

Golkonda bliska jest swa natura wedrowce. Wedrowka ta jest nie tyle drobiazgowym poszukiwaniem, co raczej duchowa i mentalna podroza w glab siebie. Czesto prowadzi ona na plan astralny czy wprost w chaos wlasnego umyslu. Sposob odegrania tej wedrowki powinien byc wrecz doskonaly, pomijajac juz fakt, iz gracz moze probowac to odegrac tylko wtedy, gdy jego bohater dojrzeje po wielu opowiesciach na tyle, ze gracz dokladnie go pozna, zrozumie kim i jaki jest jego bohater. Golkonda przypomina transformacje osobowosci, dlatego bohater musi miec pelna i bogato opisana psychike, aby w ogole moc sie uczestniczyc w wedrowce.

Wedrowka ku Golkondzie czesto zaczyna sie od poszukiwan bohatera, pragnacego dowiedziec sie, co to wlasciwie jest. W pierwszym rozdziale opowiesci Narrator powinien wzbudziec wrod graczy pragnienie Golkondy i stopniowo wzmacniac te pokuse. Bohaterowie powinni zaczac powoli uswiadamiac sobie, czym ona jest naprawde.

Nastepny rozdzial opowiesci zwykle obraca sie wokol poszukiwan starszego, ktory moze powiedziec bohaterom o Golkondzie cos wiecej. Zwykle jest to jeden z enigmatycznych czlonkow Inconnu - ktos, kto juz osiagnal Golkonde. Taki mentor musi sie przekonac do bohaterow, aby pomoc im w osiagnieciu Golkondy, i moze wymagac od nich wypelnienia roznnych „zadan”, aby udowodnili swoja wartosc.

Bohaterowie musza udowodnic, ze naprawde odczuwaja skrucie. Zadania beda wymagaly od bohaterow rekompensaty za przeszle czyny, naprawienia wyrzadzonego zla, czy nawet powrotu do rodzin swoich dawnych ofiar, aby im pomoc. Rozgrywka z tym zwiazana ujawnia wszystkie zaszlosci z calej sagi i sprawia, ze gracze przezywaja je na nowo. Na szczescie poglebia to tylko wiez, jaka ich laczy z wlasnymi bohaterami.

Kiedy bohaterowie ostatecznie udowodnia mentorowi swoja wartosc (choc moze tylko jeden z nich sie sprawdzi), zapoczatkujecie on ostateczny etap wedrowki - rytual. Ceremonia moze trwac kilka tygodni czy nawet kilka miesiecy i wiaze sie z odbyciem wielu podrozy w glab wlasnych snow. Ten etap nazywany jest Tchnieniem i opowiada o nim wiele opowiesci. Mowi sie, ze sny wywolane sa za sprawa krwi najblizszego przyjaciela, ktory wraz z wedrowcem podrozuje po krainie snow.

Mentor musi nadzorowac Tchnienie i czesto ma ono miejsce w jego schronieniu. Nikt naprawde nie wie, co dzieje sie podczas tego rytualu, bowiem przezyli go tylko ci, ktorym udalo sie osiagnac Golkonde, zas oni nigdy nie mowia o swym doswiadczeniu. Wiekszosc z tych, co przezyli, przylaczyli sie do Inconnu i wiedzie swoje zycie z dala od cywilizacji smiertelnych.

(Uwaga: nie wszyscy Inconnu osiagneli Golkonde - jedynie mniejszosc.)

Jednak mimo zwiazanej z tym wszystkim rozgrywki, jest kilka praktycznych warunkow osiagniecia Golkondy. Sa tak samo wazne, jak wspomniane wczesniej elementy opowiesci i gry. Po pierwsze i najwazniejsze, Czlowieczestwo bohatera musi miec wartosc 7 pkt. lub wyzsza (jesli kiedykolwiek zmniejszy sie ponizej 7 pkt., bohater opuści Golkonde). Po drugie, Sumienie bohatera musi miec wartosc co najmniej 4 pkt. Poza tym, przez caly okres wedrowki ku Golkondzie bohater musi zuzywac punkty Sily Woli, aby tlumic w sobie wszelka pokuse szalu, zle nie postepowac i nie zboczyć z prawdziwej sciezki. Zwykle nalezy poswiecic co najmniej 15 punktow. Odzwierciedla to determinacje bohatera w poszukiwaniu Golkondy i autoafirmacje, ktora ta wedrowka wzbudza.

### **Korzysci Golkondy**

Kiedy bohater osiągnie już Golkondę, zachowuje wewnętrzny spokój. Jego życie pozbawione jest strachu i litowania się nad sobą. Jest panem swojej Bestii, akceptując ją jako część samego siebie.

Jest tylko jedna wielka korzyść płynąca z osiągnięcia Golkondy, ale za to wystarczająca. Kiedy wampir osiągnie Golkondę, nie wpada już w szal, ani też Röttschreck nie ma nad nim władzy. Gracz nie musi już wykonywać testów Odwagi ani Samokontroli, dopóki jego bohater pozostaje w Golkondzie.

Pomniejsza korzyścią jest fakt, że bohater nie musi już tak często spożywać krwi. Bohater traci tylko jeden Punkt Krwi na tydzień, a nie codziennie. Kiedy wampir osiągnie wiek, w którym wzrosnie potrzeba spożywania silniejszej krwi, stan Golkondy pozwoli mu panować nad tym pragnieniem i łatwo je gasić.

Kraza plotki o tym, że członkowie Rodziny w Golkondzie potrafią wykorzystać pełny potencjał swej wampirzej postaci. Tak więc, zwykle ograniczeni pokoleniem, np. pod względem stopnia mocy Dyscyplin, bohaterowie w Golkondzie mogą dzięki doświadczeniu rozwinąć każdą moc.

### **Fizyczne stany**

Poniżej opisane systemy omawiają współczynniki Stanu Zdrowia i efekty utraty Stopni Stanu Zdrowia. Opisują obrażenia i sposoby leczenia, jak również letarg, głęboki sen wampirów.

### **Obrażenia**

*Pamiętaj, Doktorze, kiedy pobudzić wolę, zdolności regeneracyjne ludzkiego ciała niewiarygodnie rosną.*  
**- Cooper, agent FBI, „Twin Peaks”**

Bohater może zostać ranny w taki czy inny sposób, jednak wszystkie rany, czyli obrażenia Wampir opisuje w kategoriach Cechy Stanu Zdrowia. Gracz zapisuje obrażenia bohatera posługując się Stopniami Stanu Zdrowia; każda odniesiona rana oznacza utratę jednego Stopnia Stanu Zdrowia.

Kiedy bohater otrzymuje obrażenia, po prostu zaznaczasz na Karcie Stopnie Stanu Zdrowia, tak że ostatnie oznaczenie określa aktualny Stan Zdrowia. Kiedy bohater odzyskuje Stopnie Stanu Zdrowia, po prostu wymazujesz oznaczenia.

Wyobraź to sobie jako spektrum, z pozycją „Kontuzjowany” u jednego końca i pozycją „Unieruchomiony” u drugiego. Kiedy bohater otrzymuje nowe rany, posuwasz się stopniowo w dół tego spektrum, aż ostatecznie osiągniesz pozycję „Unieruchomiony”. Kiedy bohater się leczy, usuwasz znaczki jeden po drugim, aż do zupełnego wyleczenia.

Każdy sukces w wykonanym przez przeciwnika rzucie na obrażenia oznacza utratę jednego Stopnia Stanu Zdrowia. Tak więc, kiedy np. wypadną dwa sukcesy, bohater zaznacza dwa Stopnie Stanu Zdrowia, poczynając od pozycji „Kontuzjowany”, w dół - do: „Zraniony”. Kiedy wampir otrzymuje kolejne obrażenia, będąc już Unieruchomionym, traci 1 Punkt Krwi za każdy dodatkowy stopień obrażeń. Kiedy straci wszystkie swoje Punkty Krwi, staje się całkowicie bezradny i umiera od promieni wschodzącego słońca, chyba że wcześniej ktoś go ocali. Kiedy wampir zostaje Unieruchomiony i nie ma już Punktów Krwi, zapada w letarg - wyjątkowo głęboki sen, który może trwać lata, a nawet całe stulecia. Więcej szczegółów znajdziesz dalej, pod hasłem „Letarg”.

[uwaga do składu: ta tabelka według tekstu powinna znajdować się na drugiej stronie, pod hasłem: „Jak umierają śmiertelni”]

### **Tabela czasu rekonwalescencji śmiertelnych**

Stan Zdrowia	Czas
Kontuzjowany	Jeden dzień
Zraniony	Trzy dni
Ranny	Jeden tydzień
Cieško ranny	Jeden miesiąc
Śmiertelnie ranny	Trzy miesiące
Zmasakrowany	Trzy miesiące*

\*Śmiertelni nie tylko muszą wyleczyć ten stopień obrażeń, ale tracą też jeden punkt wartości któregoś z Fizycznych Atrybutów. Śmiertelni, którzy zostali Unieruchomieni, mogą zostać wyleczeni tylko za zgodą Narratora; niektórzy spędzą resztę życia w śpiączce.

### **Leczenie**

Wampiry są martwe i nigdy regenerują swoich ran w naturalny sposób. Aby się wyleczyć, muszą się posłużyć Punktami Krwi. Jeden Punkt Krwi regeneruje jeden Stopień Stanu Zdrowia; zawsze zajmuje to jedną turę czasu.

Kiedy wampir się leczy, zwykle pozostaje w spoczynku, nie podejmując żadnej innej akcji. Może jednak próbować wyleczyć się w trakcie wykonywania innych akcji. Gracz musi wówczas wykonać rzut na Żywotność + Sztukę przetrwania, aby przekonać się, czy regeneracja okazała się skuteczna (ST: 6). Sukces oznacza, że bohaterowi udało się wyleczyć, mimo wykonywania innych czynności. Niepowodzenie oznacza, że nie udało się odzyskać Stopnia Stanu Zdrowia, a Punkt Krwi przepada. Pech powoduje, że bohater traci jeszcze jeden Stopień Stanu Zdrowia.

### **Powazne rany**

Wampiry czasem odnoszą rany tak ciężkie, że nie można ich wyleczyć za pomocą Punktów Krwi. Nazywa się je poważnymi ranami, a najczęściej ich przyczyną jest światło słoneczne, ogień, pazury i zęby innych nieumarłych.

Wyleczenie poważnych ran wymaga zarówno krwi, jak i czasu. Regeneracja możliwa jest tylko w wypadku wampirów, które znają Dyscyplinę Hartu.

Wyleczenie każdego stopnia poważnych obrażeń wymaga jednego dnia odpoczynku i zużycia aż pięciu Punktów Krwi za każdy wyleczony Stopień Stanu Zdrowia. Pozostałe stopnie poważnych obrażeń można wyleczyć w ciągu nocy, jeśli bohater poświęci pięć kolejnych Punktów Krwi i jeden punkt Siły Woli za każdy wyleczony stopień. Poważne rany należy zaznaczać na karcie inaczej niż zwykle. Narrator może uznać dowolną ranę za poważną.

### **Ostateczna Śmierć**

Chociaż wampiry nie są już śmiertelne, wciąż wisi nad nimi groźba ostatecznej śmierci. Kuszaca jest wizja wampira, ukazująca go niemal jako boga, zdolnego prawie do wszystkiego i mogącego wytrzymać prawie wszystko, ale jednak istnieją sposoby na jego zabicie. Wampira, który umrze po raz kolejny, nie można już powrócić do niemartwego życia i mówi się, że doznał on Ostatecznej Śmierci.

Najpowszechniejszym sposobem na unicestwienie wampira jest zadanie mu poważnych ran, kiedy już jest ciężko ranny. Jeśli wampirowi nie pozostanie już ani jeden Punkt Krwi oraz ani jeden Stopień Stanu Zdrowia, a otrzyma jeszcze poważną ranę, ulega całkowitemu zniszczeniu. Czasami Ostatecznej Śmierci towarzyszy gwałtowny i całkowity rozpad ciała, z którego po kilku minutach pozostaje jedynie kupka popiołu.

Wampira może także zabić inny wampir, wypijając całą jego krew. Cisnienie głębiny morskiej, eksplozja, pewne wampirze choroby i dekapitacja są kolejnymi przykładami sposobów unicestwienia wampira. Bedziesz musiał sam określić w swojej sadze, w jaki sposób te zagrożenia powodują śmierć, opierając się na podanych tu zasadach.

### **Jak umierają śmiertelni**

Kiedy śmiertelnik zostanie Unieruchomiony, od śmierci dzieli go tylko jeden Stopień obrażeń. Umrze, jeśli otrzyma jeszcze choć jedną ranę lub okaze się niemożliwe powstrzymanie upływu krwi z jego ciała. Śmierć jest dla śmiertelników ostateczna, chyba że zostaną Przeistoczeni na krótko przed tym, zanim odejda do wieczności. Wampir może wziąć ciało świeżego trupa i przemienić go w wampira, jeśli od czasu jego śmierci nie upłynęło więcej niż pięć minut.

Oczywiście śmiertelni leczą się inaczej niż wampiry. Dzięki właściwej pomocy medycznej przechodzą okres rekonwalescencji, której czas podaje Tabela Rekonwalescencji. Zauważ, że podany

czas określa jedynie czas wyleczenia danego Stopnia Stanu Zdrowia, a przecież pozostałe Stopnie obrażeń także należy wyleczyć. Tak więc, wyleczenie Śmiertelnie rannego zajmuje trzy miesiące czasu, a potem następuje dalsza rekonwalescencja, podczas której śmiertelnik leczy się kolejno ze Stopni: Cieżko ranny, Ranny itp.

### Przyczyny obrażeń

*Mysle o izolacji i abstynencji, i o tym, jak jedno może być tak okrutne względem drugiego. Nadchodzi czas, kiedy nie mogę już dłużej wytrzymać, a kiedy już się nasyce, nie mogę wtedy znieść widoku krwi na rekach.*

- Tamalary, „Confessions” („Wyznania”)

Wiele jest sposobów zranienia wampira. Niektóre z nich dotyczą także śmiertelnych i stąd są całkowicie dla nas zrozumiałe, inne zaś dotyczą tylko wampirów. Przyczyny obrażeń podaliśmy niżej.

#### Walka

Obrażenia związane z walką zostały szczegółowo omówione w podrozdziałach „Walka” i „Strzelanina”, znajdujących się w rozdziale „Drama”. Każdy sukces w rzucie na obrażenia powoduje u ofiary ataku utratę jednego Stopnia Stanu Zdrowia.

#### Upadek

Czasami bohaterowie spadają z dużej wysokości, a strach, który temu towarzyszy, podtrzymuje napięcie, kiedy gracze wykonują swoje rzuty. Posłuż się poniższą tabelką do określenia obrażeń. Bohaterowie, śmiertelni lub nieumarli mogą wykonać test Żywotności, aby spróbować uniknąć zranienia. Stopień trudności wynosi 8, a każdy sukces oznacza, że traci się o jeden Stopień Stanu

#### Ogień

Ogień stanowi dla wampirów prawdziwe zagrożenie i boją się go one bardziej niż cokolwiek innego. Ogień zawsze powoduje poważne rany i stąd może wampira zabić. Nawet najmniejszy płomień może potencjalnie zranić wampira, jednak wampiry, które znają Dyscyplinę Hartu, mogą uniknąć poparzeń. Gracz może wykonać rzut liczbą kostek równą wartości tej Dyscypliny, względem opisanego poniżej stopnia trudności. Gracz musi wykonywać taki rzut w każdej turze, w której jego bohater ma kontakt z płomieniami. Wynik rzutu określa, ile obrażeń uniknął bohater. Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, bohater traci od jednego do trzech Stopni Stanu Zdrowia (następna tabelka), natomiast za każdy sukces traci o jeden Stopień Stanu Zdrowia mniej. Jeśli wypadnie pech, wówczas bohater doznaje specjalnych obrażeń - może stracić wzrok lub spalić sobie reke czy nogę.

Stopień trudności	Temperatura płomienia
3	świeca (pierwszy stopień poparzeń)
5	pochoźnia (drugi stopień poparzeń)
7	palnik (trzeci stopień poparzeń)
9	chemiczny ogień
10	roztopiony metal

Obrażenia	Rozmiar płomienia
1 Stopień Stanu Zdrowia	pochoźnia; część ciała spalona
2 Stopnie Stanu Zdrowia	ognisko; połowa ciała spalona
3 Stopnie Stanu Zdrowia	pożar; całe ciało spalone

#### Słońce

Światło słoneczne jest dla wampirów naprawdę złośliwe. Promienie słoneczne powodują poważne rany, a wampir płonie w każdej turze, w której jest wystawiony na działanie słońca. Jeśli bohater zna Dyscyplinę Hartu, może wykonać rzut liczbą kostek równą jej wartości, aby uniknąć poparzeń. Stopień trudności zależy od intensywności promieni, pory dnia i zasłony z chmur czy smogu; określa to

zamieszczona nizej tabelka.

Jesli nie wypadnie zaden sukces, bohater traci od jednego do trzech Stopni Stanu Zdrowia, zaleznie od tego, jak bardzo wystawiony jest na dzialanie swiatla slonecznego (tabelka ponizej). Jesli rzut sie powiedzie, kazdy sukces odejmuje jeden Stopien obrazem. Pech oznacza, ze bohater zajal sie ogniem i cierpi teraz zarowno od slonca, jak i od ognia.

Powszechnie dostepne sa „lampy sloneczne”, ktore emituja promieniowanie ultrafioletowe, wlasciwe sloncu. Takie lampy nie sa tak zabojcze jak slonce, ale moga porazic czy nawet zranic wampira, choc nie beda to rany powazne.

Stopien trudnosci	Promienie
3	swiatlo rozproszone, zaslonna ciezkich chmur lub swit czy zmrok
5	solidne, pelne, ciezkie ubranie
7	swiatlo pada przez okno
9	waski, bezposredni promien sloneczny lub otwarta przestrzen przy pochmurnej pogodzie
10	Bezposrednie promienie z pelnego slonca

Obrazenia	Ekspozycja ciala
1 Stopien Stanu Zdrowia	tylko czesc ciala (np. tylko reka)
2 Stopnie Stanu Zdrowia	cialo czesciowo zakryte (ubranie z kapturem)
3 Stopnie Stanu Zdrowia	wiekszosc ciala odkryta (zwykle ubranie)

### **Ekstremalna temperatura**

Ekstremalna temperatura (95oC i wiecej) rani wampira tak samo jak ogien. Nalezny posluzyc sie tym samym systemem otrzymywania obrazem, nanoszac poprawki uwzgledniajace sytuacje. Zwykle sama temperatura nie jest tak zabojcza jak ogien, chyba ze straszliwie wzrosnie.

### **Agonia**

Stan zdrowia wampirów pogarsza sie na skutek braku mozliwosci regeneracyjnych i opieki. Kiedy serce wampira zostanie przebite kolkiem, staje sie on calkowicie bezradny, lecz nadal traci codziennie 1 Punkt Krwi. Kiedy wyczerpie sie caly Zasob Krwi, wampir zacznie tracic Stopnie Stanu Zdrowia - codziennie jeden. Kiedy Stan Zdrowia dojdzie do Stopnia Unieruchomienia, wampir zapada w letarg. Zauwaz, ze wampiry nie „umieraja” od agonii.

### **Choroby**

Chociaz wampiry moga sie zarazic i nawet roznosic ludzkie choroby, nie umieraja od nich. Moga czuc sie chore i tracic Stopnie Stanu Zdrowia, ale nie moga umrzec od ludzkich chorob. Utrata Stopni Stanu Zdrowia moze byc nawet znaczna, ale kiedy obrazenia zostana zregenerowane, wampir jest zostaje uznany za wyleczonego. Czasami choroba nie wywoluje nawet zadnych objawow, a wampir staje sie jedynie nosicielem przekazujacym chorobe swoim zywieliom. Jednak chodza pogloski o kilku wampirzych chorobach, ktore potrafia zabic czlonka Rodziny w przeciegu kilku dni.

### **Kolek**

Kolek wbity w serce wampira nie zabija go, lecz tylko calkowicie unieruchamia. Po jakim czasie wampira przezywa wskutek braku krwi agonie, co ostatecznie prowadzi do letargu. Oczywiscie, wczesniej moga go dopasc i zniszczyc ogien lub slonce. Niezwykle trudno jest przebic kolkiem serce podczas walki. Co najmniej trzy sukcesy sa konieczne, aby trafic w tak precyzyjnie wyznaczone miejsce.

### **Wrogie srodowisko**

Chociaz wampiry nie umieraja z zimna, cierpia skutki przemarzania, a w szczegolnie niskich temperaturach moga nawet calkowicie zamarnac. Zimno jest szczegolnie niebezpieczne, poniewaz wampiry nie maja wlasnej cieploty ciala, pomijajac chwile po posilku, wiec jakiegokolwiek ubranie jest bez znaczenia. Kiedy bohater znajduje sie przez pewien okres czasu na dworze, wystawiony na zimno, gracz musi wykonac specjalny rzut. Wszystko zalezy od temperatury, ale zwykle wystarczy spedzic na dworze

około poł godziny. Gracz wykonuje rzut na Żywotność + Hart względem stopnia trudności 3, rosnącego o 1 za każdym następnym rzutem. Czas, jaki dzieli kolejne rzuty, wyznacza Narrator; należy przy tym pamiętać, że wampiry są dużo bardziej odporne na zimno niż ludzie. Wampiry mogą zużywać Punkty Krwi, aby się rozgrzać, choć nie zapewni to trwałego ciepła.

### **Letarg**

Jak mogłeś przekonać się wcześniej, wampirom nie tak łatwo jest umrzeć. Jednak kiedy ich obrażenia stają się zbyt wielkie, zapadają one w bardzo głęboki sen, znany jako letarg. Kiedy wampir zostanie zraniony po utracie wszystkich Stopni Stanu Zdrowia i straci także wszystkie Punkty Krwi, zapada wówczas w letarg (choć jeśli rany są poważne, może się to zakończyć Ostateczną Śmiercią). Bohater traci całkowitą zdolność ruchu i pozostaje nieprzytomny, choć potężniejsi Kainici (jak np. Przedpotopowi) wciąż mogą się w tym stanie posługiwać swoimi Dyscyplinami.

Ponadto, kiedy bohater zapadnie w letarg, traci jeden punkt wartości dowolnego Fizycznego Atrybutu, który wybiera gracz.

Wampiry posiadające Człowieczeństwo 10 szybko się budzą - w ciągu dnia czy kilku, natomiast posiadające niższe - dopiero po kilku tygodniach czy miesiącach. Krew Starożytnego może czasem obudzić wampira z letargu wcześniej.

Człowieczeństwo	Czas letargu
10	Jeden dzień
9	Trzy dni
8	Jeden tydzień
7	Dwa tygodnie
6	Jeden miesiąc
5	Jeden rok
4	Jedna dekada
3	Pół wieku
2	Jedno stulecie
1	Pięć stuleci
0	Tysiąc lat +

Kiedy wampir spoczywa w letargu, zużywa Punkty Krwi jak zwykle - codziennie jeden, ale kiedy krew się wyczerpie, nie następuje już utrata Stopni Stanu Zdrowia. Bohater może zapasć w letarg dobrowolnie. Kiedy bohater zasypia, gracz po prostu informuje Narratora, iż zapada on w letarg. Wielu starożytnych Kainitów dobrowolnie zapada w letarg w bezpiecznym miejscu, aby uniknąć ryzyka napadów szalu i innych niebezpieczeństw. Dobrowolny letarg nie powoduje utraty punktu wartości Fizycznego Atrybutu.

### **Psychiczne stany**

Opisane tu systemy dotyczą zmian w psychice bohatera, wpływających na jego zachowanie. Do różnych stanów psychicznych zalicza się: szal, kiedy bohater pozwala objawić się swojej Bestii; Röttschreck, kiedy lek przed słońcem i ogniem przeradza się w nieodpartą fobie; i Degenerację, wynikającą z utraty człowieczeństwa. Opisałismy tu również różne Zaburzenia Psychiczne, na które wampiry cierpią (i które posiadają wszyscy Malkavianie), a także mistyczna Wiedz Krwi.

## **Szal**

Wampiry, podobnie jak ludzie, są istotami podlegającymi instynktom. Jednak instynkty wampirów to instynkty łowieckie, a nie zbierackie. Wampiry są doskonałymi drapieżnikami i stoją na szczycie piramidy żywieniowej. Są doskonałymi maszynami do zabijania - wysłannikami śmierci.

Jednak aby wampiry mogły przetrwać we współczesnym świecie, muszą nauczyć się panować nad swoją Bestią. Zew krwi jest tak silny, że tylko naradza wampira na niebezpieczeństwo w dzisiejszym, złożonym świecie.

Sila płynąca z furii Bestii jest czasem użyteczna, ale jej zasłepienie przekreśla wszelkie korzyści.

Wampiry staraja sie ujarzmic Bestie, ale niezaleznie od wysilkow, nie zawsze im sie to udaje. Czasem Bestia wyswobadza sie i zniszczenie, jakie sieje, daleko wykracza poza horror kazdej ludzkiej furii. Kazdy wampir musi nieustannie pilnowac sie, aby utrzymac Bestie na wodzy, wewnatrz siebie. Ponizsze zasady okreslaja, kiedy i w jaki sposob sie ona uwalnia.

W sytuacjach kiedy Narrator uwaza, ze instynkty wampira moga wziac gore nad bohaterem, gracz musi wykonac test Samokontroli. Jesli rzut powiedzie sie, bohater pokonal w sobie odruch szalu. Niepowodzenie oznacza, ze bohater wpada w krotkotrwaly szal, nieopanowana wscieklosc Bestii. Wowczas bohater tylko czesciowo znajduje sie pod kontrola gracza.

### **Prowokacja**

Zawsze ty, jako Narrator, okreslasz jakie okolicznosci moga sprowokowac szal. Czasem mozesz zignorowac oczywiste czynniki, a zmusic gracza do wykonania testu za to, co uwaza on za drobnostke. Twoja interpretacja natury gotycko-punkowego swiata ujawnia sie wlasnie wtedy, kiedy prosisz graczy o wykonanie testu szalu.

Zasady dotyczace szalu celowo pozostaja otwarte, aby jak najlepiej sprawdzaly sie w twojej sadze. Jesli pragniesz stworzyc sage pelna akcji, o bohaterach bardzo pewnych siebie, mozesz zlagodzic zasady przeprowadzania testow szalu. Z drugiej strony, jesli pragniesz aby gracze stali sie bardziej swiadomi podstawowych slabosci swych bohaterow i chcesz, aby w grze zmierzyli sie z nimi, wtedy powinienes byc bardziej surowy.

Szal czesto wywolany jest glodem, co moze zakonczyc sie smiercia zywiela, ktorego bohater osuszy z krwi do dna. Taka sytuacja zachodzi tylko wtedy, gdy bohater jest glodny (trzy Punkty Krwi lub mniej) i zostal spowodowany widokiem, smakiem lub zapachem krwi.

Szal moze byc takze wywolany gniewem i przerodzic sie w wielka, wampirza furie. Atak furii wyzwala wiele czynnikow, ktore zwykle dla kazdego bohatera sa inne. Najczesciej zostaje sprowokowana ponizaniem i wysmiewaniem.

### **System**

Wampir wcale nie musi opierac sie napadowi szalu, ale jesli tego pragnie, musi przeprowadzic test Samokontroli (stopien trudnosc jest rozny). Jest to zlozona akcja i nalezy uzbierac piec sukcesow, aby calkowicie przelamac impuls szalu. Jednak nawet jeden sukces chwilowo powstrzymuje szal (tylko na jedna ture). Stopien trudnosc dla rzutu okresla tabelka.

Gracz nie moze wykorzystac w rzucie wiekszej liczby kostek, niz aktualna liczba Punktow Krwi jego bohatera - glod nieodmiennie wywoluje ztrate moralnosc. Powodzenie rzutu oznacza, ze bohater powstrzymal sie, zas rzut nieudany - ze wpadl szalu. Pech oznacza, ze bohater nabawil sie przy tym jakiegos Zaburzenia Psychicznego, ktore okresla Narrator.

Prowokacja	Stopien trudnosc
Zapach krwi (w stanie glodu)	3
Widok krwi (w stanie glodu)	4
Zastraszanie	4
Zagrozenie zycia	4
Wysmiewanie	4
Rozgniewanie	5
Smak krwi (w stanie glodu)	5
Przyjaciel w niebezpieczenstwie	6
Calkowite ponizanie	7

### **Odgrywanie szalu**

Podczas szalu wampir zdolny jest niemal do kazdego niemoralnego, ryzykownego i psychotycznego dzialania. Pod wplywem szalu bohater musi zachowywac sie ze zwierzecym niepohamowaniem, kierujac sie tylko dorazna satysfakcja - czy oznacza to wsciekly atak, czy absolutny obled - zalezy od bodzcow. Bohater przestaje myslec logicznie, wszystkie jego reakcje sa instynktowne i emocjonalne.

Jesli dostepna jest krew, bohater bedzie pil do oporu, ile moze. Prawdopodobnie zabije zywiela,

opętany nieopanowanym pragnieniem krwi. Jeśli w pobliżu nie ma krwi, bohater rzuci się w jej poszukiwaniu. Bohater staje się po prostu szalony i niszczy wszystko w zasięgu wzroku. Najpierw zaatakuj przeciwników, ale jeśli przyjaciele staną mu na drodze (lub w pobliżu nie będzie przeciwników), ich także zaatakuj.

Jednak oprócz oczywistych swoich złych stron, szal zapewnia bohaterowi pewne korzyści. Po pierwsze, bohater ignoruje tyle ujemnych modyfikatorów obrazu Stanu Zdrowia, ile ma wartości jego Żywotność - po prostu nie odejmuje tylu kostek. Po drugie, nie musi przeprowadzać większości testów Siły Woli, jako że jest zdolny niemal do wszystkiego. Stopień trudności dla rzutów Dominacji rozszalonego bohatera zwiększa się o 2. Poza tym, bohater ignoruje obezwładniający strach Röttschrecku.

Gracz może się zdecydować poświęcić punkt Siły Woli, aby mieć kontrolę nad jedną akcją bohatera w ciągu jednej tury. Ten jeden punkt Siły Woli zapewni wystarczającą kontrolę, aby sformułować jedną myśl czy wyznaczyć sobie cel i jeśli jakieś inne wydarzenia temu nie przeszkodzą, gracz może kontrolować zachowanie bohatera przez kilka następnych tur. Jednak uswiadom sobie, że Siła Woli nie powstrzymuje szalu - oferuje jedynie słaby wpływ na to, jaką formę szal wybierze.

Jako Narrator, wykorzystaj tę zasadę tak, by skłonić graczy do bardziej właściwego odgrywania szalu. Jeśli gracz opisuje akcje swojego bohatera inaczej, niż twoim zdaniem powinno to wyglądać podczas szalu, pozwól mu wykonać zamierzoną akcję, a potem powiedz, że stracił punkt Siły Woli. Szal to nie było złosc.

### **Długość szalu**

Czas trwania szalu jest różny. To Narrator decyduje, kiedy dobiega on końca. W pewnych przypadkach szal przebiega według prostego cyklu. Kiedy wszystko się uspokoi i napięcie spadnie, szal powoli ustępuje. Szal trwa przez całą scenę. Kiedy scena zakończy się, gracz znowu może odgrywać swojego bohatera normalnie.

Przyjaciele bohatera mogą pomóc mu opanować szal, przez konfrontacje i rozmowę. Muszą wykonać udany test Społeczny; powodzenie tego rzutu pozwala bohaterowi przeprowadzić test Siły Woli (który, jeśli jest udany, kończy szal). Jednak mogą tego próbować tylko ci, którzy sami w obecności bohatera powstrzymali się od szalu lub są z nim blisko, emocjonalnie związani. Pech w testie Siły Woli może oznaczać, że bohater zaatakuj tych, którzy próbowali mu pomóc.

## **Röttschreck**

Wampiry nie są strachliwe, lecz przez wzgląd na swą nieśmiertelność boją się tego, co może przyczynić się do zakończenia ich egzystencji. Światło słoneczne i ogień są dla nich największym zagrożeniem, które wywołuje wśród członków Rodziny paniczny lęk, dalece wykraczający poza pojęcie zwykłego strachu - to Röttschreck.

### **System**

Kiedy wampir zetknie się z ogniem lub słońcem, Narrator może zazać przeprowadzenia testu Odwagi. Wszystko, co naprawdę przeraza bohatera, może wymagać wykonania tego rzutu - najczęściej promienie słońca lub otwarty ogień. Jeśli Narrator zechce, może zazać przeprowadzenia testu Odwagi w sytuacji, gdy młody wampir po raz pierwszy styka się z krzyżem lub nawet kolkim.

Stopień trudności dla testu Odwagi zwykle wynosi 6, ale może być inny w zależności od okoliczności, co opisuje zamieszczona dalej tabelka. Liczba sukcesów rzutu określa liczbę tur, czas jaki bohater wytrzyma pozostając w obecności rzeczy czy okoliczności, które go przerazają. Kiedy czas minie, należy wykonać kolejny test Odwagi. Niepowodzenie oznacza, że bohater wpada w Röttschreck, stan podobny do szalu, i traci nad sobą kontrolę. Pech oznacza, że bohater nie tylko wpada w Röttschreck, ale nabywa jakiegoś Zaburzenia Psychicznego.

Rodzaj Zaburzenia Psychicznego wywołanego pechowym testem Odwagi zwykle związany jest z pierwotnym instynktem ucieczki ze strachu, uwolnieniem się lub ukryciem.

Gracz może poświęcić punkt Siły Woli, aby podjąć jakąś akcję, której w innym razie bohater nie mógłby wykonać ze względu na Röttschreck.

Przyczyna

Stopień trudności

Przypalanie papierosa	4
Plomien zapalniczki	5
Widok pochodni	5
Ognisko	6
Przycmione swiatlo sloneczne	6
Bohater pali sie	7
Bezposrednie swiatlo slonca	8
Bohater uwiezony w plonacym budynku	9

### ***Odgrywanie Röttschrecku***

Kiedy graczowi nie powiedzie sie test Odwagi, bohater nie jest w stanie podjac innej akcji poza paniczna ucieczka. Jesli jest uwiezony w miejscu, skad nie moze uciec, kuli sie z przerazenia. Mimo ze bohater schroni sie i nie bedzie widzial slonca ani ognia, reakcja lekowa utrzyma sie jeszcze przynajmniej kilka minut (w pewnych wypadkach dluzej).

Kiedy bohater znajdzie bezpieczne miejsce, gracz moze wykonac test Sily Woli, aby odzyskac kontrole (ST: 8). Kazdy sukces zmniejsza o minute wyjsciowy czas reakcji lekowej 10 minut.

### ***Degeneracja***

Czasami bohater zachowuje sie niemoralnie, swiadomie, czy mimo swych najlepszych intencji (podczas szalu). W takich wypadkach Bestia moze zdobyc nieco wieksza wladze nad jego dusza. Sumienie bohatera reaguje na popelniane czyny i moze wplywac na to, ile ludzkiej natury on straci. Dla wampira oznacza to, jak bardzo zepsula go Bestia.

Jednym z najwazniejszych elementow twojej, jako Narratora, roli jest sposob kontroli utraty Czlowieczentwa bohaterow. Jesli dopuszczysz, by gracze zaniedbali te sprawe, ulegnie zniszczeniu cala struktura gry. I na odwrot - jesli bedziesz zbyt surowy, saga skonczy sie po jakichs trzech sesjach gry. Masz nieco wolnosc w sprawie zasad dotyczacych Czlowieczentwa, ale nigdy nie pozwol, aby zeszyly na manowce.

Kiedykolwiek bohater podejmuje akcje, ktora uwazasz za watpliwa (moralnie), mozesz uznac, ze jest czynem na tyle powaznym, ze zasluguje na utrate Czlowieczentwa. Rzut Degeneracji wykonuje sie przez test Sumienia.

Stopien trudnosc zwyczajnie wynosi 6, choc moze byc inny, wedle uznania Narratora. Jesli gracz wyrzuci choc jeden sukces, bohater nie traci punktu Czlowieczentwa. Jesli rzut zakonczy sie niepowodzeniem lub wypadnie pech, bohater traci zarowno punkt Czlowieczentwa, jak i Sumienia. Pech oznacza takze, ze bohater nabywa Zaburzenia Psychicznego na skutek szoku psychicznego, spowodowanego utrata Czlowieczentwa.

### ***Skrucha***

Jako Narrator, zawsze powinienes probowac ostrzegac gracza, zanim podejmie akcje grozaca utrata punktu Czlowieczentwa. Gracze powinni sobie zdawac sprawe z konsekwencji swoich czynow i tak samo miec wyczucie, kiedy nie moga temu zaradzic (np. kiedy maja napad szalu). Kiedy gracze sa zadowoleni i mysla, ze wszystko im wolno, wtedy wlasnie powinienes ich ostrzec. Jednak uwazaj, abys nie wywolal wilka z lasu - kiedy nie ostrzegasz, nie wymagaj rzutu.

### ***Hierarchia grzechow***

Kiedy bohater stopniowo degeneruje sie, coraz mniej przyczyn moze spowodowac u niego utrate Czlowieczentwa. Osoby o wysokim Czlowieczentwie moga musiec przeprowadzac test Czlowieczentwa za najlzejsze grzeszki, natomiast osoby o niskim Czlowieczentwie musza zrobic cos naprawde potwornego, aby musiec wykonywac rzut. Innymi slowy, badz wyjatkowo surowy dla bohaterow o wysokim Czlowieczentwie, ale tych o niskiej wartosci tej Cechy zmuszaj do rzutow Degeneracji tylko wowczas, kiedy dopuszcza sie naprawde szokujacych okrucienstw.

Nieco dalej znajduje sie tabelka, ktora pomoze ci okreslic, ktore czyny zasluguja na utrate Czlowieczentwa. Bardzo bestialska osoba na pewno nie straci Czlowieczentwa, kiedy cos ukradnie, natomiast wysoce moralny bohater moze utracic punkt. Ktos o Czlowieczentwie 7 nie musi wykonywac rzutow za czyny przypisane wartosci 10. Jednak cala lista dotyczy wampira, ktory ma Czlowieczentwo

10.

Jako gracz, musisz ufać swojemu Narratorowi. Niezależnie od wartości Człowieczeństwa twojego bohatera, to Narrator zawsze decyduje, kiedy masz przeprowadzić test Sumienia. Nawet jeśli może to wydawać się bez sensu w stosunku do zasad, Narrator ma prawo tego zazać. Człowieczeństwo jest aspektem szczególnym Wampirowi i Narrator może zadać rzuty Człowieczeństwa mając na względzie kształt swojej sagi, nadawany przez zamierzony styl gry. W sposób, w jaki Narrator nakazuje wykonywać rzuty Człowieczeństwa, uwidacznia się jego własna moralność - to nie tylko jest dopuszczalne, ale nawet zalecane.

Człowieczeństwo	Najlejsze grzechy wymagające testu Człowieczeństwa
10	Przypadkowy zły uczynek
9	Celowy zły uczynek
8	Celowe spowodowanie obrażeń
7	Kradzież i napad
6	Zabójstwo przez zaniedbanie
5	Nieusprawiedliwione zniszczenie
4	Morderstwo w afekcie
3	Sadyzm i perwersja
2	Morderstwo z premedytacją
1	Najbardziej złośliwe i szalencze czyny

### **Zaburzenia Psychiczne**

Jej motor się kreci i skaczą kolory  
Wewnątrz twojej głowy wirują potwory.  
- **Siouxie and the Banshees, „Carousel”**

Niektórzy członkowie Rodziny mają lub nabawili się różnych manierizmów, neurotycznych nactw lub nawet psychoz, których pozbycie się wymaga sporego wysiłku i czasu. Te umysłowe słabości zwane są Zaburzeniami Psychicznymi.

Zaburzenia Psychiczne mogą przejawiać się na wiele różnych sposobów. Dlaczego i skąd wzięło się Zaburzenie Psychiczne, w kategoriach opowieści, zależy od wspólnej decyzji gracza i Narratora. Zwykle powstaje ono wkrótce po pechowym tescie szalu, ale równie dobrze może je wywołać wiele innych czynników. Malkavianie, dla przykładu, zaczynają sage już posiadając jakiegos rodzaju Zaburzenie Psychiczne.

Kiedy bohater nabawi się Zaburzenia Psychicznego, Narrator musi określić jego rodzaj. Można w tym celu rzucić kostką i losowo ustalić typ Zaburzenia, lecz my nie polecamy tej metody. W wielu okolicznościach doświadczeni gracze mogą nawet sami stworzyć własne, wyjątkowe Zaburzenia Psychiczne.

#### **Odgrywanie Zaburzeń Psychicznych**

Zaburzenia Psychiczne wcale nie są tak nieopanowane, że zmuszają gracza do odgrywania swej roli w ściśle określony sposób. Dodają raczej grze trochę humoru i odrobiny realizmu. Bohater wcale nie musi pokazywać po sobie swojego Zaburzenia Psychicznego przez cały czas; ludzie porzucają swe dziwactwa, aby później do nich powrócić. Zaburzenie może objawiać się tylko w chwilach szczególnego napięcia, jednak nawet wówczas wcale nie przejmuje władzy nad umysłem bohatera - jedynie nań wpływa.

Twoim obowiązkiem, jako Narratora, jest troska o to, by sprawy nie wymykały się spod kontroli. Gracze mają dwa złe przyzwyczajenia, jeśli chodzi o Zaburzenia Psychiczne - albo zapominają, że je mają, albo też pozwalają im wymknąć się spod kontroli, tak że Zaburzenie zdominuje przebieg opowieści i sesji gry.

Kiedy chcesz nauczyć gracza, by przestał ciągle zapominać o swoim Zaburzeniu Psychicznym, po prostu oświadczaj mu co chwila, że jego bohater szczęśliwie opanował swoje Zaburzenie, co kosztowało go jeden punkt Siły Woli.

Kiedy chcesz zapobiec sytuacjom, w których gracz traci kontrolę nad swoim Zaburzeniem, będziesz musiał posłużyć się czasem bardziej stanowczą taktyką. Weź go na stronę i powiedz, że choć lubisz jego odczucie dramy, to trochę jednak przesadza ze swoim odgrywaniem. Jeśli nadal wykorzystuje Zaburzenie Psychiczne, egoistyczne skupiając na sobie uwagę, zmień jego Zaburzenie na takie, które do pewnego stopnia go uciszy, np. na katatonie.

### **10 przykładów Zaburzeń Psychicznych**

- Osobowość wielokrotna: Posiadasz wiele różnych osobowości. Cierpiąc na to Zaburzenie możesz mieć więcej niż jedno Usposobienie, które podczas opowieści będziesz na okrągło zmieniał. W związku z tym będziesz co jakiś czas zachowywał się zupełnie inaczej niż poprzednio i podobnie inaczej odzyskiwał Siłę Woli. Oczywiście sprawia to, że inni stają się wobec ciebie nieufni i mają na ciebie oko.
- Mitomania: Żyjesz w zmyślnym świecie złudzeń, gdzie jesteś niedocenionym bohaterem. Twoje pragnienie bycia dobrym i czystym spełnia się przez dokonywanie zmyślnych czynów, które czasami przesłaniają rzeczywistość.
- Regresja: Stajesz się podobny do dziecka, cofając do wcześniejszego okresu życia, kiedy mniej od ciebie wymagano. Bardzo trudno jest ci o siebie zadbać. W pewien sposób jest to bardzo ekstremalna forma Archetypu Dziecka, dlatego odzyskujesz Siłę Woli tak jak Dziecko, a nie zgodnie ze swoim Usposobieniem.
- Perfekcjonizm: Wszystko w twoim życiu musi być doskonałe. Całą swoją energię wkładasz w zapobieganie sytuacjom, w których coś miałoby pójść źle. Kiedy tak się dzieje, bo przecież w końcu musi, dostajesz białe gorączki i musisz przeprowadzić test Samokontroli, aby oprzeć się napadowi szalu.
- Nadkompensacja: Ukrywasz swoje moralne wady, przesłaniając je moralnymi zaletami - aż do przesady. Wierzysz, że jesteś wyjątkowo moralny i cnotliwy, w taki czy inny sposób - że jesteś honorowy, lojalny, odwagiasty, miłosierny lub opanowany. Sposób twojego zachowania wcisnięty jest w sztywny gorset tego pragnienia. Nieustannie pouczasz innych o ich moralnych słabościach i bardzo pysznisz się tym, co uważasz za swoje zalety. Oczywiście kiedy rzeczywistość rozwieje twoje złudzenia, zazenowanie będzie straszliwe. Nie wierzysz, że jesteś zdolny wpasć w szal, dlatego nie robisz nic, aby się powstrzymać czy zapobiec sytuacjom, które mogą do niego doprowadzić.
- Obsesja: Jesteś opętany obsesją na punkcie jakiejś sprawy czy fetyszu. Całą swoją energię kierujesz na zaspokojenie jakichś dziwnych ambicji, jak obsesja na punkcie władzy, określonej osoby, amuletu czy nawet krwi. Po prostu potrzebujesz jakiegoś punktu zaczepienia, który nada sens twojemu życiu.
- Paranoja: Jesteś przekonany, że ktoś na ciebie poluje i nie ma od tego ucieczki. Masz obsesję na punkcie tych, którzy twoim zdaniem cie gonia, i na wszelki sposób próbujesz się przed nimi uchronić. Pod żadnym pozorem nikomu nie zaufasz; podejrzewasz nawet swoich najbliższych przyjaciół.
- Amnezja: Chcesz uniknąć myśli o tym, co kiedyś zrobiłeś, zapominasz fragmenty swojej przeszłości - może nawet fakt, że jesteś wampirem. Przez jakiś czas wszystko może wydawać się bardzo ciekawe. To stłumienie ma na celu nie dopuścić niebezpiecznych wspomnień do świadomości; po prostu zapominasz pewne wydarzenia. Możesz zapomnieć nie tylko traumatyczne zdarzenia, ale nawet doznać całkowitego zaniku pamięci. Ponadto, kiedy cierpisz na to Zaburzenie, możesz czasem zapomnieć niektóre Zdolności i przez to nie móc się nimi posłużyć.
- Cyklofrenia: Okresowo wpadasz w stan głębokiej depresji, wykazując całkowity brak zainteresowania tym, co mogłoby zająć twoją wyobraźnię. Postrzegasz świat jako płaski i szary, który nie ma tobie nic do zaoferowania. Nie potrafisz się zmusić do działania, dając się raczej prowadzić przez innych, niż wkładać swą energię w opór. Z kolei okresami popadasz w odwrotny stan - odczuwasz przyływ ogromnej energii i nad swoimi planami pracujesz godzinami czy nawet całymi dniami. W tym czasie oprzesz się nawet na potrzeby snu, spalając na swoje cele krew i Siłę Woli.
- Mania Wielkości: Wyobrazasz sobie, że jesteś dużo wspanialszy i potężniejszy, niż w rzeczywistości. Może nawet wierzysz, że jesteś księciem czy Egzekutorem lub nawet burmistrzem czy przywódcą religijnym. Wyobrażając się bezpiecznym od tego, co cie przeraza, unikasz strachu, który czai się tak blisko.

## **Wież Krwi**

*To klejnot zwycięstwa*

*Otchlan cierpienia  
I kiedy zatopisz zeby w miazszu  
Nie zapomnisz juz tego smaku  
Ulamkow sekund boskosci.  
- Faith No More, „The Real Thing”*

Miedzy dwoma wampirami moze powstac Wiez Krwi, ktora Wiaze jednego z nich, zmieniajac go w sluge drugiego i, na swoj sposob, w kochanka. O Wiezi Krwi mowi sie jako o Panowaniu jednego wampira nad drugim. Ten, ktory wladza Zwiazanym wampirem, nazywa sie Panem, zas ten, ktory podlega Panowaniu, powszechnie nazywany jest Niewolnikiem. Zwykle to starsi sa Panami, a neonaci Niewolnikami, jednak nie zawsze jest to regula. Istotnym elementem strategii w Jyhad jest zdobywanie Panowania nad wieloma wampirami, bowiem daje to Panu potezna i wierna swite. Z tego powodu Wiez Krwi jest czasem nazywana Przysiega Krwi. Wielu czlonkow Rodziny jest w stosunku do siebie podejrzliwych, gdz nikt nie jest pewien, kto jest Niewolnikiem Starozytnych, a kto nim nie jest.

### **Stworzenie Wiezi**

Wiez Krwi powstaje na skutek wymiany krwi miedzy dwoma wampirami. Niewolnik musi trzykrotnie napic sie krwi Pana, przy trzech roznych okazjach (nie tej samej nocy). Ilosc wypitej krwi nie gra roli; czasem wystarczy tylko lyk czy nawet sam smak kropli, jesli Panem ma byc Starozytny. Wiez tym rozni sie od Dominacji, ze umozliwia Panowanie slabszej krwi nad silniejsza. Tak wiec wampir z X pokolenia moze Panowac nad wampirem z IX pokolenia.

Im wiecej razy Niewolnik napije sie krwi, tym bardziej Wiez jest silniejsza. Wiekszosc Panow daje Niewolnikom pic swoja krew w ciagu roku wiele razy wlasnie po to, aby wzmocnic Wiez. Wielu Panow obawia sie, ze jesli Wiez ulegnie zerwaniu, ich Niewolnicy beda chcieli sie zemscic i chyba z tego wzgledu tylu z nich tak dobrze traktuje swoich Niewolnikow; w koncu mozna przeciez zerwac kazda wiez. Ekstremalna nienawisc moze oslabic nawet Wiez Krwi.

Niewolnik moze miec tylko jednego Pana. Wampir moze sie Zwiazac tylko z jednym Panem na raz, co zarazem chroni go przed Zwiazaniem z innymi. Chociaz niektore wampiry znaja rytualy, ktore pozwalaja stworzyc Wiez z wieksza liczba wampirow, co zachodzi, gdy Niewolnik napije sie ich krwi przy jednym spotkaniu. W istocie, jedna z najciezszych kar w Camarilli jest zmuszenie kogos do wypicia krwi wszystkich czlonkow Konklawe. Zwykle uczucia wzbudzane za sprawa tak rozleglej Wiezi sa bardziej rozproszone niz normalnie, ale nie sa przez to slabsze. Taka Wiez laczy Niewolnika z cala grupa, a nie z kazdym wampirem oddzielnie.

Wszyscy bohaterowie sa juz do pewnego stopnia przygotowani na Wiez Krwi, gdz ich ojcowie przynajmniej raz dali im sie napic swojej krwi. W zwiazku z tym, kiedy bohater jeszcze dwukrotnie napije sie krwi swojego ojca, znajdzie sie pod jego Panowaniem. W niektórych wypadkach bohaterowie moga byc od razu Niewolnikami swoich ojcow. Tremerianscy neonaci sa tylko o krok od Zwiazania sie ze swoim klanem, jako caloscia.

### **Moc Wiezi**

Moc Wiezi jest przede wszystkim emocjonalna. Niewolnik postrzega wampira, z ktorym jest Zwiazany, jako centralna postac swojego zycia, ktora nieodmiennie jest opetany. Choc moze pogardzac swoim Panem, robi wszystko, aby mu pomoc. Nie robi niczego, aby go skrzywdzic i bedzie nawet probowal chronic go przed jego wrogami. Najprawdopodobniej Niewolnik zdaje sobie sprawe, co sie z nim dzieje, przynajmniej intelektualnie, ale nie moze nic na to poradzic.

Wiez Krwi jest jak milosc - kiedy nadejdzie, bohater pozostaje w jej ramionach tak dlugo, dopoki sie nie uwolni. Bohater moze zdawac sobie sprawe ze swego zakochania i nienawidzic tego, do czego zmusza go ta milosc, jednak wcale go to od niej nie uwolni i nie zapobiegnie popelnianiu glupstw, do ktorych sa czasem sklonni ludzie zakochani. Wiez Krwi to prawdopodobnie najsilniejszy przejaw najgoretszych uczuc, do jakich wampiry byly kiedykolwiek zdolne. Kiedy odgrywasz Wiez Krwi, posluz sie ta metafora „milosci”, aby zrozumiec, jak gleboko i calkowicie jest bohater oddany swemu Panu.

Pan z wysoka wartoscia Sumienia moze do pewnego stopnia te „milosc” odwzajemniac. Jedna z podstawowych mocy, jakie ma Pan nad Niewolnikiem, jest zdolnosc Dominacji bez kontaktu

wzrokowego. Moze Zdominowac swojego Niewolnika, o ile tylko slyszy on jego slowa. Jesli Niewolnik probuje sie opierac Dominacji swojego Pana, stopien trudnosci dla jego rzutu jest wyzszy o 2.

Wiez Krwi czasami (ale nie zawsze) daje Panu wglad w nastroje i odczucia Niewolnika, a jesli Wiez Krwi utrzymuje sie wystarczajaco dlugo, moze on nawet wiedziec, gdzie Niewolnik aktualnie sie znajduje.

Jesli Pan poprosi bohatera o przysluge, wykona on zadanie, o ile tylko to mozliwe. Jednak jesli zadanie wymaga ryzykowania zyciem, Niewolnik nie musi go wypelniac; nawet milosc nie jest tak slepa. Dotyczy to nawet sytuacji zagrozenia Pana, ktory zostal zaatakowany, mimo ze pierwszy impuls kaze Niewolnikowi pospieszyc mu na pomoc. Znane sa przypadki samoposwiecenia, zwlaszcza jesli Wiez wzmacniala sie przez lata. Jesli Niewolnik jest dobrze traktowany, Wiez wzmacnia sie i rosnie w sile, jesli zas jest ponizany i upodlany, rosnaca nienawisc oslabi moc Wiezi.

Za zgoda Narratora mozna wykorzystac Sile Woli, aby czasowo oprzec sie mocy Wiezi Krwi. Po pierwsze, gracz w tescie Sily Woli (ST: 8) musi uzbierac liczbe sukcesow rowna temu, ile razy bohater napil sie krwi Pana. Wtedy, zaleznie od okolicznosci, zuzycie punktu Sily Woli moze zanegowac wplyw Wiezi na czas od jednej tury do calej sceny. Jesli bohater chce spiskowac przeciw Panu, jeden punkt Sily Woli pozwoli mu to robic przez cala scene. Jednak jesli zechce aktywnie zaatakowac swego Pana, bedzie to wymagalo zuzywania co najmniej jednego punktu Sily Woli na ture, a gracz prawdopodobnie bedzie musial przeprowadzac dodatkowy test Sily Woli w kazdej turze, ktory pozwoli nerwom bohatera wykorzystac ten punkt Sily Woli.

Mozna zerwac Wiez Krwi, choc jest to bardzo trudne. Wymaga to nie tylko olbrzymiego zuzycia Sily Woli w ciagu dlugiego okresu czasu, ale takze koniecznosci unikania swego Pana. Jesli Niewolnik przez dluzszy czas nie widzi swego Pana i nie kontaktuje sie z nim, Wiez w koncu umiera. Pewne typy Usposobienia, jak Dziecko czy Fanatyk, nigdy nie moga zerwac Wiezi Krwi, natomiast innym, jak Cwaniakowi i Samotnikowi, przychodzi to z latwoscia. Nie mozna zerwac Wiezi Krwi za sprawa punktow doswiadczenia czy szczesliwych rzutow kostkami, gracz musi to odegrac.

Chodza sluchy, ze Sabatnicy znaja sposoby na zerwanie Wiezi, ale mowi sie takze, iz trzeba sie najpierw przyporzadkowac sekcje Sabatu. Niezaleznie od wszystkiego, Niewolnik, ktory naprawde nienawidzi swojej Wiezi, a nadal zachowuje wolna wole niezaleznego dzialania, moze uciec do Sabatu - mniej bojac sie Czarnej Reki, niz dalszej poslugi swojemu Panu.

## ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY:

### DRAMA

*To, co nas nie zabija, czyni nas silniejszym.*  
- Friedrich Wilhelm Nietzsche

Gracz może podjąć w ciągu tury wiele akcji - przeskoczyć plot, uwieść śmiertelnika lub poszukać w bibliotece wiadomości o wilkołakach. Choć ty, jako Narrator, znasz już zasady (po przeczytaniu rozdziału 4) i możesz potrafić ocenić, jaki rodzaj rzutu ma wykonać gracz, jest kilka technik i wariacji reguł, które mogłyby cię zainteresować. O tym wszystkim mówi właśnie ten rozdział - służy pomocą i wyjaśnia systemy reguł, pozwalające rozgrywać pełne dramatyzmu akcje. Opiszemy tu różne działania bohaterów, wliczając w to pływanie, uwodzenie i poszukiwanie, także ciekawe metody rozstrzygnięcia rzutów, jak również sposób odgrywania sytuacji z nimi związanych.

Jednak wcale to nie znaczy, że rozdział 9 wyczerpuje temat. Wymienione tu systemy są jedynie przykładami ukazującymi, w jaki sposób rozstrzygać akcje podejmowane przez graczy. Posłuż się tymi przykładami, ale i wymyśl także własne systemy, dzięki którym osiągniesz taki bieg akcji fabuły, który będzie ci najlepiej odpowiadał. Nie zatrzymuj akcji w środku dramatycznej sceny tylko po to, by czegoś poszukać w tym rozdziale - po prostu wymyśl coś na poczekaniu, może w oparciu o zasady systemowe, które za pierwszym razem tu znalazłeś.

Możesz posłużyć się któryś z systemów tu opisanych tylko wtedy, jeśli rzut jest naprawdę konieczny. Jeśli masz do czynienia z prostym rzutem, nie musisz się do nich odwoływać. Być może nie podoba ci się wywoływanie dramatyzmu przez takie włączenie gry w opowieść, w takiej sytuacji wykorzystaj zasady automatycznych sukcesów. Cofnij się do rozdziału „Cechy” i po prostu czytając o danej Ceszce określ, czy graczowi się udało, bez jakiegokolwiek rzucania kostkami. Jeśli nie musisz, możesz nie prosić graczy o wykonanie rzutów - oni naprawdę sobie poradzą. Jednak są sytuacje, w których rzuty kostkami powodują wzrost napięcia i niepewności w oczekiwaniu, czy do graczy uśmiechnie się los.

Istnieje pewna ogólna, wykraczająca poza idee samej rozgrywki zasada, która każe ci poprosić gracza o wykonanie rzutu tylko wtedy, gdy masz poważne wątpliwości, czy akcja jego bohatera się powiedzie. Jeśli potrafisz rozsądnie założyć, że akcja udała się, pozwól na to - nie przejmuj się zasadami i koniecznością wykonania rzutu. Wykorzystuj też zasadę automatycznych sukcesów tak często, jak tylko się da, a twoja gra z pewnością na tym zyska.

Kiedy zaczynasz rzucać kostkami i kazesz graczom robić to samo, spraw, by każdy rzut był wyjątkowy, by każdy był inny. Nie marnuj czasu na rzut, kiedy nie ma on specjalnego znaczenia dla opowieści lub wydaje się nieciekawym tobie czy graczom. Każdy rzut powinien stanowić grę w miniaturze, o własnej strategii i taktykach wymagających opanowania, o zmiennym losie, o przeciwnikach, których trzeba pokonać.

### Scena

*Nikomu nie drgnie miesien, kiedy zmarły zachodzi do domu.*  
- Shriekback, „Nemesis”

Scena jest momentem w opowieści, kiedy trupa skupia się na aktualnych wydarzeniach i odgrywa je tak, jakby naprawdę miały one miejsce. Może się to sprowadzać tylko do samej rozgrywki i krótkiej konwersacji pomiędzy graczami i Narratorem, ale może także dotyczyć podejmowania różnych akcji, które mogą wymagać rzutów kostkami.

Scena przypomina serie ujęć filmowych, realizowanych w tym samym miejscu i tym samym czasie fabuły. Stanowi podstawę rozgrywki, kiedy to gracze aktywnie odgrywają swoje role i raczej opisują reakcje swoich bohaterów na toczące się wydarzenia, niż tłumaczą Narratorowi swoje przyszłe zamierzenia.

Powinieneś dać z siebie wszystko, aby sceny w twojej opowieści były tak pełne napięcia i

dramatyzmu, tak satysfakcjonujące graczy, na ile tylko to możliwe. Im bardziej ekscytująco rozpoczniesz każdą scenę, wypełnisz ją żywszą akcją i zakończysz spełnieniem (lub strategiczną frustracją), tym lepsza będzie twoja opowieść.

Opisuj scenę nie jako statyczny obraz, lecz jako miejsce lub czas pełne życia i akcji. Scena powinna żyć swoim własnym życiem, niezależnie od bohaterów. Szef gangu nie siedzi po prostu za stołem - kiedy bohaterowie go obserwują, wzywa jednego z podwładnych i zaczyna mu wymyślać. Niech twoje opisy pozostają otwarte, zapraszają graczy do wzięcia udziału w scenie. Nie zmuszaj graczy, by ożywił twój twór - technicznie życie od samego początku.

Czas w opowieści nie poświęcony scenom nazywa się antraktem. Ma miejsce wtedy, gdy gracze prowadzą znużone poszukiwania, odbywają podróż lub po prostu nie chcą sobie zwracać głowy nieustannym odgrywaniem życia bohaterów, sekunda po sekundzie. Antrakt pozwala odprężyć się po intensywności zdarzeń sceny. Choć zwykle starasz się możliwie skrócić czas antraktu (ogólnie rzecz biorąc, jest nudny), to jednak nie powinieneś z niego rezygnować. Wykorzystuj antrakt dla załatwienia z graczami spraw organizacyjnych, precyzyjniejszego ukierunkowania opowieści i przyspieszenia rozwoju fabuły.

Prawie w każdej chwili można wydzielić z opowieści scenę. Często zachodzi to tak naturalnie, że nikt nawet nie zdaje sobie sprawy, kiedy to się stało. Przykładowo, kiedy omawiasz z graczami sprawę podróży do Chicago, możesz nagle zacząć opisywać, co widza wzdłuż drogi. Przeszedłeś z antraktu w scenę. Kiedy zaczynasz odgrywać staruszkę, która podchodzi do bohaterów i prosi o drobne, całkowicie wciągasz graczy w scenę. Zaczynając rozgrywkę bez żadnego ostrzeżenia, zmuszasz graczy do porzucenia „roli gracza” i przyjęcia „roli bohatera”, w ten sposób natychmiast przechodząc do sceny.

### **Tura**

Scenę dzieli się na tury, aby uporządkować i usystematyzować aranżację zdarzeń. Tura jest nieokreślonym okresem czasu, kiedy bohaterowie mogą działać.

Pomaga ci śledzić bieg wydarzeń i gwarantuje, że każdy gracz ma taką samą szansę działania. W ciągu jednej tury każdy bohater powinien mieć możliwość wykonania jednej akcji. Każdy gracz powinien mieć tyle samo czasu na opisanie działań swego bohatera. W każdej turze dawaj graczom możliwość opisania zamierzonych przez nich akcji, pytając ich o to w kolejności wyznaczonej inicjatywy. Kiedy wszyscy się już wypowiedzą, opisz akcje bohaterów niezależnych.

Nawet jeśli wydaje się to nie mieć sensu, powinieneś zachować otwartą strukturę tury. Na przykład, możesz pozwolić jednemu bohaterowi wejść na drzewo, drugiemu zaś wystrzelić z pistoletu, mimo że w normalnych warunkach wspiecie się na drzewo zajmuje zwykle minutę czasu, podczas gdy strzał z broni palnej ledwie trzy sekundy. W końcu adrenalina (i krew) sprawia, że ludzie mogą zrobić zdumiewające rzeczy.

### **Kilka akcji w turze**

Bohater może wykonać w ciągu tury kilka akcji (np. strzelać w biegu), jednak jeśli nie posiada przyspieszenia, musi dzielić swoją Sumę.

Kiedy gracz chce podzielić Sumę między dwie różne akcje, bierze do ręki kostki z tej zamierzonej akcji, w której jego bohater ma najmniejsze umiejętności (akcja o najmniejszej Sumie) i przydziela je każdej akcji, którą chce wykonać.

Kiedy bohater w ciągu tury porusza się, podejmując jednocześnie inne akcje (jak strzał z broni palnej), może to robić po prostu odejmując jedną kostkę z Sumy za każde przebyte trzy metry. Zasady robienia uników przewidują poruszanie się bohatera, więc bohater, który rzuca się za zasłone, nie ma dodatkowych modyfikatorów ujemnych w akcji uników.

Bohaterowie podejmujący kilka akcji wykonują pierwszą z nich w kolejności wyznaczonej inicjatywy (chyba że zwlekają). W tym czasie mogą podjąć tylko jedną akcję. Kiedy wszyscy bohaterowie zakończą swoją pierwszą (lub jedyne) akcje, bohaterowie wykonujący kilka akcji mogą przeprowadzić swoją drugą, także w kolejności wyznaczonej inicjatywy. Kiedy wszyscy wykonają swoją drugą akcję, mogą wykonać trzecią i wszystkie kolejne, także według porządku inicjatywy. Bohaterowie, którzy opóźniają swoją akcję, muszą ją wykonać zanim pozostali przejdą do swych następnych, w przeciwnym razie ta akcja im przepadnie. Jednak bohaterowie zawsze mogą robić uniki, o ile tylko w Sumie pozostaną im jakieś wolne na te akcje kostki.

Podajmy przykład: Jaeger, posiadający Przyspieszenie o wartości 2, walczy z dwoma ghulami Ksiecia. Oświadcza, że zada każdemu z nich po jednym ciosie, wykonując przy tym unik; wszystkie akcje z pełną Sumą. Ghul A musi pokonać dwa metry, zanim zaatakuje swoim kolkiem; w międzyczasie ghul B decyduje się podzielić swoją Sumę, aby móc wykonać unik i zaatakować kolkiem. Gracze ustalają inicjatywę, która wypada w następującej kolejności: A, Jaeger i B. A dobiega i traci przez to z Sumy akcji ataku jedną kostkę. Jaeger atakuje B, który robi unik. Wszyscy uczestnicy starcia wykonali swoje pierwsze akcje i pierwsza runda tury dobiegła końca. Teraz A atakuje, Jaeger robi unik i B atakuje. Na koniec pozostała jeszcze akcja Jaegera i uderza on B, powalając go.

### **Sceny akcji**

Wiele scen, w których dominuje akcja i rzuty kostkami, wymaga odrębnych zasad, aby wszystko przebiegało gładko. To chwile, kiedy uderza adrenalina i rośnie tempo zdarzeń. Sceny akcji to walki, poscigi i niebezpieczne sytuacje, powszechne we wszystkich książkach i filmach przygodowych. Podczas scen akcji tury zwykle są bardzo krótkie i trwają około trzech sekund. Większość z opisanych w tym rozdziale systemów odnosi się do scen akcji i organizowania tur akcji.

W scenie akcji można dokonać wielu różnych akcji, co w sumie może wydawać się nieco zawile. Pozwól bohaterowi robić prawie wszystko to, czego domaga się gracz, nawet jeśli miałby wyznaczyć stopień trudności równy 10.

Zadbaj o to, aby na początku dokładnie określić, gdzie kto się znajduje w trakcie sceny, jak również ustal możliwe ukrycia i zasłony oraz ich odległość od bohaterów. Jeśli tego nie zrobisz, będziesz zmuszony opisać scenę jeszcze raz, słysząc skargi w rodzaju: „Chwileczkę, nie powiedziałeś, że ktoś tam jeszcze został!” Możesz także opisać warunki pogodowe oraz wpływ, jaki mają one na akcje sceny. Deszcz, wiatr i dym mogą modyfikować wiele rzutów.

### **Organizacja tury akcji**

Podobnie jak scena składa się z tur, tak tury tworzą różne fazy. Zwykle jednak nie będziesz musiał dzielić tur, o ile nie będzie to tury akcji. Choć wcale nie musisz trzymać się ściśle przebiegu faz w turze akcji, przeczytaj podany niżej opis, aby przynajmniej chwycić ogólną ideę tego, jak aranżować sprawy, kiedy akcja staje się gorąca. Jeśli dobrze zorganizujesz akcje, wszystko pojdzie gładko i każdy będzie się wspaniałe przy tym bawił.

#### **- Opis sytuacyjny**

Na początku każdej tury powinieneś opisać sytuację z punktu widzenia bohaterów. Możesz zasugerować, co zamierzają zrobić ich przeciwnicy, jednak nie ujawniaj jeszcze wszystkiego, co ma się wydarzyć. Czasami sytuacja będzie od razu oczywista dla wszystkich graczy, jeśli będzie konsekwencją zdarzeń poprzedniej tury. Jednak nieustanna korekta opisu jest niezmiernie ważna, gdyż pomaga uniknąć zamieszania.

Opis sytuacyjny jest twoją szansą takiej aranżacji zaplanowanych wcześniej zdarzeń, by akcja szła gładko mimo działań bohaterów. Będziesz musiał stworzyć na tyle ciekawy opis, by dawał bohaterom wiele możliwości swobodnego działania.

Gracze muszą wykonać rzut na inicjatywę, określając kolejność, w której bohaterowie będą działać. W wyjątkowo skomplikowanych sytuacjach, możesz kazać graczom opisać, co zamierzają w danej turze zrobić, poczynając od gracza, który wyrzucił najniższą inicjatywę. Taka deklaracja zamiarów wyjaśnia sytuację, ale też spowolni bieg wypadków, więc staraj się tego unikać.

Jeśli chcesz mieć większą swobodę, zrezygnuj z rzutów inicjatywy i pozwól graczom działać w kolejności, jaka sam ustalisz.

Przykład: „Słyszycie w oddali jęk syren i widzicie, że stojący na końcu uliczki punkowiec także go usłyszał. Wygrywa inicjatywę i biegnie w kierunku ogrodzenia. Co robicie?”

#### **- Faza decyzyjna**

W kolejności odwrotnej do inicjatywy (jeśli gracze wykonali rzuty inicjatywy), poproś każdego gracza, aby ci wyjaśnił, co i w jaki sposób jego bohater zamierza zrobić. Jeśli nie wymagales rzutów inicjatywy, po prostu pytaj graczy w kolejności, jakiej siedzą wokół stołu lub zgodnie z wartością Refleksu ich bohaterów, czy też według dowolnej logicznej metody, jaką wybierzesz. Następnie ustalasz, w jaki sposób należy opisać akcje przeprowadzić - jaki rodzaj rzutu ma każdy z graczy wykonać, stopień trudności tego rzutu i liczbę potrzebnych sukcesów. Możesz ten proces uprościć lub skomplikować, jak

wolisz.

Przykład: „Jesli chcesz dopasc punkowca, zanim przeskoczy ogrodzenie, musisz wykonac rzut na Zrecznosc + Atletyke. Potrzebujesz szesciu sukcesow, aby go zlapac, ale jemu wystarczy juz tylko trzy, by przeskoczyc przez plot.”

- *Faza rozstrzygajaca*

Zachodzi ona wowczas, kiedy gracze rzucaja kostkami, aby zobaczyc, jakim skutkiem zakonczyly sie dzialania ich bohaterow. Gracze wykonuja rzuty w celu przeprowadzenia akcji opisanych w poprzedniej fazie.

Na koncu tury musisz wszystko podsumowac, opisujac co sie stalo i przekladajac wszystkie rzuty na opis fabularny. Nie mow po prostu: „Udalo ci sie trafic faceta za trzy Stopnie obrazem”. Postaraj sie to ubarwic i powiedz: „Pochyliles sie w lewo i celnym prawym sierpowym przywaliles go prosto w twarz. Piesc zabolala cie, ale zlamales mu nos, raniac go tak, ze stracil trzy Stopnie Stanu Zdrowia.”

Przykład: „Zerwales sie błyskawicznie, smialym skokiem pokonujac smietnik i rzuciles za punkowcem w pogon, w glab uliczki. Jeszcze chwila, a zlapiesz go, zanim na dobre sie oddali. Jednak widzisz wyjezdzejacy z za rogu woz policyjny.”

### **Inicjatywa**

Na poczatku wiekszosci scen bedziesz chcial ustalic, kto zaczyna pierwszy. Rzut na inicjatywe jest najlepszym sposobem okreslenia kolejnosci dzialan bohaterow. Czasami kolejnosc bedzie oczywista, jak w wypadku zasadzki czy zaskoczonych osoby. Kiedy jednak na poczatku walki zamierzasz pozwolic przeciwnikom oddac do bohaterow wolny strzal, nie powinienes z gory przesadzac o pierwszenstwie wroga wobec zaskoczonych bohaterow i graczy. Pozwol graczom przeprowadzic testy Percepcji (trudniejsze), aby przekonac sie, czy zdaza cos zauwazyc, zanim zli faceci otworza ogien. W przeciwnym razie gracze nie dadza ci spokoju i dlugo jeszcze beda marudzic. Stopien trudnosci zalezy od tego, jak dobrze zostala zastawiona zasadzka (zwykle okolo 8).

Liczba uzyskanych w tym rzucie sukcesow oznacza liczbe kostek, ktore mozna wykorzystac w pierwszej akcji, zwykle na uniki.

W normalnej sytuacji kazdy z graczy wykonuje rzut inicjatywy, podobnie jak ty za przeciwnikow. Kazdy wykonuje rzut na Refleks + Czujnosc (choc mozesz kazac, aby to byl rzut na Refleks + Bojke, Walke wrecz, Bron palnaa lub dowolna, wlasciwa Zdolnosc). Stopien trudnosci zwykle wynosi 4 - bohaterowie z najwieksza liczba sukcesow zaczynaja pierwsi, zas z rowna - jednoczesnie. Bohaterowie, ktorym sie nie udalo, dzialaja po tych, ktorzy mieli najmniej sukcesow. Pech w rzucie inicjatywy oznacza, ze bohater nie moze podjac akcji w tej turze - zaciela mu sie bron, potkнал sie i nie moze zadac ciosu ani zrobic uniku, itp.

### **Podejmowanie akcji**

Istnieja trzy podstawowe akcje, ktorych wykonanie nie wymaga wykonywania rzutow kostkami:

- Ustapienie kolejnosci: Bohater pozwala podjac akcje osobie o nastepnej w kolejnosci inicjatywie, po prostu ustepujac swojej kolejnosci. Wciaz moze podjac swoja akcje na koncu tury. Jesli wszyscy, nawet przeciwnicy, ustapia swej kolejnosci, w tej turze nikt nic nie robi.

- Leczenie: Bohater moze nic nie robic i zuzyc Punkt Krwi na uleczenie sie. W ciagu jednej tury mozna wyleczyc automatycznie jeden Stopien Stanu Zdrowia, jesli nie podejmuje sie zadnej innej akcji. Mozna tez zuzyc Punkt Krwi, aby wzmocnic wartosc ktoregos Fizycznego Atrybutu podczas wykonywania innych akcji.

- Poruszanie sie: Bohaterowie moga isc, biec wolno lub szybko. Kiedy ida, w ciagu tury przechodza 7 metrow. Kiedy wolno biega, moga przebyc odleglosc rowna tylu metrom, ile wynosi wartosc ich Zrecznosci + 12. Kiedy biega szybko, moga przebyc dystans rowny (3 x Zrecznosc) + 20 m. Nie trzeba przy tym wykonywac zadnego rzutu, jednak poruszanie sie jest w tym wypadku jedyna akcja, jaka bohater moze podjac w ciagu danej tury. W pewnych sytuacjach bieg moze byc ryzykowny i trzeba wtedy wykonac rzut sprawdzajacy, czy bohater utrzymal rownowage, kiedy np. na ziemi lezy szklo lub wokol swiszczą kule. Jesli bohater chce uciec z miejsca walki czy konfrontacji, musi wykonac unik, chyba ze nie znajduje sie w polu ostrzalu lub zabezpiecza sie w jakis inny sposob.

Wszystkie inne rodzaje akcji z reguly wymagaja rzutow. Niektore przyklady akcji zamiescilismy ponizej:

- Atak: Bohater może do kogoś strzelić lub zadać komuś cios. Rodzaj rzutu zależy od formy ataku, przykładowo strzelanie wymaga rzutu na Zreźność + Bron Palna.
- Wspinanie się na mur: Ta akcja wymaga rzutu na Zreźność + Atletykę.
- Kontrola nad tłumem: Bohater z Dyscyplina Prezenji może wykorzystać jej moc, aby rozgonić tłum, wykonując właściwy rzut.
- Unik: Uniknięcia nie tylko pozwalają uniknąć trafienia, ale również oznaczają zejście z linii ataku. Bohater może wykonać rzut uniku, kiedy ktoś próbuje go uderzyć, w ten sposób (być może) unikając ciosu.
- Wstanie: Podniesienie się z ziemi zajmuje jedną turę i nie wymaga rzutu. Jeśli bohater chce to zrobić, podejmując jednocześnie inne akcje, musi odjąć kostki z Sumy zamierzonej akcji i spróbować uzyskać przynajmniej jeden sukces w rzucie na Zreźność + Atletykę (stopień trudności co najmniej 4).
- Dowodzenie: Bohater może wydawać polecenia swoim podwładnym, którzy ich wysłuchają pod warunkiem udanego rzutu na Charyzma (lub Oddziaływanie) + Autorytet.
- Załadowanie broni: Można to zrobić w ciągu jednej tury, zmieniając magazynek.
- Poszukiwania: Bohater może próbować znaleźć w książce cenną informację, wykorzystując Zdolność Sledztwa. Chociaż zajęłoby to prawdopodobnie więcej czasu niż trzy sekundy, dla dobrej dramy możesz nieco naciągnąć realizm.
- Zastartowanie samochodu: Ta akcja nie wymaga rzutu, chyba że bohater próbuje samochód ukradnąć.
- Skradanie się za wrogiem: Ta akcja wymaga jakiegoś rodzaju rzutu na Skradanie się.
- Usunięcie zacięcia broni: Te akcje można zwykle wykonać w ciągu jednej tury, wykonując rzut na Refleks + Bron palna.

### **Systemy udramatyczniające**

*Jedyna rzecz w Santa Carla, której nigdy nie zniosę, są te przeklęte wampiry.*  
**- Dziadek, „The Lost Boys”**

Ponizej opisaliśmy różnorodność systemów rozstrzygnięcia akcji lub, ściślej, masę sposobów wykonywania różnych rzutów. Jeśli lubisz rozgrywać dramatyczne sceny, po prostu zapoznaj się z tymi systemami, aby nabrać pojęcia, co może się zdarzyć podczas sceny.

Pamiętaj, że są to jedynie przykłady tego, co możesz zrobić w sadze. Jeśli nie podoba ci się rozwiązanie problemu Strzelania, zmień je. Nie myśl, że te zasady stanowią nienaruszalną świętość, bo tak nie jest. Zostały napisane dla Ciebie, abyś z nich korzystał i używał tak, jak ci to pasuje.

#### **Akcje fizyczne**

Wymienione ponizej systemy opisują fizyczne działania i starcia - dramatyczne sytuacje, w których dominują Atrybuty Fizyczne.

#### **Przebudzenie**

Bohater często będzie chciał obudzić się w środku dnia. Dla wampirow stanowi to problem, ponieważ są istotami prowadzącymi nocny tryb życia. Kiedy za dnia wydarzy się coś, co może wymagać przebudzenia bohatera, jak chociażby ruch w okolicy łóżka, należy wykonać rzut na Percepcja + Nadwrażliwość (ST: 8). Wystarczy jeden sukces, aby bohater rozbudził się na tyle, by spostrzeżł, co się dzieje. Niepowodzenie oznacza, że bohater nie obudził się, zaś pech - że nie obudzi się wcale, za wyjątkiem sytuacji największego zagrożenia.

Kiedy bohater już się lekko rozbudzi, gracz może wykonać test Człowieczeństwa, aby sprawdzić, jak długo jego bohater pozostanie rozbudzony. Stopień trudności zwykle wynosi 8, a każdy sukces oznacza jedną turę czasu, w którym bohater pozostaje rozbudzony. Pięć sukcesów oznacza, że obudził się całkowicie. Dopóki bohater całkowicie się nie rozbudzi - nie oprzytomnieje, nie może podjąć żadnej akcji. Niepowodzenie oznacza, że bohater z powrotem zasnął, lecz jeśli wydarzy się coś, co mogłoby go obudzić, gracz może powtórzyć rzut. Pech powoduje, że bohater znowu zasypia i nic go nie obudzi za wyjątkiem Gehenny.

Kiedy bohater pozostaje przez resztę czasu rozbudzony, możesz zadać od gracza test Człowieczeństwa, aby sprawdzić, czy nadal pozostanie przytomny. Stopień trudności dla tego rzutu także wynosi 8, lecz wystarczy tylko jeden sukces, aby utrzymać się na nogach. Niepowodzenie i pech

oznaczają to samo, co wyżej.

Pamiętaj, że podczas dnia Suma każdego rzutu nie może być większa niż wartość Człowieczeństwa bohatera.

### **Wspinanie się**

Choc ludzie muszą przy wspinaczce posługiwać się rękami i nogami, wampiry mają inne sposoby pokonywania murów, wykonując choćby solidny skok. Podczas zwykłego wspinania się wykorzystaj opisany poniżej system, w innym wypadku przejdź do systemu Skoków. Niektóre potężne wampiry mogą po prostu przemienić się w nietoperza i polecieć.

Kiedy bohater próbuje wspiąć się po jakiegokolwiek powierzchni (drzewo, ściana skalna, budynek), poprosz gracza o wykonanie rzutu na Zręczność + Atletykę. Jeśli bohater posługuje się mocą Wilczych Pazurów Dyscypliny Zmiany, gracz może dodać do Sumy rzutu jedną kostkę. Stopień trudności zależy od gładzi powierzchni, jej typu i w mniejszym stopniu od warunków pogodowych. Każdy sukces oznacza, że bohaterowi udało się posunąć w górę o 2 metry. Kiedy więc gracz zbiera liczbę sukcesów wystarczającą do osiągnięcia celu wspinaczki, nie musi już dalej rzucać. Przykładowo, Malcolm próbuje się wspiąć na liczący 10 m wysokości mur, tak więc musi uzyskać pięć sukcesów, aby wspiąć się na jego szczyt. Niepowodzenie oznacza, że w danej turze bohater nie może się posuwać wyżej. Pech powoduje, że bohater spada i nie może podjąć kolejnej próby wspinaczki, dopóki nie zużyje punktu Siły Woli.

Stopień trudności

2	Łatwa wspinaczka: drzewo z wieloma solidnymi gałęziami
4	Prosta wspinaczka: ściana skalna z wieloma miejscami chwytu
6	Trudniejsza: drzewo z cienkimi gałęziami
8	Zdradliwa: mało miejsc chwytu
10	Wyjątkowo trudna: prawie całkowita gładź

### **Low**

Jednym z najważniejszych aspektów życia wampira jest zdobywanie krwi. Jeśli nie chcesz rozgrywać lowów, poniższy system pozwoli ci szybko określić, ile krwi zdobył bohater i czy miał przy tym jakies problemy.

Za każdą godzinę, którą bohater postanowi spędzić na lowach, daj graczowi jedną kostkę. Test lowu przeprowadza się za pomocą tak zbieranych kostek; stopień trudności zależy od terenu łowieckiego. Pamiętaj, że Cechy Pozycji takie jak Sława i Trzoda ułatwiają lowy.

Teren łowiecki	Stopień trudności
Slumsy	4
Uboga dzielnica	5
Śródmieście	6
Obszar magazynów	6
Przedmieście	7
Dobrze strzeżony	8

Sukces w rzucie oznacza, że bohater wytropił ofiarę i zdobył liczbę Punktów Krwi równą wynikowi rzutu jedną kostką (po prostu rzuć kostką). Niepowodzenie oznacza, że bohaterowi nie udało się znaleźć żywiciela, a pech - że zaszły jakies komplikacje.

Kiedy wypadnie pech, zacznij rozgrywkę od punktu, kiedy sprawy zaczęły iść źle. Opisz scenę, biorąc pod uwagę wypowiedź gracza w sprawie tego, co zaszło do owej fatalnej chwili. Gracz powinien sam wymyślić sposób rozwiązania problemu.

Jeśli nie masz czasu na rozgrywkę, powiedz że low udał się. Nieco później poinformuj gracza, że jego bohater zaraził się jakąś obrzydliwą chorobą.

Podczas lowu czasami przeprowadza się test szalu, aby sprawdzić, czy bohater oparł się żądzy osuszenia żywiciela z krwi do cna. Jeśli podczas posiłkania się bohater ma najwyżej trzy Punkty Krwi, należy wykonać test szalu (rzut na Samokontrolę). Więcej szczegółów znajdziesz pod hasłem „Szal”, w poprzednim rozdziale.

## **Skok**

Skoki wymagają testu Siły lub rzutu na Siłę + Atletykę, jeśli chodzi o skok w dal i bohater może wziąć rozbieg. Stopień trudności dla skoków prawie zawsze wynosi 3 (chyba że są złe warunki pogodowe lub przestrzeń lądowania jest mała). Narrator oblicza, ile sukcesów jest koniecznych do udanego skoku. Nie ma częściowych sukcesów w skokach - bohaterowi skok albo się udaje, albo nie.

Jeśli trzeba, możesz posłużyć się poniższą tabelką. Liczba wymaganych sukcesów zależy od pokonywanej odległości oraz od tego, czy bohater skacze wzwyż czy w dal (patrz: tabelka poniżej).

Rodzaj skoku	Odległość w metrach za każdy sukces
Wzwyż	0,5
W dal	1

Niepowodzenie lub pech oznaczają, że bohater upadł, potknął się lub skok mu nie wyszedł z jakiegoś innego powodu. Jeśli rzut po prostu nie powiodł się, możesz dać bohaterowi drugą szansę, pozwalając graczowi wykonać rzut na Zręczność + Atletykę, aby przekonać się, czy bohaterowi udało się za coś chwycić itp. Jednak pech zawsze oznacza całkowitą porażkę - bohater spada. Obrażenia otrzymane na skutek upadku omówione zostały w poprzednim rozdziale, w części „Obrażenia”.

Jeśli gracz, zanim skoczy, wykona rzut na Percepcję + Atletykę (ST: przeciętnie 6) i uzyska co najmniej trzy sukcesy, możesz mu dokładnie powiedzieć, ile sukcesów potrzebuje do udanego skoku.

## **Akty siły**

Często wykorzystuje się samą Siłę bohatera, bez łączenia jej z jakąś Zdolnością, w akcjach wymagających tylko czystej, brutalnej siły; zawsze można jednak doliczyć wartość Dyscypliny Potencji. Ten system funkcjonuje podobnie do zasady automatycznych sukcesów. Jeśli Siła + Potencja bohatera jest równa lub wyższa od stopnia trudności podejmowanego zadania, powodzenie jest automatyczne. Rzut należy wykonać tylko wtedy, kiedy stopień trudności przewyższa Sumę. Punkty Krwi spalane na Siłę podnoszą poprzeczkę możliwości.

Kiedy bohater wykonuje rzut, rzuca kostkami na Siłę Woli, a nie na Siłę. To prosta akcja, więc bohater ma tylko jedną szansę. Stopień trudności prawie zawsze wynosi 9, choć może być uzależniony od podłoża, poręczności podnoszonego obiektu i woli Narratora. Każdy sukces zawsze skutecznosc Siły bohatera o jeden stopień na poniższej tabelce (do maksymalnie pięciu). Tak więc, jeśli bohater ma Siłę 4, a pragnie przewrócić samochód, musi uzyskać w rzucie na Siłę Woli trzy sukcesy.

Suma	Akt	Nacisk
1	Zmiazdzenie puszkę po piwie	20 kg
2	Polamanie krzesła	50 kg
3	Wylamanie drewnianych drzwi	125 kg
4	Złamanie belki 5x10 cm	200 kg
5	Wylamanie metalowych drzwi przeciwpożarowych	325 kg
6	Rzut motocyklem	400 kg
7	Przewrocenie małego samochodu	450 kg
8	Złamanie ołowianej rury o średnicy 7,5 cm	500 kg
9	Przebicie piasku betonowego muru	600 kg
10	Rozerwanie stalowej beczki	750 kg
11	Przebicie piasku stalowej płyty o grubości 2,5 cm	1000 kg
12	Złamanie metalowego słupa lampy ulicznej	1500 kg
13	Rzut samochodem	2000 kg
14	Rzut polciezarowka	2500 kg
15	Rzut ciężarówką	3000 kg

## **Naprawa**

Naprawienie czegoś nie zawsze jest takie łatwe, jak zabranie tego do warsztatu. Czasami zadanie trzeba wykonać samemu. Kiedy bohater pragnie dokonać jakiejś mechanicznej naprawy, gracz musi

wykonac rzut ma Zrecznosc + Naprawe. Stopien trudnosci jest uzalezniiony od zlozonosci zadania (patrz: tabelka ponizej). Zanim prace bedzie mozna uznac za zakonczona, nalezy zebrac pewna liczbe sukcesow, zwykle od dwoch do dwudziestu. Kazdy rzut oznacza dodatkowy czas naprawy, co zalezy od wymagan opowiesci. Pech oznacza, ze podczas naprawy urzadzenie zostalo w jakis sposob uszkodzone.

Ten system moze okazac sie zabawny w trakcie walki, kiedy na przyklad jeden z bohaterow probuje zastartowac samochod, podczas gdy reszta powstrzymuje zgraje ghuli.

Rodzaj pracy	ST	Liczba sukcesow
Prosta, mechaniczna naprawa	4	3
Lutowanie, spawanie	5	2
Uszkodzenie elektroniczne	5	5
Dopasowanie nowych czesci	6	10
Naprawa zablokowanego silnika samochodu	6	5
Powazna autonaprawa	7	10
Kapitalny remont	8	20
Problem natury technicznej	9	2

### **Skradanie sie**

Kiedy bohater pragnie skryc sie w cieniu lub przekrasc pod nosem strazy, gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc + Skradanie sie. Stopniem trudnosci jest Percepcja + Czujnosc straznikow. Za straznika moze byc uwazany kazdy, kto stoi na warcie lub czynnie wypatruje intruzow.

Bohater musi zebrac pewna liczbe sukcesow, aby przekrasc sie tam, gdzie chce. Jesli gracz chce dowiedziec sie, ile sukcesow potrzebuje, musi wykonac rzut na Percepcje + Skradanie sie; stopien trudnosci zwykle wynosi 7. Jakiegokolwiek niepowodzenie oznacza wykrycie.

### **Sledzenie**

Czasami bohater bedzie chcial kogos sledzic. Jesli chce w ten sposob zostac zaprowadzony w jakies interesujace miejsce, musi to robic mozliwie dyskretnie. Na tym wlasnie polega sztuka sledzenia - podasz za kims tak, by ten ktos sie o tym nie dowiedzial.

Na sledzenie skladaja sie dwa elementy: utrzymanie tropu i zadbanie o to, by sledzony nie zauwazyl, ze ma ogon. Sledzic mozna pieszo i samochodem. Rzuty moga byc wykonywane nawet wowczas, kiedy prowadzi ktos inny, np. taksowkarz - „Przepraszam, ale zapomnialem adresu. Niech pan jedzie wedlug moich wskazowek. Teraz, za rogiem w prawo. Nie, zaraz, w lewo!”

Bohater, ktory probuje kogos sledzic, musi wykonac rzut na Percepcje + Sledztwo (lub moze Instykt Uliczny). Stopien trudnosci zwykle wynosi 6 (choc moze zawierac sie w przedziale od 5 do 9, w zalezności od zageszczenia przechodniow, wzglednej predkosci pojazdow i warunkow pogodowych). Kazdy sukces oznacza, ze bohaterowi udaje sie sledzic ofiare przez jedna ture. Nalezy wiec uzbierac pewna liczbe sukcesow, aby dotrzec za ofiara tam, gdzie ona sie udaje. Niepowodzenie oznacza, ze bohater chwilowo zgubil ofiare, ale moze sprobowac jeszcze raz, w nastepnej turze. Jesli i drugi rzut sie nie powiedzie, bohater zupełnie zgubil slad i zabawa dobiega konca (chyba ze przypadkiem ponownie natrafi na ofiare). Pech oznacza, ze bohater nie tylko zgubil ofiare, ale zaaferowany sledzeniem sam popadl w klopoty - probuje go pobic gang, wpadl w odkryta studzienke kanalizacyjna lub mial wypadek samochodowy.

Chociaz test Percepcji jest podczas sledzenia najwazniejszy, nalezy takze wykonac rzut na Skradanie sie, aby sprawdzic, czy ofiara nie zorientowala sie, ze jest sledzona. W kazdej turze rzutu na Percepcje nalezy takze wykonac rzut na Skradanie sie. Gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc + Skradanie sie (lub Zrecznosc + Prowadzenie samochodu, jesli bohater jedzie pojazdem).

Stopien trudnosci jest wyznaczony przez Percepcje + Czujnosc ofiary, ale moze ulec modyfikacji o +/- 3, zaleznie od okolicznosci (np. pusta lub zatloczona ulica). Jeden sukces wystarczy, by sledzacy pozostal nie wykryty, a kazdy dodatkowy sukces utrudnia ofierze zauwazenie sledzacego, nawet jesli nieustannie sie rozglada. Niepowodzenie oznacza, ze ofiara nabiera podejrzen i zaczyna rzucac przez ramie ukradkowe spojzenia (i moze wykonac wlasny test Percepcji; opis nizej). Pech oznacza, ze bohater całkowicie sie odslonil i ofiara juz wie, ze ma ogon.

Jesli ofiara w jakis sposob zostanie ostrzezona (nieudany rzut sledzacego na Zrecznosc +

Skradanie sie, jw.) lub po prostu oglada sie, aby sprawdzic, czy nikt jej nie sledzi (pewnie z przyzwyczajenia), wykonaj rzut na Percepcje + Sledztwo (lub Instynkt Uliczny). Stopien trudnosci rowny jest wartosci Skradania sie + 5 sledzacego. Kazdy sukces oznacza stopniowa konsolidacje podejrzen. Sukcesy mozna sumowac z tury na ture; tabelka ponizej pokazuje, na ile sledzony jest swiadomy faktu, ze jest sledzony. Niepowodzenie oznacza, ze sledzony nie zauwazyl nic niezwyklego i pozbywa sie podejrzen (uzbierane sukcesy przepadaja). Pech powoduje, ze sledzony nabiera przekonania, ze nikt go nie sledzi i przestaje sie ogladac.

Liczba sukcesow	Stopien podejrziwosci
1	Domysl
2	Podejrzenie
3	Przekonanie
4	Pewnosc
5	Zauwazenie sledzacego

System sztafetowy: Dwoch lub wiecej bohaterow moze podzielic sie zadaniem sledzenia. Jednak o ile nie pracowali w ten sposob wczesniej lub nie cwiczyl tej techniki, stopien trudnosci dla wszystkich rzutow rosnie o 1 za kazda sledzaca pare. Wyglada to tak, ze jeden bohater sledzi ofiare przez ture lub kilka i nastepnie, na sygnal partnera, przekazuje mu swoja role. Jesli para bedzie sie zmieniac, sledzony bardzo dlugo nie bedzie mogl zbierac sukcesow, przez co trudniej mu bedzie wypatrzec sledzacych.

### ***Plywanie***

Chociaz pelne zanurzenie w wodzie nie jest dla wampirow smiertelne, wcale nie nalezy do przyjemnosci. Poniewaz wampiry nie oddychaja, nie moga sie utopic, ale mimo to moga utonac. Wampir zanurzony w wodzie bez zadnego oparcia musi wykonac rzut na Zrecznosc + Atletyke; stopien trudnosci wyznaczaja warunki wodne. Liczba uzyskanych sukcesow okresla, jak daleko udalo sie wampirowi doplynac (lub wzglednie, jak dlugo utrzymuje sie na powierzchni). Zwykle sa to 2 metry lub 5 minut, ale moze sie zmieniac tak, aby odpowiadalo potrzebom opowieci. Pech oznacza, ze bohater stracil grunt (porwal go prad lub wciagnal odpływ).

Jesli dzien zastanie wampira pod woda, promienie sloneczne mimo to moga go zranic - woda jest marna ochrona (traktuj to tak, jakby wampir byl na dworze w pochmurny dzien). Jesli wampir zanurkuje dostatecznie gleboko, gdzie nie siega swiatlo slonca, moze ulec zmiadzeniu przez cisnienie lub cierpiec z powodu niskiej temperatury<sup>0</sup>. Pamietaj tez, ze wiele morskich stworzen, jak rekiny czy olbrzymie kalamarnice sa mniej wybredne niz drapiezniki ladowe i podobno lubia padline...

### ***Karkolomna jazda***

Ten system okresla powodzenie poscigow czy wykonywanych manewrow dla prawie kazdego rodzaju pojazdu ladowego. Rzuty nie tylko okreslaja osiagana predkosc, ale takze fakt, czy pojazd nie wypadnie z drogi. Kazdy pojazd ma okreslona wartosc maksymalnej Bezpiecznej Predkosci, a takze Manewrowosci. Jedne pojazdy sa szybsze, inne maja wieksza manewrowosc, dlatego szczegoly poscigu czesto zaleza od rodzaju pojazdu (tabelka dalej).

Bohaterowie moga wykonywac specjalne manewry, aby dogonic lub zgubic inny pojazd, jak np. gwałtowny skręt o 180o lub jazda bokiem na kolach, aby pokonac blokade drogi. W kazdym razie, kiedy uciekajacy wykonuje specjalny manewr, goniacy musi go powtorzyc, wykonujac taki sam lub podobny rzut.

Gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc (lub moze Percepcje) + Prowadzenie Samochodu. Jednak Sume w rzucie ogranicza klasa Manewrowosci prowadzonego pojazdu. Trudnosc manewru i predkosc pojazdu wyznaczaja stopien trudnosci. Powinienes ustalac dla kazdego manewru wyjsciowy stopien trudnosci od 2 do 7, a nastepnie ustalac dopuszczalna predkosc, przy jakiej mozna wykonac ten manewr wedlug wyjsciowego stopnia trudnosci. Najczesciej bedzie to Bezpieczna Predkosc, ale moze troche zalezec od stopnia skomplikowania lub trudnosci manewru. Stopien trudnosci wzrasta o 1 za kazde 15 km/h, o ktore pojazd przekroczy dopuszczalna dla tego manewru predkosc. Kierowca decyduje, z jaka predkoscia pojazd wykonuje manewr, choc nie zawsze bedzie mogl zwolnic na tyle, by uniknac wypadku lub zderzenia.

Rodzaj pojazdu	Bezpieczna Predkosc	Max. Predkosc	Manewrowosc
Szesciokolowa ciezarowka	90	135	3
Autobus	90	150	3
Osiemnastokolowiec	105	165	4
Sedan	105	180	5
Mala furgonetka	105	180	6
Duzy samochod	105	195	6
Duzy samochod sportowy	150	210	7
Kabriolet sportowy	165	225	8
Sportowy samochod	195	255	9
Formula 1, samochod rajdowy	210	360	10

### **Pogon**

Ten prosty system znajduje zastosowanie, kiedy bohater probuje kogos dogonic. Uciekajacy zaczyna z pewna liczba sukcesow. Te liczbe okresla albo Narrator (to najlepsza metoda), albo zsumowane sukcesy uciekajacego w rzutach na Zrecznosc + Atletyke, wykonane w kazdej turze przewagi nad goniacy. Stopien trudnosci dla tego rzutu wynosi 6. Te liczbe sukcesow musi uzbierac goniacy, zeby dopasc uciekajacego. Kiedy to mu sie uda, moze probowac zlapac uciekajaca osobe (patrz zasady Walki). Goniacy moze tylko chciec dogonic uciekajacego na tyle, by moc oddac celniejszy strzal.

Zarowno goniacy, jak i uciekajacy musza wykonywac rzuty na Zrecznosc + Atletyke. Kazdy sukces oznacza przebycie pewnej odleglosci. Niepowodzenie oznacza zwolnienie, a pech upadek, który odbiera mozliwosc rzutu w nastepnej turze (trzeba sie najpierw podniesc). Jesli goniacy uzyska w rzucie wiecej sukcesow niz uciekajacy, przewaga uciekajacego zmniejsza sie o te liczbe sukcesow. Jesli zas to uciekajacy wyrzuci wiecej sukcesow, o te liczbe rosnie jego przewaga. Kiedy uciekajacemu uda sie uzbierac wystarczajaca liczbe sukcesow (7 do 20 w zalezności od rodzaju terenu), oddala sie i unika zlapania.

Ten system mozna dostosowac do potrzeb poscigow samochodowych, jesli standardowy system jazdy nie odpowiada twojej trupie.

### **Kradziez**

Mimo ze kradziez i napad sa nielegalne, czasami staja sie elementami opowiesci Wampira. Niekiedy wampirowi brakuje srodkow. Wiele jest sposobow dokonywania kradziezy, choc opisalismy ponizej zaledwie kilka. Jesli wartosc Czlowieczentwa bohatera przekracza 7 pkt., gracz musi wykonac test Czlowieczentwa za kazdym razem, kiedy jego bohater cos ukradnie, zwlaszcza jesli ukradnie temu, kto naprawde potrzebuje skradzionego dobra. Jesli kradziez jest wyjatkowo bezduszna, nawet bohater z Czlowieczentwem o wartosci mniejszej niz 7 moze musiec przeprowadzic test Czlowieczentwa.

-Kradziez sklepowa: Gracz wykonuje rzut na Zrecznosc + Instynkt Uliczny. Stopien trudnosci zalezy od okolicznosci - zatloczenia w sklepie, wielkosci przedmiotu, straznikow i luster. Zwykle wynosi 8.

Niepowodzenie oznacza, ze sklepikarz zauwazyl, ze bohater cos bierze, natomiast pech - ze bohater zostal zlapany na goracym uczynku. Liczba sukcesow w tescie kradziezy sklepowej wyznacza stopien trudnosci dla rzutu na Percepcje + Czujnosc sklepikarza. Jeden sukces oznacza, ze staje sie on bardzo podejrzliwy, natomiast piec - ze przylapal bohatera.

Gracz moze wykonac rzut na Percepcje + Instynkt Uliczny, aby sprawdzic, czy bohater jest obserwowany. Stopien trudnosci wynosi co najmniej 8, lecz kazdy sukces eliminuje jeden sukces z rzutu sklepikarza.

-Kradziez kieszonkowa: Gracz wykonuje rzut na Zrecznosc + Instynkt Uliczny. Stopien trudnosci zalezy od okolicznosci - np. zatloczenia i glebokosci kieszeni. Liczba sukcesow wyznacza stopien trudnosci dla okradanego w jego rzucie na Percepcje + Czujnosc, zas pech powoduje, ze ofiara zlapala zlodzieja za reke. Ofiara musi wyrzucic wieksza liczbe sukcesow, niz wypadlo ich w tescie kradziezy kieszonkowej. Jeden sukces oznacza, ze okradany odchodzi nieswiadomy niczego (zlodziej moze probowac znowu); dwa sukcesy oznaczaja, ze patrzy sie na kieszonkowca, lecz nie wie, co sie dzieje; zas trzy - ze go zlapal.

-Wlamanie: Trupa moze rozegrac wlamanie, wykonujac w miedzyczasie wiele rzutow na Skradanie sie i Percepcje, co doda dramatyzmu. Kiedy wlamywacz dostanie sie juz do srodka, musi odnalezc to, czego szuka. Musisz ocenic, jak sprytnie gracze zaplanowali wlamanie, aby moc okreslic ryzyko przylapania

bohaterów. Zawsze istnieje ryzyko, że sprawy potoczą się niepomysłnie. Im więcej osób dokonuje włamania, tym większe ryzyko wpadki. Z drugiej strony inni gracze mogą się nudzić, kiedy jedna osoba załatwia sprawę w pojedynkę. Rozegraj scenę, lecz jeśli reszta oczekuje, nie trac więcej czasu niż kilka minut.

-Napad: Kiedy bohater napada na sklep, zwykle zastrasza sklepikarza i zabiera, co zechce. Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie. Stopniem trudności jest Siła Woli sklepikarza. Zwykle podczas napadu trzeba pokazać jakąś broń czy zademonstrować swoją siłę, aby zastraszanie okazało się naprawdę skuteczne. Każdy sukces oznacza minutę przerażenia sklepikarza. Niepowodzenie oznacza, że sklepikarz robi się zły i może próbować działać, natomiast pech powoduje, że sklepikarz próbuje włączyć alarm, zawołać gliny lub sięgnąć po ukrytą broń. Jeśli w rezultacie działań bohatera sklepikarz zostanie zabity lub nawet ranny, konieczny jest test Człowieczeństwa.

## Akcje społeczne

*Ona nie uwodziła, ona gwałciła.*

- **George Meredith, „Diana of the Crossways”**

Poniższe systemy dotyczą społecznych interakcji między ludźmi. Prawie zawsze wymagają zastosowania Charyzmy, Oddziaływania czy Aparycji. Często najlepszym wyjściem jest zignorowanie tych systemów i rozegranie sytuacji, zamiast losowego określenia sukcesu czy porażki interakcji.

### **Uwodzenie**

Uwodzenie nie jest naturalnym sposobem na osiągnięcie intymnego zbliżenia z drugą osobą, ponieważ każdy krok jest starannie zaplanowany i występuje brak prawdziwych uczuć (są udawane). Uwodzenie dzieli się na fazy i jeśli bohater zawali którąś z nich, nie ma szans na uwodzenie. Ten system stanowi symulację interakcji osoby dominującej z osobą o naturze poddanej. Jeśli emocje i motywacje są prawdziwe, powinieneś zignorować system i rozegrać całą scenę.

Chociaż wampiry mogą uwieść śmiertelnika z łatwością, posługując się Dominacją lub Prezencją, korzystają z tych możliwości raczej rzadko, bardziej sobie ceniąc przyjemność polowania od łatwej zdobyczy. W wielu wypadkach, zależnie od Usposobienia bohatera, skuteczne uwodzenie wzmacnia Siłę Woli. Epikurejczycy, Cwaniacy i Szarmanci często zyskują za uwodzenie punkty Siły Woli.

-Poderwanie: Gracz wykonuje rzut na Aparycję + Spryt. Stopniem trudności jest Refleks + 3 ofiary (gracz otrzymuje premie 1 do 3 kostek za dobrą taktykę lub traci 1-3 kostki za głupia). Każdy dodatkowy sukces oznacza dodatkową kostkę w rzucie następnej fazy.

-Flirt: Gracz wykonuje rzut na Refleks + Spryt. Stopniem trudności jest Inteligencja + 3 ofiary. Podobnie jak wyżej, zmodyfikuj Sumę w zależności od rozgrywki. Każdy dodatkowy sukces oznacza dodatkową kostkę w rzucie następnej fazy.

-Konwersacja: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Empatię. Stopniem trudności jest Percepcja + 3 ofiary. I jeszcze raz, przyznaj premie lub odejmij kostki za sposób odegrania.

-Intymne zbliżenie: Teraz para może udać się w odosobnione miejsce, gdzie będzie mogła zaznać bliskości cielesnej. Nie trzeba wykonywać rzutów, zwłaszcza jeśli się uzna, że od tej chwili wampir pije krew ofiary.

### **Przegadywanie**

Ten system przydaje się wówczas, gdy bohater chce kogoś przegadać, czyli tak oniesmielić i zmieszać, by ten ktoś stał mu się uległy. Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Spryt, choć czasem stosuje się też Charyzmę lub Aparycję i Aktorstwo. Stopniem trudności jest Refleks + 5 ofiary. Powodzenie oznacza, że ofiara została oszłomiona.

Ofiara może podjąć dowolne działanie, jednak na skutek przegadania została raczej zbyt oszłomiona, aby mogła się zdecydować na właściwą akcję. Ofiara może zużyć punkt Siły Woli, aby nie dać się zagadać. Nieudany rzut przegadywania oznacza, że ofiara nie dała się przegadać i może próbować się tłumaczyć lub sama podjąć próbę przegadania. Tak próba odszczekania się trwa do pierwszego niepomysłnego rzutu lub pecha. Pech w rzucie przegadywania oznacza, że ofiara nie zmieszkała się, a wręcz zezłościła. Bohaterowi już nigdy nie uda się przegadać tej osoby. Czasem trzeba wykonać kilka rzutów, aby naprawdę oszłomic ofiarę. Jako Narrator, powinieneś tak

rozgrywać próby przegadywania, aby oddawały nastrój gry. Mogą być dowcipne lub zabojująco poważne; wybór należy do Ciebie.

### **Przemawianie**

Jeśli gracz chce, aby jego bohater wygłosił mowę, a nie zamierza robić tego osobiście, wtedy po prostu zastosuj ten system. Musisz poprosić gracza, aby ci opisał, co chce powiedzieć i może nawet wyróżnił jakiś charakterystyczny zwrot - co może nawet go skłonić do odegrania sceny. Przemówienia zwykle jest trudno odgrywać, dlatego nigdy graczy do tego nie zmuszaj. Po prostu zastosuj ten system.

Gracz wykonuje rzut na Charyzma + Autorytet. Stopień trudności zależy od nastawienia słuchaczy, zaciekawienia tematem przemowy i skłonności do rzucania zgnilymi owocami. Zwykle stopień trudności wynosi 7. Jeśli mówca ma jakąś reputację, możesz odpowiednio zmodyfikować stopień trudności. Jeśli bohater jest sławny lub ma Status w grupie, do której przemawia, może dodać wartość Cechy Pozycji do Sumy. Liczba sukcesów wyznacza reakcje słuchaczy (tabelka poniżej). To prosta akcja, więc bohater ma tylko jedną szansę. Niepowodzenie oznacza, że audytorium zignorowało bohatera. Pech powoduje, że bohater bliski jest linczu, a jeśli ten rodzaj reakcji nie jest zbyt powszechny, po prostu zostaje wygwizdany.

Liczba sukcesów	Reakcja słuchaczy
1	Słuchają, ale nie są zaciekawieni
2	Bohater przekonał publiczność
3	Bohater zdobył publiczność
4	Bohater całkowicie urzekł słuchaczy
5	Bohater ma wszystkich w garści

Jeśli przemowa ma dla opowieści żywość, gracz może być zmuszony wykonać kilka rzutów. Jeśli możesz poświęcić temu więcej czasu, zrób z tego akcję złożoną, urozmaicając każdy rzut rozgrywką. Bohater może przemawiać jak długo chce, ale po trzeciej turze stopień trudności rośnie o 1 co turę. W tym wypadku należało by zbierać więcej niż pięć sukcesów, aby całkowicie zdobyć publikę.

### **Przesłuchanie**

Przesłuchanie odbywa się w wielu różnych sytuacjach. Oznacza formę zadawania pytań, a nie torturowanie, choć z pewnością zawiera element zastraszania. W przesłuchaniu można stosować tortury, ale musiałbyś opracować do tego własny system zasad, jeśli chcesz wprowadzić je do swojej sagi.

Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie; stopniem trudności jest Siła Woli przesłuchiwanego. Liczba sukcesów oznacza ilość wyciągniętych informacji (tabelka poniżej). Niepowodzenie oznacza, że bohater nie dowiedział się niczego wartościowego, natomiast pech - że przesłuchiwany nic nie powiedział i nic więcej już nie powie albo, co gorsza, skłamie. Z tego względu lepiej by było, gdyby to Narrator wykonał ten rzut za gracza.

Liczba sukcesów	Zeznania
1	Kilka wymamrotanych faktów
2	Kilka ciekawych faktów
3	Wiele interesujących informacji
4	Przesłuchiwany nie przestaje mówić
5	Wszystkie najważniejsze wiadomości

### **Wiarygodność**

Ten system znajduje zastosowanie, gdy bohater próbuje kogoś przekonać, że mówi prawdę, np. kiedy usiłuje przekonać ławę przysięgłych, że nie kłamie lub przekonać oficera policji, że jest tym, za kogo się podaje. Gracz musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Autorytet; do Sumy rzutu może dodać wartość Sławy, jaką posiada. Stopniem trudności jest Inteligencja + Spryt rozmowcy. Zmniejsz stopień trudności o 1 do 3, jeśli bohater mówi prawdę (to naprawdę robi różnicę). Im więcej sukcesów, tym większa wiarygodność, a pięć oznacza, że rozmowca dał się całkowicie przekonać. Niepowodzenie oznacza, że rozmowca nie wierzy, a pech, że bohater został przyłapany na kłamstwie (lub przynajmniej

rozmowca tak uważa).

Zauważ, że nawet jeśli bohater mówi prawdę i tak będzie mu trudniej przekonać bystrą, światową osobę niż głupią (bystre osoby z reguły są bardziej cyniczne).

### **Pojedynek wzrokowy**

Ten system przydaje się podczas pojedynków wzrokowych, kiedy to dwie osoby toczą ze sobą pojedynek Siły Woli, bo żadna nie chce ustąpić pierwsza. Nie ma wymiany słów - przeciwnicy po prostu mierzą się wzrokiem. To „dziecinne” zachowanie jest wśród wampirów zaskakująco powszechne; zapalczywa wrogość, jaka żywią do siebie członkowie Rodziny, musi być trzymana na wodzy, ale niekoniecznie skrywana.

Obaj przeciwnicy wykonują rzut na Charyzma + Zastraszanie; stopniem trudności jest Siła Woli przeciwnika. Wygrywa ten, kto pierwszy łączy tyle sukcesów, ile wynosi Refleks + 5 przeciwnika, zmuszając go do odwrócenia wzroku. Bohater może uniknąć przegranej i zużyć punkt Siły Woli, aby wytrzymać spojrzenie. W końcu jednak Siła Woli może się wyczerpać.

### **Przedstawienia**

Ten system można zastosować wówczas, gdy bohater daje jakieś przedstawienie - czy będzie to kabaret, muzyka, sztuka aktorska, czy gawęda. Przedstawienie może być wystawiane na scenie lub w nocnym klubie, być uroczyste lub nieformalne, a publiczność mogą stanowić ludzie lub członkowie Rodziny.

Gracz musi wykonać rzut na właściwy Atrybut + właściwą Zdolność. Może to być kombinacja: Refleks/Inteligencja/Charyzma/Zreźniczość + Muzyka/Aktorstwo/Autoritet - to ty decydujesz, jaka, w zależności od rodzaju przedstawienia. Stopień trudności zależy od wrażliwości odbiorców. Niepowodzenie oznacza klęskę, przedstawienie, które szybko zostanie zapomniane. Pech oznacza żalostny pokaz, który nawet nie dobiegł końca - zepsuł się instrument lub gwizdy przegoniły bohatera ze sceny.

Liczba sukcesów wyznacza poruszenie publiczności (tabelka niżej). Liczba sukcesów determinuje artystyczną wartość i techniczną sprawność wykonania.

Liczba sukcesów	Wykonanie	Reakcja odbiorców
1	Umiarkowane	Litosiwy aplauz
2	Przeciętne	Aprobata
3	Dobre	Szczerze uznanie
4	Wspaniałe	Gromkie brawa
5	Wyjątkowe	Ekstacyjny zachwyt
6	Doskonałe	Prawdziwa sensacja
7	Cudowne	Cud, Magnum opus

### **Akcje mentalne**

*Triest, Włochy - Uzbrojeni po zęby bandyci porwali w pobliżu włosko-jugosłowiańskiej granicy ambulans, rabując setki litrów świeżo oddanej krwi - prawnicy obwiniają za tę kradzież występne, krwiozercze wampiry!*

**- Tygodnik Wiadomości ze Świata, „Wampiry porywają ambulans!”**

Opisane poniżej systemy dotyczą wykorzystania zdolności umysłowych i Atrybutów Mentalnych. Mają zastosowanie w sytuacjach, gdzie nie dramatyzm jest czynnikiem akcji, a psychologiczne napięcie.

### **Poszukiwania**

Poszukiwanie faktów często będzie dla bohaterów jedynym sposobem posunięcia akcji powieści naprzód. Bohater będzie musiał poszperać w bibliotece, w danych komputerowych czy odwiedzić agencję prasową, aby uzyskać potrzebne mu informacje. Prowadzenie poszukiwań pozwala bohaterowi wykazać się wysoką Inteligencją i stanowi odpalenie od napięcia ciągłej akcji.

Gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Sledztwo (lub właściwą Wiedzę). Stopień trudności zależy od

dostępności informacji.

Stopień trudności	Dostępność informacji
2	Powszechnie dostępne
4	Rozległa dokumentacja
6	Dostępne
8	Trudne do odszukania
10	Ścisłe tajne

Liczba sukcesów określa, ile faktów bohater odkrył. Jeden sukces może oznaczać, że odnalazł tylko najbardziej oczywiste fakty, podczas gdy pięć - że wytropił całą (i może prawdziwą) historię. W zależności od tego, czego bohater szuka, gracz może musieć zbierać od 10 do 20 sukcesów, aby odnaleźć wszystkie dostępne dane.

Po uzyskaniu częściowego sukcesu gracz może pragnąć kontynuować poszukiwania, jednak dalsze dociekania zajmują więcej czasu, niż na początku. Rozpoczęcie poszukiwań zwykle zajmuje tylko godzinę - to pierwszy rzut. Bardziej dogłębne dociekania (drugi rzut) zajmują całą noc.

Jeśli gracz chce wykonać trzeci rzut, kontynuacja badań zabiera tydzień czasu; czwarty rzut oznacza miesiąc, piąty - rok, a potem, Narratorze, posłuż się swoją wyobraźnią. W każdym razie łatwo zaobserwować, że niektóre projekty badawcze zabierają rok czasu lub nawet całe dziesięciolecie, zanim zostaną zakończone. Oczywiście wampiry mają czas.

Jeśli gracz pragnie powtórzyć rzut (który się nie powiódł, ale myśli, że wciąż może odnaleźć informacje), poszukiwania trwają dwukrotnie dłużej, niż za pierwszym razem, a w rzucie stosuje się Percepcję zamiast Inteligencji. Ponadto stopień trudności rośnie przynajmniej o 1. Podobnie jak poprzednio, liczba sukcesów określa ilość ujawnionych informacji.

### **Kompozycja**

Czasami bohater będzie chciał stworzyć oryginalne i twórcze dzieło sztuki - obraz, piosenkę, poemat. Choć najprościej określić efekt, jeśli bohater ma właściwą Zdolność, czasami rzut może sprawić, że twórczy proces będzie nieco bardziej interesujący. Gracz powinien wykonać rzut na Inteligencję + właściwą Zdolność (np. Muzykę lub Aktorstwo). Gracz sam wyznacza sobie stopień trudności, ale im wyższy on będzie, tym bardziej złożone i wspaniałe będzie dzieło. Liczba sukcesów określa, na ile oryginalne, twórcze i wartościowe jest wykonane dzieło sztuki. Liczba sukcesów może także okazać się pomocna w ustaleniu odbioru dzieła - co dla niektórych członków Rodziny (zwłaszcza Toreadorów) ma wielkie znaczenie.

### **Przypominanie**

Wampiry żyją tak długo, że czasami mają kłopoty z pamięcią. Jeśli bohater chce przypomnieć sobie jakiś fakt, możesz posłużyć się tym systemem. Gracz musi wykonać rzut na Inteligencję + właściwą Zdolność (zwykle Wiedzę). Stopień trudności wyznacza Narrator, ale zwykle jest on niski i rzadko przekracza 7. Im więcej sukcesów, tym więcej faktów przypomni sobie bohater. Niech poniższa tabelka posłuży ci jako pomoc. Niepowodzenie oznacza, że bohater niczego sobie nie przypomni, a pech, że przypomni sobie źle (jeśli bohater właściwie tego nie odegra, przyznaj mu mniej punktów doświadczenia lub każ zużyć punkt Siły Woli za „wysiłek pamięciowy”).

Liczba sukcesów	Pamięć
1	Cos tam swita
2	Przypomniana większość faktów (włączając twarze)
3	Przypomniane nazwiska i numery
4	Całościowe przypomnienie
5	Pamięć fotograficzna

### **Tropienie**

Ten system stosuje się, gdy bohater kogoś lub coś tropi, podążając za pozostawionymi fizycznymi śladami. Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Sztukę Przetwarzania (lub Śledztwo w mieście, choć na

chodnikach i asfalcie rzadko pozostaja slady). Stopien trudnosci jest zalezny od warunkow pogodowych, terenu i swiezosci sladow, ale zwykle wynosi okolo 8. Kazdy sukces zmniejsza stopien trudnosci nastepnego rzutu o 1, jednak mozesz to zanegowac, wprowadzajac przeszkody zawyzajace stopien trudnosci do 9, kiedy np. tropiony przeszedl biezaca wode. Bohater musi utrzymac trop przez pewna liczbe tur; dokladna liczba zalezy od dlugosci tropu. Kazda tura to okolo pieciominutowy dystans. Jesli graczowi nie uda sie rzut, moze go powtorzyc, choc za kazdym kolejnym razem stopien trudnosci rosnie o 1 - kiedy przekroczy 10, oznacza to, ze bohater zgubil slad.

### **Inwestycje**

Niezaleznie od tego, jak latwo wampirom przychodzi pieniadze, rozsadnym posuniecie jest zabezpieczenie ich na przyszosc. Gracz wykonuje rzut na Inteligencje + Finanse (ST: 6, chyba ze sytuacja ekonomiczna jest wyjatkowo korzystna lub zla). Jeden sukces oznacza, ze pieniadze zwrocily sie, natomiast piec pozwala zwiekszyc wartosc Srodkow o 1 punkt.

### **Falszowanie**

Ten system pozwala bohaterowi falszowac dokumenty. Konieczne sa dwa rzuty: pierwszy pozwala dowiedziec sie, jakiego rodzaju materialy i podpisy sa niezbedne, drugi zas okresla powodzenie falszerstwa. Liczbe kostek w drugim rzucie ogranicza liczba sukcesow uzyskanych w pierwszym. Bardzo ciezko jest dobrze podrobic dokumenty. Mozesz wykonac drugi rzut samemu, aby gracz nie wiedzial, na ile powiodlo mu sie falszerstwo.

Pierwszy rzut wykonuje sie na Inteligencje + Biurokracje (w niektórych wypadkach potrzebna jest Lingwistyka). Stopien trudnosci jest zalezny od zlozonosci falszowanego dokumentu (zwykle 6). Niepowodzenie oznacza, ze wiedza na temat natury podrabianych papierow jest niewystarczajaca i nalezy ja poszerzyc. Kolejny rzut mozna wykonac dopiero po parogodzinnych badaniach lub nawet dniach. Pech oznacza, ze bohater nie ma pojecia, jak sfalszowac dany dokument i gracz nie moze powtorzyc rzutu, dopoki nie zdobedzie nowych informacji.

Drugi rzut wykonuje sie na Zrecznosc + Biurokracje. Stopien trudnosci bywa rozny, lecz zwykle wynosi 6. Im wiecej sukcesow, tym lepsze falszerstwo - spojrz na ponizsza tabelke.

Niepowodzenie oznacza, ze dokument w ogole nie wyszedl - jest zbyt trudny dla bohatera, który nie moze probowac po raz kolejny. Pech oznacza jakis fatalny blad, natychmiast rzucajacy sie w oczy urzednikowi, ktoremu dokumenty zostana pokazane.

Liczba sukcesow	Rezultat falszerstwa
1	Przechodzi na pierwszy rzut oka
2	Moze oszukac tych, ktorzy nigdy nie widzieli oryginalu
3	Oszuka wiekszosc, ale nie tych, zaznajomionych z oryginalem
4	Tylko ekspert wykryje falszerstwo
5	Perfekcyjne falszerstwo: nikt nie moze go stwierdzic

### **Przeszukiwanie**

Ten system stosuje sie, gdy bohater szuka czegos w zamknietym obszarze, np. pokoju. Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Sledztwo; stopien trudnosci zalezy od tego, jak dobrze ukryty jest poszukiwany przedmiot (zwykle od 7 do 10). Im wiecej sukcesow, tym wiecej bohater znalazl. Czasami trzeba zbierac wiecej sukcesow, aby odnalezc cos, co jest dobrze ukryte. Jesli chcesz, mozesz uznac, ze mniejsza liczba sukcesow stanowi wskazowke podpowiadajaca, gdzie szukac, co skloni gracza do rozgrywki i proby rozwiazania zagadki ukrycia. O ile tylko mozesz, prowadz gracza przez poszukiwania krok po kroku. Popros, aby opisal ci miejsca, gdzie szuka. Nie pozwol mu niczego odnalezc, jesli szuka w niewlasciwym miejscu, a jedynie wtedy, gdy jego opis bedzie wystarczajaco trafny.

### **Kryptologia**

Ten system sluzi deszyfracji. Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + Lingwistykę lub Inteligencje + Informatykę, jesli do zlamania szyfru bohater posluguje sie komputerem. Stopien trudnosci zwykle jest wysoki (od 8 do 10 lub mniej, jesli bohater uzywa komputera). Kazdy sukces oznacza stopniowe przelamywanie szyfru. Sukcesy mozna zbierac, wykonujac kilka rzutow. Pelne zlamanie szyfru

wymaga w kazdym razie od 2 do 20 sukcesow, co zalezy od jego zlozonosci. Kazda „tura” (rzut) moze trwac od minuty do miesiaca, w zalezności od potrzeb opowiesci, zawiłosci szyfru i uzycia komputera. Kazde niepowodzenie oznacza utrate wszystkich uzbieranych sukcesow i proces deszyfracji nalezy rozpoczac od nowa. Pech oznacza calkowita porazke - bohater nigdy juz nie moze podjac sie tego zadania lub zle rozszyfrowal badany szyfr.

Aby stworzyc szyfr, bohater musi trzykrotnie wykonac rzut na Inteligencje + Lingwistyke (ST: 5). Suma sukcesow wyznacza liczbe sukcesow konieczna do przelamania tego szyfru.

### **Otwieranie sejfow**

Bohater musi miec Zabezpieczenia o wartosci co najmniej 4 pkt., aby w ogole probowac otworzyc sejf. Nawet wowczas nie powinienes pozwolic na wykonanie takiej specjalistycznej pracy, dopoki gracz nie wyjasni, gdzie jego bohater sie tego nauczyl (tlumaczac jego pochodzeniem). Ewentualnie mozesz zezwolic po pewnym czasie, jaki bohater spedzi na badaniach i dedukcji.

Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Zabezpieczenia. Stopien trudnosci jest zalezny od solidnosci sejfu i narzedzi, jakich bohater uzywa. Niektorych sejfow nie sposob otworzyc za pomoca posiadanych narzedzi, niezaleznie od umiejetnosci. Trzeba uzbierac pewna liczbe sukcesow, aby otworzyc sejf. Niepowodzenie oznacza, ze bohater nie potrafil otworzyc sejfu, a po ogladzinach kazdy bedzie mogl stwierdzic probe włamania. Pech powoduje właczenie sie alarmu.

### **Walka**

System walki w Wampirze probuje uchwycic dramatyzm konfliktu, nie minimalizujac przy tym jego brutalnej rzeczywistosci. Za wszelka cene staralismy sie stworzyc system oddajacy prawdziwa dynamike, mozliwosci i zacietosc realnej walki, pozostawiajac zarazem miejsce dla tych niezwyklych elementow, jakie wampiry do niej wnosza.

Sa trzy rodzaje walki, kazdy z nich opiera sie na tym samym podstawowym systemie, choc z malymi roznicami. Sa to: strzelanina, walka wręcz i bojka.

- Strzelanina to kazdy rodzaj walki prowadzonej przy uzyciu broni palnej - jak uzi czy obrzynny. Podczas strzelaniny przeciwnicy znajduja sie w zasiegu wzroku.

- Walka wręcz oznacza walke przy uzyciu broni recznej - od butelkowych tulipanow po srebrne topory. Podczas walki przeciwnicy musza znajdowac sie w odleglosci jednego do dwoch metrow od siebie.

- Bojka to walka kontaktowa bez uzycia broni, na piesci czy na pazury. Podczas walki przeciwnicy musza znajdowac sie od siebie w zasiegu dotyku.

Rzuty wykonywane podczas walki okreslaja, czy atak sie powiodl, czy cel wykonal unik oraz ile obrazen otrzymal. Prawie kazda tura walki trwa okolo trzech sekund, chociaz czasem trzeba ja przedluzyc, aby mozna bylo ja rozstrzygnac. Podobnie jak wszystkie sceny akcji, tury walki rozpoczynaja sie od rzutu inicjatywy. Poniewaz walki staja sie czasem nieco zbyt skomplikowane, podziel ture na trzy fazy, aby latwiej bylo sledzic wydarzenia - Inicjatywe, Atak i Rozwiazanie.

### **Faza I: Inicjatywa**

Ta faza porzadkuje przebieg tury, podczas niej gracze musza zadeklarowac swoje akcje. Bohaterowie moga podjac wiele roznych akcji - od skoku przez mur po ostrzegawczy krzyk. Kazdy gracz musi oznajmic, co robi jego bohater, podajac przy tym tyle szczegolow, ile wymaga Narrator. W tym momencie kazdy musi sie zdecydowac, jakiej broni uzywa, jesli w ogole uzywa. Gracze przeprowadzaja test inicjatywy, wykonujac rzut na Refleks + Czujnosc (ST: 4, choc Narrator moze to zmienic, jesli zechce). Bohater o największej liczbie sukcesow zaczyna pierwszy, a pozostali podejmuja akcje zgodnie z kolejnoscia wyznaczona liczba uzyskanych sukcesow. Niektorzy bohaterowie dzialaja jednoczesnie, poniewaz wyrzucili taka sama liczbe sukcesow. Osoba, ktorej rzut sie nie powiedzie, dziala na koncu, a osoba, ktorej wypadl pech, w ogole nie moze wykonac zadnej akcji.

Pamietaj o tym, aby gracze zadeklarowali akcje swoich bohaterow podczas kazdej tury walki, zanim przejdzie do Fazy Ataku. Bohaterowie dzielacy swoja Sume musza takze okreslic, ile kostek poswiecaja na kazda akcje.

Cokolwiek bohater chce zrobic, robi to dopiero wtedy, gdy nadejdzie jego kolejnosc. Jedynym

wyjątkiem jest unik, który bohater może wykonać w każdej chwili, o ile w Sumie pozostały mu jeszcze jakieś kostki.

### **Faza II: Atak**

Atak jest sercem tury walki. Podczas tej fazy określa się, czy cel został trafiony oraz potencjalna siła trafienia.

Rzut: Są trzy rodzaje rzutów ataku, zależne od prowadzonego rodzaju walki:

- Strzelanina - rzut na Zreźność + Bron Palna;
- Walka wręcz (z bronią) - rzut na Zreźność + Walkę Wręcz;
- Bojka (walka bez użycia broni) - rzut na Zreźność + Bojkę.

Bron lub rodzaj stosowanego ataku wyznacza podstawowy stopień trudności dla rzutu ataku. Liczba kostek w Sumie ataku może być modyfikowana przez liczbę oddanych strzałów czy wykorzystanie lunetki, ale zwykle mają na nią wpływ jedynie okoliczności towarzyszące atakowi. Jeśli nie wypadnie ani jeden sukces, bohater nie trafił przeciwnika i nie zadał mu żadnych obrażeń. Jeśli w rzucie wypadł pech, atakujący nie tylko nie trafił, ale także przytrafiło mu się coś niezbyt przyjemnego; Narrator będzie musiał wymyślić coś naprawdę niemiłego.

### **Uniki**

Ileokroć bohater jest atakowany, ma możliwość zrobienia uniku. Ścisłe mówiąc, gracz może w każdej chwili oświadczyć, że jego bohater wykonuje akcję uniku (lub część akcji, dzieląc Sumę), po prostu mówiąc „Unik!” zanim przeciwnik wykona rzut ataku. W niektórych sytuacjach nie można wykonać uniku, np. w zamkniętym pomieszczeniu lub w chwili, gdy bohater został zaskoczony. Należy wykonać rzut na Zreźność + Uniki; każdy sukces neguje jeden sukces trafienia rzutu ataku.

Stopień trudności dla rzutów uniku w walce wręcz lub bojkę zwykle wynosi 6 i zwiększa się o 1 za każdego dodatkowego przeciwnika. W strzelaninie stopień trudności zależy od dostępności najbliższej osłony, za którą bohater może skoczyć, aby uniknąć trafienia. Każdy sukces eliminuje sukces przeciwnika. Bohater może w ten sposób zanegować nawet sukcesy różnych przeciwników, choć oznacza to podział sukcesów rzutu uniku między nich. Po zrobieniu uniku bohater zwykle ładuje za jakąś zasłoną lub przynajmniej pada na ziemię (jeśli w pobliżu nie było żadnej osłony). Stopień trudności dla rzutów uników podczas strzelaniny określa odległość dzielacza bohatera od najbliższej zasłony.

Stopień trudności	Rodzaj terenu
2	Bohater cofa się o połowę kroku, chowając za pełną zasłoną.
4	Pełna zasłona w zasięgu skoku (jeden metr).
6	Pełna zasłona w zasięgu biegu (trzy metry).
7	Częściowa zasłona w zasięgu biegu (trzy metry).
8	Teren płaski, bez załomów; żadnej zasłony (bohater pada na ziemię).

### **Faza III: Rozwiązanie**

Podczas tej fazy gracze określają obrażenia, jakie bohaterowie zadali przeciwnikom w wyniku swoich ataków, a Narrator opisuje wszystko, co zaszło podczas tury. Faza rozwiązania stanowi połączenie gry i opowieści, bo chociaż kostki nigdy nie kłamią, to jednak Narrator interpretuje wyroki losu.

-Obrażenia: Każda broń lub rodzaj wykonanego ataku pozwala atakującemu rzucić pewną liczbą kostek, aby wyznaczyć liczbę obrażeń (ST: 6). Każdy sukces oznacza, że cel ataku traci jeden Stopień Stanu Zdrowia. Ponadto każdy sukces w rzucie ataku z broni palnej (po odliczeniu sukcesów z ewentualnych uników) dodaje jedną kostkę do rzutu na obrażenia. Sukcesy uzyskane w rzucie ataku w walce wręcz i bojkę nie zwiększają obrażeń. Jednak każdy punkt wartości Potencji, jaką ma atakujący, dodaje automatyczny sukces do rzutu na obrażenia w walce wręcz i bojkę.

-Test odporności: Trafiony cel może wykonać rzut odporności, aby sprawdzić, ile obrażeń „wytrzymał” ze względu na swoją naturalną odporność. Test odporności to rzut na Żywotność + Wytrzymałość (ST: 6); każdy sukces eliminuje jedno obrażenie.

Wyjatek: Rzuty na obrazenia i testy odpornosci sa jedynymi rzutami w Wampirze, w ktorych ignoruje sie pech.

### **Czynniki modyfikujace walke**

Skuteczność ataku zależy od wielu czynników. Rozsadni wojownicy szukają osłony, gdy tylko zaczną lecieć kule, inni atakują tylko w kupie, uważając że tak jest bezpieczniej. Dzięki opisanym poniżej modyfikatorom Narrator powinien poradzić sobie z mnogą ilością czynników wpływających na przebieg walki.

### **Czynniki ogólne**

- Zmiana akcji: Jeśli bohater zmienia zadeklarowaną akcję po rozpoczęciu tury, stopień trudności dla nowo obranej zwiększa się o 1. Ogólnie rzecz biorąc, Narrator powinien pozwolić bohaterowi na zmianę zamierzonej akcji tylko wtedy, gdy wydarzenia ją uniemożliwiają - „Tak, wiem, że powiedziałem, że mój bohater wskakuje do samochodu, ale ten ghul wysadził go w powietrze!”  
- Obezwładnienie: Jeśli cel jest obezwładniony (np. trzymany przez kogos), ale wciąż się opiera atakom, stopień trudności dla rzutu ataku zmniejsza się o 2.

Jednak jeśli cel jest zupełnie unieruchomiony (np. związany lub ma przebite kolkiem serce), nie trzeba wykonywać żadnego rzutu, a atak kończy się automatycznie powodzeniem.

Czynniki modyfikujące przebieg strzelaniny

- Zasięg: Zbliżenie się do przeciwnika jest dobrym pomysłem, jeśli bohater nie spodziewa się w zamian kilku strzałów. Zasięg podany w Tabeli Broni Palnej oznacza średni zasięg broni; strzelanie na ten zasięg nie podlega modyfikacjom. Podwojny średni zasięg broni jest maksymalnym zasięgiem strzału. Strzelanie na ten zasięg zwiększa stopień trudności o 1. Z drugiej strony, strzały oddawane do celu znajdującego się w odległości metra uważane są za „bezpośrednie”; stopień trudności dla strzałów oddawanych na zasięg bezpośredni jest równy 4.  
- Zasłona: Inteligentni bohaterowie wykorzystują zasłony chroniące ich przed ogniem nieprzyjaciela. Zasłona zwiększa stopień trudności ataku w zależności od tego, jak bardzo zasłania ciało bohatera. Jednak mimo ochrony, jaka daje, czasem utrudnia ogień zwrotny, a w niektórych okolicznościach całkowicie go uniemożliwia. Dla przykładu, wychylenie się zza rogu w celu oddania strzału zwiększa stopień trudności tego ataku o 1, podczas gdy obserwowanie strzelaniny przez dziurę w rozwalonym murze całkowicie uniemożliwia oddawanie strzałów.

Zasłona	Stopień trudności
Leżenie płasko	+ 1
Za słupem	+ 2
Za murem	+ 3
Wystaje tylko głowa	+ 4

- Poruszanie się: Strzelanie do ruchomego celu zwiększa stopień trudności o 1 (lub nawet więcej), podobnie jak strzelanie w biegu czy przez okno pedzającego samochodu.

Modyfikacje podczas strzelaniny

Czynniki	Stopień trudności	Kostki
Zmiana akcji	+ 1	-
Cel obezwładniony	- 2	-
Daleki zasięg	+ 1	-
Bezpośredni zasięg	4	-
Leżenie na ziemi	+ 1	-
Za słupem	+ 2	-
Za murem	+ 3	-
Wystaje tylko głowa	+ 4	-
Poruszanie się	+ 1	-
Wycelowanie	-	+ Percepcja
Lunetka	-	+ 2
Wybrane miejsce trafienia	+ 2	-

Kilka strzalow	+ 1/dodatkowy strzal	-
Seria ciagla	+ 3	+ 10
Krotka seria	+ 1	+ 3
Ostrzelanie	5 +1/metr	+ 10

- Wycelowanie: Bohater moze dodac wartosc swojej Percepcji do Sumy Zrecznosci + Broni Palnej, jesli tylko ma czas wycelowac. Jednak kazda dodana kostka oznacza jedna ture mierzenia i w tym czasie bohater nie moze robic nic innego - wycelowanie wymaga czasu i cierpliwosci. Ponadto cel nie moze poruszac sie z szybkościa wieksza od marszowej. Nie mozna celowac z shotgunow i broni maszynowej.

- Wymierzenie: Wycelowanie w wybrane miejsce trafienia (reka z bronia, serce itp.) zwieksza stopien trudnoscí o 2.

- Kilka strzalow: Jesli bohater chce oddac w ciagu jednej tury wiecej niz jeden strzal, musi podzielic Sume na dwie lub wiecej akcji. Oprocz tego za kazdy strzal oddany po pierwszym stopien trudnoscí rosnie o 1. Oczywiscie stopien trudnoscí moze wzrosnac maksymalnie do 10. Bohater moze strzelic w turze tyle razy, na ile pozwala mu szybkostrzelnosc broni. Modyfikatory ujemne sumuja sie, tak wiec bohater zwieksza swój stopien trudnoscí o 2 przy trzecim strzale, o 3 przy czwartym itd. Takie szybkie strzaly na slepo nie sa zbyt rozsadne; po kazdym strzale bron odbija. Zasady kilku strzalow w turze pozwalaja tez na oddanie dwoch lub wiecej krotkich serii, lecz tylko jednej serii ciaglej (po ktorej nalezy przeladowac bron).

- Seria ciagla: Bron automatyczna daje mozliwosc oddania serii ciaglej, co jest najgrozniejsza forma ataku przy uzyciu broni palnej, jako ze atakujacy wystrzeliwuje na raz caly magazynek swej broni. Jednak podczas serii ciaglej bron przypomina wierzgajacego rumaka, jest trudna do opanowania i ciezko nawet wycelowac.

W rzucie ataku bohater otrzymuje 10 dodatkowych kostek, zwiekszajac w ten sposob szanse trafienia i liczbe obrazon. Jednak stopien trudnoscí rosnie o 2, uwzgledniajac odbicie broni. Serie ciagla mozna oddac tylko wtedy, gdy bron posiada jeszcze w magazynku ponad polowe amunicji. Strzal seria ciagla zawsze zuzywa caly magazynek. Przeladowanie broni zajmuje jedna akcje i wymaga od bohatera pelnej koncentracji (i pelnej Sumy).

- Krotka seria: Bron polautomatyczna pozwala na oddanie czegos pomiedzy seria ciagla a pojedynczym strzałem, co posiada zarowno zalety, jak i wady obu. Krotka seria pozwala zwiekszyc Sume rzutu ataku o trzy dodatkowe kostki. Jednak ze wzgledu na odbicie broni, stopien trudnoscí rosnie o 1.

- Ostrzelanie: Kiedy bohater strzela seria ciagla, moze ostrzelac pewien obszar, zamiast celowac w jednego przeciwnika. Ostrzelanie uwzglednia 10 dodatkowych kostek serii ciaglej, ale rzut ataku ma wyjsciowy stopien trudnoscí 5, który rosnie o 1 za kazdy ostrzeliwany metr, pomijajac inne modyfikatory.

Gracz dzieli uzyskane w rzucie ataku sukcesy miedzy wszystkie cele znajdujace sie na ostrzeliwanym obszarze. Jednak jesli na tym obszarze znajduje sie tylko jeden cel, trafia go jedynie polowa sukcesow. Gracz rozdziela pozostale sukcesy wedlug swej woli. Jesli atakujacy wyrzuci mniej sukcesow niz ma celow, moze przyznawac tylko po jednym na cel, az do ich wyczerpania. Ten atak takze oprzoznia magazynek.

Stopien trudnoscí dla rzutu unikow przed ostrzałem rosnie o 2.

### Tabela Broni Palnej

Rodzaj broni - przyklad	Stopien Trudnoscí	Obrazenia	Obrazenia	Zasieg	Szybkostrzelnosc
	Pojemnosc magazynka	Ukrycie	Ukrycie		
Rewolwer, lekki					
SW M640 (.38 Special)	6	4	12	3	6 K
Rewolwer, ciezki					
Colt Anaconda (.44 magnum)	7	6	35	2	6 M
Pistolet, lekki					
Glock-17 (9 mm)	7	4	20	4	17 + 1 K
Pistolet, ciezki					

Sig P220 (.45 ACP) Karabin	8	5	30	3	7+1	M
Remington M-700 (.30-06) RKM, maly*	8	8	200	1	5 + 1	N
Ingram Mac-10 (9 mm) RKM, duzy*	7	4	25	3	30 + 1	M
Uzi (9 mm) Karabin szturmowy*	6	4	50	3	32 + 1	P
Steyr-Aug (5.56 mm) Shotgun	7	7	150	3	42 + 1	N
Ithaca M-37 (12 gauge) Shotgun, polautomatyczny	6	8	20	1	5 + 1	P
Fianchi Law-12 (12 gauge) Kusza**	7	8	20	3	8 + 1	P
	7	5	20	1	1	P

RKM: Ręczny Karabin Maszynowy

Zasięg: Praktyczny zasięg strzału, liczony w metrach. Można strzelac na podwojna odleglosc, jednak wedlug zasad jest to zasięg daleki.

Szybkostrzelność: Maksymalna liczba strzalow lub krotkich serii, jakie bron moze oddac w ciagu jednej tury. Szybkostrzelności nie bierze sie pod uwage w wypadku serii ciaglej i ostrzelania.

Pojemność magazynka: Liczba kul, jaka miesci sie w magazynku lub w lufie. „+ 1” oznacza kule trzymana w komorze, a zarazem gotowosc broni do strzału.

Ukrycie: Możliwość ukrycia broni przy sobie: K - w kieszeni; M - pod marynarka; P - pod płaszczem; N = broni nie można ukryc.

\* oznacza, że bron umożliwia oddanie serii krotkiej i ciaglej oraz ostrzelanie.

\*\* Kusze włączono do tej listy dla tych, którzy chcą się nie posłużyć do „zakolkowania” innych wampirow. Jednak w odróżnieniu od broni palnej, kusza nie dodaje sukcesow z rzutu ataku do Sumy rzutu na obrażenia. Ponadto kusze ładuje się w ciągu pięciu tur.

### **Czynniki modyfikujące przebieg walki wręcz i bojki**

- Kilku przeciwników: Kiedy bohater walczy z kilkoma przeciwnikami, stopień trudności dla jego rzutow ataku i unikow rośnie o 1 za każdego przeciwnika (do maksymalnie 10).

- Atak z flanki i od tyłu: Stopień trudności ataku z flanki zmniejsza się o 1, natomiast ataku od tyłu - o 2.

- Kolek: Próba wbicia kolka w serce przeciwnika wymaga co najmniej trzech sukcesow (nawet po uniku), a trafienie musi zmniejszyć Stan Zdrowia celu o przynajmniej trzy Stopnie. Jeśli te warunki zostaną spełnione, trafiony kolkiem wampir zostaje unieruchomiony. Jeśli atak się powiodł, mimo że nie unieruchomił wampira, cel otrzymuje normalne obrażenia.

- Ugryzienie: Po ugryzieniu ofiary, na skutek którego straciła ona przynajmniej jeden Stopień Stanu Zdrowia, bohater może pic jej krew. Ugryzienie zadaje poważne obrażenia. Atakujący może ugryzc tylko wówczas, gdy wcześniej uda mu się złapać ofiarę (lub już jest ona schwytana).

### **Tabela Broni Ręcznej**

Bron	ST	Obrażenia	Ukrycie
Obuch	4	Sila	K
Palka	4	Sila + 1	P
Noz	4	Sila + 1	M
Floret	5	Sila + 3	P
Szabla	6	Sila + 4	P
Topor	7	Sila + 5	N
Kolek	6	Sila + 2	P

- Pazury: Atakowac pazurami mogą tylko ci, którzy posiadają Dyscypline Zmiany o wartości co najmniej 2 pkt. Pazury zadają poważne obrażenia.

- Chwył: Atakujący może spróbować chwycić przeciwnika, aby go obezwładnić lub moc zatopić w nim kły. Kiedy bohater uzyska w rzucie ataku więcej sukcesów niż wartość Siły przeciwnika, udaje mu się go obezwładnić. W następnej rundzie tury (akcji) może próbować go zranic. Schwyta osoba do końca tury traci możliwość ataku.

Jeśli atakującemu nie uda się chwycić przeciwnika (w rzucie na Zreźność + Bojke nie wypadnie ani jeden sukces), zostaje obalony i musi podjąć akcję, aby się podnieść.

Utrzymanie chwytu w każdej następnej turze wymaga od obu przeciwników rzutów na Zreźność + Bojke. Kto zdobędzie więcej sukcesów, obezwładnia drugiego. Jeśli obaj walczący zdobędą taką samą liczbę sukcesów, nikt nie ma przewagi.

- Staranowanie: Bohater może rzucić się naprzód, atakując przeciwnika masą swojego ciała w celu zadania mu obrażeń. Istnieje ryzyko, że sam przy tym odniesie obrażenia, bo ciało raczej nie służy za taran. Bohater traci więc jeden Stopień Stanu Zdrowia za każdy sukces poniżej trzech, natomiast dopiero trzy sukcesy pozwalają wytracić mu przeciwnika z równowagi.

Jeśli staranowanie się powiedzie, przeciwnik traci równowagę i stopień trudności dla jego pozostałych akcji w tej turze zwiększa się o 2. Ponadto, jeśli staranowany nie wykona pomyslnego rzutu na Zreźność + Atletykę (stopniem trudności jest liczba sukcesów atakującego + 3), zostaje obalony na ziemi. Wyjściowa liczba obrażeń zadanych przez taranującego równa jest jego Sile, do czego wlicza się każdy sukces z rzutu ataku powyżej trzech pierwszych. Atakujący musi uzyskać przynajmniej trzy sukcesy, w przeciwnym razie manewr nie wyjdzie, a on sam upadnie na ziemię, tracąc przy tym całą swoją Sumę (chyba że ma Przyspieszenie).

#### Tabela Bojki

Manewr	Stopień trudności	Obrażenia
Ugryzienie	5	Sila + 1
Cios pięścia	6	Sila
Chwył	6	Sila
Pazury	6	Sila + 2
Kopnięcie	7	Sila + 1
Staranowanie	7	Specjalne; patrz opis

#### Tabela Panczerza

Klasa panczerza	Wartość panczerza	Modyfikator ujemny
I (wzmocnione ubranie)	1	0
II (koszulka kuloodporna)	2	1
III (kamizelka kuloodporna)	3	2
IV (kurtka kuloodporna)	4	3
V (kombinezon kuloodporny)	6	4

#### Pancerz

Bohater ubrany w kuloodporne odzienie może zwiększyć Sumę testu odporności. Każdy rodzaj panczerza ma przypisaną sobie wartość, która oznacza liczbę dodatkowych kostek w teście odporności. Niektóre rodzaje panczerza ograniczają ruch, a przez to mają niekorzystny wpływ na testy Zreźności - każdy rzut, w którym występuje ten Atrybut, ma zawyżony stopień trudności o liczbę równą wartości modyfikatora ujemnego.

#### Przykład gry

## Opowiesc

*Jestem na haju  
Twoja noc jest tuż  
Mam długi bajer noż  
Ciach przez gardło, no i już.  
- Body Count, „Cop Killer”*

Clarissa stanęła przed ponurymi wrotami cmentarza Shadowlawn Memorial, starając się przeniknąć wzrokiem ciemność. Wraz z Ianem sprawdzała już wcześniej, czy nikogo tam nie ma, jednak stwierdziła, że jeszcze jedno spojrzenie nie zaszkodzi. Jej wzrok przeszył półmrok i zatrzymał się na milczącej scenie, uwiecznionej na bogato ornamentowanym grobowcu.

Krypta była przytłaczająca budowla z kamienia i marmuru, a jej szczyt i boki zdobiły drobiazgowo wykonane paneau, w tym szczególnym stylu, jaki lubiła Emily. Emily... To właśnie tajemnicze zniknięcie Emily zaprowadziło Clarissę w to złowieszcze miejsce. Kiedy tak stała wpatrzona w grobowiec, nieomal wstrzasnęła się dreszczem.

- Ej, Toreadorka - zarechotał Ian, idąc za jej wzrokiem. - Wystarczy głupia, tandetna rzeźba, a już cała drzisz. Żadnego smaku.

Clarissa zerknęła na smukły cień towarzysza, owiniętego ściśle tenczem, że wyglądał niczym jakiś wielki kruk. Kiedy tu przyszli, Malkavian był w podłym nastroju, ale teraz zdawał się promieniować pewnością siebie. Pewnie to widok cmentarza sprawił, że poczuł się znacznie lepiej.

Usatysfakcjonowani faktem, że nikt ich nie obserwuje, oboje wspieli się po bramie, przechodząc w ten sposób na teren cmentarza. Clarissa znalazła pasję Emily, rzeźbiarkę za życia, uwielbiającą przebywać w samotności wśród posągów i dzieł sztuki zdobniczej. Dlatego też skierowała się prosto w stronę najbogatszej artystycznie części cmentarza. Posągi nagrobne i grobowce w ciemności zdawały się żyć i naigrywać.

- Nie jesteśmy sami - wyszeptał jej Ian do ucha tak cicho, że tylko jej wyostrzony słuch mógł to wychwycić. - Idź dalej. - Malkavian wyglądał na szczególnie zadowolonego, niemal podnieconego.

Clarissa zerknęła odruchowo przez ramię, lecz nikogo tam nie zobaczyła. Kiedy znów spojrzała w bok, w miejsce gdzie przed chwilą stał Ian, jego już nie było. Musiała iść dalej sama. - Dlaczego za nami idziesz? - usłyszała nagle syk Iana i gwałtownie się odwróciła.

Zobaczyła czarnego mężczyznę, w wieku około dwudziestu lat, ubranego w niebieską kurtkę startera, czarne dzinsy, tenisówki i czapkę baseballową. Stał naprzeciwko Iana, gotów natychmiast podjąć walkę.

- Jesteście na moim terenie, swirze. Nie macie tu czego szukać. Ssaki i lepiej stąd zjeżdżajcie - powiedział, nim jeszcze zorientował się, że Clarissa zawróciła. Przyjął pozycję asekuracyjną, ustawiając się plecami do wysokiego nagrobka.

- Ty tu rządzisz? - zapytała Clarissa. - Co zrobiliście z Emily?

Drewno na nią spojrzał. Jego oczy wyrażały zmieszanie. - Kim u diabła jest Emily?

- Emily to moja matka. Przyszła tu tydzień temu i nikt jej od tej pory nie widział. Co jej zrobiliście? - Clarissa prawie wrzasnęła, wolno zbliżając się do przybysza. W jej oczach płonęły krwawe ogniki szalu.

Mężczyzna natychmiast poznał, co się z nią dzieje. - Nic - powiedział, nerwowo podnosząc głos. -

Nigdy nie widziałem Emily. Nikt tu nie przychodzi. Wyluzuj się!

- Widzisz - dodał, widząc że się uspokaja - zrobię dla was wyjątek. Możecie iść dalej i poszukać sobie tej waszej Emily. Macie godzinę, a potem spadacie, OK? I nigdy nie mówcie, że nie byłem fair. Rozejrzyjcie się, dla świętego spokoju.

- Skąd wiedziałeś, że należymy do Rodziny? - spytał cicho Ian. - Wyglądasz mi na zwykłego szaraka, jeśli nie Bezklanowca. A może nawet jesteś kims znacznie gorszym - zamruczał, wybuchając na koniec szalenczym chichotem.

Dre zjechał się i odparował - My, Brujah, wiemy o wiele więcej niż myślisz, dziwolagu. - Widząc niedowierzanie Iana, Dre dodał - Potrafisz zniknąć i pojawić się. Nie jesteś tak paskudny jak szczury, dlatego musisz być swirem. Zadowolony?

Clarissa uspokoiła się na dobre, widząc że Ian się śmieje, a raczej jego twarz wykrzywia się w grymasie czegoś, co miało być uśmiechem. - Możemy kontynuować? - zapytał Ian. - Jestem pewny, że to dopiero początek tej wesołej nocy.

Przez następne pół godziny cała trójka laźła po cmentarzu, a Dre stopniowo się uspokajał. Kiedy Clarissa się rozglądała, Ian i Dre dyskutowali o księciu miasta, radzie starszyny i innych sprawach, które Clarisse mało obchodziły.

Nagle usłyszeli głosy dochodzące z malej, nieciekawej części cmentarza. Umilkli i przypadli do ziemi. Skradając się wśród nagrobków, ostrożnie zbliżyli się do źródła głosu.

Siedem metrów dalej stały trzy postacie. Clarissa natychmiast rozpoznała potężną sylwetkę stojącego pośrodku jednego ze slugusów księcia, imponującego wzrostem wampira, zwanego Szeryfem. Druga osoba, odziana elegancko w smoking z szerokim pasem, był Toreador Michael, znany bywalec spotkań towarzyskich. Clarissa nie potrafiła jednak rozpoznać trzeciej postaci, ubranej w matowo brązowy garnitur. - To ghul - szepnął jej do ucha Ian.

- To grob Christiana! - zamruczał gniewnie Dre. - Te świny zabiły go i teraz siedzą na jego grobie. - Clarissa poprosiła, aby się uciszył i wsłuchała się w rozmowę.

- Przyjemna mamy noc, nieprawdaz? - zapytał Michael Szeryfa. - Księżyc płynie po niebie, kapiąc nas w swym cudownym blasku. Nocny wiatr pieści nas swymi mroźnymi palcami i...

- Zrobione? - przerwał Szeryf.

- Przyniosłem, co chciales - powiedział Michael, w sposób oczywisty zagniewany tym, że jego monolog został przerwany. - Wygrzebałem z popiołów, kiedy słońce już ja załatwiło. Teraz twoja kolej, obiecales mi pomoc przeciw Sharon. Musi poczuć ból przekraczający jej wyobrażenie.

- Chcę to zobaczyć - zezwolił Szeryf. Michael sięgnął do kieszeni i wyciągnął małą torebkę. Z torebki wyjął skrwawiony pierścien - osławiony pierścien z rubinem, należący do Emily - i podał go Szeryfowi. Ten wyczyszczył go palcem i wytarł krew o nagrobek Christiana.

Clarissa usłyszała stłumiony ryk złości Dre, lecz sama nie mogła powstrzymać swej furii. Błyskawicznie doskoczyła do Michaela i zanim ktokolwiek zdążył zareagować, wykonała solidne kopnięcie. Cios minął jego brzuch, ale wytracił go z równowagi na tyle, by następne kopnięcie trafiło go w pachwinę.

Szał zaslepił wzrok Clarissy pulsująca czerwienią, ale kątem oka zauważyła, jak Dre rusza prosto na spotkanie wielkich jak bochny piaski Szeryfa. Wydawało jej się też, że słyszy krzyk Iana, a po chwili

odgłos wymiotowania od strony ghula. Ignorując wszystko, Clarissa walnęła Michaela piesciami w policzki, aż usłyszała przyjemny trzask łamanej kości. Michael potknął się i oparł stopę na bukiet kwiatów pozostawionych płycie nagrobka. Bukiet wysliznął się, a on runął na grob.

Clarissa miarowo okładała piesciami Michaela po twarzy i całym ciele, nieomal wbijając go w ziemię. Nie mogła zobaczyć, jak bardzo ucierpiał Dre od ciosów Szeryfa, gdyż cała rzeczywistość wokół niej skurczyła się, ograniczając tylko do ruchu jej rąk i ciosów, jakie zadawały one wrogowi.

Nagle pojawiła się skądś czyjaś ręka i porwała Michaela. Clarissa odzyskała wzrok na czas, by zauważyć, jak Szeryf ucieka w mrok cmentarza. Kiedy zaczęła dochodzić do siebie, zobaczyła leżące Dre, a tuż koło niego pierścionek z rubinem. Schyliła się wolno, niczym sterowana przez kogoś marionetka, i podniosła pierścionek z mokrej trawy, w której leżał.

## Zasady

*Przebrane pokolenie, przebrane pokolenie  
Wychowane na dziecię uprzedzeń i zaklamania.  
Przebrane pokolenie, przebrane pokolenie  
Otwórzcie oczy, odkryjcie wyobraźnię.  
- The The, „The Beat(en) Generation”*

Pierwsza sesja gry może sprawdzić każdego Narratora, dlatego Mark postanowił osadzić swą opowieść w Chicago, mieście nieograniczonych możliwości. W opowieści bierze udział trzech bohaterów: Clarissa, Treadorka i sławna artystka performance'u, odgrywana przez Trávisa; Ian C. Roper, cyklofreniczny Malkavian, odgrywany przez Roba; Dre, murzyn przeistoczony w anarchiste Brujaha, odgrywany przez René. Mark chciałby od razu wciągnąć bohaterów w labirynt polityki Rodziny z Chicago, a Travis ułatwia mu zadanie, mówiąc, że chce odszukać matkę Clarissy, Emily, która zniknęła wkrótce po przedstawieniu „corki” księciu. Mark postanawia, że Clarissa usłyszała plotki, według których Emily została porwana przez straszliwy Sabat, a ostatnim miejscem, w którym ją widziano, był cmentarz Shadowlawn.

Obawiając się przeciwstawić Sabatowi w pojedynkę, Travis oznajmia, że Clarissa zwerbowała do pomocy Iana, cyklofrenika. Clarissa wiedziała, że Ian nie cierpi samotności, dlatego też od razu się do niej przyłączył. Natomiast Dre nie zna pozostałych bohaterów na początku gry, ale spotka ich na cmentarzu. W preludium Dre René postanowił, że obecnie samotny cmentarz Shadowlawn jest jego własnym terenem. To podsunęło Markowi pomysły na wiele różnych opowieści, które mogłyby rozegrać się w tym miejscu. Dlatego właśnie rozpoczyna opowieść u cmentarnej bramy.

Po pierwsze, Travis chce, aby Clarissa posłużyła się swoimi Wyostrzonymi Zmysłami, aby upewnić się, czy nikogo nie ma w pobliżu. Mark określa stopień trudności na 6, ponieważ Clarissa ma widok na cmentarz i dzięki Nadwrażliwości może widzieć w ciemności. Percepcja Clarissy ma wartość 2, a jej Czujność 3, tak więc ma ona w Sumie pięć kostek. Rzuca kostkami i wypada: 9, 6, 6, 3, 1. Wynik 1 neguje jeden sukces, ale wciąż pozostają dwa. Narrator mówi Travisowi, że Clarissa jest całkowicie pewna, że w pobliżu nikogo nie ma. Teraz Clarissa i Ian muszą wejść na teren zamkniętego cmentarza. Postanawiają wspiąć się po bramie. Narrator uznaje, że ta akcja jest wyjątkowo łatwa i ma niski stopień trudności równy 3, ponieważ budowa bramy daje wiele oparcia dla rąk i stóp. Obaj bohaterowie mają Zreżność o wartości 2 i Atletykę 1, tak więc ich Suma równa jest stopniowi trudności, w związku z czym obojgu akcja udaje się automatycznie, choć powodzenie traktowane jest jako jeden sukces. Dlatego wspinanie idzie im łatwo, ale wolno.

Kiedy bohaterowie idą przez cmentarz, Rob oświadcza, że Ian z paranoiczną konsekwencją będzie co chwila się oglądał, czy nikt ich nie śledzi.

Bohaterowie idą przez cmentarz i mijają miejsce spoczynku Dre - wielki grobowiec byłego burmistrza. Dre, który cicho przygotowywał się do nocnych łowów, ma szansę coś usłyszeć. René wykonuje rzut trzema kostkami na Percepcję Dre, dodając dwie kostki wartości jego Czujności. Mark stwierdza, że Dre nikogo się nie spodziewa, więc stopień trudności będzie równy 8. Wypadają wyniki: 10, 8, 8, 7, 5, więc Dre uzyskał trzy sukcesy i doskonale usłyszał intruzów. René mówi, że chce wiedzieć, czy

Dre rozpoznaje tych dwoje, patrząc przez szczeliny w murze. Clarissa ma Status wśród nieumarłych ze względu na prestiż swej matki, więc Mark pozwala René wykonać rzut na Inteligencję + Politykę (ST: 6). René uzyskuje jeden sukces i Mark mówi, że Dre rozpoznaje Clarissę jako wampira, ale niewiele o niej wie. Kiedy dwójka bohaterów mijają Dre, on wślizguje się z grobowca i zaczyna ich śledzić. Najpierw René musi wykonać rzut na Percepcję + Śledztwo (ST: 6). Ma w Sumie tylko cztery kostki, ale wypadają dwa sukcesy, dlatego przez dwie tury (sześć minut - na tyle czasu ocenił Mark te dwie tury) Dre nie zgubi intruzów. Teraz René musi wykonać rzut sześcioma kostkami, aby sprawdzić, czy Dre skradła się niepostrzeżenie. Wcześniej tylko Rob powiedział, że Ian się rozgląda, więc stopień trudności dla Dre Mark określa na 5 (Percepcja + Czujność Iana). Wpada tylko jeden sukces.

Teraz Rob może wykonać rzut, aby sprawdzić, czy Ian zauważył Dre. Stopień trudności wynosi 7 (Skradanie się Dre + 5), a Rob ma w Sumie pięć kostek. Wypadają dwa sukcesy i Ian dostrzega skradającego się Brujaha.

Ian ostrzega Clarissę, skacze za drzewo i wykorzystując moc Niewidoczności, kryje się w cieniu. W tym celu Rob nie musi wykonywać żadnych rzutów. Spotkanie między trójkiem bohaterów to czysta rozgrywka i zaden z graczy nie wykonuje żadnego rzutu. René stwierdza, że nie widzi sensu walczyć z dwoma wampirami, dlatego chce się jedynie upewnić, czy wiedza o niej, że cmentarz należy do niego i czy później go opuszcza. Kiedy cała trójka rusza dalej, Mark każe graczom wykonać rzut na Percepcję + Czujność, aby sprawdzić, czy bohaterowie usłyszeli rozmowę Szeryfa z Michałem. Mark nie wyznacza stopnia trudności, więc wszyscy przyjmują, że jest on równy 6. Każdemu wypada co najmniej jeden sukces. Kiedy chcą się podkręcić, Mark każe im wykonać rzut na Zręczność + Skradanie się i znowu nie wspomina nic o stopniu trudności. Każdemu z graczy wypadła przynajmniej raz co najmniej „szóstka”, więc Mark oznajmia, że wszystkim udało się zająć punkt obserwacyjny dostatecznie cicho.

Gracze nie muszą wykonywać rzutów, aby rozpoznać Szeryfa, ponieważ jest znana figura. Ponadto Mark postanawia, że Clarissa automatycznie poznaje Michaela ze spotkań Toreadorów. Rob chce, aby Ian spróbował stwierdzić, czy trzecia osoba oddycha. Mark pozwala mu wykonać rzut na Percepcję + Czujność (ST: 8), zaznaczając, że musi uzyskać przynajmniej trzy sukcesy, aby zdobyć pewność. Rob wyrzuca dwa sukcesy w pierwszej turze i trzeci w drugiej, więc Ian zauważył, że trzecia osoba rzeczywiście oddycha.

Kiedy Michael wyciąga pierścien i Szeryf wyciera krew o nagrobek przyjaciela Dre, zarówno Clarissa jak i Dre muszą przeprowadzić udany test Samokontroli, aby nie wpasć w szal. Mark wyznacza stopień trudności równy dla obojga 5, lecz dla Dre wzrasta on o 2, jako że Dre należy do Brujaha. Dre ma cztery kostki i René wyrzuca jeden sukces, podczas gdy u Clarissy „jedyńki” negują wszystkie sukcesy wyrzucone przez Trávisa. Clarissa ogarnia szal i atakuje Michaela, bezpośredni obiekt swej furii.

Mark postanawia, że Clarissa całkowicie zaskakuje innych i może wykonać swoją pierwszą akcję bezkarnie. Travis mówi, że zużywa Punkt Krwi, aby uaktywnić swoje Przyspieszenie o dwupunktowej wartości, co pozwoli jej na wykonanie w tej turze aż trzech akcji. W pierwszej akcji biegnie przez otwarty teren do Michaela. Zaraz potem dwukrotnie go kopie. Stopień trudności dla kopnięcia wynosi 7, a Clarissa ma w Sumie cztery kostki. W pierwszym ataku nie wypadają ani jeden sukces, ale w drugim Travis uzyskuje: 8, 8, 7, 1. Jego rzut na obrażenia to Siła + 1 (trzy kostki), a stopień trudności dla zadania obrażeń równy jest 6. Wpada: 9, 6, 6 i Michaelowi grozi utrata trzech Stopni Stanu Zdrowia. Mark wykonuje za Michaela test odporności, rzucając kostkami na Żywotność o wartości 3 (ST: 6), ale wypadają tylko jeden sukces. Michael jest teraz Zraniony i jego Suma zmniejsza się o jedną kostkę. Na początku następnej tury wszyscy wykonują rzut inicjatywy - na Refleks + Czujność (ST: 4). Dre uzyskuje cztery sukcesy, Clarissa i Szeryf po trzy, Michael (który miał w rzucie o jedną kostkę mniej, ze względu na to, że jest Zraniony) i głuł uzyskują dwa, a Ian jeden. Teraz gracze deklarują, co robią ich bohaterowie, w kolejności odwrotnej do inicjatywy. Zdając sobie sprawę z tego, że Ian nie jest maszyną do zabijania, Rob mówi, że spala on jeden Punkt Krwi na zwiększenie Żywotności (aby pomóc sobie w testie odporności, ze względu na rany, które mogłyby otrzymać) i próbuje Zdominować głuła. Mark mówi, że wygląda na to, iż głuł sięga po coś pod marynarkę, a Michael (który jak postanowił Mark, ma mało krwi) robi uniki. Travis mówi, że Clarissa spala Punkt Krwi na zwiększenie Siły i uderza Michaela pięścią, natomiast Mark oznajmia, że Szeryf upuszcza pierścien i próbuje ją złapać. Teraz przychodzi kolej na Dre, który - wściekły na Szeryfa i zawsze skory do walki - postanawia zużyć Punkt Krwi na Przyspieszenie, aby móc w jednej turze dobiec do Szeryfa i go uderzyć. Kolej na działanie. René nie musi wykonywać rzutu, aby Dre dobiegł do Szeryfa, ale zanim go uderzy, musi poczekać, aż wszyscy wykonają swoje pierwsze akcje. Mark

postanawia, że Szeryf zmienia akcje i uderza Dre, który stanowi teraz dla niego bezpośrednie zagrożenie. Szeryf spalil już krew na Sile, Zreznosc i Zywotnosc, wiec jego Suma ataku wynosi osiem kostek. Zwykle stopien trudnosc wynosi 6, ale Szeryf zmienial w tej turze akcje, wiec dla niego rosnie do 7. Mimo to Mark uzyskuje trzy sukcesy w rzucie ataku i rzuca czterema kostkami na obrazenia. Choc uzyskuje tylko jeden sukces, dodaje trzy punkty obrazen ze wzgledu na odpowiednia wartosc Potencji. Dre w tescie odpornosci wytrzymuje dwie rany, lecz i tak zostaje Zraniony. Clarissa uderza Michaela i uzyskuje dwa sukcesy. Mark rzuca dwoma kostkami na uniki Michaela i wypada pech! Narrator postanawia, że Michael nie bedzie mogl wykorzystac swego Przyspieszenia na zaplanowane w tej turze akcje. Travis wykonuje za Clarisse rzut trzema kostkami na obrazenia i dzieki Punktow Krwi, jaki wczesniej zuzyl na Sile, znow uzyskuje trzy sukcesy. Michael po tescie odpornosci wytrzymuje tylko jedna rane i zostaje Powaznie Ranny, tracac już dwie kostki w przyszłych rzutach.

Ghul wyjmujze z kabury pod pacha ciezki pistolet i rozglada sie za celem, akurat w pore, by natrafic wzrokiem na spojrzezie lana. Poslugujac sie Dominacja, moca Rozkazu, lan wrzeszczy „Rzygaj!” Rob wykonuje rzut na Oddzialywanie + Zastraszanie (w Sumie szesc kostek) na stopien trudnosc rowny Sile Woli ghula, czyli 6. Wypadaja trzy sukcesy i ghul spedzi nastepna ture paskudzac sobie swoj garnitur.

Zaczyna sie nastepna tura i wszyscy wykonuja rzut inicjatywy. Kolejnosc w tej turze wyglada nastepujaco: Szeryf, Clarissa, lan, Dre i Michael (Mark stwierdza, że ghul oczywiscie nie wykona w tej turze zadnej akcji). Michael zuzyje Punkty Krwi na Zreznosc i Przyspieszenie, zanim zacznie robic uniki, i potem uderzy Clarisse, jednoczesnie probujac zregenerowac jeden Stopien Stanu Zdrowia. Dre znow uaktywni swoje Przyspieszenie, bedzie robil uniki i uderzy Szeryfa piescia. Rob postanawia przejsc do dzialania i mowi, że lan opuści swa bezpieczna pozycje i ruszy na ghula. Clarissa nadal spala krew na Przyspieszenie i wielokrotnie atakuje Michaela. Szeryf w pierwszym ataku uzyskuje trzy sukcesy, ale Dre robi uniki i w jego rzucie wypada tyle samo, wiec calkowicie unika ciosu.

Clarissa uderza Michaela piescia i uzyskuje jeden sukces, a Michael podczas robienia unikow zadnego. Clarissa zadaje dwie rany, z ktorych Michael wytrzymuje tylko jedna. lan dopada ghula. Dre i Michael wykonali już swoje pierwsze akcje na uniki, ale teraz Michael probuje wyleczyc sie z ran. Mark wykonuje rzut na Zywotnosc + Sztuke Przetrwania (trzy kostki) i wypada jedna „osemka”, pozwalajac Michaelowi zregenerowac jeden Stopien Stanu Zdrowia. Wykorzystujac Przyspieszenie, Szeryf powtornie uderza Dre, który wykorzystuje swe Przyspieszenie, aby znow wykonac unik; stopien trudnosc dla tego uniku zwiksza sie o 1, poniewaz Dre zmienia akcje. Tym razem Szeryf uzyskuje jeden sukces wiecej niz Dre i trafia go, zadajac dwie rany plus obrazenia wynikajace z Potencji. Dre wytrzymuje trzy rany i teraz jest Ranny. Clarissa uderza Michaela i znow trafia, tym razem doprowadzajac go do Stanu Zmasakrowania.

Szeryf ma w tej turze jeszcze dwie akcje i wykorzystuje jedna, by uderzyc Dre, sprawiajac, że zostaje on Ciezko Ranny. Clarissa atakuje Szeryfa dzieki ostatniej akcji Przyspieszenia, ale on wytrzymuje wszystkie rany. Widzac, że w nastepnej turze bedzie musial stawic czola trzem wampirom, Szeryf dzieli swoja Sume ostatniej akcji tej tury. Przygotowuje sie do ucieczki, chwytajac Michaela i ghula. Szeryf wygrywa inicjatywe w nastepnej turze i ucieka szybciej, niz neonaci mogliby nadazyc. Clarissa zuzywa punkt Sily Woli na opanowanie szalu i w tej turze podnosi pierscien - jedyna wskazowke w mroku tajemnic tej nocy.

## TERMINY OGOLNE

Vampire: The Masquerade  
Werewolf: The Apocalypse  
world of darkness  
Gothic-Punk  
storytelling  
Storyteller  
story  
Kindred  
Cain; Cainite  
Brood

Wampir: Maskarada  
Wilkołak: Apokalipsa  
swiat mroku  
Gotyk-Punk; swiat gotycko-punkowy  
narracja  
Narrator  
opowiesc  
Rodzina; członek Rodziny  
Kain; Kainita  
Rod

bloodline	linia krwi
lineage	rodowód
sire	Ojciec / Matka
get	potomek
prince	książe/księżna
turf	teren
Final Death	Ostateczna Śmierć
witch hunter	łowca czarownic
frenzy	szal
Rötschreck	Rötschreck
Diablerie; Diabolist	Diabolizm; Diablista
Rebirth	Odrodzenie
Golconda (Quest)	Golkonda (Wedrowka)
torpor	letarg
deterioration	agonia
degeneration	degeneracja
remorse	skrucha
Derangements	Zaburzenia Psychiczne
Blood Bond	Wież Krwi
Blood Oath	Przysięga Krwi
Regnant/Thrall	Pan/Sluga
Regnancy	Panowanie
hunting [for blood]	łow
vessel	żywiciel
Camarilla	Camarilla
The Inner Circle	Wewnętrzny Krag
Conclave	Konklawe
Justicar	Egzekutor
Archon	Archont
Blood Hunt	Krwawe Łowy
Sabbat (Black Hand)	Sabat (Czarna Reka)
Sabbat (member of)	Sabatnik [członek Sabatu]
pack	sfora
Inconnu	Inconnu

### **STATUS**

Caitiff (Clanless)	Włoczega (Bezklanowiec)
childe	dziecko
neonate	neonata
anarch	anarchista
ancilla	obywatel
elder	starszy [pejoratywnie: starzec]
Methuselah	Matuzalem
Antediluvian	Przedpotopowy [lub: Przedpotopowiec]
Ancient	Starożytny

### **ZASADY, RZUTY ITP.**

rules	zasady
system	mechanika; reguły
dramatic systems	mechanika dramatyzmu; reguły akcji
Live-Action	Drama
rule of one	reguła jedyńki
Dice Pool	Suma
success	sukces

automatic success	automatyczny sukces
both	pech
difficulty	Stopien Trudnosci [skrot: ST: x]
initiative	inicjatywa
firearms combat	strzelanina
melee combat	walka wrecz
hand-to-hand combat / brawl	bojka
Trait	Cecha
Traits: primary	Cechy: pierwszorzedne
secondary	drugorzedne
tertiary	trzeciorzedne
specialization	specjalizacja
experience points	punkty doswiadczenia
freebie points	punkty wolne
rating	wartosc (cechy)
action	akcja
simple	prosta
extended	zlozona
resisted	kontrakcja
frenzy roll	test szalu
hunt (-ing) roll	rzut lowiecki
Humanity roll	test Czlowieczestwa
to soak	test odpornosci / wytrzymac x ran
damage	obrazenia
damage roll	rzut na obrazenia
aggravated wounds	powazne rany
healing	leczenie sie, regeneracja
Health Level	Stopien Stanu Zdrowia
np. utracil 3 Stopnie Stanu Zdrowia = otrzymal 3 obrazenia	
ex. Roll Strength + Intimidation (difficulty 8)	
np. Wykonaj rzut na Sile + Zastraszanie (ST: 8)	
ex. Strength roll	np. test Sily
to roll	wykonac rzut/przeprowadzic test
to pump blood into	spalic krew na
round	runda [w turze]
turn	tura
scene	scena
chapter	rozdzial
story	opowiesc
chronicle	saga
downtime	przeskok
game session	sesja gry
motif	motyw
setting	tlo
scheme	konspekt
theme	temat
plot	fabula; bieg akcji
subplot	watek
Clan Disciplines	Dyscyliny Klanowe
Weaknesses	Ulomnosci
Quirks	Manieryzmy

dramatic systems	mechanika dramatyizmu; reguly akcji
awakening	przebudzenie
climbing	wspinanie sie
hunting	low; lowy [test lowu]
jumping	skok
feats of Strength	akty sily
repair	naprawa
sneaking	skradanie sie
shadowing	sledzenie
swimming	plywanie
stunt driving	karkolomna jazda
pursuit	pogon
stealing	kradziez
shoplifting	kradziez sklepowa
pickpocketing	kradziez kieszonkowa
cat burglary	wlamanie
holdup	napad
seduction	uwodzenie
fast talk	przegadywanie
oration	przemawianie
interrogation	przesluchiwanie
credibility	wiarygodnosc
the facedawn	pojedynek wzrokowy
performances	przedstawienia
research	poszukiwania
composition	kompozycja
recollection	przypominanie
track	tropienie
investment	inwestycje
forgery	falszowanie
search	przeszukiwanie
cryptology	kryptologia
safecracking	otwieranie sejfow

### **KARTA BOHATERA**

character sheet	Karta Bohatera
character	bohater
Traits	Cechy
chronicle	saga
Nature	Natura
Demeanor	Postawa
Generation	Pokolenie
Clan	Klan
Haven	Schronienie
Concept	Rola
Attributes	Atrybuty
Physical	Fizyczne
Strength	Sila
Dexterity	Zrecznosc
Stamina	Zywotnosc
Social	Spoleczne
Charisma	Charyzma

	Manipulation	Oddziaływanie
	Appearance	Wygląd
Mental		Mentalne
	Perception	Percepcja
	Intelligence	Inteligencja
Abilities	Wits	Refleks
		Zdolności
Talents		Talenty
	Acting	Aktorstwo
	Alertness	Czułość
	Athletics	Atletyka
	Brawl	Bojka
	Dodge	Uniki
	Empathy	Empatia
	Intimidation	Zastraszenie
	Leadership	Autorytet
	Streetwise	Instynkt Uliczny
	Subterfuge	Spryt
Skills		Umiejętności
	Animal Ken	Oswajanie
	Drive	Prowadzenie Samochodu
	Etiquette	Etykieta
	Firearms	Broń Palna
	Melee	Walka Wręcz
	Music	Muzyka
	Repair	Naprawa
	Security	Zabezpieczenia
	Stealth	Skradanie się
	Survival	Sztuka Przetrwania
Knowledge		Wiedza
	Bureaucracy	Biurokracja
	Computer	Informatyka
	Finance	Finanse
	Investigation	Sledztwo
	Law	Prawo
	Linguistics	Lingwistyka
	Medicine	Medycyna
	Occult	Okultyzm
	Politics	Polityka
	Science	Nauki Przyrodnicze
Advantages		Atuty
Disciplines		Dyscypliny
	Animalism	Animalizm
	Auspex	Nadwrażliwość
	Celerity	Przyspieszenie
	Dominate	Dominacja
	Fortitude	Wytrzymałość
	Obfuscate	Niewidoczność
	Potence	Potencja
	Presence	Prezencja
	Protean	Zmiana
	Thaumaturgy	Taumaturgia
Backgrounds		Pozycja; Cechy Pozycji
	Allies	Sprzymierzeni

	Contacts (Major/Minor)	Znajomosci (Blizsze/Dalsze)
	Fame	Slawa
	Generation	Pokolenie
	Herd	Trzoda
	Influence	Wplywy
	Mentor	Mentor
	Resources	Srodki
	Retainers	Swita
	Status	Status
Virtues		Charakter; Cechy Charakteru
	Conscience	Sumienie
	Self-Control	Samokontrola
	Courage	Odwaga
Humanity		Czlowieczestwo
Willpower		Sila Woli
Blood Pool		Zasob Krwi
Experience		Doswiadczenie
Health		Stan Zdrowia
	Bruised	Kontuzjowany
	Hurt	Zraniony
	Injured	Ranny
	Wounded	Ciezko Ranny
	Mauled	Smiertelnie Ranny
	Crippled	Zmasakrowany
	Incapacitated	Unieruchomiony
Combat		Walka
	Weapon	Bron
	Difficulty	Stopien Trudnosci
	Damage	Obrazenia
Personality Archetypes		Archetypy osobowosci
	Architect	Tworca
	Bon Vivant	Epikurejczyk
	Bravo	Cham
	Caregiver	Opiekun
	Child	Dziecko
	Conformist	Konformista
	Conniver	Cwaniak
	Curmudgeon	Gbur
	Deviant	Ekscentryk
	Director	Organizator
	Fanatic	Fanatyk
	Gallant	Szarmant
	Jester	Blazen
	Judge	Sedzia
	Loner	Samotnik
	Martyr	Meczennik
	Rebel	Buntownik
	Survivor	Wojownik
	Traditionalist	Tradycjonalista
	Visionary	Wizjoner
Concepts		Role zyciowe

Criminal	Kryminalista
Dilettante	Dyletant
Drifter	Wolny Strzelec
Entertainer	Zabawiacz
Investigator	Sledczy
Kid	Dzieciak
Outsider	Autsajder
Politician	Polityk
Professional	Zawodowiec
Punk	Punk
Reporter	Reporter
Soldier	Zolnierz
Worker	Robotnik

Tradition:

of The Masquerade  
of Domain  
of The Progeny  
of The Accounting  
of Hospitality  
of Destruction

Lextalionis

Tradycja:

Maskarady  
Domeny  
Progenitury  
Opieki  
Goscinnosci  
Destrukcji

prawo Lextalionis (oko za oko...)

### **DYSCYPLINY - MOCE**

Animalism	Animalizm
*Sweet Whispers	Słodki Szept
**The Beckoning	Przywołanie
***Song of Serenity	Piesn Pokoju
****Sharing of Spirits	Duchowa Wiedz
*****drawing out the Beast	Wygnanie Bestii
Auspex	Nadwrazliwosc
*Heightened Senses	Wyostrome Zmysly
**Aura Perception	Widzenie Aury
***The Spirit's Touch	Astralny Dotyk
****Telepathy	Telepatia
*****Psychic Projection	Projekcja Astralna
Celerity	Przyspieszenie
Dominate	Dominacja
*Command the Wearied Mind	Rozkaz
**Mesmerize	Mesmerizm
***The Forgetful Mind	Zapomnienie
****Conditioning	Uwarunkowanie
*****Possesion	Opetanie
Fortitude	Wytrzymalosc
Obfuscate	Niewidocznosc
*Cloak of Shadows	Oslona Cienia
**Unseen Presence	Niewidzialnosc
***Mask of the Thousand Faces	Maska Tysiaca Twarzy
****Vanish from Midn's Eye	Znikniecie
*****Cloak of the Gathering	Sfera Cienia
Potence	Potencja
Presence	Prezencja

\*Awe  
\*\*Dread Gaze  
\*\*\*Entrancement  
\*\*\*\*Summon  
\*\*\*\*\*Majesty  
Protean  
\*Gleam of Red Eyes  
\*\*Wolf Claws  
\*\*\*Earth Meld  
\*\*\*\*Shadow of the Beast  
\*\*\*\*\* Form of Mist  
Thaumaturgy  
\*A Taste for Blood  
\*\*Blood Rage  
\*\*\*Blood of Potency  
\*\*\*\*Theft of Vitae  
\*\*\*\*\*Cauldron of Blood

#### Rituals

power level of ritual  
ex. Level One ritual  
Defense of Sacred Haven  
Wake with Morning's (Evening's) Freshness

Communicate with Kindred Sire  
Deflection of Wooden Doom  
Devil's Touch

#### Paths

The Lure of Flames  
Movement of the Mind  
Weather Control

Zachwył  
Przerazajace Spojrzenie  
Zauroczenie  
Wezwanie  
Majestat  
Zmiana  
Ogniste Slepia  
Wilcze Pazury  
Stopienie z Ziemia  
Cien Bestii  
Forma Mgly  
Thaumaturgia  
Smak Krwi  
Krwawa Furia  
Potega Krwi  
Kradziez Krwi  
Zagotowanie Krwi

#### Rytualy

Stopien Mocy rytualu  
np. I Stopien Mocy rytualu  
Poswiecenie Schronienia

Przebudzenie z Werwa  
Nawiazanie Kontaktu z Ojcem  
Zniszczenie Kolka  
Diabelski Dotyk

#### Sciezki

Pokusa Plomieni  
Telekineza  
Wladza nad Pogoda