



IMIE

Marsh

OPIS POSTACI

Nadaj kilka cech swojej postaci. Postaw się na jej miejscu i odpowiedz na poniższe pytania.

Jaka jest twoja pleć?

Pleć: _____

Jak wyglądasz?

Ubrania:

- ☐ Dres
- ☐ Podniszczony garnitur
- ☐ Codzienny strój
- ☐ Maski hokeisty

Ambicja : Odkupienie

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Za wszelką cenę chronić niewinnych.
- ☐ Ukarać tych, którzy krzywdzą niewinnych.

Co chcesz osiągnąć dzisiaj nocy?

Pragnienie: Powstrzymać _____ przed zrobieniem czegoś potwornego.

W puste miejsce wpisz imię innej postaci. Postaraj się wybrać taką, która nie została dotychczas wybrana przez innego gracza.

CHARAKTERYSTYKA

Dorastając na biednym osiedlu, mogłeś wybierać tylko pomiędzy walką i śmiercią. Sztuki walki cię ocaliły i nadały twojemu życiu znaczenie. Szybko zacząłeś brać udział w zawodach, walczyć na ringu, pokonywać przeciwnika za przeciwnikiem dla pieniędzy. To jednak nie wystarczało. Jedna szemrana propozycja zmieniła wszystko. Mogłeś wieść wymarzone życie, ale cena była wysoka. Wykonywanie brudnej roboty dla lokalnej mafii było ciężkie. Bicie bezbronnych ludzi, aby zebrać kasę za ochronę, rozrywało ci serce. Jednak byłeś wytrwały, ponieważ sam wybrałeś taką drogę.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „Żał mi moich ofiar, ale gdybym ja ich nie skrzywdził, zrobiłby to ktoś inny”.
- ☐ „To tymczasowe. Jak tylko zbiorę potrzebną kasę, rzucam to w cholerę”.

KLAN

Nosferatu



CHARAKTERYSTYKA KLANU

Członkowie klanu Nosferatu dosłownie mają wymalowane swoje Bestie na twarzach. Zwani również Poczwarami, wyglądają tak, jak inni Spokrewnieni się czują. Pod tym przerażającym wyglądem często skrywają się ogromne pokłady współczucia lub mocne pragnienie sprawiedliwości. Wielu członków Nosferatu zostało spokrewnionych w ramach kary. Ludzie, którzy popełniają straszne czyny, dostają szansę na odkupienie swoich win. Często chowają się w kanałach lub opuszczonych domach, z dala od śmiertelników, i mają pełną świadomość, że nie należą już do ludzkiego społeczeństwa.

KLĄTWA KLANOWA

Ciało Nosferatu w każdym calu stanowi świadectwo Klątwy Klanowej. Rysy Poczwary są zniekształcone i pokręcone, nadając im naprawdę potworny wygląd. Trudno im ukryć wszystkie te deformacje.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Z tym kontraktem od początku coś było nie w porządku. Twoim celem nie okazał się, jak zawsze, właściciel baru ani hazardzista. Musiałeś ścigać swoją zdobycz po namiotowych miasteczkach i kanałach. W momencie, wreszcie którym ją dorwałeś, zorientowałeś się, że to ty byłeś przez cały czas ofiarą. Zanim twoje serce przestało bić, chrapliwy głos oznajmił: „Oto twoja druga szansa. Nie zmarnuj jej”.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Byłem potworem całe życie, teraz już to wiem. Cóż, niech tak będzie”.
- ☐ „Zmienię się, a potem zmienię świat, nawet jeśli miałbym robić to z cienia”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz odegrać rolę doskonałego wojownika i wychodzić zwycięsko ze wszystkich starć, walcząc tylko gołymi rękoma. Chcesz stać się doskonałym szpiegiem i wykorzystywać nowe, nadprzyrodzone moce, aby zniknąć z pola widzenia bez wzbudzania podejrzeń.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Atak: 8 kości (bez broni, Poważne Obrażenia, gdy używasz Śmiercionośnego ciała); 4 kości (pistolet, obrażenia +2)

Niewielu potrafi ustać na nogach, gdy spotyka się z tobą w walce. Teraz twoja Krew uczyniła cię prawdziwą maszyną do zabijania.

Ugryzienie: 8 kości

Żywienie się przeciwnikami w trakcie walki może uczynić ją jeszcze bardziej ekscytującą.

Zastraszenie: 5 kości

Nauczyłeś się, co mówić ludziom, żeby cię słuchali. Jeśli to nie wystarczy, możesz zawsze podkreślić swoje słowa przemocą fizyczną.

Dochodzenie: 5 kości (dodaj 1 kość, jeśli korzystasz z dedukcji)

Odpowiednie informacje pozwalają ci łączyć fakty i dedukować.

Otwieranie zamków: 5 kości

Możesz otworzyć te cholerne drzwi, grzebiąc przy zamku, jeśli potrzebujesz być cicho. Lub wykopać je z framugi.

Skradanie: 5 kości (specjalne zasady, czytaj niżej)

Możesz całkiem nieźle się ukrywać i przekradać, lecz jeśli zamrzesz w absolutnym bezruchu i nie ściągniesz na siebie niczyjej uwagi, ludzie po prostu przestaną cię widzieć. (Sprawdź Niewidoczność, gdy Narrator ci na to pozwoli).

Intuicja: 4 kości

Możesz próbować zrozumieć motywy ludzi, zwłaszcza gdy kłamią. A potem ich za to karać.

WYPOSAŻENIE

Portfel bez prawa jazdy, trochę drobnych i drogi zegarek.

JAK RZUCAĆ?

Aby wykonać **test**, użyj jednej z powyższych Pul kości lub stwórz nową z Cech ustalonych przez Narratora. Użyj tylu kości Głodu, ile wynosi jego aktualny poziom, a resztę uzupełnij zwykłymi kośćmi.

Kości, na których uzyskasz:  oznaczają sukces. Policz je. Inne symbole pomin. Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów jest równa lub wyższa od Stopnia Trudności testu, udało ci się.

Możesz zużyć 1 punkt Siły Woli, aby przerzucić maksymalnie 3 zwykłe kości (nie kości Głodu).

Podczas **Sprawdzianów** używaj tylko zwykłych kości. Siła Woli nie wpływa na Sprawdziany.

ATRYBUTY

Fizyczne

Siła ●●●●○

Zręczność ●●○○○

Kondycja ●●○○○

Społeczne

Charyzma ●○○○○

Manipulacja ●●○○○

Opanowanie ●●●○○

Umysłowe

Inteligencja ●●●○○

Spryt ●●○○○

Determinacja ●●○○○

UMIEJĘTNOŚCI

Cwaniactwo ●●○○○

Intuicja ●●○○○

Kradzież ●●●○○

Krycie się ●●●○○

Strzelanie ●○○○○

Sztuka przetrwania ●●○○○

Śledztwo ●●●○○

Technika ●○○○○

Walka wręcz ●●●●○

Zastraszanie ●●○○○

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła woli

□□□□□ □□□□□

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

Niewidoczność



Możesz ukrywać się przed innymi, stosując rodzaj podstawowej hipnozy. Ludzie będą cię ignorowali i chodzili dookoła ciebie. Jeśli w dowolny sposób ściągniesz na siebie uwagę (także jeśli kogoś zaatakujesz), ów czar prysnie. Kamery i inne urządzenia nadal cię wykrywają.

Zasłona cienia – Dopóki stoisz zupełnie nieruchomo, jesteś niewidoczny dla cudzych oczu (obowiązują wymienione wyżej ograniczenia). Jeśli ktoś chciałby cię zdemaskować, używając w tym celu **Nadwrażliwości**, rzuć **6 kośćmi**, aby pozostać niewidocznym.

Niewidoczne przejście – Możesz się poruszać, niewidoczny dla cudzych oczu, pod warunkiem że nie przyciągniesz niczyjej uwagi (obowiązują wymienione wyżej ograniczenia). Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**. Jeśli ktoś chciałby cię zdemaskować, używając w tym celu **Nadwrażliwości**, rzuć **6 kośćmi**, aby pozostać niewidocznym.

Potencja



Możesz dokonać przerażających popisów czystej siły i fizycznej mocy.

Śmiercionośne ciało – Stałeś się zabójczą bronią. **Walcząc bez broni**, zadajesz śmiertelnikom **Poważne Obrażenia**. Zaznaczono to w twoim opisie Ataku.

PRZEWODNIK SPOKREWNIONEGO

Głód: Za każdym razem, gdy tworzysz pulę kości dla testu, wymień 1 zwykłą kość na 1 kość Głodu za każde zaznaczone pole na wskaźniku Głodu.

Sprawdzian Pobudzenia: Po każdym działaniu, które potencjalnie może prowadzić do wzrostu Głodu, oraz po każdym wieczornym przebudzeniu się ze snu rzuć 1 zwykłą kością. Jeśli wypadnie <puste pole>, zaznacz jedną kratkę wskaźnika Głodu.

Napływ Krwi: Możesz dodać 1 kość do każdego rzutu, czy to korzystając z gotowych Pul kości, czy to używając Dyscyplin itd. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Rumieniec Życia: Możesz wyglądać na żywego. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Szybkie żerowanie: Jeśli grupa zdecyduje się pominąć sceny polowania i zamiast nich wykonywać same rzuty, krążysz po uliczkach w poszukiwaniu przypadkowych ofiar. Rzuć **5 kośćmi** (Siła + Walka wręcz).

Kłątwa: Twoją kłatwą, jako Nosferatu, jest ohydny wygląd. Odejmij **1 kość** przy wszelkich rzutach, kiedy próbujesz go ukryć i nie wyglądać na potwora. Odejmij **2 kości** od wszystkich rzutów w sytuacjach społecznych, gdzie nie chcesz wywołać u kogoś strachu.

SPOKREWNNIENIE

Noc, kiedy cię przemieniono

„Oto twoja druga szansa. Nie zmarnuj jej”. Chrapliwy głos wydostaje się z ust wraz z odorem zgnilizny, rozkładu i śmierci. Ledwo udaje ci się powstrzymać odruch wymiotny. Twoja „ofiara” nie zamierza cię folgować. Twarz twojego oprawcy jest żywą karykaturą. Nosi wszystkie cechy powszechnie uznawane za obrzydliwe. Ta obdarta postać łapie cię za kark – ma dużo więcej siły, niż mogłoby się wydawać. Nie możesz się ruszyć. Nagle dostrzegasz ostre, gnijące, przerażające kły. Przebijają twoją skórę. Śmierć po ciebie przyszła.

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Budzisz się. Potwór, który cię zaatakował, wciąż tu jest. Obserwuje cię. Śmieje się z ciebie. Próbuje cię poruszyć, ale jesteś związany. Podstawia ci pod twarz lustro i dostrzegasz w odbiciu przyglądającego ci się potwora. Krzyczysz. Godzinami po prostu krzyczysz. Potem próbujesz uciec. Liny, którymi cię związane, nie są zbyt mocne i udaje ci się uwolnić. Potwór gdzieś zniknął, ale teraz musisz wydostać się z jego kryjówki. Włóczysz się po kanałach, aż w końcu znajdujesz wyjście. Tam czeka na ciebie biały van. Faceci w czerni, uzbrojeni, gotowi upewnić się, że niezbędnie długo będziesz cieszyć się wolnością.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowe

Gdy drewniany koleś trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz wbijającą go osobę; dawno temu dotkliwie ją pobiliś...

