



IMIE

Sam

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:

- ☐ Stary mundur wojskowy
- ☐ Ciemny strój formalny
- ☐ Codzienny strój

Ambicja: Organizacja

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Sprawić, aby otaczający cię ludzie połączyli się w grupę, z którą trzeba się liczyć.
- ☐ Odnaleźć swoje miejsce w jakiejś organizacji i dumnie jej służyć.

Co chcesz osiągnąć dzisiaj nocy?

Pragnienie: Zainspirować _____ do zgłębienia wiedzy na temat stanu, w którym się znajduje.

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

CHARAKTERYSTYKA

Niektórzy zaciągają się do wojska, ponieważ chcą służyć swojemu krajowi, inni zaś – ponieważ chcą zrobić karierę. Ty zawsze byłeś wyjątkiem. Zbyt biedny, żeby pójść na studia, zbyt ciekawy świata, żeby zadowolić się czymkolwiek innym – zostałeś żołnierzem. Dla ciebie wojna nie była miejscem heroicznych czynów, a środkiem do celu. Możliwość odwiedzenia bibliotek, muzeów, poszukiwanie genezy ludzkości – oto, co się naprawdę liczyło. Po dwóch misjach zostałeś zwolniony ze służby i wróciłeś do domu. Nagle byłeś daleko od całej tej wiedzy, którą zdobywałeś za oceanem. Zagubiony, zdezorientowany. Twoje pragnienie wiedzy pozostawało niezaspokojone.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „Muszę tam wrócić i zobaczyć to wszystko, zanim zostanie zniszczone”.
- ☐ „Tutaj też można się wiele nauczyć i jest o wiele bezpieczniejsze”.

KLAN

Tremere 

CHARAKTERYSTYKA KLANU

Większość Spokrewnionych nie ufa Czarnoksiężnikom. Wywodzą się oni z wielowiekowej tradycji magów i okultystów. Kiedyś tworzyli oni hermetyczną społeczność i pilnie strzegli swoich sekretów. Ostatnie wydarzenia jednak zniszczyły ich struktury, a ci, którzy ocalili, zostali najemnikami, brokerami informacji lub wyrzutkami.

KLĄTWA KLANOWA

Tremere zwykli wiązać innych i siebie nawzajem Krwią, tworząc w ten sposób wysoce zorganizowaną hierarchię posłuszeństwa i niewoli. Gdy ta hierarchia upadła, ich Krew została skażona i od tej pory nie mogą używać jej, aby zmusić innych do posłuszeństwa. Ponadto ze względu na długą historię klanu większość Spokrewnionych ma tendencję do nieufności wobec Czarnoksiężników, z góry uznając ich za przebiegłych i zdradzieckich.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Dziwny e-mail, w którym zaoferowano ci stare rękopisy odzyskane z antycznej biblioteki, był dla ciebie promyczkiem nadziei. Pokusa okazała się zbyt silna, aby nie podjąć tematu. Zostałeś umówiony na spotkanie w starej księgarni po godzinach otwarcia. Nie zauważyłeś nigdzie rękopisów, za to znalazłeś mnóstwo swoich zdjęć z czasów kariery wojskowej. Zdjęcia w mundurze. Z kolegami z oddziału. Twoje wspomnienia, wywieszane na ścianie niczym w muzeum. Dla odmiany to ciebie ktoś studiował.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Ktoś wie o mnie wszystko i ma wobec mnie konkretny plan. Muszę go znaleźć i podążyć za swoim przeznaczeniem”.
- ☐ „Nie jestem już tą samą osobą. Wiedza, której tyle szukałem, płynie teraz w moich żyłach. Czas dowiedzieć się więcej”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz odgrywać postać o nienasyconym głodzie wiedzy, która posiada rzadkie połączenie umiejętności: sprawnie posługuje się bronią, jest świetna w prowadzeniu dochodzeń i zawsze dopatrzeć się ukrytych detali.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Dochodzenie: 9 kości (uwzględniono Wyostrzone zmysły)

Poszukiwanie ukrytych ksiąg i grobowców nauczyło cię, jak wychwycić najdrobniejsze szczegóły. Twoje nowe moce tylko to potęgują.

Intuicja: 6 kości

Z łatwością odczytujesz morywację innych osób.

Przekonywanie: 6 kości

Twoja silna osobowość pozwala ci przekonywać innych, aby dali ci to, co chcesz.

Atak: 4 kości (bez broni); 5 kości (pistolet, obrażenia +2)

Twoje doświadczenie wojskowe nauczyło cię, jak zadawać innym ból.

Ugryzienie: 4 kości

Jeśli zajdzie taka potrzeba, podczas walki możesz używać kłów jako broni.

Zastraszenie: 4 kości (dodaj 1 kość, jeśli stosujesz fizyczny przymus)

Inni ludzie obawiają się twojego wojskowego wyszkolenia.

WYPOSAŻENIE

Pokaźna suma drobnych, portfel bez prawa jazdy i żadnych innych dokumentów. Nieśmiertelniki. Opakowanie aspiryny.

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

Fizyczne ●●○○○

Zręczność ●●○○○

Kondycja ●●●○○

Społeczne

Charyzma ●●●○○

Manipulacja ●○○○○

Opanowanie ●●●○○

Umysłowe

Inteligencja ●●●●○

Spryt ●●○○○

Determinacja ●●○○○

UMIĘJĘTNOŚCI

Intuicja ●●○○○

Krycie się ●○○○○

Okultyzm ●●●○○

Perswazja ●●●○○

Strzelanie (*Pistolety*) ●●●○○

Śledztwo ●●●●○

Walka Wręcz ●●○○○

Wysportowanie ●●○○○

Zastraszanie ●○○○○

Zdolności przywódcze ●○○○○

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła woli

□□□□□ □□□□□

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

Nadwrażliwość

●○○○○

Dzięki mocy Krwi Twoje zmysły są niezwykle wyostrzone. Możesz sporo się dowiedzieć, obserwując otoczenie.

Wyostrzone zmysły – Wszystkie twoje zmysły są bardzo wyczułone, co ma zarówno dobre, jak i złe strony. Możesz tę moc włączyć i wyłączyć, kiedy tylko zechcesz, bez konieczności wykonywania dodatkowych rzutów i ponoszenia kosztów. Dodaj **1 kość** do wszystkich testów opierających się na percepcji. Ta moc poprawia twoją pulę kości **Dochodzenia** i jest już w niej uwzględniona.

Magia Krwi

●○○○○

Możesz przywołać mistyczne moce zawarte w twojej Krwi. Z czasem masz szansę stać się potężnym Czarnoksiężnikiem Krwi i poznać więcej mocy, a nawet rytuałów.

Korozyjne vitae – Upuszczasz nieco swojej Krwi przez otwartą, prawdopodobnie samodzielnie zadaną ranę. Następnie wylewasz ją na jakąś materię nieożywioną (nie możesz stosować tej mocy wobec Spokrewnionych, nie mówiąc już o żywych istotach, takich jak ludzie). Polany Krwią przedmiot koroduje i rozkłada się. Możesz użyć tej mocy zamiast **Otwierania zamków** lub gdy musisz wyswobodzić się z kajdanek. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Dominacja

●○○○○

Możesz manipulować cudzymi poczynaniami i kontrolować je. Musisz nawiązać kontakt wzrokowy z pojedynczą ofiarą, aby twoje moce Dominacji zadziałały. Nie możesz ich użyć na Spokrewnionych.

Przymuszenie – Wydasz ofierze polecenie obejmujące jedno działanie, nie dłuższe niż krótkie zdanie. Ofiara je wykona, o ile nie będzie to dla niej w bezpośredni sposób krzywdzące. Jeśli polecenie jest niejednoznaczne, Narrator może zinterpretować je według własnego uznania. Jeśli ofiara próbuje się aktywnie opierać, wykonaj rzut **4 kośćmi** przeciwko jej **Sprytowi** + **Determinacji**.

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, spotykasz przyjaciela – weterana, który z własnej woli oddaje ci nieco swojej krwi. Rzuć **7 kośćmi** (Manipulacja + Perswazja).

SPOKREWNNIENIE

Noc, kiedy cię przemieniono

„Śledziłem cię”. Głos jest monotony, poważny i nie pozostawia miejsca na zadawanie pytań. Rozglądasz się w poszukiwaniu kustosza tej osobliwej wystawy. Wysoki, szczupły i ubrany cały na czarno... Zdaje się niezdolny do uśmiechu czy uzewnętrznienia jakiegokolwiek rozpoznawalnej emocji. Nawiedza cię obce i dziwnie uspokajające uczucie. „Moi ludzie cię wypatrzyli. Z początku myśleli, że nie podchodzisz do swoich badań poważnie, jednak przeszedłeś nasze oczekiwania”. Kustosz zaprezentował ci zdjęcia, udowadniając przy tym, jak dużo o tobie wie. Potem – bez żadnego ostrzeżenia – poczułeś kły w szyi. Śmierć nadeszła szybko.

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Nowo narodzony. Stworzony na nowo wbrew swojej woli. Wszystkie sekrety stworzenia znajdują się przed twoimi oczami. Wszystko, czego do tej pory się dowiedziałeś, przestało mieć jakiegokolwiek znaczenie i w mgnieniu oka zorientowałeś się, że musisz zmienić cały swój światopogląd. Masz tak wiele pytań... ale srogi wzrok twojego stwórcy nie zachęca, żeby je zadać. To zajmie całe lata, a może i dekady, zanim nauczysz się wszystkiego, czego potrzebujesz. Jesteś cierpliwy – ale świat taki nie jest. Twój stwórca słyszy coś za na zewnątrz. „Zaczekaj tutaj”. Wybiega i zostawia cię samego w poświęconej ci „kapliczce”. Coś jednak wisi w powietrzu. Dźwięki, zapachy... wszystko przypomina ci czasy wojny. Instynkt samozachowawczy bierze górę. Zgarniasz wszystkie zdjęcia, drzesz na strzępy i splukujesz w toalecie. Nagle słyszysz gwizd wystrzałów. Zastanawiasz się, czy biec na pomoc stwórcy... jednak tylne wyjście wydaje ci się o wiele rozsądniejszą opcją. Uciekasz.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Gdy drewniany kolek trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz wbijającą go osobę: to jeden z twoich kolegów z wojska z ostatniej misji.

