



IMIĘ

Terry

OPIS POSTACI

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

Jaka jest twoja płeć?

Płeć: _____

Jak wyglądasz?

Ubrania:

- ☐ Strój na miasto
- ☐ Wygodny codzienny strój
- ☐ Uniform z pracy

Ambicja: Sprawiedliwość

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Używać swoich możliwości do wyrównania wszystkich krzywd.
- ☐ Zjednoczyć grupę i pokierować nią zgodnie ze swoimi przekonaniami.

Co chcesz osiągnąć dzisiaj nocy?

Pragnienie: Przekonać _____, aby się przyłączył do twojej sprawy.

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

CHARAKTERYSTYKA

Dorastałeś w biedzie. Popeliłeś wszystkie możliwe błędy i zawsze pakowałeś się w niewłaściwe towarzystwo. W końcu wylądowałeś w więzieniu. Dostałeś mały wyrok, ponieważ twój kuzyn wziął winę na siebie. Teraz próbujesz zbudować wokół siebie wspólnotę i poprawić warunki w sąsiedztwie. Chcesz być godzien poświęcenia, którego dokonał twój kuzyn.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „Pomagając innym ludziom, mogę uczynić świat lepszym miejscem”.
- ☐ „Jeśli świat stanie się lepszym miejscem, ludzie również staną się lepsi”.

KLAN

Brujah

CHARAKTERYSTYKA KLANU

Twoja postać to Brujah. Członkowie tego klanu są często nazywani Podżegaczami. Z pasją oddają się sprawie i wierzą, że swoje przekonania trzeba w razie potrzeby poprzeć siłą.

KLĄTWA KLANOWA

Wszyscy Brujah cierpią na wybuchowy temperament i brak samokontroli. Gdy zostaną sprowokowani lub są świadkami zdarzenia, które innych by po prostu zdenerwowało, ryzykują utratą kontroli i wpadnięciem w ślepą furję.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Dziwna twarz zaczęła pojawiać się w tłumie podczas twoich przemówień, a później na wiecach i demonstracjach. Zaczęła mieć obsesję na punkcie tej nieznajomej osoby. Odstawała od reszty tłumu, zupełnie do niego nie pasując. A jednak wciąż ją spotykałeś. Paranoja stała się silniejsza niż ciekawość i postanowiłeś odrzucić ostrożność. Zmierzyłeś się z nieznajomym i dostałeś od niego więcej, niż mogłeś oczekiwać. W ostatnich chwilach dotarło do ciebie, jak fatalny błąd popełniłeś.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Wciąż mogę pracować na rzecz społeczeństwa, nawet z cieni”.
- ☐ „Niesprawiedliwość dotyczy również potworów. Będę walczył o równość wśród pobratymców”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz być niebezpiecznym przeciwnikiem zarówno w bójkach jak i utarczkach słownych, na różne sposoby zyskiwać wiele nowych możliwości i dobrze i w wyważony sposób organizować życie społeczne.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Atak: 7 kości (bez broni; otrzymujesz modyfikator do obrażeń +2, gdy użyjesz **Waleczności**); 4 kości (pistolet, +2 do obrażeń)

Każdy, kto cię spotka, niech lepiej bierze nogi za pas.

Ugryzienie: 7 kości (Obrażenia Poważne; +2 do obrażeń)

Żywienie się w trakcie walki może być dla ciebie świetnym rozwiązaniem.

Przekonywanie: 7 kości (uwzględniono **Zachwyt**)

Twój magnetyzm skłania ludzi do ufania ci i robienia, o co poprosisz.

Zastraszenie: 6 kości

Możesz ujawnić swoje bardziej przerażające oblicze, aby wymusić od innych to, czego chcesz.

Intuicja: 5 kości (dodaj 1 kość, jeśli próbujesz poznać cudze motywy działania)

Rozumiesz innych i ich motywację; wiesz, kiedy mówią prawdę.

Otwieranie zamków: 5 kości

W razie potrzeby potrafisz otwierać wszystkie drzwi i zamki.

Dochodzenie: 4 kości

Czasem coś z otoczenia przykuwa twoją uwagę, ale przede wszystkim skupiasz się na ludziach.

Skradanie: 4 kości

Gdy wszystko inne zawiedzie, możesz się skradać i ukrywać, jednak nie jest to twój ulubiony sposób rozwiązywania problemów.

WYPOSAŻENIE

Portfel bez prawa jazdy, trochę drobnej forsy i nagryzmołone notatki z ostatniego przemówienia.

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.

Zdrowie

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Siła woli

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ATRYBUTY

Fizyczne

Siła ● ● ● ● ○

Zręczność ● ● ○ ○ ○

Kondycja ● ● ● ○ ○

Spoleczne

Charyzma ● ● ● ○ ○

Manipulacja ● ● ○ ○ ○

Opanowanie ● ● ○ ○ ○

Umysłowe

Inteligencja ● ● ● ○ ○

Spryt ● ○ ○ ○ ○

Determinacja ● ● ○ ○ ○

UMIEJĘTNOŚCI

Cwaniactwo ● ○ ○ ○ ○

Broń biała ● ○ ○ ○ ○

Intuicja (Motywy) ● ● ○ ○ ○

Kradzież ● ● ● ○ ○

Krycie się ● ● ○ ○ ○

Perswazja ● ● ○ ○ ○

Polityka ● ● ○ ○ ○

Prowadzenie pojazdów ● ○ ○ ○ ○

Spostrzegawczość ● ○ ○ ○ ○

Strzelanie ● ● ○ ○ ○

Śledztwo ● ○ ○ ○ ○

Technika ● ○ ○ ○ ○

Walka Wręcz ● ● ● ○ ○

Wysportowanie ● ○ ○ ○ ○

Zastraszanie ● ● ● ○ ○

Zdolności przywódcze ● ● ○ ○ ○

Człowieczeństwo

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Głód

□ □ □ □ □



DYSCYPLINY

Potencja

●●○○○

Możesz dokonać przerażających popisów czystej siły i fizycznej mocy.

Daleki skok – Możesz bez rozbiegu skakać 6 metry wwyż i 10 metrów w dal. Żaden dodatkowy test nie jest wymagany.

Waleczność – Dodaj 2 kości do popisów siły. Możesz użyć tej umiejętności w walce bez broni (+2 do obrażeń; +2, jeśli używasz broni białej). Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Prezencja

●○○○○

Możesz kontrolować emocje tych, którzy znajdują się wokół ciebie, i manipulować nimi. Musisz znajdować się w bezpośredniej bliskości swoich celów oraz muszą one być w stanie cię zobaczyć i usłyszeć, aby ta moc zadziałała.

Zachwyt – Każdy, kto jest blisko ciebie, będzie chciał podejść jeszcze bliżej i chętnie zgodzi się z twoimi argumentami i opiniami. Ta moc może być użyta do odwrócenia uwagi. Ta moc poprawia twoją pulę kości **Przekonywania** i jest już w niej uwzględniona.

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, trafiasz na wiernych członków swojej społeczności, którzy po prostu cię uwielbiają. Rzuć 4 kośćmi (Manipulacja + Perswazja).

SPOKREWNNIENIE

Noc, kiedy cię przemieniono

W alejce śmierdzi moczem i gnijącym jedzeniem. Nieznajomy opiera się o ścianę jak gdyby nigdy nic, a jego twarz nie zdradza żadnych emocji. „Odwalasz kawał dobrej roboty, dzieciaku”, mówi. Czy jest po twojej stronie? A może szykuje na ciebie pułapkę? Zadajesz pytania, nie wierzysz bowiem, że ktoś mógłby być aż tak zainteresowany twoimi przemówieniami i społecznością, w której żyjesz. Nie otrzymujesz jednak żadnych odpowiedzi. Frustracja przeradza się w ślepą furję. Nieznajomy śmieje się, a potem cię atakuje.

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Zostałeś rzucony na stertę śmieci. Całe twoje ciało próbuje przystosować się do zmian. Nie jesteś już tą samą osobą. Nieznajomy odchodzi, zostawiając cię bez żadnych odpowiedzi. Nie możesz na to pozwolić. Gonisz go, gotów nawet go zabić. Nagle biały van zajeżdża wam drogę. Wyskakuje z niego grupa ludzi i zaczyna do was mierzyć z broni. Działasz pod wpływem impulsu, zanim zdążysz w ogóle zrozumieć, co się dzieje. W akcie tchórzostwa popychasz nieznajomego w kierunku luf, a sam uciekasz.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Gdy drewniany kolek trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz we wbijającej go osobie jednego z twoich kolegów z więzienia.

