

KERRY ALDANO, 41

Starszy Inkwizytor

Atak: 7 (pistolet maszynowy: +4 do obrażeń)
KJR: 3

Kerry to urodzony lider, który uwielbia pracę w zespole. Trenował przez całe swoje życie i jest najlepszy w tym, co robi. Jego najważniejszym celem jest to, aby jego drużyna codziennie wracała do domu cała i zdrowa; no i z jak największą liczbą upolowanych zimnokrwistych.

„Nie pozwólcie im przejść!”

Rezonans: flegmatyczny

JULES WALKER, 33

Starszy Inkwizytor

Atak: 8* (kolek: +0 do obrażeń; paraliżuje)
KJR: 4

Rodzina Jules polowała na wampiry, zanim powstała Druga Inkwizycja. Niewiele o niej wiadomo poza tym, że jest dumnym i doświadczonym dowódcą, a każdy potwór, który stanie na jej drodze, pożegna się z tym światem.

“...”

Rezonans: flegmatyczny

LEAH NGUYEN, 32

Inkwizytor

Atak: 6 (karabin: +4 do obrażeń)
KJR: 3

Nawet dwie misje wojenne i zwolnienie z honorami nie przygotowały Leah na ciemność, która czekała na nią po powrocie do domu. Została zrekrutowana przez inkwizytora Kerry'ego Aldano i tylko to trzyma ją przy zdrowych zmysłach.

„Utrzymać formację!”

Rezonans: sangwiniczny

PAT GORRITI, 24

Inkwizytor

Atak: 5 (pistolet: +2 do obrażeń)
KJR: 3

Pat od urodzenia chciał zostać policjantem i jak dotąd miał wzorowe referencje. Pewnego razu kapitan zapytał go, czy dołączy do jej misji specjalnej. Teraz jest przerażony i wolałby się wycofać, ale lojalność i duma mu na to nie pozwalają.

„Oslaniam cię!”

Rezonans: melancholiczny

MONROE DAVIDSON, 29

Inkwizytor

Atak: 6 (pistolet: +2 do obrażeń)
KJR: 3

Monroe Davidson to agentka FBI, która od lat jest członkiem oddziału specjalnego. Wielu jej współpracowników uważa, że ma urojenia. Jej pragnienie udowodnienia, że wampiry istnieją, sprawia, że działa ona wbrew wytycznym od przełożonych. Ale może to właśnie dzisiaj jest ta noc

„Bądźcie ostrożni! Już kiedyś się z nimi spotkałam”.

Rezonans: sangwiniczny

ARI FLEISZMAN, 51

Inkwizytor

Atak: 6 (rewolwer: +2 do obrażeń)
KJR: 3

Dawna detektyw policyjna. Przez długie lata przełożeni kazali jej zatajać niewyjaśnione zgony i zaginięcia. Teraz może robić to, co słuszne. Tym razem nie zawiedzie tych wszystkich ofiar.

„Widzę jednego, tam!”

Rezonans: choleryczny

RUDY CABALLERO, 37

Inkwizytor

Atak: 6 (strzelba: +3 do obrażeń)
KJR: 3

Rudy jest oficerem jednostki specjalnej. Odkąd jego mąż zginął z rąk wampirów, stał się najbardziej nieustraszoną i brutalną z łowców. Chce, aby dwójka jego dzieci żyła w lepszym świecie.

„Żaden wampir nie ujdzie z życiem!”

Rezonans: choleryczny

TOBY NICHOLSON, 21

Młodszy Inkwizytor

Atak: 5 (pistolet: +2 do obrażeń)
KJR: 2

Jest nowy w policji, ale nie w Świecie Mroku. Jako dziecko był świadkiem, jak wampiry zabijają jego rodziców. Jest głodny zemsty i chce uchronić wszystkie dzieci przed podobnym losem.

„Nie wierzcie w ich kłamstwa!
Zastrzelcie ich wszystkich!”

Rezonans: choleryczny

OJCIEC AVERY, 65

Młodszy Inkwizytor

Atak: 4 (pistolet: +2 do obrażeń)
KJR: 2

Kiedyś jego misją było pomaganie dzieciakom z ulicy. Gdy naocznie poznał okrucieństwo wampirów, szybko stał się jednym z najsukuteczniejszych rekruterów Drugiej Inkwizycji. Martwi się o bezpieczeństwo swoich kolegów.

„Wracajcie do piekła, poczwary!”

Rezonans: melancholiczny

WROGOWIE WROGOWIE WROGOWIE

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

WROGOWIE WROGOWIE WROGOWIE

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

WROGOWIE WROGOWIE WROGOWIE

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

WAMPIR
MASKARADA
♀

GABRIELLA OSORIO, 27

Młodszy Inkwizytor

Atak: 5 (nóż, +1 do obrażeń)
KJR: 2

Gabriella większość dorosłego życia tułała się od więzienia do więzienia. Ojciec Avery pomógł jej odkryć swoje powołanie; teraz u jego boku walczy z istotami ciemności. To jej pierwsza noc w oddziale, a ona wciąż nie może przestać myśleć o chorej matce czekającej na nią w domu.

„Nie zawiodę! Obiecuję”.

Rezonans: sangwiniczny

DEE, 37

The Cicero

Na pierwszy rzut oka pokój jest schludny i nijaki: zupełnie tak, jakby nikt w nim nie mieszkał. Wasze spojrzenia szybko jednak przykuwa walizka wypełniona różnego rodzaju bronią. Z łazienki wylania się postać ze strzelbą. Kobieta w kolorowym szlafroku najwyraźniej ma zamiar sprawić, że pożałujecie, iż tej nocy mieliście czelność wejść do jej pokoju.

Dee nie będzie goniła postaci, jeśli uciekną, ale będzie broniła swojej własności. Zakłada, że bohaterowie są włamywaczami.

Atak 6 Strzelba: +4 do obrażeń

„Wtargnięcie do niewłaściwego pokoju, dupki!”

Rezonans: choleryczny

RICKY, 22

The Cicero

W pokoju unosi się woń seksu i starego lubrykantu. Na łóżku leży rozparty mężczyzna i raczej nigdzie się nie wybiera. Obok niego leży do połowy wypita butelka bourbona i opakowania po tabletkach przeciwbólowych.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Puste butelki i opróżnione opakowania po lekach. Zdjęcie oprawione w ramkę: czworo dzieci i ich rodzice pozujący pod klifami z czerwonej skały. Twarze rodziców zostały zamalowane czarnym markerem.

Wypicie krwi Ricky'ego dostarczy Spokrewnionemu narkotykowego i alkoholowego haju. Traci on na resztę nocy i kość we wszystkich testach Zręczności lub Inteligencji.

Rezonans: sangwiniczny

NATALIE, 45

The Cicero

Natalie śpi niespokojnie. Pod drzwiami stoją dwa worki na śmieci, najwyraźniej zawierające skradzione przedmioty, w tym jakiś tuzin portfeli.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Kobieta ma na sobie kosztowną, zabytkową obrączkę ślubną. W jej torebce znajduje się więcej biżuterii oraz pięć tysięcy w gotówce. Jeśli się obudzi, Natalie założy, że bohaterowie przyszli odzyskać skradzione przedmioty i będzie z nimi walczyć. Pula kości: 4.

Rezonans: melancholiczny

CHARLIE, 25

The Cicero

Ubrany w czarny sweter z golfem Charlie okazuje się zupełnie rozbudzony i gorączkowo zapisuje coś w swoim małym, czarnym kajeciku. Tak bardzo go to pochłania, że nie zauważa, kiedy otwieracie zamek i wchodzicie do środka. Spogląda na was i wydaje się bardziej zaskoczony niż przestraszony.

Żerowanie – Perswazja lub Zastraszanie, ST 3

Charlie pozwoli wam na sobie żerować, jeśli wysłuchacie jego nowego wiersza, który jest prawdziwym dziełem sztuki (podpowiedź: tak naprawdę nie jest).

Rezonans: sangwiniczny

ANGELIQUE, 19

The Cicero

Angelique jest niezwykle szczupłą kobietą, która zasnęła na stercie prania z pokreślonym scenariuszem filmu na kolanach. Po pokoju walają się podręczniki gry aktorskiej i plotkarskie czasopisma.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Wino w plastikowej butelece i pół paczki fajek. Nie ma żadnego jedzenia ani pieniędzy. Angelique nie jadła nic od paru dni i ma anemię. Postaci mogą zaspokoić tylko jeden poziom swojego Głodu bez ryzykowania śmiercią dziewczyny.

Rezonans: melancholiczny

HARRY, 56

The Cicero

Ściany są pokryte plakatami zeszłorocznych hitów filmowych. Droga biżuteria i piżama Harry'ego nie współgrają z resztą otoczenia. Na podłodze obok pudełka najtańszej pizzy stoi butelka bardzo ekskluzywnego likieru.

Kim jest Harry? – Dochodzenie, ST 2

Przypominacie go sobie z wiadomości telewizyjnych. Był producentem tanich slasherów, dopóki nie zdefraudował grubej kasy.

Harry zażył środki nasenne, a jego krew przyprawia o zawroty głowy. Jej wypicie powoduje utratę 1 kości we wszystkich testach Zręczności na resztę nocy.

Rezonans: melancholiczny

ANNIE, 31

The Cicero

Pokój jest pełen zdjęć, wycinków z gazet i dziwnych diagramów. Wszystko to łączy ze sobą kolorowe nitki przypinane pinezkami. Nie ma tu łóżka, Annie leży w śpiworze i wydaje się, że śni jej się coś złego.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 3

Pod jej śpiworem leży teczka, która zawiera informacje potwierdzające istnienie Spokrewnionych. Annie wpadła na trop, ale czy ktoś jej uwierzy?

Rezonans: flegmatyczny

DENNIS, 26

The Cicero

Na małym stoliczku leży kryształowa kula, jakaś dekoracja i kolorowe przebranie. Stojący w miejscu mężczyzna patrzy w waszym kierunku, ale zdaje się, że wcale was nie widzi. Bredzi coś od rzeczy, jakby komunikował się z innymi, nieludzkimi istotami.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Po resztkach narkotyków orientujecie się, że Dennis jest na mocnym, halucynogennym haju, który wzmacnia jego spirytualistyczne przekonania. Cóż, być może naprawdę widzi jakieś duchy.

Krew Dennisa jest zainfekowana halucynogennymi narkotykami. Wypicie jej powoduje utratę 1 kości ze wszystkich testów Zręczności i Spirytu na resztę nocy.

Rezonans: sangwiniczny

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

WROGOWIE

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
♀

GRETA, 36

The Cicero

Pokój jest nietknięty, jakby nikt od dawna w nim nie mieszkał. Na łóżku ze skrzyżowanymi na piersi rękoma śpi kobieta w karnawałowej masce i pełnym stroju.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Wanna jest pełna wody i lodu. Znajdujecie też szkic jakiejś postaci z kreskówki i pistolet do tatuowania. Jeśli Greta się obudzi, będzie mówić wyłącznie po norwesku i zacznie krzyczeć, aż ktoś przyjdzie jej z pomocą.

Rezonans: choleryczny

JAMES, 86

The Cicero

Wszystkie ostre krawędzie mebli są pokryte pianką i zaklejone taśmą. Staruszek zasnął w fotelu zwrócony w kierunku ściany. Jego mięśnie są wiotkie, a skóra krucha jak pergamin.

Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2

Walizka stojąca obok łóżka jest wypełniona trofeami sportowymi i zdjęciami. W młodości James był światowej klasy oszczepnikiem. Biała laska leżąca na kolanach świadczy o tym, że mężczyzna jest ślepy.

Rezonans: melancholiczny

ANDRÉS, 21

klub Violet

Ma niechlujnie wykonany makijaż oczu, ubrania nie za bardzo na niego pasują, a buty wydają się za nowiutkie. Niepewnie się porusza i obserwuje wszystkich, lecz bez nawiązywania kontaktu wzrokowego.

Jeśli postacie do niego podejść, opowie im serię gładkich kłamstewek. Andrés przyszedł do klubu w poszukiwaniu wampirów, jednak sam nie jest do końca pewien, czy chce na nie zapolować... czy też przyłączyć się do nich.

Obcowanie z Andrésem może skończyć się różnie. Ustal ST 3 dla większości testów, a jeśli dojdzie do konfliktu, pula kości Andrésa wyniesie 4.

Rezonans: sangwiniczny

MARION, 28

klub Violet

Marion cechuje się androgynicznym wyglądem i traktuje klub Violet niczym własne lenno. Zna wszystkie ważne osobistości i ma kontakty w każdej istotnej subkulturze w tym mieście.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Marion wykazuje zainteresowanie postaciami, ponieważ są nowe w tym środowisku. Próbuje wam zaimponować, powołując się na wątpliwe powiązania z półświatkiem

Żerowanie – Przekonywanie, ST 3

Rezonans: flegmatyczny

THOMAS LAW, 24

klub Violet

Thomas to wysoki i szczupły mężczyzna. Ma starannie przyciętą koki bródkę i długie, proste włosy sięgające poniżej łopatek. Świetnie tańczy. Mniej więcej co godzinę robi przerwy na e-papierosa i sodę z limonką.

Bitwa taneczna! – Zręczność + Wysportowanie, ST 2

Thomas Law spędził w tym mieście całe swoje życie, dzięki czemu jest istną skarbnicą wiedzy. Jest trzeźwy jak świnia, choć w stanie euforii wywołanej tańcem i chętny na nowe doświadczenia.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: flegmatyczny

MONICA, 23

klub Violet

Różowy top, biała spódniczka i złote trampki. Monica zdecydowanie pomyliła kluby. Rozgląda się niepewnie dookoła i chętnie porozmawia z każdym, kto nie jest ubrany na czarno.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Jej współlokatorka powiedziała, że w tym klubie będzie dzisiaj impreza. Monica dopiero się przeprowadziła do tego miasta i chciała się trochę zabawić. Jest zagubiona i rozczarowana. Chciałaby tylko poznać jakichś nowych przyjaciół.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: sangwiniczny

MARCUS, 25

klub Violet

„Mam białe, brązowe i zielone... Czego tylko chcecie”.

Szybko mówi, szybko myśli, jeszcze szybciej staje się najlepszym przyjacielem każdego, kto jest zainteresowany jego towarem.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Marcus zabiera cię do kabiny w łazience, gdzie pokazuje wszystko, co ma. Trawka, pigsy i koks... pełen serwis. Wszystko, co tylko możesz sobie wyobrazić, i to w dobrych cenach.

Żerowanie – Zastraszanie lub Przekonywanie, ST 2

Rezonans: choleryczny

LILY, 24

Violet Club

Porusza się z lekkością piórka i gracją lwa. Oczarowany tłum uważnie ją obserwuje.

Bitwa taneczna! – Zręczność + Wysportowanie, ST 3

Kobieta jest zachwycona: w końcu trafił się ktoś na jej poziomie. Przerywa taniec, aby zaoferować ci drinka. Lily to baletnica. Aktualnie jest w trasie z profesjonalnym teatrem, ale kocha każdy rodzaj tańca.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: flegmatyczny

CHAD, 20

klub Violet

Kurtka z uniwersyteckim logo mocno wyróżnia się w tłumie, a jakby tego było mało, chłopak nagrywa telefonem każdy swój ruch. Ewidentnie widać, że nikt gościa nie lubi.

Zmuś go, aby przestał nagrywać – Zastraszenie, ST 2

Chad opuszcza telefon i zwierza się, że w ramach głupiego żartu śledzi i nagrywa swoją koleżankę. Obiecuje, że przestanie, podejrzewasz jednak, że jest kłamliwym stalkerką.

Żerowanie – Zastraszenie, ST 2

Rezonans: choleryczny

OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



MAGENTA, 41

klub Violet

Królowa klubu Violet, Magenta, siedzi na kanapie niczym na tronie. Chętni biją jej poklony przed wejściem na parkiet.

Poproś o audiencję u królowej – Przekonywanie, ST 3

Magenta opowiada o dawnych czasach z nostalgią i godnością. Nie jest wami szczególnie zainteresowana, ale chce, abyście zrozumieli jej styl życia. Myśli, że wie wszystko o nocy. Sugeruje, że znała w swoim życiu wiele potworów, a niektóre z nich nawet kochała

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: flegmatyczny

BARRY, 47

klub Violet

Jego buty, zegarek i telefon ujawniają, jak bardzo tu nie pasuje. Ma kilka dopracowanych kroków, ale co chwila musi robić przerwy, żeby złapać oddech.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 1

Barry jest świeżym rozwodnikiem i próbuje odnaleźć w sobie resztki młodości. Tłumaczy, że kiedyś był bardzo popularny wśród gotów. Teraz jednak widziecie tatuaż, który wcisnął się w zbyt małą czarną koszulkę.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: melancholiczny

FRANKIE, 36

klub Violet

Wpatruje się w szklankę burbona i cała się trzęsie. Nie pasuje do tego miejsca, ale zdaje się, że jej to nie obchodzi. Wyraźnie jest w szkolu.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 3

Frankie pracuje jako kierowca taksówki. Dzisiejszego wieczora rowerzysta wpadł prosto pod jej koła. Nie zatrzymała się na czas. Rowerzysta leży w szpitalu, a kobieta wierzy, że to jej wina. Nie może pozbyć się z głowy obrazu potrąconego, który powoli osuwa się po przedniej szybie jej samochodu

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: melancholiczny

RED, 19

ulice miasta

Ubrany w kolory lokalnego gangu, z początku sprawia wrażenie dobrego samarytanina. Jego słowa szybko jednak zmieniają się w groźby. Red chce zabrać wasze portfele oraz telefony i ma przy sobie broń.

Red może zostać Zastraszony (ST 4), jednak jeśli test się nie uda, straci nad sobą panowanie i nawet zacznie strzelać. Może też wezwać wsparcie (więcej członków gangu o takich samych statystykach jak Red).

Atak 6 Pistolet: +2 do obrażeń

„To nie jest wasz rewir”.

Rezonans: choleryczny

HELEN, 22

ulice miasta

Wciąż w pełnym makijażu mima, dziewczyna powłóczy nogami po chodniku, licząc przy tym swój marny zarobek.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Helen marzy o tym, aby dołączyć do jakiejś trupy, wyjechać na trasę z cyrkiem lub po prostu uciec i nie oglądać się za siebie, jednak nie ma na tyle odwagi, aby wykonać pierwszy krok. Jej starsi rodzice polegają na niej i nie jest w stanie ich opuścić.

Żerowanie – Zastraszenie, ST 2

Rezonans: melancholiczny

MATT, 29

ulice miasta

Waszą uwagę przyciąga mężczyzna w stroju wielkiego kurczaka, który wykrzykuje do telefonu słowa po niemiecku. Jest rozwścieczony, rozczarowany i chyba nie mógłby już bardziej nie pasować do otoczenia.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Jego nowo poznani „koledzy” zażartowali sobie z niego w trakcie wieczoru kawalerskiego. Teraz stoi na ulicy sam w obcym mieście, daleko od hotelu, nie ma portfela, a jedyny numer do nowych znajomych okazał się fałszywy. Matt desperacko potrzebuje pomocy.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: choleryczny

JASON, 36

ulice miasta

Pierwszą rzeczą, jaką czujecie, jest silny zapach detergentów unoszący się od jego dłoni. Bardzo dokładnie je umył, więc możecie się tylko domyślać, jaki inny zapach próbuje zamaskować.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Jason właśnie zakończył ciężki dyżur w szpitalu. Przez czternaście godzin przeprowadzał operacje, a teraz chce się przejść, aby oczyścić umysł. Przynajmniej pomógł dziś ocalić czyjeś życie.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: sangwiniczny

MARA, 59

ulice miasta

Z całych sił krzyczy do każdego, kto ją tylko słyszy. Wymachuje swoją świętą księgą niczym mieczem sprawiedliwości. Mara stoi na środku ulicy i przemawia do wyimaginowanego tłumu.

Posłuchaj jej – wydaj 1 punkt Siły Woli

Koniec jest bliski! Korporacje przejęły wasze dusze! Lasy płoną, bo macie w dupie przyszłość waszych dzieci! Zniszczcie swoje telefony, spalcie swoje pieniądze! Znam całą skrywaną prawdę o tym świecie!”

Żerowanie – Zastraszenie, ST 2

Rezonans: choleryczny

JUAN, 43

ulice miasta

Z gracją i spokojem podrzuca banerem stacji benzynowej. Znak lata w górę i w dół, na boki i dookoła mężczyzny... aż po chwili spada na ziemię. Na twarzy mężczyzny rysuje się frustracja i rezygnacja.

Podrzucaj banerem! – Zręczność + Wysportowanie, ST 2

Bierzesz znak od Juana i podrzucasz nim przez kilka minut, gdy ten odpoczywa i patrzy na ciebie z wdzięcznością. W swoim kraju był szanowanym naukowcem, jednak musiał wyemigrować – i teraz zajmuje się czymś takim.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: flegmatyczny

OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



OFIARY

OFIARY

OFIARY

WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



WAMPIR

MASKARADA



KEITH, 19

ulice miasta

Siedzi na przystanku autobusowym i trzęsie się z zimna. Twarz chłopaka jest smutna i rozgoryczona.

Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2

Keith uciekł z domu w napadzie złości i życie na ulicy sporo go nauczyło. Był zły na rodziców, ponieważ kupili mu inną konsolę, niż chciał.

Teraz dociera do niego, że go kochają i nie obchodzi ich, iż rzucił studia.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: melancholiczny

EVE, 31

ulice miasta

Jest bardzo chętna, aby z wami porozmawiać, nawet trochę za chętna. Oferuje wam narkotyki, broń i inne nielegalne towary. Wydaje się przy tym bardzo zdenerwowana.

Dowiedz się, o co chodzi – Zastraszenie, ST 2

Eve w końcu pęka. Samozwańcza strażniczka prawa nie ma żadnych narkotyków, broni ani nic z tych rzeczy. Chce na własną rękę demaskować kryminalistów i oddawać ich w ręce sprawiedliwości. Nie ma konkretnego planu, a jej jedynym zabezpieczeniem jest puszka gazu pieprzowego.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Rezonans: choleryczny

CHUCK, 28

ulice miasta

Pijany mężczyzna tańczy na ulicy. Wygląda tak, jakby był najszczęśliwszą osobą na świecie. Przytula was i skacze naokoło, i mało nie pęknie z radości.

Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Wykorzystujesz sytuację i od razu wbijasz w Chucka kły. Unosząc wzrok, dostrzegasz ogromny plakat, który reklamuje nowy program telewizyjny. Na plakacie znajduje się twarz twojej ofiary. Orientujesz się, że właśnie żerujesz na kimś, kto niedługo będzie prawdziwą gwiazdą.

Rezonans: sangwiniczny

KTOŚ Z TWOJEJ PRZESZŁOŚCI

The Streets

Osoba rozpoznaje jednego z was. Wspomina sytuację, w której oboje uczestniczyliście. Teraz ją rozpoznajesz, a to, co mówi, jest prawdą, chociaż trochę podkoloryzowaną.

Kim jest ta osoba? Co was łączy? Dlaczego przestałeś się z nią widywać?

Pozbądź się jej – Zastraszenie, ST

Żerowanie – Przekonywanie, ST 1 (osoba znajoma)
lub Zastraszenie, ST 2

Rezonans: sangwiniczny

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
†

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
†

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
†

OFIARY

WAMPIR
MASKARADA
†