

WAMPIR

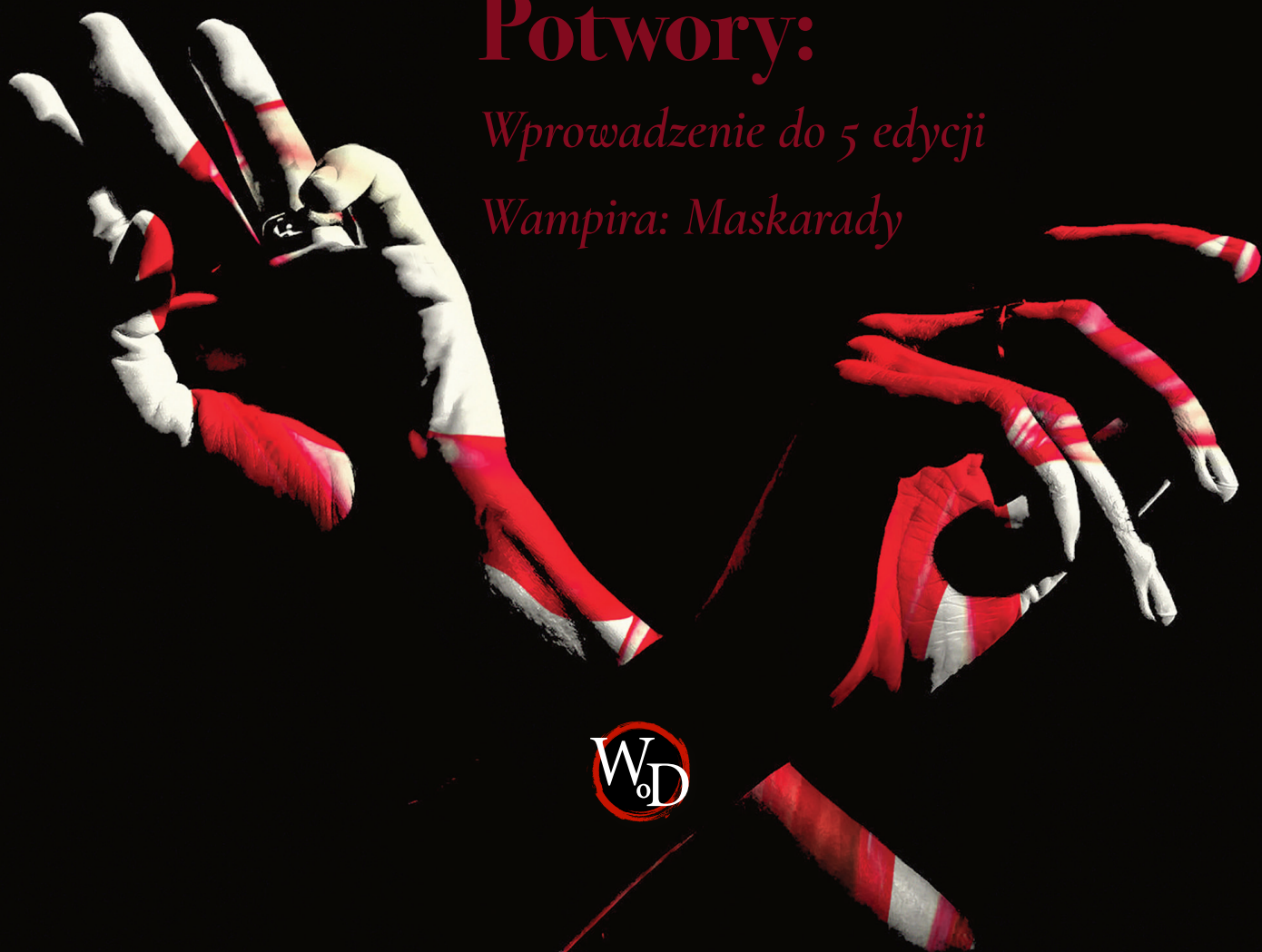
M A S K A R A D A



Potwory:

Wprowadzenie do 5 edycji

Wampira: Maskarady



Czym jest gra fabularna?

Gra fabularna (ang. *role-playing game*, w skrócie *RPG*) to wieloosobowa rozrywka, w której gracze odgrywają role postaci, osadzonych w fikcyjnym świecie. Robią to zarówno wypowiadając się za swoje postacie, jak i opisując to, co robią. Narrator (nazywany w wielu innych grach „Mistrzem Gry”) opisuje świat, odgrywa postacie inne niż bohaterowie graczy, przedstawia fabułę oraz pomaga graczom posuwać ją do przodu.

W małym amerykańskim mieście ktoś zabija ludzi, pozbawiając ich krwi, co dla wampirów zawsze stanowi problem. Jeśli sprawca jest człowiekiem, może w ten sposób ściągnąć uwagę na prawdziwe nocne drapieżniki. Jeśli jest zaś *Spokrewnionym*¹, *Maskarada*² jest zagrożona. Może być też oczywiście czym innym...

Dzięki niniejszemu wprowadzeniu do 5 edycji „Wampira: Maskarady” ty i twoi przyjaciele oraz przyjaciółki wcielicie się w role nieludzkich wampirów, które starają się przetrwać w świecie pełnym niebezpieczeństw. W tym konkretnym przypadku postacie graczy mają za zadanie znaleźć zabójcę, zanim wzmożona czujność policji i mieszkańców miasta stanie się problemem dla Spokrewnionych.

Czego potrzebujecie?

- Tego wprowadzenia, aby móc z niego korzystać w trakcie gry oraz wydrukowanych kart postaci i innych zawartych tu materiałów.
- Pięciu osób, z których jedna wcieli się w rolę Narratora (i tylko ta osoba powinna przeczytać to wprowadzenie w całości).
- Długopisów i kartek do robienia notatek.
- Kilku dziesięciościennych kości w dwóch kolorach.

UWAGA: „Wampir: Maskarada” to gra przeznaczona dla dojrzałych odbiorców, w której pojawiają się poważne i niepokojące tematy. Przed rozpoczęciem gry należy upewnić się, czy wszystkim graczom to odpowiada. „Potwory” zawierają opisy przemocy, zabójstw, picia krwi i naruszania nietykalności osobistej oraz odniesienia do przemocy seksualnej. Należy pamiętać, że nie jesteśmy naszymi postaciami, a udział w grze jest tożsamy ze zgodą, aby spojrzeć na zagadnienie moralności z innej niż dotychczas perspektywy. Trzeba też zauważyć, że nie jest to typowy scenariusz do gry fabularnej, w którym chodzi tylko i wyłącznie o wygraną lub porażkę. Nie ma też żadnej gwarancji na jego szczęśliwe zakończenie.

Narrator powinien rozpocząć od przynajmniej jednokrotnej lektury scenariusza, aby zapoznać się z jego zarysem. Przedstaw graczom możliwe do wybrania postacie i rozdziel je tak, jak uważasz to za stosowne. Daj im również czas, żeby zapoznali się ze swoimi bohaterami i mogli zadać nasuwające się pytania. Następnie przeczytaj im poniższy tekst, „Świat Mroku”, który jest również początkiem scenariusza.

Zasady „Wampira: Maskarady”, które stosujemy w tym wprowadzeniu, są rozsiane po całym tekście, również w opisach postaci. Jeśli gracze będą odchodzić od scenariusza, należy skorzystać z zasad przedstawionych w dalszej części wprowadzenia lub improwizować.

¹ Inne określenie wampira [wszystkie przypisy, o ile wyraźnie tego nie zaznaczono, pochodzą od autora lub redakcji oryginału – przyp. tłum.].

² Wampirzy zwyczaj (lub Tradycja) ukrywania swojego istnienia przed ludźmi. Maskarada, której celem jest niedopuszczenie do zniszczenia wampirów, została wprowadzona po tym, jak działalność Inkwizycji pochłonęła wiele wampirzych istnień.

Świat Mroku

Witajcie w Świecie Mroku. Jest on podobny do naszego, ale widzianego przez ciemne okulary. Gdy ludzie śpią, wampiry polują i żywią się naszą krwią, aby podtrzymać swoje istnienia. W miarę upływu lat drapieżniki te zorganizowały się w neofeudalną hierarchię, opartą na więzach krwi i systemie wzajemnych zobowiązań.

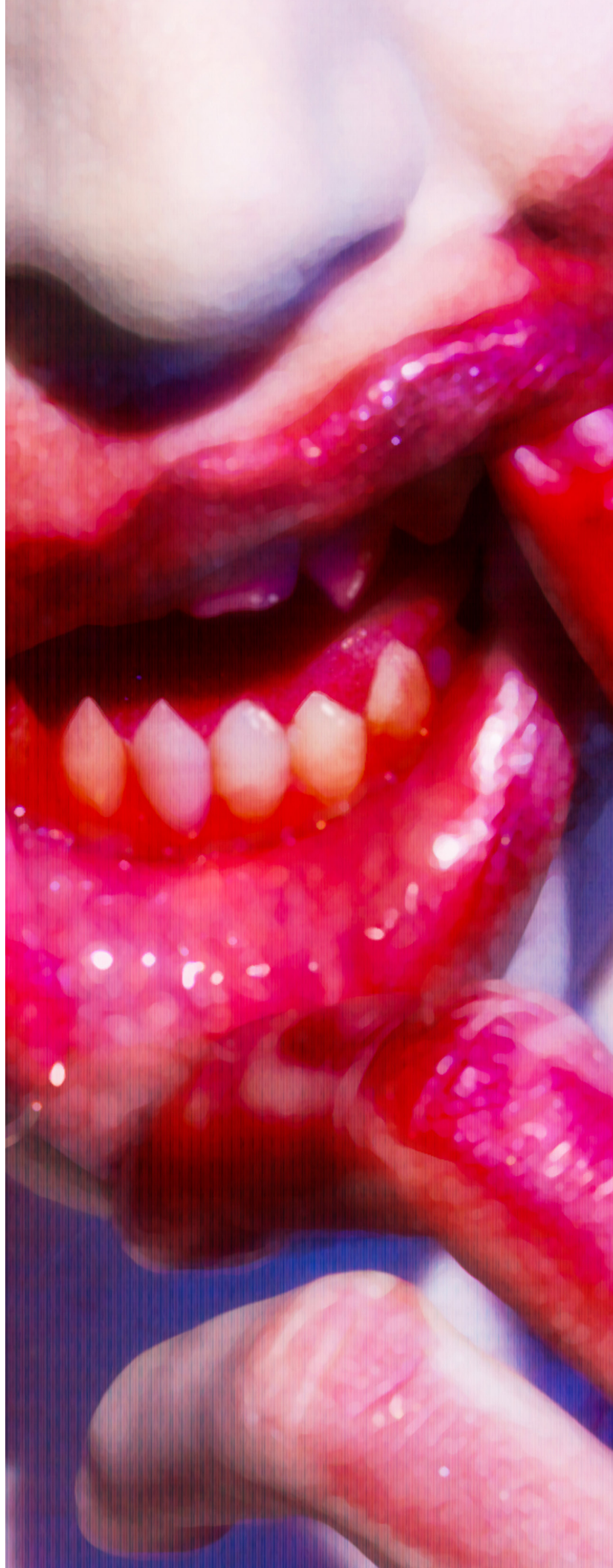
W niniejszym scenariuszu będziecie odgrywać role czterech takich wampirów, które tworzą koterię (blisko związaną ze sobą grupę Spokrewnionych). Działają one na rzecz swoich nieumarłych panów i próbują przeciwdziałać zagrożeniom dla Maskarady.

Jako wampiry możecie wytrzymać rany, które zabiłyby śmiertelników i korzystać z nadnaturalnych mocy, żeby pokonać tych, którzy się wam przeciwstawiają. Jednakże nie możecie poruszać się w dzień, ponieważ światło słoneczne jest dla was zabójcze. Nie jesteście też w stanie strawić ludzkiego jedzenia. Wszystko to jednak błędnie w porównaniu z Głodem – możecie przetrwać wyłącznie dzięki żywieniu się krwią i zawsze chcecie jej więcej. Jeśli nie zaspokoicie tej żądzy, poniesiecie poważne konsekwencje.

W tym konkretnym przypadku zostaliście wysłani z misją zlikwidowania zabójcy, który ściąga uwagę na wampiry. Sam Stokes, wasza szefowa, odpowiada za spokój w tej okolicy, więc wysłała was na spotkanie z jej kontaktem w miejscowej policji. Ma on wam przekazać więcej szczegółów.

Zaczyna się polowanie na potwory.

**OD TEGO MIEJSCA LEKTURĘ POWINIEN
KONTYNUOWAĆ WYŁĄCZNIE NARRATOR!**



Wstęp

„Potwory” to nietypowy scenariusz. To zagadka tajemniczych morderstw, podczas której bohaterowie nie odpowiedzą na pytanie: „kto to zrobił?”, ujawniona zostanie natomiast ich prawdziwa natura. Scenariusz jest częściowo ustalony z góry, więc niektóre sceny posuwają fabułę do przodu i nie wymagają od graczy żadnych specjalnych działań (ofiary 3 i 4). Występuje w nim jednak również kilka scen otwartych, podczas których postacie graczy same zdecydują o przebiegu opowieści.

Głównym problemem, z punktu widzenia Narratora, jest umiejętne naprowadzenie graczy na odkrycie z Rozdziału 3, jak również przedstawienie zmiany klimatu w Rozdziale 2.

TEMAT, KLIMAT, POWTARZAJĄCE SIĘ MOTYWY

Tematem „Potworów” jest – *nomen omen* – to, że wampiry są potworami i to takimi, które nie tylko praktycznie każdej nocy popełniają potworne czyny, ale stają się przy tym coraz gorsze. Wynika z tego wątpliwość, co powinno się zrobić z potworami. Klimat w pierwszych rozdziałach, gdy postacie tropią potwora, powinien opierać się na gniewie i pragnieniu sprawiedliwości, które zmieniają się w przerażenie, kiedy do graczy dotrze to, co kiedyś zrobiły ich postacie. Powtarzające się motywy są więc odzwierciedleniem strasznych czynów, jak i karą za nie.

Miejsce akcji

Miejscem akcji jest małe amerykańskie miasto. Celowo nie podajemy żadnych szczegółów, aby przygodę można było osadzić w dowolnej lokacji.

To samo dotyczy się różnych miejsc i osób pojawiających się w miarę rozwoju fabuły – ich opisy są zwięzłe, żeby Narrator mógł samemu dodać potrzebnej im głębi. Czy Marcus Lector to typ biznesmena, czy może bardziej myśliwego, który poluje na grubą zwierzynę? Czy Martha to przygarbiona staruszka, czy też przeciętna kobieta? Czy poszczególne miejsca są nastrojowe i klimatyczne, a może zechcesz podkreślać ich przeciętność? Czy będziesz wszystko dokładnie opisywać, czy też

zostawisz jakąś przestrzeń dla wyobraźni graczy? Dostępnych opcji jest wiele i nie jesteśmy w stanie przewidzieć, które z nich będą najlepsze dla waszej grupy.

Uwagi dla Narratora

Oto kilka kwestii, o których należy pamiętać:

- Niebawem sam doświadczysz, że gracze są kreatywni – będą chodzić w miejsca, których nie przewidzisz ani ty, ani scenariusz. Kiedy to nastąpi, musisz improwizować. Dotyczy to zwłaszcza kreatywnego używania Dyscyplin – Juana może poprosić zwierzęta o cokolwiek tylko zechce, Paul może używać Przecucia w dowolnym miejscu i czasie. Zawsze podpowiadaj graczom, ale też z tym nie przesadzaj.
- Gdzie koteria śpi w ciągu dnia? Założenie jest takie, że mieszka w specjalnie wyposażonej przyczepie kempingowej, ale oczywiście możecie wymyślić coś innego.
- Jeśli koteria wie, co dla niej dobre, zrobi wszystko, żeby nie zwracać na siebie uwagi policji. Webber może jej zapewnić ochronę tylko do pewnego stopnia, a jeśli policja zacznie jej szukać, utrudni to Spokrewionym nieżycia. Jeśli ktoś natknie się na tajemniczą przyczepę kempingową w środku dnia i postanowi ją przeszukać, szybko zamieni się ona w kaplicę. Tak samo będzie, jeśli postacie zostaną zatrzymane na dłużej, ponieważ nie będą w stanie wytrzymać działania światła słonecznego.
- Koteria może mieć każdy sensowny sprzęt: Sam nie jest skąpa. Upiera się jednak przy tym, żeby nie wzbudzał on podejrzeń policji przy ewentualnym przeszukaniu osobistym.

Dramatis Personae

Poniżej znajdziecie krótki opis postaci występujących w tej przygodzie. Oprócz nich gracze prawdopodobnie natkną się również na inne osoby, poczynając od potencjalnych świadków, a na pogrążonych w żałobie rodzinach ofiar kończąc.

DETEKTYW ROBERT WEBBER, KONTAKT W POLICJI

Chciwość i Krew już dawno temu zmieniły Webbera. Obecnie pracuje on dla Sam Stokes po prostu dlatego, że sądzi, iż wampiry radzą sobie znacznie lepiej

z „dziwnymi sprawami” niż policja, jak nazywa on wszystko to, co nadprzyrodzone. W tym przypadku nic o tym nie świadczy, ale Webber ceni zdolność wampirów do pozostawiania w cieniu. Jak również łapania morderców.

SAM STOKES, SZERYF SPOKREWNIONYCH

Stokes egzekwuje w tej okolicy prawo wśród Spokrewnionych i robi to od dawna. Jej podstawowym zadaniem jest ochrona Maskarady. Niegdyś w terenie, obecnie kieruje sprawami z tylnego siedzenia. To ona wysyła postacie na spotkanie z Webberem i można się z nią skontaktować, jeśli koterii skończą się pomysły lub będzie potrzebowała wsparcia (pojawia się również w retrospekcji z Rozdziału 3).

HARRY LLOYD, FAN Z OBSESJA

Pewnej nocy, trzydzieści lat temu, pijany Harry Lloyd zrobił coś, co będzie ciągnąć się za nim już przez całe życie. Od dawna miał obsesję na punkcie Elizy Burton, młodej aktorki o pokaźnej liczbie fanów, znanej z filmów sci-fi. Jego obsesja przybrała z czasem chorobliwe rozmiary; często pojawiał się pod jej domem i śledził każdy jej ruch. Tej feralnej nocy, po tym jak zbyt dużo wypił, Harry włamał się do jej domu, a kiedy kazała mu się wynosić, rzucił się na nią i zamordował. A przynajmniej tak stwierdziła ława przysięgłych. Harry utrzymywał, że jest niewinny – przynajmniej morderstwa – i nigdy nie zmienił swojej wersji.

Kilka miesięcy temu wyszedł z więzienia i miał nadzieję, że jego zbrodnia została zapomniana. Tabloidy zatroszczyły się o to, żeby tak się nie stało. Plotkarskie artykuły i vlogi przypomniały o Elizie Burton, przedstawiając Lloyd’a jako chorego psychicznie fana ogarniętego obsesją.

Harry żyje teraz samotnie w swoim domu i jest prześladowany przez sąsiadów, którzy często zaczepiają go i dewastują jego dom. Już dawno by się wyprowadził, gdyby było go na to stać.

Koteria może spotkać Harry’ego w Rozdziale 1, a jeśli się to nie zdarzy, pojawi się on w Rozdziale 2.

MARCUS LECTOR, KOLEKCJONER KRWI

Marcus Lector to zamożny wampir, który zajmuje się kolekcjonowaniem ofiar o nietypowej krwi, która czasami ma nawet nadprzyrodzone właściwości. Ceni sobie zwłaszcza krew seryjnych morderców i innych bezlitosnych przestępców, a zatem cel jego misji jest częściowo zbieżny z celem koterii.

Uwzględnienie Marcusa w scenariuszu jest opcjonalne; ma on przeszkadzać lub pomagać, w zależności od sytuacji.

POTWÓR

Od czasu tej straszliwej nocy sprzed przeszło trzydziestu lat biedna Martha stara się rozwikłać zagadkę śmierci swojej młodszej siostry. Mówi się, że zrobił to seryjny morderca, ale coś tutaj nie pasuje. Brakuje pewnych detali, a niektóre rzeczy pominięto. Martha, kawałek po kawałku, złożyła w całość wydarzenia z tamtej nocy w hotelu oraz to, co nastąpiło później. Objawił się jej wtedy cały świat mroku i związane z nim cierpienia. Jej psychika tego nie wytrzymała, a teraz ból i chęć zemsty pchają ją do odtwarzania wydarzeń sprzed trzydziestu lat na swój własny, nienormalny sposób.

KOTERIA

Opisy postaci można znaleźć w Dodatku. Podobnie jak w pozostałych przypadkach, fizycznych szczegółów jest w nich niewiele, ponieważ wygląd postaci pozostawiono wyobraźni graczy. Na kartach postaci znajdują się czasami odniesienia do mechaniki, której nie ma w tym wprowadzeniu – chwilowo możecie je pominąć.



Rozdział 1 – Początek

„Nikt nie jest panem życia,
ale każdy, kto może unieść
patelnię, jest panem śmierci.”
– William S. Burroughs

Rozdział 1 stanowi początek scenariusza i zapewnia graczom wiele swobody w działaniu. Jeśli widzieli oni kiedykolwiek jakiś serial policyjny, z pewnością będą wiedzieli, w jaki sposób można poprowadzić śledztwo w sprawie morderstwa.

Zasady

Zasady, które znajdziesz w tym rozdziale to: podstawowe rzuty, krytyczne sukcesy, siła woli i Głód.

Podstawowe rzuty

Podstawowe rzuty są proste – jeśli postać chce wykonać jakieś zadanie, którego wynik jest niepewny, dodaj do siebie wartości jej atrybutu (np. Siła lub Opanowanie) i jednej umiejętności³ (np. Prowadzenie Pojazdów lub Kradzież) i rzuć odpowiadającą im liczbą kości. Następnie policz, na ilu z nich wypadł wynik 6 lub wyższy – jest to liczba sukcesów. Jeśli liczba sukcesów jest równa lub przekracza Stopień Trudności (ST) zadania (wyznaczony przez Narratora), postaci udaje się coś wykonać.

³ Czasami np. poziom Dyscypliny jest podstawiany za umiejętność, czasem zaś testuje się dwa atrybuty.

Przykład: Aileen chce odwrócić uwagę pracownika kostnicy, żeby reszta koterii mogła wślizgnąć się do środka. Gracz rzuca 6 kośćmi (trzy kości za Manipulację Aileen i trzy kolejne za jej Przebiegłość). Wyniki to: 6-3-5-7-7-8, co daje łącznie 4 sukcesy. Biorąc pod uwagę fakt, że Narrator ustalił wcześniej ST na 3 (przeciętna trudność testu), Aileen udaje się odwrócić uwagę pracownika.

Krytyczne sukcesy

Jeśli na kostkach wypadną co najmniej dwie 10 (oznaczane na kościach za pomocą 0), jest to tzw. krytyczny sukces. Oznacza on, że gracz otrzymuje 2 dodatkowe sukcesy.

Siła woli

Gracz, który nie jest zadowolony z wyniku testu, może wydać punkt siły woli postaci, aby powtórzyć (czyli „przerzucić”) rzut maksymalnie trzema zwykłymi kośćmi. Można w ten sposób unieważnić krwawe wygrane i bestialskie porażki. Wydany punkt siły woli zaznacza się, zakreślając jedną z kratek przy sile woli postaci. W tym wprowadzeniu siły woli nie można odzyskiwać, musi zatem wystarczyć postaciom aż do samego końca opowieści.

Głód

Głód to przekleństwo wampirów. Zmusza je do żywienia się krwią w celu zaspokojenia swoich bestialskich potrzeb. Kiedy Głód wampira wzrasta, popędy zmuszają

go w końcu do popełniania niehumanitarnych czynów. Głód postaci sprawdza się przy pomocy dziesięciościennych kości o innym kolorze niż ten zarezerwowany dla zwykłych (1 kość na 1 poziom Głodu). Poziomy Głodu zaczyna się od 0 (zaspokojony) i kończy na 5 (żarłoczny szal). Wszyscy gracze zaczynają grę z 1 poziomem Głodu. Przy każdym wykonywanym rzucie zastępuje się zwykłe kości za pomocą kości Głodu w liczbie równej jego aktualnemu poziomowi.

Przykład: Poziom Głodu Charlesa wynosi 3, więc gracz odkłada na bok trzy kości w innym kolorze, niż zwykle. Kiedy dla jakiegoś działania trzeba wykonać rzut, na przykład 5 kośćmi, gracz zastępuje 3 z nich kośćmi Głodu.

Krwawe wygrane

Za każdym razem, gdy wypadnie krytyczny sukces, a przynajmniej jedna 10 (czyli 0 na kości) pojawia się na kości Głodu, ujawnia się wampirza natura postaci (nazywana Bestią). Bohater dostaje 2 dodatkowe sukcesy, ale zadanie wykonuje tak, jak zrobiłby to wampir – zabijając kogoś, kogo chce tylko unieszkodliwić, szczerząc kły na kogoś, kogo chce zaledwie przestraszyć, żerując na kimś, kogo spotkał podczas agitacji politycznej itp.

Przykład: Paulowi, który przegląda archiwa w poszukiwaniu podobnych

morderstw, wypadają dwie 10, w tym jedna na kości Głodu. Paul znajduje dużo informacji, ale kiedy archiwista przychodzi zobaczyć, co robi, wpada w szal, że ktoś śmiał mu przeszkodzić i łamie mu rękę.

Jeśli nie wymyślisz niczego odpowiedniego do sytuacji, rzut po prostu się nie udaje (Bestia uniemożliwia wampirowi skuteczne działanie).

Bestialska porażka

Jeśli rzut jest nieudany i na co najmniej jednej kości Głodu wypadło 1, żąda nie pozwala wampirowi normalnie działać i objawia się Bestia. Pojawiają się jakieś problemy (dla ciebie i prawdopodobnie dla twojej koterii), tak jak w przypadku krwawej wygranej, ale ponosisz przy tym porażkę.

Jeśli nie wymyślisz niczego odpowiedniego, przeżyty stres zwiększa Głód postaci o 1 poziom.

Próby Głodu i używanie Krwi

Głód wzrasta za każdym razem, gdy próba Głodu jest nieudana i zmniejsza się, gdy wampir napije się krwi. Próbę Głodu wykonuje się za każdym razem, gdy Spokrewniony używa Krwi oraz każdego wieczoru, kiedy się budzi. Próba Głodu to rzut jedną kością, i jeśli nie wypadł na niej sukces (ST 6), Głód wampira wzrasta o 1 poziom.

Wampiry mogą używać Krwi, aby dostać jedną dodatkową kość w dowolnym rzucie oraz żeby korzystać ze swoich nieludzkich

zdolności, nazywanych Dyscyplinami (Dyscypliny postaci gracza są wypisane na jej karcie).

Przykład: Paul chce mieć większą pulę, żeby uciec przed łowcami i używa Krwi, aby otrzymać dodatkową kość. Po rzucie, bez względu na liczbę sukcesów i porażek, gracz rzuca pojedynczą kością i Głód jego postaci wzrasta o 1 poziom, jeśli na kości wypadnie wynik niższy od 6.

Przykład: Juana chce użyć Dzikich szepców (zob. opis Juany w dodatku), żeby poprosić okoliczne szczury, aby ostrzegły koterię, jeśli ktoś będzie się zbliżał. Dzikie szepty kosztują jedną próbę Głodu, zatem gracz kontrolujący Juanę rzuca jedną kością i jej Głód wzrasta o jeden poziom, jeśli wypadnie na niej mniej niż 6.

Jeśli poziom Głodu wampira wynosi 5, nie może on dłużej poddawać się dobrowolnym próbom Głodu.

Bez względu na wynik próby Głodu, pożądaný efekt (użycie Dyscypliny, leczenie obrażeń lub dołożenie dodatkowej kości)

zawsze ma miejsce. Próba Głodu decyduje tylko o tym, czy jego poziom wzrośnie. Jeśli tak się stanie, musisz dodać do puli kość Głodu dopiero po tym, jak efekt obecnego działania zostanie już rozpatrzony.

Żerowanie

Picie krwi zmniejsza poziom Głodu wampira o ustaloną liczbę punktów. Wypicie całej krwi człowieka, a tym samym zabicie go, to jedyny sposób, żeby zmniejszyć poziom Głodu do zera. Picie krwi w odpowiedni sposób jest czasochłonne i wymaga dokładności. Ugryzienie wampira, dzięki nadprzyrodzonemu działaniu wampirzych kłów, w momencie przebicia żyły wywołuje u ofiary efekt euforii. Jeśli wampir postara się dokładnie trafić w żyłę lub tętnicę i polizze ranę zaraz po posileniu się, ofiara może zapamiętać całe zajście jako halucynacje po narkotykach lub alkoholu albo dziwną grę wstępną.

Żerowanie w taki sposób, żeby ofiara nie umarła, nie odniosła większych obrażeń i nie



nie zapamiętała (a to wszystko oczywiście jest dobre dla Maskarady) zabiera znacznie więcej czasu, niż po prostu rozdarcie tętnicy i nażłobienie się tryskającą z niej krwią. Z drugiej strony ofiara, która stawia opór, wydłuża czas żerowania, co również zagraża Maskaradzie. Wypicie całej krwi nie stawiającego oporu człowieka zabiera około pięć tur.

Na potrzeby tego wprowadzenia można przyjąć, że napicie się krwi człowieka bez zabijania go zmniejsza Głód o 1 lub 2 poziomy, natomiast całkowite wypicie jego krwi zmniejsza go aż o 5, łącznie z ostatnią kością Głodu. Całkowite wypicie krwi kilku zwierząt może również zmniejszyć poziom Głodu o 1 poziom.

Scena pierwsza: Spotkanie z Webberem

Ta scena wprowadza w scenariusz i w toczącą się akcję. Kiedy się zakończy, gracze powinni mieć już jakieś pojęcie o tym, co się stało i co mają dalej robić.

Zacznij scenę, pytając graczy, gdzie chcą zorganizować spotkanie ze swoim kontaktem. Może to być parking, jakaś spelunka, odludne miejsce lub cokolwiek innego, co przyjdzie im do głowy. Po opisaniu miejsca, zapytaj po kolei graczy, jak wyglądają ich postacie.

Robert Webber zjawia się o czasie i jest bardziej zdenerwowany faktem spotkania z nieumarłymi, niż samą potajemną schadzką. Opisuje postaciom ofiary i przekazuje to, co wie policja (a jest tego niewiele, ponieważ Webber celowo przeszkadzał w śledztwie, żeby postacie mogły zająć się tą sprawą), a następnie czeka na pytania. Daje również koterii numer telefonu, pod którym można go w razie potrzeby złapać.

Ofiary

Jak dotąd znaleziono dwie ofiary, a stan ich ciał nie pozostawia żadnych wątpliwości, że morderstwa są ze sobą powiązane. Oba ciała znajdują się w kostnicy.

Simon Drummer, sportowiec z college'u

Pierwsza ofiara, Simon Drummer, został znaleziony cztery dni temu w kanale burzowym. Niestety niedawne deszcze zatarły ślady na miejscu zbrodni.

Simon był młodym, dobrze zbudowanym studentem. Studiował w innym stanie, ale przyjechał



do domu w przerwie od zajęć. Wyglądał na typowego młodego Amerykanina i często pozował do zdjęć w bluzie swojej drużyny.

Carl Thrush, piwniczny chemik

Ofiara numer dwa, Carl Thrush, został znaleziony dwa dni temu w zagajniku, rozciągnięty na ziemi i pozbawiony krwi, co skłoniło Webbera do natychmiastowego skontaktowania się z Sam. Na miejscu zbrodni nie znaleziono niczego istotnego.

Carl miał ponad trzydzieści lat, mieszkał w piwnicy u rodziców i nie posiadał legalnej pracy. Nie wyglądał jednak źle, jak na kogoś takiego. Test Inteligencji + Finansów (ST 3) ujawni, że był znacznie zamożniejszy, niż można by się tego spodziewać, nawet jeśli weźmie się pod uwagę finansowe wsparcie udzielane mu przez rodziców.

Przejdź do sceny drugiej zaraz po tym, jak koteria zada pytania i będzie gotowa kontynuować śledztwo.

Scena druga: Nocne śledztwo

To otwarta scena, podczas której postacie mogą prowadzić śledztwo tak, jak chcą. Powinna ona być dobrym poligonem dla testów umiejętności. Przejdź do następnej sceny, kiedy graczom skończą się pomysły lub rozgrywka zacznie się dłużyć.

Daj graczom chwilę na zaplanowanie działań. Tylko od nich zależy czy chcą dalej pracować razem, czy też rozdzielić się, żeby sprawdzić większą liczbę tropów. Jeśli zrobią to drugie, musisz zrównoważyć sceny, tak aby każda grupa miała mniej więcej tyle samo czasu na grę. Wypytaj po kolei graczy, co ich postacie chcą zrobić podczas pierwszej nocy. Poniżej znajdują się przykłady tropów, którymi mogą one podążać, ale musisz przygotować się na improwizowanie, jeśli gracze wymyślą coś nieoczekiwanego.

Kostnica

Ciała ofiar znajdują się w kostnicy. W nocy pracuje tam tylko jedna osoba. Postacie mogą się włamać, wykonując test Sprytu + Kradzieży (ST 3), dając łapówkę pracownikowi za pomocą testu Manipulacji + Perswazji (ST 3) lub udając policjantów, przy pomocy testu Manipulacji + Przebiegłości (ST 4). Mogą również po prostu zadzwonić do Sam lub Webbera, żeby pociągnęli oni za stosowne sznurki.

Jeśli postacie dostały się do środka, mogą same zbadać ciała, używając Inteligencji + Medycyny. Jeśli obecnych jest kilku bohaterów, rzut wykonuje tylko ten z nich, który ma najwyższą pulę kości. Dodaje on 1 kość za każdą obecną postać, która ma przynajmniej 1 kropkę Medycyny. Jeśli bohaterowie graczy przeciągną na swoją stronę pracownika kostnicy, otrzymają od niego podstawowy zestaw informacji (śledztwo prowadzone w stylu CSI jest z pewnością możliwe, ale trwałoby tygodniami).

SUKCESY INFORMACJE (OTRZYMUJESZ INFORMACJE Z DANEGO POZIOMU LICZBY SUKCESÓW I WSZYSTKICH POPRZEDNICH)

0	To zwłoki. Sprawca używał przemocy. Lepiej nie przyglądać się im z bliska.
1	Na obu ciałach widać ślady. Być może zostały one zadane jakimś ostrym narzędziem.
2	Sprawca starał się przeciąć główne tętnice, a ciała zawierają o wiele mniej krwi, niż powinny. W obu przypadkach występują również poważne urazy głowy zadane tępymi narzędziami.
3	Wydaje się, że napastnik działał zarówno dokładnie, jak i w furii. Na ciałach nie ma śladów kłów, ale biorąc pod uwagę fakt, że Spokrewnieni mogą zasklepić rany śliną, nie wyklucza to udziału wampira w zbrodni.
4	Nie ma śladów podstępnego działania. Wydaje się, że morderca był pod wpływem szału, a biorąc dodatkowo pod uwagę fakt, że zbrodnie w afekcie są często dokonywane przez znajomych ofiary, ich wybór nie był prawdopodobnie przypadkowy.
5+	Ofiary zostały prawdopodobnie uderzone ciosem w głowę, a dopiero później zadawano im ciosy ostrym narzędziem. Wydaje się, że obrażenia powstały po śmierci, co kłóci się z teorią szału.

Miejsca zbrodni

Niestety w obu miejscach zbrodni można odnaleźć niewiele śladów. Na terenie drugiego z nich można zlokalizować małą ilość krwi, ale nie to koterii nie daje.

UWAGA: Juana może rozmawiać ze zwierzętami w obu miejscach zbrodni. Potwierdzą one, że ktoś tu kogoś zabił i że było przy tym dużo krwi.

Policja

Rozmowa z policjantami to niezbyt dobry pomysł. Postacie prawdopodobnie nie mają ani alibi, ani dobrego powodu, żeby kręcić się po okolicy. Zwracanie na siebie uwagi władz to głupota (zob. „Kontakt ze stróżami prawa”). Policja nie powie też koterii nic ponad to, co może powiedzieć jej Webber. Jeśli koteria pójdzie na miejscowy komisariat, niedługo później zadzwoni do nich Webber, żeby ją ochrzanić.

Rodziny

Rozmowa z rodzinami ofiar pod jakimkolwiek pretekstem nie jest czymś trudnym. Są one nieco zdziwione, że policja wcześniej tego nie zrobiła. Będą spać, kiedy zjawią się postacie, chyba że nie ma jeszcze zbyt późnej pory.



Rodzina Simona Drummera jest bardzo szczerą.
Najlepiej rozmawiać z nią za pomocą testu
Charyzmy + Perswazji.

SUKCESY	INFORMACJE (OTRZYMUJESZ INFORMACJE Z DANEGO POZIOMU LICZBY SUKCESÓW I WSZYSTKICH POPRZEDNICH)
0	Kateria nie dowiaduje się właściwie niczego.
1	Simon nie miał wrogów i był przez wszystkich lubiany.
2	Wszystkie te opowieści o nim to kłamstwa i rodzice nie będą o nich wspominali.
3	Kilka dziewczyn Simona mówiło, że „nie zachowywał się wobec nich jak dżentelmen”.
4	Simon to dobry chłopak: na pewno to one go sprowokowały.
5+	Simon kiedyś wyznał, że czuje presję, żeby sprostać oczekiwaniom i że mógł być „trochę szorstki dla dziewczyn, bo one to lubią i tego oczekiwali jego kumple”. Kiedy jego rodzice się o tym dowiedzieli, zmusili go, żeby przeprosił wszystkie swoje byłe dziewczyny.

Rodzina Carla Thrusha jest mniej rozmowna i nie chce mieć nic do czynienia z koterią, nawet jeśli podaje się ona za policję. Można ją zmusić do rozmowy za pomocą Charyzmy + Zastraszania, jeśli gracze nie mają nic przeciwko gnębieniu rodziny ofiary w celu wyciągnięcia od niej informacji.

SUKCESY	INFORMACJE (OTRZYMUJESZ INFORMACJE Z DANEGO POZIOMU LICZBY SUKCESÓW I WSZYSTKICH POPRZEDNICH)
0	„Spierdalajcie, nieważne kim jesteście!”
1	Carl mówił, że miał wielu wrogów, ludzi, którzy źle mu życzyli i go atakowali. Rodzice nigdy ich jednak nie spotkali.
2	Carl był dobrym biznesmenem, płacił swoim rodzicom za pokój i wyżywienie.
3	Carl powiedział swoim rodzicom, żeby pozbyli się wszystkich jego rzeczy, jeśli coś mu się stanie, więc rodzice spalili wszystko. Miał dużo wyposażenia laboratoryjnego, komputer i dużo niewysłanych paczek.
4	Biznes Carla wiązał się z chemią. Z piwnicy dochodziły jakieś dziwne zapachy, wysyłał też wiele paczek. Miał wszystkie swoje kontakty zapisane w komputerze.
5+	Carl zachowywał się paranoicznie i ostatnio narzekał, że ktoś go śledzi.

Zbieranie informacji w okolicy

Zbieranie informacji w okolicy wykonuje się za pomocą testu Determinacji + Śledztwa lub Cwaniactwa, a wynik działania jest zależny od tego, o co rozpytywały się postacie. Pozwól wszystkim, którzy spędzają więcej czasu na zbieraniu informacji na wykonanie rzutu i uzyskanie odpowiednich odpowiedzi dla graczy (nie dostają oni automatycznie informacji pochodzących z niższych poziomów).

SUKCESY	POGŁOSKI
0	Kateria nie dowiaduje się właściwie niczego.
1	• Podejrzani ludzie kręcili się ostatnio po okolicy (wątpliwe). • Miejskowa policja jest skorumpowana (prawda, postacie już powinny to wiedzieć). • Dziewczyny Simona lubiły ostrą zabawę, każdy o tym wie (nieprawda). • Carl to mieszkający w piwnicy dziwoląg, który zasłużył na to, co go spotkało (nieprawda).

2	• Miejscowi ludzie są porządni i uczciwi (wątpliwe). • Wielu miejscowych jest podejrzliwych wobec władz i woli brać sprawy w swoje ręce (prawda). • Carl wysyła i odbiera wiele paczek. Duże paczki przychodzą, małe są wysyłane (prawda).
3	• Harry Lloyd to znany stalker i morderca po wyroku. Mieszka w okolicy i ludzie wiele razy wymierzali mu sprawiedliwość, ale policja go chroni (prawda). • Miejscowi są podejrzliwi i przesądni, plotkują oraz kierują się mentalnością tłumu (prawda). • „Tam są potwory, trzeba je ścigać bez litości” (prawda, ale nie w tym sensie, w jakim wydaje się ludziom).
4	• Jakiś biznesmen i jego ludzie ostatnio się tu kręcą. Jeżdżą dwoma drogami autami i wyglądają na niebezpiecznych (prawda, chodzi o Marcusa Lectora). • Zasadniczo nie ma w okolicy bezdomnych (nieprawda), ale ludzie twierdzą, że widzieli w nocy kilka razy włóczęgę (prawda, to ofiara ze sceny trzeciej). • Miejscowi podejmują działania, jeśli chodzi o ochronę mieszkańców przed potworami, a władze nic nie robią, o ile cokolwiek wiedzą (prawda).
5+	• Simon w ciągu paru lat wielokrotnie poważnie pobił kilka dziewczyn ze szkoły (prawda). • Carl był „królem kokainy” i sprzedawał ją wszystkim, także nieletnim (prawda). • Biznesmen zatrzymuje się w motelu przy międzystanowej 56 (prawda, tam właśnie Marcus Lector śpi w dzień).

Wertowanie dokumentów

- Przeszukiwanie archiwów w poszukiwaniu podobnych przestępstw popełnionych w okolicy nie daje żadnych rezultatów, chyba że wypadną

co najmniej 4 sukcesy w teście Determinacji + Śledztwa. W takim przypadku postać odkrywa, że trzydzieści lat temu coś się w okolicy wydarzyło, ale wszystkie ślady po tym zdarzeniu zostały usunięte z archiwów (zob. Rozdział 3 – postacie gonią tutaj w piątkę).

- Przy poszukiwaniu potencjalnych podejrzanych również używa się testów Determinacji + Śledztwa i dzięki 3 sukcesom można dowiedzieć się więcej o Harrym Lloydzie i o tym, gdzie mieszka.
- Historia okolicy nie dostarcza żadnych istotniejszych wskazówek.

Spotkanie z Harrym Lloydem

Jeśli gracze dowiedzieli się o Harrym Lloydzie, mogą zdecydować się, żeby złożyć mu wizytę (w innym przypadku pojawi się on w następnym rozdziale). Jeśli zapytają się o niego Webbera, odpowie on, że nie śledzi „ruchów każdego byłego skazańca, który popełnił przestępstwo za Reagana”.

Harry nie ma nic do powiedzenia poza tym, że jest niewinny, a po udanym teście Sprytu + Intuicji (ST 3) można odnieść wrażenie, że mówi prawdę. Zastraszanie nie odnosi skutku i powoduje tylko to, że szlochający wrak człowieka zaczyna błagać o litość.

Spotkanie z Marcusem Lectorem

W którymś momencie z postaciami powinien skontaktować się jeden ze zbirów Marcusa. Twierdzi on, że szef chce się z nimi spotkać. Możliwe jest również to, że koteria sama zacznie szukać Marcusa po tym, jak o nim usłyszy. W obu przypadkach rezultat będzie ten sam. Zbir ujawnia tylko tyle, że Marcus jest „z Krwi” i jest „zainteresowany”, nic więcej. Jeśli koteria odmówi, Marcus będzie jej szukał i stanie się o wiele mniej uprzejmy. Jeśli trzeba, może również skontaktować się z koterią za pośrednictwem Sam. Ta, zapytana o Marcusa, zachowuje ostrożność i nie daje żadnych wskazówek.

Marcus słyszał pogłoski o misji koterii i ma dla niej propozycję, którą przedstawia po krótkiej rozmowie w motelu. Rzut na Spryt + Spostrzegawczość (ST 4) pozwoli stwierdzić, że ludzie Marcusa są dobrze uzbrojeni i mają ze sobą tasery. Dysponują też ukrytym ambulansem i kaftanami bezpieczeństwa. Marcus zbiera Dyskrazje czy też „Skrzepy” – rzadkie



rodzaje ludzkiej krwi, które posiadają mistyczne właściwości. Twierdzi, że Skrzepy seryjnych morderców są najlepsze, ponieważ „zabierają całą winę, całe cierpienie z tej najprzyjemniejszej z działalności”. Jeśli koteria znajdzie mordercę, Marcus chce go żywego, a w zamian za to, jako zapłatę, oferuje poważną Przysługę⁴. Jeśli koteria znajdzie mordercę, ale Marcus go nie dostanie w swoje ręce, będzie „bardzo niezadowolony”. Nie rozwija jednak tego tematu.

Scena trzecia: Trzecia ofiara

Scena trzecia rozpoczyna się w momencie, w którym Webber dzwoni do koterii z informacją, że miało miejsce trzecie morderstwo i tym razem postacie mogą być pierwsze na miejscu zbrodni. Prawdopodobnie dzieje się to na początku drugiej lub trzeciej nocy, w zależności od tego, ile czasu zajmie graczom

⁴ Poważna Przysługa od kogoś takiego jak Marcus to duża korzyść dla koterii, która w innym przypadku jedyne co otrzyma, to brak niezadowolenia ze strony szefowej.

śledztwo. Mordestwo może zdarzyć się również pod koniec nocy, co sprawi że na początku następnego rozdziału będziecie ścigać się z czasem.

Webber kieruje koterię do opuszczonego budynku, położonego daleko od centrum miasta i prosi, żeby postacie skontaktowały się z nim oraz przekazały mu instrukcje, kiedy obejrzą już miejsce zbrodni (oczekuje, że albo będzie musiał je wyczyścić, albo nie będzie musiał robić). Nie dołączy też do postaci.

Wygląda na to, że na trzecim piętrze budynku od jakiegoś czasu ktoś mieszkał. Przyniesiono tu meble, łóżko i sprzęt do ćpania. W jednym z pomieszczeń leży ciało, okaleczone podobnie jak poprzednie, ale w nieco mniejszym stopniu. Jak zwykle, zapytaj po kolei wszystkich graczy, co chcą zrobić.

Oględziny ciała

Ofiara nie została pozbawiona krwi, co widać, ponieważ leży w jej kałuży. Dość młoda twarz kobiety jest nietknięta, a test Opanowania + Śledztwa (ST 2) ujawni, że obrażeń jest znacznie mniej, niż w przypadku poprzednich ofiar, tak jakby morderca nagle przerwał swoje dzieło. Trzy sukcesy ujawnią, że cięcia wydają się zadane bardziej metodycznie.

Oględziny miejsca zbrodni

Przejrzenie skromnych rzeczy ofiary nie ujawni niczego więcej poza tym, że ćpała i była biedna. Dzięki trzem sukcesom w rzucie na Opanowanie + Śledztwo koteria odkryje niewysłane listy, których autorka błaga, żeby jej rodzina przyjęła ją z powrotem.

Oględziny budynku

Budynek jest w większości pusty, ale udany rzut na Spryt + Spostrzegawczość (ST 3) pozwala odkryć drugie zamieszkane pomieszczenie, które jest ukryte za jakimiś deskami. Jest ono raczej tymczasowe, z porządnym śpiworem, kuchenką i wojskowymi racjami. Jest tam również pudełko z puklami włosów (pochodzącymi od Simona i Carla, ale nie sposób się tego od razu domyślić). Pomieszczenie nie jest zabezpieczone przed światłem słonecznym, a taśma i klej na ścianach sugerują, że coś zostało z nich zdarte w pośpiechu.

Morderca był tutaj przez jakiś czas i jeśli koteria to zrozumie, zgromadzone dowody powinny przekonać ich, że nie jest wampirem.

Tropienie mordercy

Przywołanie Dyscypliną do pomocy na przykład psa i ruszenie tropem mordercy to świetny pomysł, który doprowadzi koterię do pomieszczenia opisanego powyżej. Postać powinna testować samą Dyscyplinę, bez osobnego rzutu na tropienie. Zanim koteria zacznie tropić mordercę po śladach, pies zaczyna ujadać i rozpoczyna się Rozdział 2.

Stanie na czatach

Nawet jeśli żadna z postaci nie stoi na czatach (bo niby po co), pozwól komuś, kto nic nie robi lub asystuje innej postaci, wykonać test Sprytu + Spostrzegawczości (ST 3). Jeśli się on powiedzie, postać zauważy kilka kształtów poruszających się w ciemności panującej na zewnątrz. Przejdź do Rozdziału 2.

UWAGA: Rzut dla stojących na czatach/nic nie robiących postaci powinien mieć miejsce pod koniec sceny, ponieważ po jego wykonaniu akcja przenosi się do następnego rozdziału.

Kiedy wszystkie postacie miały już okazję coś zrobić, przejdź do Rozdziału 2.



Rozdział 2 – Rozbieżności

*Oko za oko, ząb za ząb,
poparzenie za poparzenie, życie
za życie.*

*Tak to się zaczęło.
i tak się skończy.*

– Jenny Han, *Ogień za ogień*

W tym rozdziale emocje rosną, a zamiast powolnego śledztwa, panuje szybka akcja. Po przygotowaniach z Rozdziału 1 główny wątek scenariusza powinien wysunąć się na pierwszy plan.

Zasady

Zasady używane w tym rozdziale dotyczą podstawowego (fizycznego) konfliktu i związanych z nim obrażeń.

Podstawowe konflikty

Konflikty to seria wymierzanych sobie wzajemnie ciosów: werbalnych lub fizycznych. Tura

to jednostka czasu, podczas której każdy uczestnik konfliktu wykonał jakieś działanie lub postanowił się od niego powstrzymać. Zabiera ona tyle czasu, ile wynika z fabuły. Jeden rzut niekoniecznie oznacza jeden cios kijem bejsbolowym, chyba że tak zdecyduje Narrator.

Na początku każdej tury konfliktu wszyscy gracze deklarują swoje zamiary. W przypadku konfliktu fizycznego może to oznaczać cokolwiek, poczynając od zatrzymania uciekającego motocyklisty, aż po skrycie się w cieniu.

Przykład: Przechodząc od lewej do prawej strony stołu, Narrator prosi graczy, aby opisali to, co ich postacie zamierzają zrobić. Paul chce się ukryć, Aileen strzela, a Charles desperacko próbuje powstrzymać napastnika i go przy tym nie zabić.

Kiedy gracze ustalą już plan działania, Narrator robi to samo dla wszystkich bohaterów niezależnych (BN) i mówi grupie, z jakich puli kości należy skorzystać. Gracze rzucają kośćmi i starają się wykonać zaplanowane działania.

Przykład: Nikt nie atakuje Paula, przeciwnik Aileen kontratakuje, przeciwnik Charlesa go atakuje.

Pule konfliktu

Pule kości poszczególnych uczestników konfliktu nazywają się pulami konfliktu. Taką pulą

może być Siła + Walka Wręcz lub Opanowanie + Strzelanie. Postacie mogą zmieniać swoje pule podczas konfliktu, jeśli na przykład zmieniają broń.

Przykład: Aileen rzuca na Opanowanie + Strzelanie przeciwko puli Zręczności + Wysportowania przeciwnika, ale od jego puli zostają odjęte z kości, ponieważ wybiega on z ukrycia, aby móc w ogóle zaatakować. Tymczasem Charles wdaje się w starcie na Siłę + Walkę Wręcz przeciwko Zręczności + Broń Biała przeciwnika. Osoba atakująca Aileen, jeśli przeżyje, rzuci na Siłę + Walkę Wręcz przeciwko jej Zręczności + Wysportowaniu. Narrator mówi Paulowi, że udaje mu się ukryć bez rzutu kośćmi, ponieważ w tej turze nie był przez nikogo atakowany.

Podczas prostego konfliktu atakujący i broniący się rzucają kośćmi jednocześnie. Podobnie jak w przypadku innych prostych starć, daną turę konfliktu wygrywa strona, która osiągnęła więcej sukcesów. Zwycięzca odejmuje sukcesy przegranego od swojego wyniku i to, co zostało, zadaje mu jako obrażenia.

Jeśli konflikt jest jednostronny, np. strona broniąca się próbuje uniknąć trafienia, tylko atakujący może zadać obrażenia. Jeśli obie strony są w stanie wyrządzić przeciwnikowi krzywdę, konflikt jest dwustronny i obydwie strony traktowane są jako napastnicy. W takim przypadku każda ze



stron wykonuje jednocześnie swój rzut. Remis w tym teście przeciwnym oznacza, że obie strony zadają obrażenia przeciwnikowi z nadwyżką wygranej równą 1 (pamiętaj o dodaniu obrażeń od broni, jeśli takowe są).

Strzelanie

Walka dystansowa jest rozstrzygana tak samo, jak w zwarcu, zwykle przeciwko Zręczności + Wysportowaniu obrońcy. W przypadku, gdy obie strony strzelają do siebie, można taki konflikt rozstrzygnąć za pomocą Strzelania i zgodnie z powyższymi zasadami – przy założeniu jednak, że ktoś dysponuje choć minimalną osłoną przed ostrzałem, np. samochodem lub rogiem budynku. Postać, która nie ma żadnej osłony, odejmuje 2 kości ze swojej puli konfliktu.

Uniki

Wdając się w Walkę Wręcz lub z wykorzystaniem Broni Białej, broniący się może zawsze użyć Zręczności + Wysportowania zamiast którejś z bojowych umiejętności. Jeśli tak postąpi, w razie wygranej nie zadaje przeciwnikowi żadnych obrażeń, bez względu na uzyskaną nadwyżkę sukcesów.

Wielu przeciwników

W przypadku konfliktu, w którym połączenie sił jest uzasadnione, postać stawiająca czoła wielu przeciwnikom traci 1 kość z puli konfliktu za każdego atakującego ją wroga. Żeby zaatakować wielu

przeciwników, musi podzielić swoją pulę kości.

Obrażenia

W konflikcie fizycznym obrażenia dotyczą zdrowia. Zwycięzca każdego starcia liczy swoją nadwyżkę sukcesów jako obrażenia przydzielane do odpowiedniego współczynnika przegranego. Czasami okoliczności uzasadniają otrzymanie po starciu dodatkowych obrażeń:

- Jeśli zwycięzca użył broni, dodaje jej poziom obrażeń do pozostałych (w tym wprowadzeniu to Narrator ustala obrażenia broni – od noża może to być +1, od karabinu zaś +3).

Przykład: Aileen strzela z pistoletu i ma 2 sukcesy więcej, niż jej przeciwnik. Po dodaniu obrażeń od pistoletu (+2), wróg otrzymuje 4 punkty obrażeń.

Rodzaje obrażeń

W systemie narracyjnym występują dwa rodzaje obrażeń:

- Obrażenia powierzchowne to siniaki, zwichnięcia i inne, które nie zagrażają bezpośrednio życiu. Ciosy pięścią, kopniaki i broń nieśmiertelności, taka jak tasery, zadaje ludziom powierzchowne obrażenia. Broń tnąca, kłująca i miotająca zadaje powierzchowne obrażenia wampirów.

- Obrażenia poważne to złamania, rany i urazy zagrażające życiu. Broń tnąca, kłująca i miotająca zadaje poważne obrażenia ludziom. W przypadku wampirów poważne obrażenia zadaje światło słoneczne, ogień oraz kły i pazury wampirów oraz innych istot.

Współczynniki i przydzielanie obrażeń

Obrażenia są przydzielane do odpowiadającego im współczynnika: zdrowia lub siły woli. **Obrażenia powierzchowne, zanim się je przydzieli, powinny zostać podzielone na pół (zaokrąglając w dół), chyba że zasady twierdzą inaczej.**

Zaznaczaj na karcie postaci każdy poziom obrażeń powierzchownych poprzez zapisanie „/” w kolejnych kratkach odpowiedniego współczynnika.

Oslabienie

Jeśli postać odniesie tyle obrażeń (jednego lub dwóch rodzajów), że zostaną zakreślone wszystkie kratki danego współczynnika, staje się ona osłabiona. Traci wówczas 2 kości ze wszystkich odpowiednich pul: fizycznej w przypadku osłabienia zdrowia oraz z innych, które Narrator uzna za stosowne. Na tym etapie śmiertelnicy mogą zostać unieszkodliwieni, jeśli Narrator tak postanowi.

Za każdy poziom obrażeń powierzchownych lub poważnych, które postać odniesie, gdy

jest osłabiona, zamień jedno odniesione przez nią wcześniej powierzchowne obrażenie na poważne, zmieniając w kratce współczynnika „/” na „X”.

Przed dokonaniem w kratkach współczynnika stosownych zmian pamiętaj o podzieleniu na pół powierzchownych obrażeń, tak jak zwykle.

Wyczerpanie współczynnika

Postać, której wszystkie kratki jednego ze współczynników zostały zakresłone poważnymi obrażeniami kończy swój udział w konflikcie, być może na stałe.

W przypadku walki fizycznej śmiertelnik zapada w śpiączkę lub jest martwy, natomiast wampir zapada w letarg (w tym wprowadzeniu kończy to jego dalszy udział w scenariuszu).

Leczenie obrażeń

Wampiry mogą wyleczyć jeden poziom obrażeń powierzchownych na turę, jeśli poddadzą się próbie Głodu.

Scena pierwsza: Pośród nas

Jest to typowa scena akcji, w trakcie której gracze starają się uciec przed grupą samozwańczych „łowców potworów”, którzy sądzą, że ścigają seryjnego mordercę i wierzą, iż jego zło ma nadprzyrodzony charakter. Sprawy komplikuje fakt, że zabicie łowców zwracałoby uwagę i zagrażało utrzymaniu Maskarady. Możliwe, że scena szybko się zakończy, jeśli postacie przyspieszą akcję, zwłaszcza gdy zauważą nadchodzących łowców.

Koteria nie zdawała sobie dotychczas sprawy z tego, że inna grupa również pragnęła odnaleźć zabójcę. Tej nocy zauważono mordercę i grupa samozwańczych łowców ruszyła do akcji. Niestety, nie grzeszy ona szybkością i koteria uprzedziła ją w dotarciu na miejsce zbrodni.

Jeśli koteria zauważyła łowców pod koniec poprzedniego rozdziału, daj jej minutę lub dwie, zanim łowcy do niej dotrą. Jeśli ich zaś nie zauważyła, łowcy atakują ją z zaskoczenia.

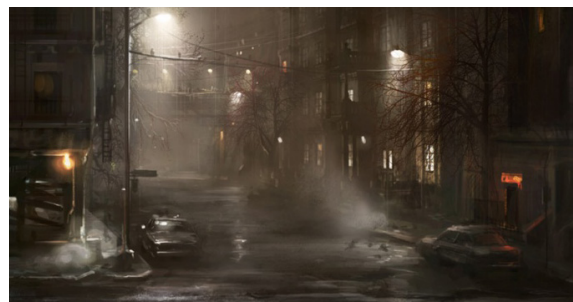
Tak, jak poprzednio i tak, jak opisano to w zasadach, zapytaj po kolei wszystkich graczy, co będą robić ich postacie, a potem przeprowadź dwie lub trzy tury walki, podczas których rozsądniejsze wampiry będą próbowały się wycofać. Jeśli rozstrzygnięcia dalej nie będzie, dodaj jeszcze jedną lub dwie tury, o ile akcja nie jest nudna. Potem, jeśli koteria dalej próbuje uciec, pozwól jej na to. Grupa łowców również wycofa się z miejsca zbrodni.

Grupa łowców

Jako Narrator musisz określić liczebność grupy łowców, w zależności od tego, jak trudna ma być scena. Zazwyczaj najlepiej sprawdza się grupa złożona z sześciu osób. Indywidualne statystyki jej członków można pominąć i zamiast tego używać stałej liczby kości dla wszystkich przeprowadzanych rzutów. Jeśli chcesz ograniczyć liczbę rzutów kośćmi, możesz przypisać BN połowę ich puli konfliktu jako sukcesy (zaokrąglając w górę) i wtedy tylko gracze będą wykonywali testy.

Mniej więcej połowa łowców to weterani wojenni. Mają oni 6 kości w pulach konfliktu i są uzbrojeni w karabiny AR-15 (+1 kość w puli ataku, obrażenia +3) lub strzelby (obrażenia +4). Mają też po 6 kratek zdrowia. Reszta łowców dysponuje 4 kośćmi i jest uzbrojona w kije bejsbolowe lub golfowe oraz podobnego rodzaju broń (obrażenia +2). Mają po 5 kratek zdrowia. Jeśli chcesz dolać nieco oliwy do ognia, jeden lub dwóch łowców może mieć ze sobą koktajle Mołotowa⁵ (obrażenia +0, ale w przypadku wampirów są to obrażenia poważne).

⁵ Nie wiedzą, że walczą z wampirami, ale koktajl Mołotowa to taki miejski klasyk.



Co się stanie, gdy koteria zmasakruje łowców? Jeśli ukryje później ich zwłoki i nie zostanie przy życiu żaden świadek, nic się nie stanie aż do końca scenariusza. Taka liczba zaginionych osób, wywoła jednak prędzej czy później zamieszanie i koteria ma przechłapanie, jeśli dotrze to do uszu Sam. Jeśli zginie tylko część łowców, a reszta ucieknie i opowie o wszystkim, co ich spotkało, szybko rozpocznie się polowanie na koterię. Sam nie będzie miała wyboru, jak tylko wycofać ją z akcji.

Narrator powinien bezlitośnie wprowadzać konsekwencje, które pojawiają się w wyniku rozwiązywania problemów za pomocą brutalnej przemocy lub zabijania.

Jeśli scena ma miejsce na początku nocy, zacznij następną, kiedy tylko gracze nieco odetchną. Jeśli ma ona zaś miejsce pod koniec nocy, następna scena zaczyna się od razu, kiedy postacie obudzą się następnego wieczora.

Scena druga: Kozioł ofiarny

W zależności od tempa akcji, ta scena może rozegrać się na początku lub pod koniec nocy. Jest otwarta i wymaga od graczy podjęcia trudnych decyzji. Zaczyna się, kiedy Webber dzwoni z informacją o nadarzącej się okazji. Trzecia ofiara skłoniła mieszkańców do działania i wytypowali oni swojego potwora: Harry'ego Lloyda. Teraz zaś ruszyli wymierzyć mu „sprawiedliwość”. Webber sądzi, że jest to świetna okazja i proponuje, żeby zrzucić winę za morderstwa na Harry'ego. Koteria musi się tylko upewnić, że nie przetrwa on swojego spotkania z tłumem. Martwi głosu nie mają i nie przedstawiają alibi, a Webber łatwo sobie poradzi z dopięciem wszystkiego na ostatni guzik.

Daj koterii chwilę czasu na przedyskutowanie tego pomysłu i zastanowienie się, co dalej robić. Najlepiej, żeby gracze pomyśleli również nad moralnym aspektem całej sytuacji. Jeśli postanowią niczego nie robić, Sam do nich zadzwoni i powie, co myśli – tym razem nie ma innego wyboru. Jeśli gracze dalej



nic nie zrobią, Harry po starciu z tłumem zapadnie w śpiączkę i koteria będzie miała problemy z Sam. Nieposłuszeństwo u Spokrewnionych niesie ze sobą często najwyższą cenę. Przejdź do sceny trzeciej.

Jeśli koteria postanowi działać i albo wrobi Harry'ego, albo go uratuje (w końcu znajdowała się w tej samej sytuacji nie tak dawno temu), akcja będzie toczyła się w domu Harry'ego, który jest oblężony przez kilkadziesiąt osób próbujących wdrzeć się do środka.

Dalszy przebieg wydarzeń zależy od działań koterii. Oto kilka możliwości:

- Jeśli koteria zachowuje się biernie, tłum w końcu wdzierze się do budynku i lincuje Harry'ego, ten zaś zapada w śpiączkę. W tym momencie koteria, w panującym dookoła zamieszaniu, może przedrzeć się do wnętrza domu i zakończyć sprawę za pomocą rzutu na Manipulację + Krycie się (ST 3).
- Jeśli gracze podburzają tłum, żeby zabił Harry'ego, robią to przy pomocy Charyzmy + Występów Publicznych (ST 3) lub Manipulacji + Występów Publicznych (ST 4), w zależności od tego czy postacie zwracają się bezpośrednio do tłumy, czy próbują się w niego wmieszać. Przynajmniej dwóm postaciom musi udać się podburzenie tłumy do tego stopnia, żeby zabił Harry'ego. Wiele osób będzie później miało wyrzuty sumienia, ponieważ „to nie tak miało się skończyć”.
- Jeśli koteria chce namówić ludzi do rozejścia się, pule będą takie same, ale ST wyższy o 1, ponieważ tłum jest wzburzony.
- Wślizgnięcie się do budynku i wyciągnięcie Harry'ego wymaga odwrócenia uwagi tłumy, który otacza dom, prawdopodobnie za pomocą



Sprytu + Przebiegłości (ST 2 – tłumem łatwo manipulować), a następnie Opanowania + Kradzieży (ST 3), żeby wejść do środka. Harry'ego nie trzeba przekonywać do ucieczki, jeśli tylko postacie obiecują mu pomóc.

- Wywabienie Harry'ego na zewnątrz (np. krzycząc „Uwaga!”) i po prostu strzelenie do niego. Będzie to test Determinacji + Przebiegłości (ST 3), a następnie Opanowania + Strzelania (ST 2). Webber zajmie się resztą.

Kreatywne koterie mogą oczywiście wymyślić jeszcze coś innego.

Co jeśli koteria będzie walczyć z tłumem?

Jest to wyjątkowo głupie. Wampiry albo przegrają, albo zabiją wystarczająco wiele osób, żeby reszta uciekła. Wtedy zaś staną się najbardziej poszukiwanymi przestępcami w USA, ściganymi zarówno przez ludzi, jak i Spokrewnionych. Zrobienie zamieszania, żeby odwrócić uwagę tłumu to znacznie lepszy pomysł.

Niezależnie od wyniku tej sceny, następuje chwila spokoju, zanim akcja przyspieszy na nowo. Rozpocznie się wtedy trzecia scena (ale dopiero następnej nocy).

Scena trzecia: Czwarta ofiara

Scena trzecia również zaczyna się telefonem od Webbera. Znaleziono czwartą ofiarę i tym razem nie da się zachować tajemnicy. Kiedy wampiry spały, pewien dozorca natknął się w pobliskim hotelu na ciało Mike'a Clarka, modela i męskiej prostytutki. Tym razem koteria dowiaduje się, że zbrodnia została

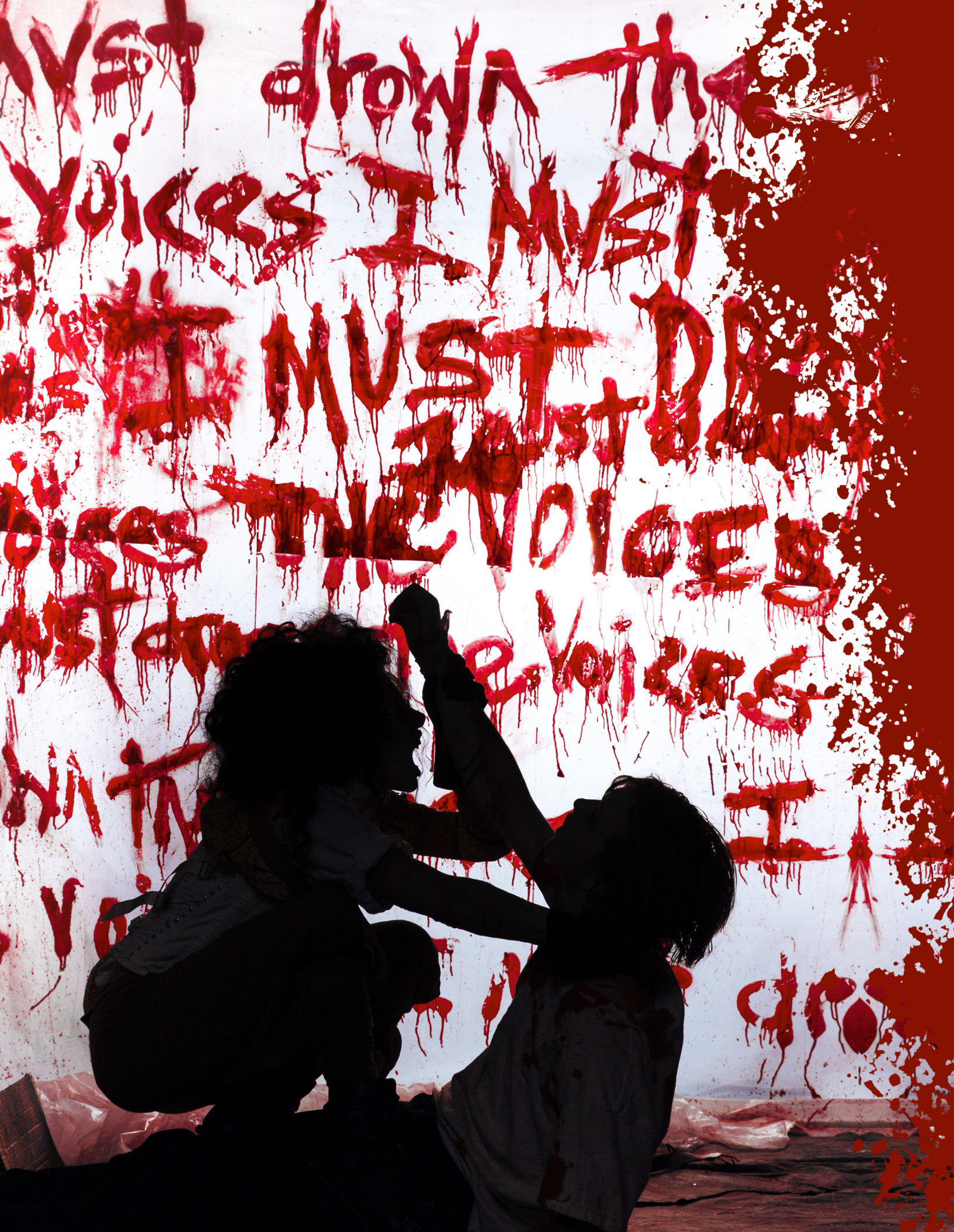
dokładniej zaaranżowana i na miejscu zbrodni jest pełno policji, a Webber nie ma niestety do niego dostępu.

Punktem kulminacyjnym tej sceny jest główne odkrycie całego scenariusza, które prowadzi do retrospekcji z Rozdziału 3. Podstawowym problemem będzie tu przedostanie się na miejsce zbrodni, które jest szczelnie otoczone przez policję.

Dostępne opcje to m.in.:

- Wślizgnięcie się tam późno w nocy. Policja nie lubi pracować do późna i być może przed apartamentem zostanie kilku mundurowych, żeby nikt nie pałętał się po miejscu zbrodni. Podszypywanie się pod policjantów jest trudne, ale da się to zrobić przy pomocy testu Charyzmy + Przebiegłości (ST 5). Możliwe jest również obezwładnienie policjantów, ale później będzie stanowiło to problem. Można również odwrócić uwagę funkcjonariuszy, np. za pomocą alarmu przeciwpożarowego.
- Wejście do apartamentu przez okno. Jest to trudne, ponieważ trzeba to zrobić po cichu (Zręczność + to, co jest niższe z Wysportowania lub Kradzieży, ST 5). Oględziny miejsca zbrodni również muszą być zrobione po cichu.
- Najprościej jest zadzwonić do Sam i poprosić ją o pomoc. Niecałą godzinę później koteria dostanie pozwolenie na oględziny miejsca zbrodni.

Kiedy tylko postacie dostaną się do środka, zdadzą sobie sprawę, że czwarta zbrodnia rzeczywiście została o wiele bardziej zaaranżowana, co natychmiast przychodzi im na myśl jakiegoś wspomnienia. Ciało zostało ułożone w określonej pozycji i ktoś je mocno okaleczył. Zrobił to jednak po to, żeby odegrać coś, co pochodzi z przeszłości koterii. Na ścianie zapisano wiadomość, nad którą głowi się policja, ale koteria doskonale ją rozumie: „Cztery za cztery”. Rozdział 2 kończy się natychmiast po zbliżeniu kamery na ów napis i koteria przenosi się myślami w przeszłość.



Rozdział 3 – Potworami jesteśmy

*“The monsters were never
under my bed.
Because the monsters
were inside my head.*

*I fear no monsters,
for no monsters I see.
Because all this time
the monster has been me.”*
– Nikita Gill

Ten rozdział jest retrospekcją i prawdopodobnie będzie znacznie krótszy niż obydwa poprzednie. Koteria dowiaduje się w nim, kto jest prawdziwym potworem. Narracja retrospekcyjna może być trudna, jeśli gracze nie będą ze sobą współpracować. Jeśli tak się stanie, nie bój się zrobić przerwy, żeby wytłumaczyć im, czego oczekujesz od takiej sceny. Tego rodzaju sceny powinny być szybkie i rzeczowe, kończąc się wraz z ich głównym przekazem.

Nie muszą być one ułożone w sposób chronologiczny, ponieważ wspomnienia takie nie są. Dlatego trzeba uważać, aby dokładnie rozplanować wszystkie sceny.

Zacznij od rozdania graczom materiałów z dodatku i daj im chwilę na przeczytanie opisu oraz wskazówek do pierwszej sceny. Nic się nie stanie, jeśli zerkną też do kolejnych scen. Gdy rozpoczynasz sceny drugą i trzecią, analogicznie daj graczom chwilę na przeczytanie do nich wskazówek.

Zasady

Ten rozdział najlepiej rozegrać bez rzutów kośćmi. Jeśli postacie chcą używać Dyscyplin, przypomnij im, że akcja toczy się trzydzieści lat wcześniej, tuż po tym jak zostały wampirami i miały dostęp tylko do jednej mocy – pierwszej z ich Dyscypliny, która ma dwie kropki.

Scena pierwsza: Utracona niewinność

*„Och, skąd, to kosztuje znacznie więcej niż życie.
Mordowanie niewinnych ludzi? Żeby to robić, trzeba
poświęcić wszystko, czym się jest.”*
– Suzanne Collins, „Kosogłos”

W tej scenie przyszła koteria musi sobie poradzić z faktem, że właśnie brutalnie zabiła człowieka.

Scena toczy się po północy w wielopokojowym apartamencie hotelowym, gdy postacie wychodzą z Szalu⁶ i widzą, że stoją nad zakrwawionym ciałem jakiejś osoby. Zapytaj graczy, co z tym zamierzają zrobić.

Pozwól graczom przez chwilę na odgrywanie ról, ale kiedy tylko przystąpią do rozwiązywania problemu, dolej oliwy do ognia – młody imprezowicz wpada do pokoju z okrzykiem: „Dostawa koki!!!!”. Nagle dociera do niego, co widzi i zaczyna krzyczeć – i oto wampiry mają na koncie tej piątkowej nocy już drugą ofiarę.

Pozwól graczom przez chwilę pograć, zanim po raz trzeci zwiększysz napięcie, gdy kolejny imprezowicz, być może futbolista, wejdzie do sąsiedniego pokoju i zapyta: „Co to za hałasy?”. Tym razem koteria ma trochę więcej swobody, jeśli chodzi o to, co robić, ale nie ułatwiał im niczego.

Kiedy tylko akcja zajdzie wystarczająco daleko i postacie będą w coraz gorszym położeniu (np. do drzwi zaczynają dobijać się kolejni ludzie, pytając, co się dzieje, pojawiają się kolejne problemy itp.), przejdź do następnej sceny, której akcja toczy się jakąś godzinę wcześniej.

⁶ Szal to stan, podczas którego ujawnia się prawdziwa natura wampira, czasami nazywana też Bestią, która sprawia, że poddaje się on swoim najniższym instynktom.



Scena druga: Głodni

“Pełne brzuchy rodzą dobre obyczaje. Uklucie Głodu rodzi potwory.”

— Hilary Mantel, *Bring Up the Bodies*

W tej scenie koteria dowiaduje się, w jaki sposób doszło do wydarzeń ze sceny pierwszej i jak straszna jest cena odmawiania Bestii. Scena powinna mieć wiele opisów i zawierać mało dialogów. Nie przejmuj się, jeśli robi się ona nierówna i surrealistyczna – wspomnienia postaci z tego okresu są w najlepszym razie niewyraźne.

Scena ta ma miejsce w holu i restauracji dużego hotelu, przez który przewijają się wiele osób. Jest imprezowa część dużej konferencji i panuje ożywienie. Nikt nie odmawia sobie darmowego alkoholu, gra głośna muzyka. Postacie jak dotąd nie chciały zerować na ludziach i są coraz bardziej wycieńczone z powodu Głodu. Mają się spotkać w hotelu z inną Spokrewnioną (Sam), która chce nauczyć je tajników wampirzej egzystencji.

Spytaj graczy, co w takim otoczeniu robią ich postacie i podkreślaj mroczne popędy, którymi są dręczone, tym bardziej, że dookoła jest tylu ludzi. Po chwili przejdź do apartamentu hotelowego – postacie desperacko próbują wyrwać się z towarzystwa innych osób, obawiając się tego, co mogą im zrobić.

W apartamencie daj graczom chwilę na odegranie sceny strachu i odrazy wobec własnej, obcej i potwornej natury. Ludzie szybko znikają z apartamentu, ale zostaje co najmniej jedna dziewczyna (podstawiona przez Sam, ale tego postacie nie wiedzą), która nagle pojawia się przed postaciami i mówi: „Jestem tutaj dla was”. Postaciom robi się czerwono przed oczami i akcja przeskakuje do sceny trzeciej.

Scena trzecia: Stworzenie więzi

“Morderstwo jest jak chipsy, nie możesz poprzestać na jednym.”

— Stephen King, *Pod kopułą*

Scena trzecia jest powolna i wykalkulowana. Ma miejsce krótko po scenie drugiej i to właśnie w jej trakcie kawałki układanki zaczynają wskakiwać w końcu na swoje miejsca, a ich związek z teraźniejszością staje się jasny. To scena czysto dialogowa.

Dzieje się ona w apartamencie, w czystym, innym pokoju niż ten, w którym rozegrały się krwawe wydarzenia. Z postaciami jest Sam, która w zamian za przyszłe przysługi zgodziła się im pomóc. Zwracaj się do graczy jako Sam i zapytaj ich, co chcą zrobić z tym całym bagnem. Sam odrzuca wszelkie sugestie, żeby wezwać czyścicieli. W końcu ktoś wychodzi z pomysłem, żeby upożorować zbrodnię dokonaną przez seryjnego mordercę i Sam zgadza się, że to dobry pomysł. W zależności od tego, ilu ludzi postacie dotychczas zabiły, Sam odpowie coś w rodzaju: „Może będziemy musieli później podbić trochę statystyki⁷, żeby wyglądało to wiarygodnie, ale chwilowo się tym nie zajmujmy”. Postacie powinny przedyskutować to podejście i tym razem pozwól rozwiązać im problem do samego końca. Zakończ scenę i cały rozdział, kiedy ktoś wspomni, że powinni zostawić wiadomość od mordercy, czyli: „Cztery za cztery”.

Jeśli gracze nie rozumieją, że to wszystko tworzy między nimi więź, która łączy ich w koterię, że to do tego są aluzje w opisach ich postaci i w taki sposób Sam zaczęła ich kontrolować, upewnij się, iż wszystkie elementy układanki wskoczą na swoje miejsce.

UWAGA: Upewnij się też, że po tym rozdziale z graczami jest wszystko w porządku i być może zrób krótką przerwę, jeśli gra była dla nich zbyt wyczerpująca emocjonalnie.

⁷ Tzn. zabić więcej ludzi.

Rozdział 4 – Co zrobić z potworami?

Nie od razu, ale... w końcu. To oczywista ulga. Bo widzisz, oni się bali, a teraz zobaczyli po raz pierwszy, jak łatwo jest po prostu... odpuścić. Zobaczyli, w tej ostatniej nanosekundzie, zobaczyli... kim byli. Ty, ten cały wielki dramat, to zawsze było tandetne oszustwo, złudzenia i głupota, i mogłeś sobie odpuścić. Zrozumieć, że nie trzeba się tak starać. Że całe twoje życie, miłość, nienawiść, wspomnienia, cały ból to było wszystko jedno i to samo. Ten sam sen, sen, że jesteś w zamkniętym pomieszczeniu, sen o byciu osobą. I tak jak w przypadku wielu snów, na końcu pojawia się potwór.

-Nathan Cole, Prawdziwy detektyw

To ostatni rozdział w scenariuszu; dochodzi w nim do konfrontacji koterii z „potworem”, a być może z samymi sobą. Przed wampirami stoją trudne decyzje.

Zasady

W tym rozdziale używa się zasad, które zostały przedstawione już wcześniej.

Scena pierwsza: O co w tym wszystkim chodzi?

Dzięki temu, że koteria wie już, iż zabójca ma jakiś związek z ich własnymi czynami z przeszłości, będzie mogła zidentyfikować i wytropić go bez trudu.

Miejsce akcji wybierają sami gracze, a scena toczy się jakiś czas po wydarzeniach z Rozdziału 2. Po sprawdzeniu tożsamości ofiar sprzed trzydziestu lat, szybko okazuje się, że jedna z nich ma żyjącą krewną, która mieszka godzinę drogi stąd i która od czasu tamtych wydarzeń prowadzi własne śledztwo.

Ta scena daje również koterii możliwość zakończenia wszystkich wątków scenariusza i może być okazją do ponownego spotkania się na przykład z Marcusem Lectorem.

Scena kończy się w momencie, w którym koteria staje twarzą w twarz z potworem.

Scena druga: Konfrontacja

W tej scenie koteria konfrontuje się w końcu z potworem, utwierdzając się w tym, co już wcześniej podejrzewała. Musi również podjąć decyzję, w jaki sposób chce to wszystko zakończyć.

Scena osadzona jest w jakimś gospodarstwie rolnym z jednym dużym domem. Jeśli koteria przyjdzie tam otwarcie, Martha zaprasza ich do środka. Jeśli się zakradnie, Martha czeka w salonie.

Odgrywanie tej sceny zależy trochę od tego, czego spodziewasz się po graczach i jak twoim zdaniem będą chcieli odegrać punkt kulminacyjny. Zasadniczo sprowadza się to do trzech opcji.

Konfrontacja

Jeśli gracze wolą patrzeć na scenariusz pod kątem problemów moralnych i nie przeszkadza im punkt kulminacyjny z niedużą ilością akcji, Martha nie stawia oporu. Zamiast tego stara się zrzucić z siebie brzemień winy na postacię oraz pozbyć się wyrzutów sumienia. Koteria będzie musiała zdecydować, co z nią zrobić – przekazać ją władzom, ryzykując ujawnienie wydarzeń sprzed trzydziestu lat? Puścić ją wolno, pomimo tego, co zrobiła i ryzyka, jakie stwarza? Zabić ją, chociaż jest ich odbiciem?

Walka

Jeśli gracze będą chcieli oddać Marthę Lectorowi lub ją zabić, ale nie chcą rezygnować z akcji, możesz

zaaranżować walkę z zdesperowaną i pełną nienawiści kobietą. Żeby walka pomiędzy starszą kobietą i wampirami w ogóle była interesująca, wprowadź czynnik wyrównujący szanse – ogień. Kiedy dochodzi do konfrontacji, Martha podpala dom, który szybko zmienia się w labirynt pełen dymu i ognia. Pulę konfliktu Marthy ustal na 6 kości, jej poziom zdrowia również na 6. Walczy ona tasakiem (obrażenia +2) i żeby ją zaatakować, postacie muszą najpierw wygrać test Determinacji + Spostrzegawczości (ST 4), żeby ją zlokalizować i pohamować wampirzy instynkt ucieczki przed ogniem. Koteria ma -2 kości przy obronie przed atakami Marthy, ponieważ jest to jej dom i zna go jak własną kieszeń, więc może atakować z zaskoczenia. Wszystkie postacie graczy otrzymują co turę 1 poważne obrażenie od ognia.

Koteria albo ucieka z płonącego budynku, przy czym los Marthy pozostaje wtedy nieznany⁸, przegrywa z Marthą i pożarem albo zabija Marthę. W przypadku wyjątkowo poetyckiego zakończenia, wszystkie potwory giną w płomieniach.

Kolekcjoner

Jeśli wydaje się, że postacie nie chcą oddać Marthy Lectorowi, ani zabić jej od razu, Marcus zjawia się po swój eksponat do kolekcji (nawet jeśli wcześniej postacie mu odmówiły). Najpierw chce, żeby postacie oddały mu ją dobrowolnie, później zaś atakuje.

Marcus ma 7 kości w puli konfliktu i poziom zdrowia równy 8. Obrażenia, których doznaje, są dzielone na pół z powodu jego wampirzej odporności. Walczy szablą (obrażenia +3). Jego ludzie mają 6 kości i poziom zdrowia równy 6, jak również kamizelki kuloodporne (zmień do czterech punktów poważnych obrażeń w powierzchowne). Wszyscy używają pistoletów maszynowych (obrażenia +2).

Lector nie walczy na śmierć i życie; w przypadku osłabienia lub utraty co najmniej trzech ludzi wycofuje się i odgraża, że powróci. Zdobycie Marthy jest dla niego ważniejsze, niż zniszczenie postaci.

⁸ Musiała zginąć w pożarze. Na pewno tak było.

Scena trzecia: Zakończenie

W tej scenie należy zakończyć wszystkie niedokończone wątki i opisać, co dzieje się później, w dłuższym okresie czasu. Może to być zwięzły opis.

W zależności od zachowania koterii, Sam albo ją pochwali, albo zgani. Jeśli koteria wywołała więcej zamieszania niż same morderstwa (co jest możliwe w przypadku niektórych grup graczy), Sam będzie wściekła. Jeśli mniej, będzie zadowolona. A jeśli wszystko szło wyjątkowo sprawnie, może nawet być miła.

Marcus dotrzyma słowa, jeśli przekażą mu Marthę i teraz jest winny koterii przysługę. Jej członkowie będą jednak musieli żyć ze świadomością, że skazali Marthę na najgorszy możliwy los, jak również z tym, że używa on jej krwi, aby stłumić własne wyrzuty sumienia.

W zależności od tego, co gracze zrobili z Harrym, będzie on albo martwy, albo w śpiączce, albo w naprawdę złym stanie.

Najważniejsze jest jednak to, w jaki sposób te przejścia zmieniły postacie (zob. Epilog).



Epilog

Epilogi są dwa, w zależności od tego czy postacie zaakceptowały swoją wewnętrzną Bestię, czy też udało im się ją powstrzymać. Przedyskutujcie w grupie, na jakie zakończenie zasługuje waszym zdaniem koteria. Czy postacie współczuły ofiarom z Rozdziału 1? Czy używały Dyscyplin, żeby kontrolować innych? Czy zmasakrowały łowców z Rozdziału 2? Czy zabiły Harry’ego? Czy były wzburzone rewelacjami z Rozdziału 3? Co zrobiły na końcu Rozdziału 4? Czy chęć postępowania słusznie ma dla nich znaczenie, jeśli rezultaty są złe? Czy dla koterii ma znaczenie to, że kara za nieposłuszeństwo bywa surowa?

UWAGA: W „Wampirze: Maskaradzie” jest coś takiego jak poziom Człowieczeństwa, które określa to, jak bardzo postać poddała się Bestii. To wprowadzenie jest samodzielnym scenariuszem i z tego powodu jego zasady zostały uproszczone.



DEATH
IS
NOT
THE
END

Zakończenie ludzkie

Pomimo wielu przeszkód, członkom koterii udało się zachować człowieczeństwo. Prędzej czy później stracą je – jak wszystkie inne wampiry – ale chwilowo osiągnęły one kompromis pomiędzy Człowieczeństwem i Bestią.

Paul

Hmm... być może historia, której jesteś częścią jest bardziej skomplikowana, niż ci się początkowo wydawało? Czy może być więcej niż jeden jej uczestnik? Być może życie ludzi, których tracisz z pola widzenia, jednak trwa dalej? Jak głęboka jest w ogóle ta dziura, którą nazywają „światem”? Muszą być jakieś schematy... tak, schematy...

Charles

Dokonywanie słusznych wyborów jest na pewno cholernie trudne. Jakby nic nie było całkiem czarne lub białe, ale raczej w różnych odcieniach szarości i trzeba cały czas starać się, żeby nie zboczyć ze swojej drogi. Ale jedno jest pewne – któregoś dnia zapłacisz za każde życie, jakie odebrałeś.

Aileen

Czasami, jeśli skoncentrujesz się wystarczająco mocno, jest tak, jakbyś mogła znowu poczuć tę iskrę. Ale... nie. Znika ona natychmiast. Chociaż nie znaczy to oczywiście, że nie możesz stanowić inspiracji dla innych. Być może taki już twój los – być wieczną muzą.

Juana

Świat zwierząt jest lepszy niż świat ludzi. Ale nie jesteś zwierzęciem, niezależnie od tego, jak bardzo tego chcesz. Twoja klątwa polega na czymś innym i widzisz to wyraźniej niż inni, kiedy patrzysz w lustro. Oba światy muszą znajdować się pod kontrolą, w równowadze, inaczej wydarzy się jakieś nieszczęście.

Zakończenie nieludzkie

Wskutek niemożności, bierności lub celowego działania postaci, Bestii udało się wydobyć to, co najgorsze z koterii, podkopać jej Człowieczeństwo i sprowadzić do tego poziomu, na którym rozum całkowicie zanika i niepodzielnie panuje wampirza natura.

Paul

Wiedziałeś! Od początku chodziło tylko o ciebie! To ty wprowadziłeś w ruch żarna przeznaczenia! To ty byłeś początkiem, środkiem i końcem wszystkiego! I teraz wiesz dokładnie, w jaki sposób pozbyć się w przyszłości wszystkich tego typu wątpliwości, jak stanąć w samym centrum zdarzeń. Wszystko, czego potrzebujesz, to broń... i schematy.

Charles

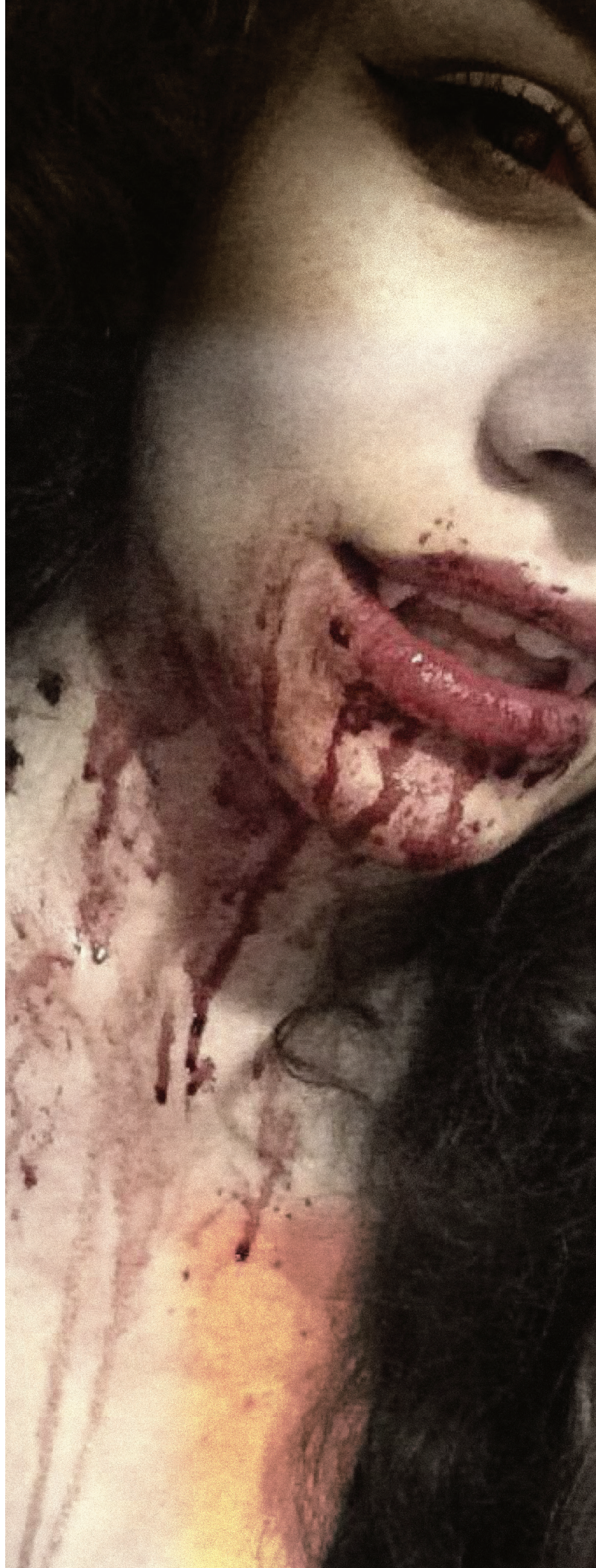
Oni wszyscy są grzesznikami, wszyscy są winni. Nic nie jest czarne ani białe, jest tylko głębokie, wciągające bagno. Stoisz w nim po kolana, ale to dobrze, jesteś tam, gdzie powinieneś być. Jesteś czyścicielem, a świat jest brudny. W końcu to nie ty tkwisz na tym świecie z nimi wszystkimi, ale oni wszyscy tkwią na tym świecie z tobą!

Aileen

Teraz to widzisz. Odpowiedź była tam przez cały czas. Chodzi o Skrzepy – specjalny rodzaj krwi, którą mają tylko nieliczni i który można zdobyć, wyłącznie zabijając. Ale Skrzepy muszą być hodowane, pielęgnowane, połączone z Krwią, co nie jest proste. Potrzebujesz tylko ofiary i wyłącznego dostępu. I motywacji, oczywiście, a także bólu, nieodłącznych składników kreatywności. Na szczęście wiesz, w które miejsce trafić...

Juana

Świat ludzi musi się skończyć. Sama, tylko w towarzystwie zwierząt, w końcu znajdziesz spokój. Oczywiście mogą być z tobą inne wampiry, jeśli są w stanie przetrwać na zwierzęcej krwi. Będą też inni, którzy zgadzają się z tobą. Musicie wszyscy razem wgryźć się w korzenie świata niczym szczury, póki nie runie on, wracając z powrotem do pierwotnego stanu.



Dodatek



Paul Clunie, „główny bohater”

Pozorny wiek: 30+

Spokrewniony: lata 80. XX wieku

Jesteś głównym bohaterem, niezależnie od tego, co to za historia. Wszystko ma jakiś powód, a tym powodem jesteś Ty! Nie zastanawiasz się, dlaczego: po prostu tak jest. Jeśli czasami inni nie widzą tego w ten sposób, musisz ich zmusić, aby to dostrzegli, pokazać im oczywiste znaki i wzory, które pokazują Twój udział w zdarzeniach dookoła Ciebie.

We wcześniejszym życiu byłeś analitykiem badającym dane finansowe i szukającym śladów malwersacji. Niewątpliwie ważna praca, ale strasznie nudna. Więc zacząłeś wymyślać... dostrzegać pewne schematy, kształtować wzory... a potem, pewnego dnia, zjawił się pewien nieznajomy i to był początek niekończącej się historii. A powiedzmy sobie szczerze, historii najlepiej brzmią nocą!

Koteria, z którą działasz, to Twoi pomocnicy. To postacie drugoplanowe, których główną rolę jest podkreślanie Twojej obecności. Jesteś wobec nich lojalny tak, jak oni wobec Ciebie, poprzez czyny i cele.

Relacje z innymi:

CHARLES

Czasami masz wrażenie, że Charles... nie rozumie. Jest Twoim głównym pomocnikiem, niczym Sundance dla Butcha, ale niekiedy jakby nie rozumiał, kto jest kim. Nie ma jednak problemu z usunięciem się poza światła jupiterów, a to Ci odpowiada.

AILEEN

Każda historia musi mieć jakąś główną postać kobiecą i oto ona. Szkoda, że zachowuje się bardziej niczym prawdziwa artystka niż ktoś, kogo potrzebujesz – ktoś, kto upewni się, że wszyscy rozumieją Twoją rolę w porządku rzeczy. Naprawdę powinna włożyć więcej wysiłku w swoją rolę, a mniej w swoją sztukę.

JUANA

Gdyby nie wspólna przeszłość, spędziłbyś niewiele czasu w towarzystwie... tego czegoś. Kiedyś zrobiłeś błąd i zajrzałeś pod jej łachmany... Lepiej pominąć milczeniem, co tam zobaczyłeś. Wydaje się, że zależy jej na Tobie, ale Tobie nie zależy na jej odczuciach.

Wyczucie niewidocznego

Zmysły wampira zostają dostrojone do innych wymiarów, pozwalając mu wyczuć czyjaś niewidzialną obecność. Może to być ktokolwiek, np. inny wampir używający Niewidoczności⁹, ktoś używający Nadwrażliwości do szpiegowania postaci albo duch na środku pokoju.

■ **Koszt:** Darmowa

■ **Pule kości:** Spryt + Nadwrażliwość lub Determinacja + Nadwrażliwość

■ **Mechanika:** Kiedy w okolicy kryje się coś nadprzyrodzonego, Narrator potajemnie wykonuje test na Spryt + Nadwrażliwość o ST, jaki wybierze. W przypadku istoty, która próbuje się ukryć, Narrator może poprosić o rzut w ciemno („Lisa, rzuć siedmioma kośćmi”) w pojedynku przeciwko puli obiektu (np. wykrycie wampira używającego Niewidoczności będzie polegało na teście Sprytu + Nadwrażliwości przeciwko Sprytowi + Niewidoczności). Jeśli wampir aktywnie szuka ukrywającej się nadprzyrodzonej istoty, analogicznie wykonuje test Determinacji + Nadwrażliwości.

■ **Czas trwania:** Pasywna

Przeczcucie

Wampir ma przebłyski intuicji, które przejawiają się zjeżonymi włosami na karku, nagłymi przeczcuciami lub nawet wyraźnymi wizjami. Wizje te, nie będąc nigdy całkowicie dokładne, pozwalają unikać zagrożeń albo dostrzec coś, co się wcześniej przeoczyło.

■ **Koszt:** Darmowa albo jedna próba Głodu

■ **Pule kości:** Determinacja + Nadwrażliwość

■ **Mechanika:** Kiedy Narrator uzna to za stosowne, ta moc dostarcza postaci pomocnych w jakiś sposób wskazówek – pozwala znaleźć ślady albo ratuje przed zagrożeniem. Niezależnie czy będzie to nagła wizja, w której postać widzi siebie, jak wpada w pułkę lub przeszkodę ukrytą za zakrętem w czasie pościgu, czy też wizja szkieletu pod podłogą w biurze Księcia, Narrator może dzięki temu przyspieszyć akcję albo skierować ją w odpowiednim kierunku. Sugerowany

limit to jedno przeczcucie na scenę, nawet jeśli tę moc ma więcej postaci.

■ **Użytkownik może również wywołać przeczcucie, koncentrując się na celu i** poddając się próbie Głodu, a później wykonując test Determinacji + Nadwrażliwości. Liczba sukcesów decyduje, ile informacji uda się w ten sposób zdobyć.

■ **Czas trwania:** Pasywna

Zatarcie wspomnień

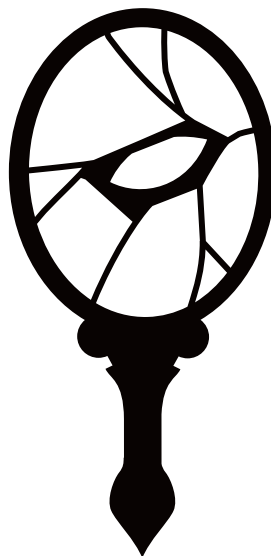
Wypowiadając słowo „Zapomnij!”, użytkownik może spowodować, że ofiara usunie ze swojej pamięci bieżący moment i kilka wcześniejszych minut, np. szybkie żerowanie lub przypadkowe spotkanie. Nie pojawiają się żadne nowe wspomnienia i ofiara pod naciskiem może sobie uświadomić, że brakuje jej kilku minut z życia.

■ **Koszt:** Darmowa

■ **Pule kości:** Charyzma + Dominacja przeciwko Sprytowi + Determinacji

■ **Mechanika:** Przeciwno nieprzygotowanemu śmiertelnikowi nie jest potrzebny żaden test. Spowodowanie luki w pamięci w przypadku stawiającej opór ofiary wymaga rzutu na Charyzmę + Dominację przeciwko Sprytowi + Determinacji celu.

■ **Czas trwania:** Bez ograniczeń



⁹ Wampirza moc pozwalająca pozostać niezauważonym. Nie pojawia się w tym przewodniku.

WAMPIR

M A S K A R A D A

Imię <i>Paul Clunie</i>	Koncepcja <i>samooszukujący się „bohater”</i>	Drapieżnik
Kronika <i>Potwory</i>	Ambicje	Klan <i>Malkavian</i>
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie <i>12</i>

ATRYBUTY

Fizyczne	Społeczne	Umysłowe
Siła ●●○○○	Charyzma ●○○○○	Inteligencja ●●●○○
Zręczność ●●○○○	Manipulacja ●●●○○	Spryt ●●●○○
Wytrzymałość ●●○○○	Opanowanie ●●○○○	Determinacja ●●●●○
Zdrowie □□□□□ ■■■■■■		Siła Woli □□□□□ □■■■■■

UMIEJĘTNOŚCI

Broń biała ○○○○○	Cwaniactwo ●○○○○	Finanse ●●●○○
Kradzież ○○○○○	Etykieta ●○○○○	Medycyna ○○○○○
Krycie się ●○○○○	Intuicja ●●●○○	Nauka ○○○○○
Prowadzenie pojazdów ●○○○○	Perswazja ●●○○○	Okultyzm ○○○○○
Rzemiosło ●○○○○	Przebiegłość ●●○○○	Polityka ○○○○○
Strzelanie ●●○○○	Występy publiczne ○○○○○	Spostrzegawczość ●○○○○
Sztuka przetrwania ○○○○○	Zastraszenie ○○○○○	Śledztwo ●●○○○
Walka wręcz ○○○○○	Zdolności przywódcze ○○○○○	Technika ●●●○○
Wysportowanie ●○○○○	Zrozumienie zwierząt ○○○○○	Wykształcenie ●●○○○

DYSCYPLINY

Nadwrażliwość ●●○○○	Dominação ●○○○○	○○○○○
Wyczucie Niewidocznego	Zatarcie wspomnień	
Przecucie		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonans

Głód □□□□□

Człowieczeństwo □□□□□ □□■■■■

Charles Cruz, rycerz na białym koniu

*Pozorny wiek: przed 40
Spokrewniony: lata 80. XX wieku*

Za życia zawsze postępowałeś słusznie i nie widzisz powodu, żeby teraz to zmieniać. Niegodziwi muszą zostać ukarani, źli wgniećni w ziemię. Chodzi raczej o pokonanie złoczyńców, a nie o obronę bezbronnych, ale używasz tego jako uzasadnienia dla swoich czynów. Jesteś w końcu obrońcą, a nie bandytą! Z całą pewnością.

Nie szukasz sławy, jesteś raczej spryciarzem. To czasami działa, czasami zaś nie. Nie miało to znaczenia dla wampira, który cię przeistoczył. Ale teraz jesteś od niego wolny i współpracujesz z własną grupą. Gdybyś tylko mógł być pewien, że misja, do której cię wysłano jest zgodna z twoimi zasadami moralnymi...

Zdarzało ci się, w różnych okolicznościach, poddać głodowi lub wściekłości i zawsze uważasz, żeby nie znaleźć się ponownie w takiej sytuacji. Jeśli jednak dochodziło do najgorszego, twoja koteria zawsze ci pomagała.

Relacje z innymi:

PAUL

Paul to świr, ale to swój świr. Potrafi dać sobie radę, ale czasami po prostu widzi coś, czego nie ma. Oczywiście czasami widzi też coś, co jest lub będzie. Byłoby to bardzo pożyteczne, gdyby tylko dało się to odróżnić od tego pierwszego.

AILEEN

Należy do tych „dobrych”. Przypomina ci artystkę mieszkającą na tej samej ulicy, gdy byłeś dzieckiem – obie potrafiły tworzyć wspaniałe rzeczy, a jednocześnie pokazywać świat takim, jakim jest i jaki być powinien. Teraz jednak potrafi wyłącznie inspirować do tego innych.

JUANA

Jest miła, niczym babcia lub ktoś w tym rodzaju. I była już wcześniej przeklęta, więc teraz jest wolna od grzechu. Czasami trudno zrozumieć, o co jej chodzi, ale tak to już jest ze starszymi ludźmi, prawda?



Daleki skok

Posiadasz niesamowitą siłę nie tylko w rękach, ale i w nogach, więc możesz skakać o wiele wyżej i dalej niż jakikolwiek śmiertelnik.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Mechanika:** Użytkownik może skakać wzwyż na 3 razy tyle metrów, ile ma kropek w Potencji, a w dal aż 5 razy tyle. Nie potrzebuje rozbiegu do tych skoków.

■ ■ **Czas trwania:** Pasywna

Odstraszanie

Wampir zamiast przyciągać za pomocą Prezencji do siebie ludzi, używa jej, aby ich odstraszac. Korzystając z tej mocy, użytkownik wydaje się groźny i roztacza wokół siebie aurę zagrożenia wystarczająco silną, żeby większość śmiertelników wołała nie zwracać na siebie jego uwagi. Nawet wampiry dwa razy się zastanowią, zanim zdecydują się przeciwko niemu wystąpić.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Mechanika:** Dodaj kropki w Prezencji użytkownika tej mocy do wszystkich jego testów Zastraszania. Atak na użytkownika wymaga testu Determinacji + Opanowania o ST 2.

■ ■ **Czas trwania:** Jedna scena lub do intencjonalnego zakończenia działania mocy

Długi Pocałunek

Zwykły Pocałunek wampira wywołuje u śmiertelników stan zbliżony do ekstazy, ale ta moc wykracza daleko poza ów efekt. Ofiary, na których wampir żeruje, uzależniają się od jego Pocałunku i zaczynają mieć na jego punkcie obsesję, a nawet same go szukają, aby na nich żerował.

Osoby takie stają się często anemiczne, skłonne do samookaleczeń lub nawet umierają. Wampiry uważają jednak tę moc za użyteczną przy tworzeniu stada i wzmacnianiu swoich ulubionych popleczników. Uzależnienie od siebie innych wampirów jest również możliwe, z tym zastrzeżeniem, że wampiry obsesyjnie domagają się, aby na nich żerować, co sprawia, iż użytkownik szybko ulega Więzi Krwi.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Mechanika:** Przy każdym żerowaniu wampir

wybiera czy chce skorzystać z tej mocy. Ofiara uzyskuje wybraną przez użytkownika premię równą połowie jego Prezencji (zaokrąglając w górę) do jednej z kategorii pul kości (Fizycznej, Społecznej, Umysłowej). Obowiązuje ona przez liczbę nocy równą Prezencji użytkownika i odnawia się w pełni, jeśli zostanie ponownie w tym czasie wykorzystana. W momencie, w którym działanie premii ustaje, pojawia się syndrom odstawienia i wszystkie akcje niepoświęcone na zdobycie innej krwi otrzymują karę równą wartości początkowej premii, wliczając w to próby oparcia się czemukolwiek, o co użytkownik prosi uzależnionego. Ofiara, na której wampir żeruje przy pomocy tej mocy, może wykonać co tydzień test siły woli (o ST równemu Prezencji użytkownika), żeby oprzeć się jej efektom. Wygrana przez trzy kolejne tygodnie kończy jej działanie, podobnie jak pojedynczy krytyczny sukces.

■ ■ **Czas trwania:** Dopóki ktoś nie stawi skutecznego oporu



WAMPIR

M A S K A R A D A

Imię Charls Cruz	Koncepcja Rycerz na białym koniu	Drapieżnik
Kronika Potwory	Ambicje	Klan Brujah
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie 12

ATRYBUTY

Fizyczne	Spółeczne	Umysłowe
Siła ●●●○○	Charyzma ●○○○○	Inteligencja ●●○○○
Zręczność ●●●○○	Manipulacja ●●○○○	Spryt ●●○○○
Wytrzymałość ●●●○○	Opanowanie ●●○○○	Determinacja ●●●○○
Zdrowie □□□□□ □■□□□□		Siła Woli □□□□□ □■□□□□

UMIEJĘTNOŚCI

Broń biała ●●○○○	Cwaniactwo ●●●○○	Finanse ○○○○○
Kradzież ●●○○○	Etykieta ○○○○○	Medycyna ●●○○○
Krycie się ●●○○○	Intuicja ○○○○○	Nauka ○○○○○
Prowadzenie pojazdów ●○○○○	Perswazja ○○○○○	Okultyzm ○○○○○
Rzemiosło ●○○○○	Przebiegłość ○○○○○	Polityka ○○○○○
Strzelanie ●○○○○	Występy publiczne ○○○○○	Spostrzegawczość ●●○○○
Sztuka przetrwania ●○○○○	Zastraszanie ●○○○○	Śledztwo ●○○○○
Walka wręcz ●●●○○	Zdolności przywódcze ○○○○○	Technika ○○○○○
Wysportowanie ●●○○○	Zrozumienie zwierząt ○○○○○	Wykształcenie ●○○○○

DYSCYPLINY

Prezencja ●●○○○	Potencja ●○○○○	○○○○○
Odstraszanie	Daleki Skok	
Długi Pocątunek		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonans

Głód □□□□□

Człowieczeństwo □□□□□ □□■□■□

Aileen Doss, muza

Pozorny wiek: przed 30

Spokrewniona: lata 80. XX wieku

Za życia byłaś artystką, do tego utalentowaną. Zajmowałaś się tworzeniem w glinie oraz malarstwem olejnym i byłaś pełna natchnienia. W swojej sztuce przedstawiałaś jaśniejszą stronę świata, lepszą stronę człowieka i pewnego razu nawet spotkałaś kogoś, kto tego właśnie szukał. Nie rozumiałaś jednak, że jeśli tańczysz z diabłem, to nie diabeł się zmienia się w tańcu...

Teraz brakuje ci natchnienia i po prostu trwasz, patrząc, jak inni rozwijają się dookoła ciebie. Czasami, kiedy spotkasz kogoś naprawdę wyjątkowego, bierzesz jego krew i przez jedną noc możesz znowu tworzyć. Przed świtem zawsze niszczysz jednak swoje dzieła – tworzysz je tylko dla siebie i nie mogą one ujrzeć światła dziennego.

Twoja koteria i misja sprzyjają odnajdywaniu takich jednostek, ponieważ możesz podróżować i spotykać wielu ludzi, pośród których nie wszyscy przejmują się konwencjami. Koteria udowodniła ci również, że w razie konieczności można na niej polegać.

Relacje z innymi:

PAUL

To ktoś, kto ma... problemy, ale nie jest nudny, czego nie można powiedzieć o większości osób. Czasami ma wyjątkowo dobre pomysły, czasami wyjątkowo złe. Czasami wszystko, co musisz zrobić, żeby podkreślić sprawę, to wskazać mu odpowiedni kierunek.

CHARLES

Ze wszystkich beznadziejnych... kolejny samooszukiwający się rycerz w lśniącej zbroi, który desperacko stara się postępować słusznie. Tak bardzo próbuje być bohaterem, że nie zauważa, iż jego dusza powoli zanika. Na szczęście nie jest zbyt chępliwym, inaczej porzygałabyś się już dawno temu. Niestety, jesteście ze sobą związani i nie ma od tego ucieczki.

JUANA

Kiedy masz zły dzień, wydaje ci się, że być może Juana ma rację i że świat ludzi się kończy. Czy natchnienie można odnaleźć u prymitywniejszych stworzeń? Któregoś dnia musisz pójść dalej tym tropem i poszukać inspiracji pośród wyrzutków. Jeśli wszyscy są jednak tak samo dziwni jak ona i mają jej zmysł smaku, dużo czasu upłynie zanim będziesz tak zdesperowana.



Zachwyty

Wampir zwraca na siebie uwagę wszystkich dookoła. Słuchacze nagle zaczynają zgadzać się z mówcą w punktach, w których mieli dotychczas odmienne poglądy. Ta moc nie powoduje głębokiego zauroczenia, ale jest wystarczająco silna, żeby zmienić nastawienie większości śmiertelników.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Pule kości:** Manipulacja + Prezencja przeciwko Opanowaniu + Inteligencji

■ ■ **Mechanika:** Dodaj kropki w Prezencji do każdego testu umiejętności dotyczącego Perswazji lub Występów Publicznych oraz innych rzutów związanych z Charyzmą (według uznania Narratora). Każdy, kto zauważy, że znajduje się pod wpływem tej mocy, może stawiać opór w pojedynku Opanowanie + Inteligencja przeciwko Manipulacja + Prezencja użytkownika. W przypadku wygranej ofiara może oprzeć się efektom mocy na czas jednej sceny; krytyczne zwycięstwo wydłuża ten czas na całą noc. Kiedy efekty mocy mija, ofiary wracają do swoich wcześniejszych opinii.

■ ■ **Czas trwania:** Jedna scena albo do intencjonalnego zakończenia działania mocy

Kocia Zwinność

Wampir porusza się zwinnie i ma poczucie równowagi niczym światowej klasy akrobata. Może z łatwością chodzić lub nawet biegać po gzymsach i przewodach oraz utrzymać równowagę na najcieńszych podporach.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Mechanika:** Użytkownik automatycznie zalicza każdy test Zręczności lub Wysportowania potrzebny do zachowania równowagi. Ta moc nie pozwala balansować na podłożu, które nie utrzyma wagi wampira.

■ ■ **Czas trwania:** Pasywna

Chyżość

Mistrzostwo w Przyspieszeniu pozwala wampirowi poruszać się i reagować z oszałamiającą prędkością.

■ ■ **Koszt:** Jedna próba Głodu

■ ■ **Mechanika:** Dodaj kropki Przyspieszenia do puli kości użytkownika mocy w testach Zręczności, które nie dotyczą walki. Raz na turę użytkownik może skorzystać z Chyżości, gdy broni się przy pomocy Zręczności + Wysportowania.

■ ■ **Czas trwania:** Jedna scena



WAMPIR

M A S K A R A D A

Imię <i>Alíeen Doss</i>	Koncepcja <i>Muza</i>	Drapieżnik
Kronika <i>Potwory</i>	Ambicje	Klan <i>Toreador</i>
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie <i>12</i>

ATRYBUTY

<i>Fizyczne</i>	<i>Społeczne</i>	<i>Umysłowe</i>
Siła ●●○○○	Charyzma ●●●●○	Inteligencja ●●○○○
Zręczność ●●●○○	Manipulacja ●●●○○	Spryt ●●○○○
Wytrzymałość ●○○○○	Opanowanie ●●●○○	Determinacja ●●○○○
Zdrowie □□□□■ ■■■■■■		Siła Woli □□□□□ ■■■■■■

UMIEJĘTNOŚCI

Broń biała ●●○○○	Cwaniactwo ○○○○○	Finanse ○○○○○
Kradzież ○○○○○	Etykieta ●●●●○	Medycyna ○○○○○
Krycie się ●○○○○	Intuicja ●●○○○	Nauka ○○○○○
Prowadzenie pojazdów ○○○○○	Perswazja ●●○○○	Okultyzm ●○○○○
Rzemiosło ●○○○○	Przebiegłość ●○○○○	Polityka ●●○○○
Strzelanie ○○○○○	Występy publiczne ●●●●○	Spostrzegawczość ●●●●○
Sztuka przetrwania ○○○○○	Zastraszenie ○○○○○	Śledztwo ○○○○○
Walka wręcz ○○○○○	Zdolności przywódcze ○○○○○	Technika ○○○○○
Wysportowanie ●○○○○	Zrozumienie zwierząt ○○○○○	Wykształcenie ●●○○○

DYSCYPLINY

Przyspieszenie ●●○○○	Prezencja ●○○○○	○○○○○
Kocia Zwinność	Zachwył	
Chyżość		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Rezonans

Głód □□□□□

Człowieczeństwo □□□□□ □□■ ■■

Juana Jones, ta od kotów

*Pozorny wiek: ciężki do określenia,
przynajmniej 60+*

Spokrewniona: lata 80. XX wieku

Nazywali cię kiedyś wariatką od kotów, zresztą ciągle to robią. Ty nazywałaś ich nienormalnymi mięsożercami, ale nigdy nie mówiłaś im tego prosto w oczy. Twoimi przyjaciółmi były zwierzęta, ponieważ nie osądzają, a ich uczucia są bezwarunkowe. A co najważniejsze, są posłuszne. Marzysz o tym, żeby stały się przedłużeniem twojego ciała, być może nawet jego częścią. Żebyś mogła iść w różne miejsca, zobaczyć je, przezwyciężyć ograniczenia wynikające z twojej kłątwy. Być może któregoś dnia zobaczyć nawet światło słoneczne.

Włóczyś się ze swoimi przyjaciółmi właśnie dlatego, że są przyjaciółmi, a nie dlatego, iż są lepsi lub musisz. Któregoś dnia, kiedy to wszystko zamieni się w proch, być może zostaną oszczędzeni i pozostanie tylko wasza czwórka oraz zwierzęta. Czy nie byłoby to wspaniałe?

Pewnego razu, kiedy zrobiliście coś złego, udzieliliście sobie wsparcia i od tamtej pory trzymacie się ze sobą. Kiedy następnym razem przyjdzie co do czego, być może to ty ujmiesz się za innymi, biorąc ich grzechy na siebie.

UWAGA: Klątwa Nosferatu jest widoczna na zewnątrz i deformuje ich ciała. Juana powinna jakoś zakrywać twarz.

Relacje z innymi:

PAUL

Paul jest miły. Zawsze pcha go ciekawość, zagląda pod kamienie świata i nie satysfakcjonują go proste odpowiedzi. Troszczysz się o niego i uważasz go za nieboraka zagubionego w świecie. Ale ostatecznie, może jego największym wrogiem jest on sam?

CHARLES

Uczciwy wampir, który chce naprawić świat. Jest prawie tak silny jak ty i na pewno lepszy od każdego wroga, który dotychczas stanął na twojej drodze. Rozumie również, że pewne rzeczy są konieczne, a także to, jak cenne jest wybaczenie sobie, nie zbaczając przy tym ze swojej drogi.

AILEEN

Biedna kobieta! Gdybyś tylko mogła jej pomóc! Jej dusza jest pusta, brak jej czegoś, czego desperacko potrzebuje. Czasami próbujesz sprawiać jej prezenty, ale ona nie rozumie, że natchnienie można znaleźć w naturze równie często, jak w ludziach.



Wyczucie Bestii

Wampir może wywęszyć Bestię u śmiertelników, wampirów i innych nadprzyrodzonych istot, wyczuwając ich naturę, Głód oraz wrogość.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Pule kości:** Determinacja + Animalizm przeciwko Opanowanie + Przebiegłość

■ ■ **Mechanika:** Wykonaj rzut Determinacja + Animalizm przeciwko Opanowanie + Przebiegłość. Wygrana pozwala użytkownikowi wyczuć stopień wrogości celu (czy dana osoba jest przygotowana do wyrządzania krzywdy lub chociaż zdecydowana ją spowodować) oraz ustalić czy drzemie w nim nadprzyrodzona Bestia, tzn. czy jest on wampirem lub wilkołakiem. Krytyczne zwycięstwo zapewnia użytkownikowi informacje o dokładnym rodzaju istoty (np. wilkołak), jak również jej poziomie Głodu (lub odpowiednika) oraz jej rezonansie. Ta moc może być używana zarówno aktywnie, jak i pasywnie, ostrzegając jej użytkownika o wrogich zamiarach w jego bezpośrednim otoczeniu.

■ ■ **Czas trwania:** Pasywna

Dzikie szepty

Wampir może zjednoczyć się z Bestią w głęsi i w mieście. Dzikie szepty pozwalają na obustronną komunikację ze zwierzętami. Kot może nie być zainteresowany dyskusją o kolorach w malarstwie Matisse'a, ale z radością pogada o tym, że nie ma na co polować koło budynku z czerwonego piaskowca, który znajduje się po drugiej stronie ulicy. W zależności od umiejętności wampira, może on być nawet w stanie przekonać zwierzę do służenia mu. Zwierzęta, podobnie jak ludzie, rzadko zgadzają się na zrobienie czegoś, co jest wbrew ich naturze lub bywa niebezpieczne.

Wampiry mogą również używać Dzikich szepców, aby przywołać wybrany rodzaj zwierzęcia, ale musi on występować w okolicy. Wampir może spróbować przywołać orkę w Central Parku, ale mało prawdopodobne, żeby mu się to udało. Przywoływane zwierzęta słuchają wzywającego, ale uciekną lub zaatakują go w razie zagrożenia.

■ ■ **Pule kości:** Manipulacja + Animalizm, Charyzma + Animalizm

■ ■ **Koszt:** Jedna próba Głodu na typ zwierzęcia wybrany dla danej sceny. Pozwala na jedno przywołanie i nieograniczoną komunikację. Darmowa, gdy używana na chowańcu.

■ ■ **Mechanika:** Prosta komunikacja nie wymaga rzutów kośćmi. Przekonanie zwierzęcia do wykonania jakiegoś zadania wymaga rzutu Manipulacja + Animalizm; ST zależy od zadania. Przekonanie ptaka do obserwowania nocą wejścia do parku ma ST 3, podczas gdy polecenie zwierzęciu, aby broniło jakiegoś miejsca za cenę swojego życia ma ST 6. Zwierzęta przywołuje się za pomocą rzutu Charyzma + Animalizm; ST zależy od tego czy przywoływane zwierzę występuje w danej okolicy. Liczba przywoływanych stworzeń zależy od nadwyżki w teście; krytyczne zwycięstwo przywołuje z okolicy najwięcej lub wszystkie zwierzęta danego rodzaju.

■ ■ **Czas trwania:** Jedna scena

Śmiercionośne ciało

Użytkownik tej mocy jest w stanie spowodować u śmiertelników olbrzymie obrażenia, rozrywać ich skórę i łamać kości gołymi rękami.

■ ■ **Koszt:** Darmowa

■ ■ **Mechanika:** Ataki bez użycia broni są w stanie spowodować poważne obrażenia u śmiertelników. Przebijają się również przez 1 poziom pancerza za każdą kropkę Potencji użytkownika.

■ ■ **Czas trwania:** Pasywna



WAMPIR

M A S K A R A D A



Imię <i>Juana Jones</i>	Koncepcja <i>Ta od kotów</i>	Drapieżnik
Kronika <i>Potwory</i>	Ambicje	Klan <i>Nosferatu</i>
Stwórca	Pragnienia	Pokolenie <i>12</i>

ATRYBUTY

Fizyczne		Społeczne		Umysłowe	
Siła	●●●○○	Charyzma	●○○○○	Inteligencja	●●○○○
Zręczność	●●●○○	Manipulacja	●●○○○	Spryt	●●●○○
Wytrzymałość	●●●●○	Opanowanie	●●○○○	Determinacja	●●○○○
Zdrowie		Siła Woli			
□□□□□ □□□■		□□□□■ ■■■■■			

UMIEJĘTNOŚCI

Broń biała.....	○○○○○	Cwaniactwo.....	●●○○○	Finanse.....	○○○○○
Kradzież.....	●○○○○	Etykieta.....	○○○○○	Medycyna.....	○○○○○
Krycie się.....	●●○○○	Intuicja.....	●○○○○	Nauka.....	○○○○○
Prowadzenie pojazdów.....	○○○○○	Perswazja.....	○○○○○	Okultyzm.....	○○○○○
Rzemiosło.....	●○○○○	Przebiegłość.....	●○○○○	Polityka.....	●○○○○
Strzelanie.....	○○○○○	Występy publiczne.....	○○○○○	Spostrzegawczość.....	●●○○○
Sztuka przetrwania.....	●●○○○	Zastraszanie.....	●●●○○	Śledztwo.....	●○○○○
Walka wręcz.....	●●●○○	Zdolności przywódcze.....	●○○○○	Technika.....	○○○○○
Wysportowanie.....	●●○○○	Zrozumienie zwierząt.....	●●●○○	Wykształcenie.....	○○○○○

DYSCYPLINY

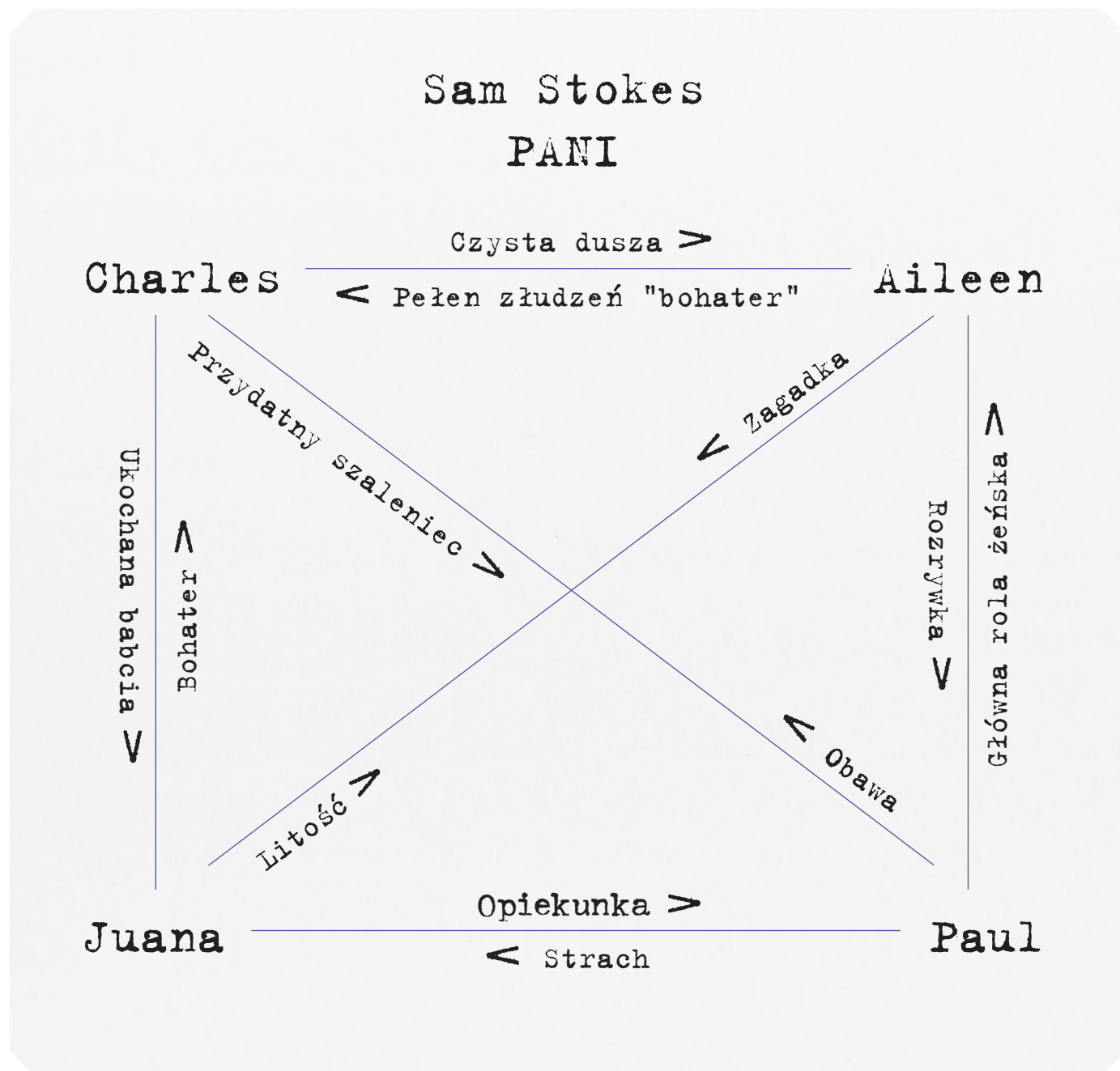
Animalizm	●●○○○	Potencja	●○○○○		○○○○○
Wyczucie Bestii		Śmiercionośne ciało			
Dzikie szepty					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Rezonans.....

Głód □□□□□

Człowieczeństwo □□□□□ □□■

Mapa Relacji



Materiały do Rozdziału 3

– retrospekcyjna wersja zdarzeń koterii

Wstęp

Paul

Zostałeś wywyższony i przemieniony w wampira zaledwie kilka nocy temu. Jesteś teraz główną postacią dramatu, a nie tylko urzędnikiem. Do niektórych rzeczy ciągle się nie przyzwyczaiłeś, a to, dlaczego zostałeś związany z tymi pionkami, pozostaje dla ciebie zagadką.

Scena pierwsza

Jak coś tak złego mogło spowodować, że tak dobrze się czujesz? Chwilę temu ledwie mogłeś myśleć, a teraz czujesz się wspaniale, czujesz się silny... mój Boże, co ja zrobiłem?! Nikt nie może tego zobaczyć, to nie ja!!!

Nie pamiętasz, kto zabił drugą ofiarę. Może Ty?

Scena druga

Od kilku dni nie nie jadesz. Głód zaczyna Ci doskwierać. Chodzisz wśród pożywienia, ono jest wszędzie. Ale nie możesz tego zrobić i nie zrobisz. To minie. Kiedy jednak jesteś tutaj, wśród nich, nie możesz skupić myśli przez Głód. Lepiej gdzieś się zaszyć i pomyśleć. Gdybyś tylko mógł pozwolić sobie na mały łyk, mógłbyś zebrać myśli. Ale nie – nie zrobisz tego!

Scena trzecia

Trzeba w końcu być kreatywnym. Co się stało, to się nie odstanie. Sam Ci pomoże. Zrobiłeś to, co zrobiłeś, ale w przyszłości będzie lepiej, na pewno.

Nie pamiętasz, kto wyszedł z pomysłem seryjnego mordercy. Może Ty?

Charles

Zostałeś wywyższony i przemieniony w wampira zaledwie kilka nocy temu. W końcu możesz przeciwstawić się złu. Do niektórych rzeczy ciągle się nie przyzwyczaiłeś, a to, dlaczego zostałeś związany z tymi głupcami, pozostaje dla ciebie zagadką.

Scena pierwsza

Co to kurwa jest?! Czy to ty zrobiłeś?! Już dawno nie czułeś się tak dobrze i dlatego czujesz się tak źle. Najważniejsze, żeby to naprawić, rozpaczając będziesz później.

Nie pamiętasz, kto z was postanowił zadzwonić po Sam. Może ty?

Scena druga

Od kilku dni nic nie jadłeś. Głód zaczyna ci doskwierać. Chodzisz wśród pożywienia, ono jest wszędzie. Ale nie możesz tego zrobić i nie zrobisz. To minie. Kiedy jednak jesteś tutaj, wśród nich, nie możesz skupić myśli przez Głód. Lepiej gdzieś się zaszyć i pomyśleć. Gdybyś tylko mógł pozwolić sobie na mały łyk, mógłbyś zebrać myśli. Ale nie – nie zrobisz tego!

Scena trzecia

Oni wszyscy byli złymi ludźmi i tak musiało się stać. Zasłużyli na to, co ich spotkało. Zareagowałeś tak, bo byłeś wściekły: to była przyczyna. Słusznie wściekły. Ale nie trzeba się chępić, sława jest dla głupców. Sam będzie twoim wsparciem, zajmie się wszystkim. I chcesz tego czy nie, teraz jesteś związany z tymi innymi głupcami już na zawsze. A teraz wygląda na to, że jesteś nieśmiertelny...

Nie pamiętasz, kto zaproponował, że mają być w sumie cztery ofiary. Może ty?

Aileen

Zostałaś wywyższona i przemieniona w wampirzycę zaledwie kilka nocy temu. Myślałaś, że wzniesiesz się dzięki temu na nowe wyżyny kreatywności, ale już teraz wiesz, że czegoś ci brakuje... Do niektórych rzeczy ciągle się nie przyzwyczaiłaś, a to, dlaczego zostałaś związana z tą hołotą, pozostaje dla ciebie zagadką.

Scena pierwsza

Wróciło! Widzisz to znowu! A myślałaś, że już zniknęło. Uniesienie jest niesamowite... i wszystko, co musisz zrobić, żeby je poczuć, to... och. Hmm. To prawdziwy pech... ekhm... co robić, co robić... Żadnych świadków, to najważniejsze.

Nie pamiętasz, kto z was postanowił zadzwonić po Sam. Może Ty?

Scena druga

Od kilku dni nic nie jadłaś. Głód zaczyna ci doskwierać. Chodzisz wśród pożywienia, ono jest wszędzie. Ale nie możesz tego zrobić i nie zrobisz. To minie. Kiedy jednak jesteś tutaj, wśród nich, nie możesz skupić myśli przez Głód. Lepiej gdzieś się zaszyć i pomyśleć. Gdybyś tylko mogła pozwolić sobie na mały łyk, mogłabyś zebrać myśli. Ale nie – nie zrobisz tego!

Scena trzecia

Krwawa muza jest przy tobie, ale czujesz, że odchodzi. Czas pokazać, co potrafisz, póki jest. Możemy rozwiązać ten problem. Razem.

Nie pamiętasz dokładnie, kto wymyślił różne rzeczy, ale pamiętasz, że hasło „Cztery za cztery” jako wiadomość od mordercy to był twój pomysł, ostatni przeblysk kreatywności. I być może winy.

Juana

Zostałaś wywyższona i przemieniona w wampirzycę zaledwie kilka nocy temu. Już teraz odbywa się jakaś... przemiana. Coś dzieje się z twoim wyglądem. Niedługo jedynym odpowiednim towarzystwem będą dla ciebie zwierzęta. Do niektórych rzeczy ciągle się nie przyzwyczaiłaś, a to, dlaczego zostałaś związana z tymi postaciami, pozostaje dla ciebie zagadką.

UWAGA: W retrospekcji Juana wygląda na osobę przed trzydziestką.

Scena pierwsza

Czy takie coś kryło się wewnątrz ciebie, a teraz manifestuje się na zewnątrz? Przez moment nie byłaś sobą, byłaś czymś innym i ten moment wystarczył. Inni nie zdają sobie z tego sprawy, ponieważ ich wewnątrz nie jest widoczne na zewnątrz, ale w tobie coś teraz siedzi. I musi być jakoś udobruchane, ale się wydostanie. Czy teraz jest zaspokojone? Tego nie wiesz.

Nie pamiętasz, kto z was ma na koncie trzecią ofiarę. Może Ty?

Scena druga

Od kilku dni nic nie jadłaś. Głód zaczyna ci doskwierać. Chodzisz wśród pożywienia, ono jest wszędzie. Ale nie możesz tego zrobić i nie zrobisz. To minie. Kiedy jednak jesteś tutaj, wśród nich, nie możesz skupić myśli przez Głód. Lepiej gdzieś się zaszyć i pomyśleć. Gdybyś tylko mogła pozwolić sobie na mały łyk, mogłabyś zebrać myśli. Ale nie – nie zrobisz tego!

Scena trzecia

Kości się zmieniają, skóra rozciąga... tak, teraz to czujesz – twoją przeszłość, twoją kłątę. Chociaż odgradzi cię ona na zawsze od innych, to jesteś teraz z nimi związana i być może to dobrze, że od teraz tylko oni cię znają.

Nie pamiętasz dokładnie, kto wyszedł z pomysłem seryjnego mordercy. Może ty?

Autorzy

Tekst: Karl Bergström

Dodatkowy tekst: Matthew Dawkins, Karim Muammar

Redakcja: Jenny Heldestad, Karim Muammar

Układ graficzny: Tomas Arfert

Grafiki z „Wampir: Maskarada” 5 edycja

Testy gry: Mikael Köster, Hedvig Lindström, Beatriz Boström, Nova Colliander

Redakcja

Wydawca: Alis Games (Alis Alicja Staszewska)

Szef Projektu: Radosław Staszewski

Asystent Projektu: Michał Misztal

Redaktor Naczelny: Tomasz Chmielik

Redaktor Pomocniczy: Leszek Czyż

Tłumaczenie: Iwo Czyż

Współpraca: Leszek Czyż, Andrzej Jagła, Radosław Staszewski

Korekta: Tomasz Chmielik, Leszek Czyż

Skład i opracowanie graficzne: Bartosz Knapik

Podziękowania: Marek Kozłowski, Graj!Kolektyw, LanseMacabre



*“If you are a monster, stand up.
If you are a monster, a trickster, a fiend,
If you’ve built a steam-powered wishing machine
If you have a secret, a dark past, a scheme,
If you kidnap maidens or dabble in dreams
Come stand by me.*

*If you have been broken, stand up.
If you have been broken, abandoned, alone
If you have been starving, a creature of bone
If you live in a tower, a dungeon, a throne
If you weep for wanting, to be held, to be known,
Come stand by me.*

*If you are a savage, stand up.
If you are a witch, a dark queen, a black knight,
If you are a mummer, a pixie, a sprite,
If you are a pirate, a tomcat, a wright,
If you swear by the moon and you fight the hard fight,
Come stand by me.*

*If you are a devil, stand up.
If you are a villain, a madman, a beast,
If you are a strowler, a prowler, a priest,
If you are a dragon come sit at our feast,
For we all have stripes, and we all have horns,
We all have scales, tails, manes, claws and thorns
And here in the dark is where new worlds are born.
Come stand by me.”*

— Catherynne M. Valente