

STARSZY

Starsi są niezwykle niebezpiecznymi i przebiegłymi istotami, zawiadującymi społeczeństwem Kainitów. Każdy z nich ma za sobą przynajmniej 200 lat życia jako nieumarły, co pozwoliło mu zebrać potrzebne doświadczenia i niezrównaną moc. Ich wiedza o historii Rodziny i wpływy polityczne nie mają sobie równych. Młodsze wampiry często obawiają się ich, z uwagi na potęgę jaką posiadają Starsi. Z drugiej strony Obywatele równie często poszukują ich wsparcia, protekcji lub możliwości zdobycia głębszej wiedzy. Starsi zajmują często prominentne stanowiska, dyktując prawa i narzucając swą wolę młodszym. Wszelako ich wiek jest nie tylko siłą, ale i słabością – Starszym jest często trudno przystosować się do świata współczesnego. Mają problemy z obsługą urządzeń technologicznych czy zrozumieniem współczesnego społeczeństwa śmiertelnych. Sprawia to, iż aby skutecznie działać potrzebują pomocników i mediatorów pomiędzy nimi, a światem zewnętrznym.

Wpływy: Starsi posiadają dużą władzę w Sektach, do których należą. Zwykle są Książętami, Primogenami czy Arcybiskupami. Co więcej posiadają wpływy w społeczeństwie Śmiertelnych, pozwalające im kontrolować całe dziedziny przemysłu, media czy politykę danego miasta.

Zalety:

- Starsi mają największą wiedzę o Rodzinie;
- Są najpotężniejsi jeśli chodzi o użycie Dyscyplin;
- Mają najwyższy poziom Punktów Krwi;
- Jedynie Starsi za specjalną zgodą MG mogą posiadać dyscypliny na poziomie 4, oraz jeden wybrany Atrybut o tej wartości;

Wady:

- Wszyscy Starsi posiadają Anachronizm, co uniemożliwia im używanie urządzeń technicznych;
- Starsi posiadają także niską wartość Ścieżki – bowiem wieki spędzone w stanie nieżycia odbiły się na ich psychice, sprowadzając ich bliżej Bestii;
- Wszyscy starsi są mocno zaangażowani w politykę Jyhadu, więc pomimo potęgi są też postaciami o najmniejszym poziomie niezależności politycznej;

Co zrobić by zagrać Starszym?

Starsi pomyślni są jako bohaterowie dla doświadczonych graczy, znających dogłębnie realia Wampira – Maskarady, a także będących w stanie odegrać psychikę kogoś o mentalności sprzed kilkuset lat. Nie jest to z pewnością zadanie łatwe! Z uwagi na to, że są to postacie o określonych wpływach i pozycji, gracz, który pragnie wcielić się w ich rolę powinien znać realia świata Wampira, historię Rodziny a także Księgę swojego Klanu. Pozwolenia na grę postacią tego rodzaju każdorazowo udziela MG, zgodnie z wiedzą i przygotowaniem gracza. Z uwagi na to, iż w LARPie będzie brała udział ograniczona ilość Starszych (zaledwie kilku), MG może odrzucić czyjąś kandydaturę. O wyborze przede wszystkim decydował będzie poziom przygotowania merytorycznego, wiedza o epoce z której pochodzi postać oraz strój.

Cechy:

Wiek: Ponad 200 lat;

Pokolenie: VI – VIII (nie ma ono wpływu na grę, jest jedynie informacją fabularną, służącą do opisu bohatera i może być wybrane dowolnie przez gracza)

Początkowe punkty na Dyscypliny: 2

Krew: 6

Ścieżka: 2

OBYWATEL

Większość społeczeństwa Kainitów stanowią Obywatele. Są to Wampiry należące do poszczególnych Klanów, przejawiające w pełni wady i zalety swej krwi. Stosunkowo długi okres nieżycia pozwolił im w pełni poznać i opanować swoje moce, a także zdobyć pełną samodzielność. Mimo, iż nie są tak potężni jak Starsi, wielu z nich posiada szerokie wpływy i spełnia prominentne role zarówno w Sabacie jak i w Camarilli. Niektórzy są doradcami Książąt i Arcybiskupów, inni zaś sami pełnią role przywódcze, lub obdarzają protekcją młodszych. Wielu wciąż jeszcze zachowuje pamięć o swym życiu sprzed Przemiany, co pozwala im oprzeć się Bestii i zachować stosunkowo przyzwoitą wartość Ścieżki.

Wpływy: Wielu obywateli posiada szerokie wpływy w społeczeństwie Kainitów, co pozwala im zajmować istotne pozycje w sektach do których należą. Sprytny i obrotny Obywatel może w tej kwestii być silnym rywalem dla Starszych, wykorzystując swoje lepsze przystosowanie do czasów współczesnych. W społeczeństwie śmiertelnych wielu z nich posiada także wpływ na różne dziedziny życia, związane najczęściej z charakterem swego klanu: mogą być to lokalne media czy stronnictwo polityczne, określona korporacja lub mafia.

Zalety:

- Obywatele stanowią ważną część społeczeństwa nieumarłych i pomimo mniejszej mocy są w stanie zdobywać wpływy i zajmować pozycje równe Starszym;
- Obywatele mogą używać urządzeń technicznych i nie mają problemu z przystosowaniem się do realiów świata współczesnego;

Wady:

- Z uwagi na mniejszą moc i wiedzę Obywatele często mogą odkryć, iż stanowią jedynie pionki na szachownicy Starszych.

Co zrobić by zagrać Obywatelem?

Każdy gracz mający przeciętną wiedzę o systemie Wampir: Maskarada może zagrać postacią tego rodzaju. Wystarczy, że znał będzie podstawowe 13 Klanów, oraz istotne terminy takie jak: Kainita, Sabat, Camarilla, Pokolenie, Jyhad, czy Bestia. Gra Obywatelem daje szerokie możliwości polityczne i społeczne, jednocześnie zaś nie wymaga ponadprzeciętnej wiedzy o systemie. Jest to więc najlepsza postać dla osób, które nie czują się na siłach by przekopywać się przez dziesiątki dodatków, a jednak posiadają na tyle ugruntowaną wiedzę by w prawidłowy sposób odegrać archetyp danego Klanu.

Cechy:

Wiek: Od 150 do 30 lat;

Pokolenie: IX – XII (nie ma ono wpływu na grę, jest jedynie informacją fabularną, służącą do opisu bohatera i może być wybrane dowolnie przez gracza)

Początkowe punkty na Dyscypliny: 1

Krew: 5

Ścieżka: 3

PARIAS

Pariasi to młode Wampiry egzystujące na marginesie społeczeństwa Kainitów. Ich krew jest zbyt słaba by przejawiać cechy któregoś z Klanów, stąd też często są pogardzani przez Obywateli i ignorowani przez Starszych. Zwykle więc unikają oficjalnych spotkań i wolą trzymać się razem. Często starają się omijać przyjęte zasady, przejawiając pewne skłonności do anarchii. Wielu z nich jest także przeciwnych władzy Starszych – których uważają za przeżytek przeszłości i których obawiają się także z uwagi na ich moc. Z drugiej strony Pariasi nie biorą praktycznie udziału w Jyhadzie, widząc Wampiryzm jedynie jako narzędzie do realizacji własnych celów. Krótki okres nieżycia pozwala im zachować silne związki ze światem Śmiertelnych a co za tym idzie, także stosunkowo wysoką wartość Ścieżki. Chroni ich to przed wewnętrzną Bestią pozwalając pozostać tym, kim byli kiedyś. A przynajmniej jeszcze przez jakiś czas.

Wpływy: Pariasi praktycznie nie posiadają żadnej pozycji w społeczeństwie Kainitów, którego członkowie zwykle okazują im pogardę. Mimo to wielu posiada istotne wpływy w społeczności śmiertelnych. Najczęściej dotyczą one także marginesu społecznego, w którym Pariasi czują się najlepiej. Ich możliwe kontakty mogą więc odnosić się do lokalnych społeczności studenckich, subkultur czy gangów ulicznych, a także drobnego świata przestępczego.

Zalety:

- Najwyższa wartość Ścieżki Człowieczeństwa;
- Możliwość wyboru dowolnych trzech Dyscyplin, uznawanych za Klanowe (MG musi zaakceptować wybór);
- Poprzez najmniejsze zaangażowanie w Jyhad Pariasi zachowują stosunkowo największą niezależność – a to w świecie Wampira jest rzadkością;
- Gracz nie potrzebuje prawie żadnej wiedzy o Wampirze by wcielić się w rolę Pariasa;

Wady:

- Brak początkowych punktów na Dyscypliny (Pariasi rozwijają je jedynie za Punkty Wolne);
- Najniższy poziom Punktów Krwi oddaje słabość ich vitae;
- Pariasi żyją na marginesie społeczności Kainitów, co uniemożliwia im zajmowanie prominentnych stanowisk oraz wywieranie wpływu na politykę;
- Są najsłabsi pod względem mocy i najmniej wiedzą o sekretach Wampiryzmu – z tego względu często padają ofiarą manipulacji innych;

Co zrobić by zagrać Pariasem?

Każdy gracz pragnący wziąć udział w LARPIe i dobrze się bawić, a nie posiadający wiedzy o systemie Wampir: Maskarada może zagrać postacią tego rodzaju. Wymagamy jedynie stroju, wczucia się w bohatera oraz przeciętnej wiedzy o wampiryzmie. W praktyce, wystarczy nam byś wiedział, że musisz pić krew by przeżyć, słońce cię pali i że gdzieś istnieje coś takiego jak Klany. Nie musisz nawet ich znać by odegrać Pariasa. Wampiry te często mieszają fakty z plotkami, więc jeśli popełnisz jakiś błąd merytoryczny, zupełnie nie będziesz musiał martwić się, że to popsuje innym grę lub klimat.

Cechy:

Wiek: Do 30 lat;

Pokolenie: XIII - XIV (nie ma ono wpływu na grę, jest jedynie informacją fabularną, służącą do opisu bohatera i może być wybrane dowolnie przez gracza)

Początkowe punkty na Dyscypliny: 0

Krew: 4

Ścieżka: 4