



Sapienus
Sigil of Scream



Jest to jedna z niewielu Linii Krwi, wywodzących się z klanu Tremere, która przetrwała do tej pory. Przyczynił się do tego głównie fakt, iż jak dotąd Czarodzieje nie mają pojęcia o jej istnieniu, Mędrcy zaś nie kwapią się ze zmianą tej sytuacji, która jest im wybitnie na rękę.

Jej założycielem był pustelnik Ariez, należący pierwotnie do wschodniego kultu mistycznego przypominającego w założeniach Bractwo Akashic. Sekta ta kultywowała siłę ducha i praktykowała medytację, poprzez skupienie na świadomości. Został on przemieniony w 1352 roku, nie tyle dobrowolnie, co w wyniku przypadku przez jednego z Tremerów. Po wcieleniu do klanu, mistyk przez jakiś czas był pod wrażeniem możliwości, jakie daje Magia Krwi. Starał się połączyć siłę ducha i umysłu ze zdolnościami Nieumarłych. Jego badania były pierwszymi podwalinami pod stworzoną później Ścieżkę Skupionego Umysłu.

Jednak kierunek, w jakim szła polityka klanu, a także jego pociąg do władzy i manipulacji, sprawiały, że dość szybko Ariez stracił zapał i raczej niechętnie włączał się w działania w klanie. Zwrócił się całkowicie w kierunku poszukiwania wiedzy i mądrości. Wobec jego braku ambicji Klan postanowił uczynić go bibliotekarzem w jednej z fundacji we Wschodniej Europie. Mistyk dobrze spędził wykorzystał ten czas, gromadząc wiedzę o prawdziwej historii Tremerów, o zabójstwie Saulota i naturze samego Klanu. Uznał, iż niszcząc klan Salubri, Czarodzieje przyczynili się do upadku wszystkich Spokrewnionych, zaburzając pierwotną równowagę, która istniała pomiędzy klanami na poziomie archetypowym. Wszystkie te informacje przekonały go, iż Tremery są ogromnym zagrożeniem dla wolności i rozwoju duchowego całego świata. Ich rosnąca potęga po przyłączeniu się do Camarilli, tylko utwierdziła go w tym mniemaniu. Pod koniec wojny anarchistów doczekał się okazji, której potrzebował. Od wielu już lat wynosił i ukrywał w okolicznych górach księgi, które jak wierzył nie mogą się dostać w ręce klanu Tremere, gdyż wiedza w nich zawarta zostałaby wykorzystana w złym celu. Kiedy więc fundacja została zaatakowana przez przeważające siły Anarchistów, wyniósł kilka kolejnych tomów i fingując własną śmierć zniknął w dziczy.

Na ślad jego istnienia Tremery natrafili ponownie dopiero w roku 1666, w czasie wielkiego pożaru Londynu. Ariez nie miał tym razem wiele szczęścia, trafiając na grupę Tremerów. Został zniszczony wraz ze swoim synem. Czarodzieje jednak nie wiedzieli i nigdy nie domyślili się, iż przed śmiercią stworzył on własną Linie Krwi. Linie, której zadaniem jest zdobywać wiedzę i strzec jej przed Klanem Tremere. Jej członkowie bowiem uważają manipulację innymi

istotami za podstawę wszelkiego zła. Sami zaś koncentrują się na ascezie i rozwijaniu osobistej siły woli. Wiedzy, której strzegą nie gromadzą dla siebie, lecz z myślą o tym, iż objawią ją światu w momencie, gdy będzie na nią gotowy. I gdy wszystkie frakcje, mogące wykorzystać ją w szkodliwy sposób upadną. Nie trudno zauważyć, iż w micie tym odbija się dalekie echo wiary w zwycięstwo Tradycji Mistycznej w Wojnie Wstąpienia.

Mędrcy cechują się zdecydowaną niechęcią do manipulowania innymi istotami i do wszelkiej polityki. Starają się trzymać na uboczu, nie biorąc udziału w Jihadzie. Chociaż w większości nastawieni są pokojowo, uważają diabolizację Tremerów za dopuszczalną a nawet wskazaną. W ich oczach bowiem klan ten jest najgorszym złem, tak więc niszczenie tych upadłych dusz jest przysługą, jaką wyrządzają światu. Tak więc czyn tego typu nie powoduje u nich utraty Człowieczeństwa, jeśli zdany zostanie test Sumienia.

Sapienus uznają stan Wampiryzmu za klątwę i tworzą potomków tylko wtedy, gdy jest to absolutnie konieczne do ochrony którejs z ukrytych bibliotek. Starają się przy tym nie tworzyć Wampirów młodszych niż X pokolenie, uważając ich za zbyt słabych do pełnienia przewidywanej funkcji.

Przydomek: Brak (nikt nie wie o ich istnieniu, więc nie nadaje im przezwoisk). Sami siebie czasami określają mianem Mędrców;

Wygląd: Mędrcy najczęściej rekrutują się z osób starszych, obdarzonych dużą wiedzą. Często do przemiany wybierają uczonych, mistyków i myślicieli, którzy stoją już nad grobem lub są ciężko chorzy. Dlatego też większość jest raczej szczupłej budowy ciała. Trudno także znaleźć kogoś młodszego niż 40 lat. Sapienus przemieniają zarówno kobiety jak i mężczyzn, choć tych drugich jest stosunkowo więcej. Sami prowadzą bardzo ascetyczny i surowy tryb życia, co odbija się także na ich wyglądzie. Noszą zwykle proste odzienie, unikając rzucających się w oczy barw (zwykle ubierają się na czarno, szaro lub biało). Unikają ozdób, choć często mogą nosić małą lub jakiś inny przedmiot, pomocny w medytacji. Często wydają się zamyśleni i skupieni na sprawach odległych od bolączek tego świata.

Schronienie: Istnienie Wampira z tej linii związane jest zawsze z koniecznością ochrony ukrytego księgozbioru. Tak więc schronienia jej członków zawsze położone są na uboczu i nie rzucają się w oczy. Jednocześnie muszą mieć zapewnione odpowiednie warunki do przechowywania książek. Z drugiej strony warunki mieszkalne raczej pozostają w nich skromne, Mędrcy bowiem uważają, że prostota i skromność wspomaga rozwój duchowy. Mogą to być zarówno opuszczone budynki, jaskinie w górach wschodu, jak i skromne, nie rzucające się w oczy domostwa. Często są one doskonale zabezpieczone przed intruzami za pomocą mocy Taumaturgii.

Pochodzenie: Sapienus najczęściej przemieniają Europejczyków i Azjatów. Kandydat musi wykazywać się dużą wiedzą i siłą ducha. Zwykle w swym życiu cieszy się opinią mędrca, uczonego lub świętego męża. Jest także bacznie obserwowany przez dłuższy czas, zanim zostanie mu złożona propozycja tego typu.

Kreacja Bohatera: Atrybuty Mentalne są absolutnie pierwszorzędne, podobnie jak Wiedza. Tworząc postać gracz może wybrać dodatkowe dziedziny wiedzy, takie jak Wiedza o Magach, Wiedza o Rodzinie, Wiedza o Żmiju etc. Gracz musi także posiadać Cechy Pozycji: Pokolenie i Bibliotekę przynajmniej na poziomie 2. Często posiada także Mentora. Nie może posiadać ghuli ludzkich (Sapienus unikają tworzenia Więzi Krwi, uważając ją za szkodliwą dla ducha). Wszyscy członkowie klanu mają Siłę Woli wyższą niż 6.

Klanowe Dyscypliny: Nadwrażliwość, Taumaturgia, Willcraft;

Podstawową Ścieżką dla tej Linii jest Ścieżka Skupionego Umysłu.

Ścieżka: zwykle Człowieczeństwa, choć bardziej doświadczeni członkowie Linii podążają Ścieżką Harmonii.

Ułomności: Pijąc krew Wampira obdarzonego Dominacją lub Prezencją członkowie tej Linii zawsze otrzymują jedno obrażenie prawdziwe (niezależnie od tego ile wypiją krwi).

Ponadto z uwagi na swoją dyscyplinę nie są w stanie uczyć się, ani wykorzystywać Dyscyplin służących do manipulacji.

Członkowie Linii muszą ponadto ukrywać swoje prawdziwe pochodzenie, w obawie przed reakcją Tremerów.

Organizacja: Linia nie jest zbyt liczna, obejmuje około 20 osób, rozsianych po świecie. Sapienus właściwie nie posiadają żadnej organizacji, chociaż więź między Uczniem i Mistrzem jest u nich niezwykle istotna. W wielu przypadkach jest to więź między Rodzicem i Dzieckiem, choć czasami zdarza się, iż ten, kto przemienił młodego Wampira, wysłał go na naukę do innej osoby ze swojej Linii. Taka relacja jednak wiąże obie osoby bardzo blisko, a zrodzony z niej szacunek i przyjaźń pozostają nawet wtedy, gdy Uczeń już formalnie przestał pobierać nauki.

Ta Linia Krwi stara się trzymać z daleka od wszelkich sporów pomiędzy Kainitami. Co sprawia, iż stroni zarówno od Sabatu jak i Camarilli. Powiada się jednak, iż niektórzy jej członkowie wchodzą w kontakty z Inconu.

Zdobywanie Prestiżu:

Związane jest ze zdobywaniem nowej wiedzy (głównie w postaci ksiąg), a także przeciwstawianiem się rosnącej władzy Tremerów i osłabianiem ich wpływów. To ostatnie jednak Mędracy czynią zwykle pośrednio, starając się nie ujawniać swojego istnienia.

Stereotypy:

Assamici: Bezpośrednio doświadczyli podłości, do jakiej zdolni są Tremerzy. Ich skupienie na celu jest godne podziwu. Ich żądza krwi jednak uniemożliwia im jasny osąd.

Brujah: Gdy wymawiam nazwę tego klanu, mam na myśli Oświeconych. Nie umiem nią nazwać młokosów, nie znających nawet własnej historii...

Gangrel: Nie potrafią czerpać pożytku z naszej wiedzy. A jednak, pozostając w zgodzie ze swoją naturą, być może są najbardziej niewinnymi z nas wszystkich...

Lasombra: Ich dusze są skażone dążeniem do manipulacji tak samo, jak dusze Tremerów.

Malkavian: Ich umysł jest jak kalejdoskop. We właściwym świetle pozwala ujrzeć wiele ukrytych wzorów...

Nosferatu: Znają wartość wiedzy i potrafią ją utrzymać w tajemnicy. To cenne cechy, tak rzadkie wśród naszego rodzaju.

Ravnos: Iluzje bywają niebezpieczne w rękach głupców. Z drugiej strony, w rękach mędrca bywają doskonałym narzędziem, obnażającym złudę tego świata.

Salubri: Wspieramy ich całym sercem. Dopóki choć jeden potomek Saulota stąpa po ziemi jest jeszcze dla nas nadzieja...

Toreador: Nigdy nie rozumieją, iż manipulując ludzkością dla własnej przyjemności, odciskając na niej bolesne i krwawe piętno.

Tremere: Ich ścieżka jest zaprzeczeniem prawdziwej wiedzy duchowej. Ich istnienie jest jedynym powodem, dla którego noszę swą klątwę. Modłę się o to, bym doczekał nocy w której upadną w mrok ignorancji z jakiej się wyłonili...

Tzimisce: Choroba, którą niosą w swych żyłach wypaczyła nie tylko ich ciała ale i umysły, i sprawiła, iż porzucili to, czym byli onegdaj.

Ventrue: Już dawno zgubili się na tej ścieżce, na którą kiedyś wstąpili wierząc w swoje racje... Niestety, dążenie do ideałów nie usprawiedliwia wykorzystywania innych istot...

Wyznawcy Seta: Plugawią święty wizerunek węża swą ignorancją i swymi żądzami. Nigdy nie pojmą sekretów symbolu, który uważają za swój.

Cytat: *Jesteśmy cierpliwi... Cóż innego nam pozostaje w tym zdominowanym przez ignorancję świecie? Czekamy na dzień, w którym wiedza będzie bezpieczna przed zakusami ignorantów. Na noc, w której będziemy mogli objawić ją innym, z pożytkiem dla naszego rodzaju... Czas jest w tej walce naszym sprzymierzeńcem, nie wrogiem...*