



WAMPIRZE DZIEDZICTWO

Wampiry są istotami nocy, skazanymi na wieczne życie pomiędzy Śmiertelnikami. Odczuwającymi głód krwi i nawiedzanymi przez wewnętrzną Bestię. To prawda, że wieczność może dać perspektywę, których nie posiada jedno życie. To prawda, iż moce Spokrewnionych przekraczają wyobrażenie zwykłych ludzi. Jednakże egzystencja wampira posiada także swoje cienie, rzucane poprzez pradawną Klątwę, której znak noszą w sobie wszyscy Spokrewnieni.

Otoczenie Naturalne

Z uwagi na charakter Spokrewnionych niektóre czynniki naturalne oddziałują na nich inaczej, niż na żywych ludzi. Poniżej zamieszczamy opis najważniejszych z nich.

Ogień i Słońce

Wszystkie Wampiry są niezwykle podatne na obrażenia od ognia i słońca. Czynniki te zadają im Prawdziwe Rany. Co więcej nie da się ich neutralizować za pomocą zwykłych Premii Bojowych a jedynie przy wykorzystaniu Odporności – która musi zostać zaktywowana.

Mróz

Wampiry są fizycznie martwe i nie posiadają własnej ciepłoty ciała. Te, które trzymają się Ścieżki Człowieczeństwa są w stanie na krótki czas rozgrzać się, spalając krew. Jednak wszyscy, którzy porzucili moralność śmiertelnych nie umieją tego czynić. W efekcie Spokrewniony, który ryzykuje wychłodzenie stojąc na mrozie (przynajmniej -10°C) musi palić krew (1 punkt na pół godziny) lub ryzykuje iż jego mięśnie zaczną tężeć. Kainita, który tego nie czyni (dlatego że nie chce, bądź nie może) otrzymuje po 30 minutach karę -1 do Zręczności. Jeśli w ten sposób spadnie ona do 0 wampir przestaje być zdolny do ruchu.

Bestia

Bestia stanowi nadnaturalną część wampira. Jest zarazem źródłem jego mocy jak i przekleństwem, albowiem nigdy nie zyskuje on nad nią pełnej kontroli. Jest to esencja jego instynktów, siłą, która czyni go drapieżnikiem, a jednocześnie oddala od śmiertelników. Bestia zawsze prowadzi Spokrewnionego w dół, pragnąc zmienić go w narzędzie zaspokajania swych

potrzeb. To, na ile jest on w stanie oprzeć się jej zależne jest od siły jego ducha i charakteru. Dlatego też Kainici trzymają się wszystkich tych rzeczy, które posiadali za życia – starając się zachować zdolność do odczuwania emocji, pasji i świadomość moralnego wymiaru swych czynów. Wszystko to chroni ich od popadnięcia w otchłań ślepych instynktów i pozwala im zachować siebie. Czasami jednak nie jest to takie proste...

Zagrożenie Bestią

W różnych momentach gry, gdy wampir zostaje zraniony, czuje się zawstydzony, zirytowany, wystraszony lub głodny – Bestia może odezwać się i próbować przejąć nad nim kontrolę. Może to prowadzić do dwóch efektów: Szału lub Rotshreku. Praktycznie w czasie LARPU Mistrz Gry lub jego pomocnicy, mają prawo wskazać osobę, która w ich mniemaniu może wpaść w powyższe stany mówiąc: „Szał!” lub „Rotschreck!”. Gracz rzuca wtedy monetą, zakładając iż orzeł oznacza, że udało mu się opanować Bestię. Jeżeli jednak wypadnie reszka, powinien zachować się odpowiednio do stanu, jaki go ogarnia.

Nawet w przypadku opanowania bestii należy odegrać wzburzenie postaci oraz pewną trudność z jaką przychodzi jej zapanowanie nad swymi odruchami.

Szał

Szał jest stanem w którym wampir poddaje się drzemącej w nim agresji, zmieniając się w krwiożerczego potwora. Rzuca się wtedy na najbliższą osobę, warcząc i próbując rozerwać ją na strzępy. Szał może pojawić się w wyniku zranienia, publicznego zawstydzenia, rosnącej frustracji czy głodu.

Zakłada się iż postać znajdująca się w szale może używać jedynie broni naturalnej (kły i pazury) oraz broni białej którą miała wcześniej w rękach. Użycie czegoś tak złożonego jak broń palna znajduje się poza jej możliwościami. Co więcej gracz otrzymuje premię +1 do obrażeń na Pentagramie (zadawanych i otrzymywanych) i staje się całkowicie odporny na wszelkie efekty mentalne (w rodzaju Dominacji czy Prezencji). Znajdując się w walce może jednak używać jedynie akcji ofensywnych i nie jest w stanie wycofać się z niej, dopóki szal nie przemienie. Nie może także używać żadnych dyscyplin poza: Akceleracją, Odpornością i Potencją, których wykorzystanie jest kwestią odruchową i nie wymaga myślenia.

Rotschreck

Jest to stan zwierzęcego strachu, w którym wampir przestaje myśleć logicznie, lecz kieruje się jedynie instynktem, nakazującym mu natychmiastową ucieczkę. Stan ten może ujawnić się w wyniku bezpośredniego zagrożenia życia, walki z potężniejszym przeciwnikiem, konfrontacji z czynnikami takimi jak światło czy ogień.

Bohater znajdujący się w tym stanie czyni wszystko, by uciec. Nie zachowuje się przy tym całkowicie nieracjonalnie, lecz kieruje instynktem (co oznacza, iż postać nie wbiegnie w ścianę, lecz wybierze drzwi), starając się oddalić jak najbardziej od źródła zagrożenia.

Oznacza to, iż postać w walce może wybrać jedynie manewry defensywne. Jej Przewaga przy *Ucieczce* wzrasta też do +2. Ponadto nie jest w stanie korzystać z żadnych dyscyplin poza: Akceleracją, Odpornością i Potencją, których użycie jest instynktowne. Bohater jest także odporny na wszelkie wpływy psychologiczne (w rodzaju Dominacji czy Prezencji).

Negacja Bestii

Postacie z wysoką wartością Ścieżki (4 lub więcej) zdolne są do większego opanowania swej Bestii niż inni Spokrewnieni. Otrzymują oni na grę pewną ilość tzw. Negacji Bestii, które oznaczają, iż gracz ma prawo zignorować jeden wybrany wyrzut monety, już po jego

wykonaniu. Gracz informuje po prostu Mistrza Gry słowami „Negacja Bestii” i zachowuje się tak, jakby udało mu się opanować.

Dominacja Bestii

Gracze o niskiej wartości Ścieżki (2 lub mniej) są bardziej podatni na podszepty ich zwierzęcej natury. Oznacza to, iż w czasie LARPU mogą zostać zmuszeni przez Mistrza Gry do wpadnięcia w szał lub Rotschreck bez rzutu monetą. Dominacji może użyć jedynie główny Mistrz Gry wskazując wybraną postać i mówiąc: „Dominacja Bestii – Szał” lub „Dominacja Bestii – Rotschreck”. Gracz powinien wtedy zachować się zgodnie z deklaracją prowadzącego LARP.

Moc Wampirzej Krwi

Krew stanowi dla wampirów mistyczną substancję i jest celem wszystkich ich pragnień. Zawiera w sobie zarówno zaspokojenie głodu, potęgę jak i zagrożenie. Albowiem krew Nieumarłych jest potężniejsza niż krew śmiertelnych i każdy, kto pije ją zbyt często może odkryć, wywiera ona na niego specyficzny wpływ, zarówno zwiększając jego moc jak i osłabiając wolę.

Picie krwi Wampira

Ponieważ moc Wampirów kryje się w ich krwi, picie krwi innych Spokrewnionych pozwala przez chwilę korzystać z ukrytego tam potencjału. W ramach gry oznacza to, iż każdy, kto pije krew danego Kainity ma przez chwilę dostęp do jego Dyscyplin, pod warunkiem wszakże, że są mu one znane. W praktyce oznacza to, że pijący może używać wszystkich Dyscyplin jakie sam posiada, zwiększonych o poziom posiadany przez osobę, do której należała krew. Nie może jednak korzystać z Dyscyplin, które są mu zupełnie obce.

Przykład: Brujah Ted pije krew Torreadorki Franceski. Sam posiada: Akcelerację: 2, Prezencję: 1 oraz Potencję: 2. Dyscypliny Torreadorki to: Prezencja: 3, Akceleracja: 1 i Nadwrażliwość: 2. W tym wypadku Ted może przez 5 minut korzystać z podwyższonego poziomu Prezencji (którą sam zna na 1), używając jej na poziomie 3. Nie może wszakże podwyższyć czasowo swego poziomu Akceleracji bowiem posiada tą Dyscyplinę na wyższym stopniu niż Franceska. Nie może także używać Nadwrażliwości, ponieważ zupełnie jej nie zna.

Efekt ten zachodzi jedynie, jeśli ktoś wypije 1 punkt wampirze vitae i utrzymuje się przez 5 minut gry, a następnie znika. Należy wszakże zaznaczyć, iż samo picie krwi innego Wampira stanowi przyjemność, porównywalną do kieliszka znakomitego porto. Podczas gdy picie ludzkiej krwi uznać można jedynie za szklanicę przeciętnego wina.

Warto także zaznaczyć, iż: Tremerzy korzystający z Taumaturgii 1 (Smak Vitae) są w stanie rozpoznać wszystkie Dyscypliny skryte w krwi innego wampira, nadal jednak nie są w stanie z nich skorzystać jeśli moce te nie są im znane.

Wpływ wampirze krwi na śmiertelnych

Picie wampirze Krwi ma silny wpływ na śmiertelników, którzy w efekcie otrzymują Potencję na 1, oraz jedną Dyscyplinę na 1, wybraną przez osobę, która ich nakarmiła. Taki człowiek zwany jest odtąd ghulem. Nie starzeje się, ani nie umiera dopóki może pić krew Spokrewnionego. Należy zaznaczyć, że ghule nie mogą posiadać żadnej Dyscypliny na poziomie wyższym niż 1.

Więzy Krwi

Więzy Krwi stanowią rodzaj mistycznej więzi, podobnej do stanu ślepej miłości. Ogarnia on każdego kto zbyt często pije krew jednego ze spokrewnionych. Co więcej siłą krwi nie ma tu znaczenia: Parias jest tak samo w stanie spętać Starszego, czyniąc z niego niewolnika, jak Starszy Parias. Dlatego też Wampiry obawiają się picia swej krwi i unikają tego, pomimo przyjemności jaką wyzwała ten akt.

Strona dominująca w czasie Więzy Krwi nazywana jest Panem, osoba związana nosi zaś tytuł Niewolnika Krwi.

W realiach gry zakłada się, iż bohater pijący krew od innej postaci powoli zaczyna czuć do niej coraz większą sympatię. Przedstawia się to następująco:

1 picie – bohater pamięta o osobie, której krew pił i często powraca do niej myślami. Nie musi jej lubić, lecz w jakiś sposób jej istnienie zaczyna być dla niego istotne, a jej sprawy budzą jego żywe zainteresowanie.

2 picie – bohater zaczyna odczuwać sympatię do osoby, której krew pije. Nie tylko interesują go jej sprawy, ale zaczyna on ją obdarzać jakąś formą pozytywnych odczuć i ma skłonność do usprawiedliwiania jej czynów lub przymykania oczu na wady.

3 picie – bohater wpada w Więzy Krwi. Od tego momentu osoba, od której pił staje się centrum jego świata emocjonalnego, wywołując w nim uczucie głębokiej miłości i oddania. Postać nie jest w stanie oprzeć się żądaniom swego nowego Pana (otrzymuje karę -2 do wszystkich testów Woli związanych z opieraniem się Dyscyplinom społecznym typu: Prezencja i Dominacja) i natychmiast spieszy by wypełnić jego polecenia. Jeśli bohater będzie traktowany źle, więź ta może przejść w chorobliwy stan zależności lub toksycznej miłości – nie zostaje jednak zerwana.

Aby związać innego bohatera krwią wampir musi podać mu swoją vitae (przynajmniej 1 punkt). Nie ma znaczenia czy bohater wypije ją świadomie czy nieświadomie, dobrowolnie czy pod przymusem. Efekt zawsze jest taki sam. Założone Więzy Krwi działają przez całego LARPa i przechodzą na kolejnego. Lecz jeśli nie zostaną odnowione w jego trakcie – wygasają.

Założone Więzy Krwi chronią przed kolejną próbą związania sprawiając, że postać która znajduje się pod ich działaniem może pić krew innych Kainitów bez obaw, że zostanie ponownie związana. Otrzymuje także premię +1 do opierania się efektom Dominacji i Prezencji innych Spokrewnionych. Jej Pan jednak jest w stanie używać na niej tych dyscyplin nawet bez konieczności kontaktu wzrokowego – wystarczy sam jego głos. Co więcej, jeśli niewolnik krwi próbowałby zaatakować swojego władcę, musiałby wygrać test Woli z karą -2. Test ten ponawiany byłby w każdej rundzie walki, a przegrana w nim oznacza natychmiastowe poddanie się woli Pana.

Diabolizacja

Czynność ta, zwana w dawnych czasach Amarantem stanowi akt ostatecznej agresji, nie tylko na fizycznym i psychicznym, ale też duchowym poziomie. Jest to najgorsza rzecz, która może spotkać Wampira, a także najstraszniejsza, jaką może on uczynić innemu Spokrewnionemu. W akcje Diabolizacji wampir nie tylko wysysa całą krew z innego Kainity, ale także pożera jego duszę, rozrywając ją i niszcząc. Członkowie Camarilli uważają tą czynność za największą zbrodnię i krają śmiercią tych spośród siebie, którzy odważą się dopuścić tego ohydneho czynu.

Istnieją także zdeprawowane jednostki, które znajdują w nim przyjemność, a także osoby żądne władzy na tyle, by sięgnąć po ten zakazany owoc. Diabolizacja bowiem pozwala zwiększyć moc krwi obniżając Pokolenie wampira. W ten sposób nawet Parias może stać się Starszym, zmieniając swój los. Choć jeśli ktokolwiek dowie się o sposobie w jaki to osiągnął, może liczyć się z poważnymi konsekwencjami.

Diabolizacji dokonać można na unieruchomionym wampirze: zarówno jeśli jest on nieprzytomny (pozbawiony punktów życia lub krwi) lub przebity kołkiem. Gracz deklaruje Diabolizację i ogrywa odpowiednią scenę. W efekcie tego czynu, dzieje się to, co następuje:

1. Każdy gracz, który znajduje się na Ścieżce Człowieczeństwa, lub innej, która nie dopuszcza Diabolizacji traci 1 punkt Ścieżki.
2. Jeśli Pokolenie zabitego było niższe o 1 od Pokolenia zabójcy, ten ostatni schodzi jedno Pokolenie w dół.
3. Jeśli Pokolenie zabitego było niższe o 2 lub więcej od Pokolenia zabójcy, ten ostatni schodzi jedno Pokolenie w dół, a ponadto otrzymuje +1 poziom w którejś z Dyscyplin ofiary (wyboru zawsze dokonuje MG). Ponadto jeśli stały poziom Krwi ofiary przewyższał stały poziom Krwi zabójcy, otrzymuje on +1 do poziomu Krwi.
4. W ten sposób zabójca może podnieść swój status zmieniając rolę zgodnie z przyporządkowaniem Pokoleń do niej. Nie daje mu to jednak innych premii (zmieniając rolę bohater nie otrzymuje żadnych plusów do cech) poza możliwością wykorzystania Dominacji.
5. Jeśli ofiara była z Pokolenia równego lub wyższego niż zabójca, nie otrzymuje on żadnych premii i nie obniża swojego Pokolenia.
6. Parias, który dopuści się Diabolizacji na Obywatelu lub Starszym, natychmiast staje się członkiem Klanu ofiary.
7. Każdą diabolizację, niezależnie od tego, czy miała ona jakiś efekt (w postaci obniżenia Pokolenia) czy nie, da się zauważyć w Aurze, za pomocą Nadwrażliwości 2. W Camarilli często oznacza to wyrok śmierci.