



CECHY BOHATERA

Karta Postaci:

Karta postaci stanowi arkusz, na którym opisujemy naszego bohatera za pomocą kilku kluczowych słów i statystyk. Zawiera ona także kilka informacji fabularnych dotyczących stanu posiadania i wpływów Kainity. Nie mają one przełożenia na samą grę na LARPie, jednak, zgodnie z decyzją MG, mogą decydować o ilości informacji, uzyskanych przez postać przed grą.

Cechy opisujące postać wyglądają następująco:

Informacje ogólne:

Klan: tu należy wpisać klan, do którego należy postać. Cecha ta dotyczy większości Spokrewnionych, oprócz Pariasów, którzy w tym miejscu wpisują: Parias lub Bezklanowiec.

Rola: Tu należy umieścić typ postaci, którą wybraliśmy, a więc: Starszy, Obywatel lub Parias;

Pokolenie: Tu należy umieścić informację o Pokoleniu, wybranym zgodnie z rolą postaci. Cecha ta nie ma wpływu na samą rozgrywkę, stanowi jedynie informację fabularną, która pozwala dodać bohaterowi kolorytu.

Tytuł: Jeżeli postać posiada jakiś oficjalny tytuł związany z piastowaną funkcją, należy tutaj go umieścić. Przykładami tego rodzaju mogą być: Książę, Primogen, Szeryf etc. W innym przypadku pole to pozostawiamy puste.

Koncept: W tym miejscu w dwóch lub trzech słowach należy opisać naszą ideę postaci, np.: „przebiegły dyplomata”, „buntownik z wyboru”, „władczy arystokrata” czy „badacz tajemnic”. Ważne by to krótkie stwierdzenie oddawało Twój pomysł na postać i określało kogo właściwie chcesz odegrać.

Atrybuty:

Atrybuty są cechami, które opisują możliwości bohatera, za pomocą cyfr przyjmujących wartość od 0 do 3. W szczególnych przypadkach możliwe jest posiadanie Atrybutu na 4, jest to opcja dostępna jedynie dla Starszych, która wymaga także specjalnej zgody MG.

Atrybuty opisują te zdolności postaci, które nie są zależne od jej odgrywania i podlegają testom. Najczęściej odnosi się do nich w czasie walki czy konfrontacji psychicznej (opartej np. na dyscyplinie Dominacji). Poniżej znajduje się opis poszczególnych współczynników:

Krzepa: Opisuje zarówno siłę jak i żywotność postaci. Jest testowana w przypadku kontaktu z truciznami, i niektórymi magicznymi efektami wpływającymi na zdrowie postaci. Określa możliwości fizyczne bohatera i jest używana zawsze, gdy w grę wchodzi czynności siłowe (np. podniesienie ciężaru, wyważenie drzwi, wyrwanie czegoś komuś z ręki etc.). Wysoka Krzepa w walce może mieć także wpływ na zadawane lub otrzymywane obrażenia.

Za każde 2 punkty w wartości Krzepy gracz może wybrać jedną Premię Bojową z poniższych:

+ 1 do zadawanych obrażeń;

- 1 do otrzymywanych obrażeń;

Premia ta działa przez cały czas i nie wymaga aktywacji.

Zręczność: Opisuje refleks i zwinność postaci. W walce odpowiada za trafienie lub unik i jest testowana w przypadku wszystkich działań fizycznych (zarówno w ataku jak i defensywie). Ponadto odpowiada za szybkość działania bohatera i jego ogólną sprawność fizyczną, może więc mieć wpływ na akcje takie jak: wspinaczkę, przecięnięcie się przez szczelinę, przeskoczenie przeszkody, podniesienie czegoś, nim zdołają zrobić to inni, etc.

Wola: Współczynnik ten jest miarą siły oddziaływania i magicznej mocy bohatera. Testowany jest przede wszystkim w przypadku użycia wszystkich Dyscyplin mentalnych, w rodzaju: Dominacji, Nadwrażliwości, Prezencji, Taumaturgii etc. Wola może być używana w walce do ataku (zamiast Zręczności) w przypadku, gdy jest on oparty na magii. Testowana jest także jako obrona w momencie ataku mentalnego. W grze Wola opisuje także siłę ducha postaci i może wpływać na działania związane z używaniem relikwii, wykonywaniem złożonych rytuałów, opieraniu się efektom magii etc.

Wysokość Atrybutu:

To jaka cyfra widnieje przy danym atrybucie, opisuje naszego bohatera i ma wpływ na jego możliwości. Warto wziąć to pod uwagę, rozważając charakter postaci, w którą się wcielimy: wiadomo bowiem, iż inaczej gra się niezbyt bystrym osiłkiem, inaczej zaś cherlawym intelektualistą.

0 – słaba

1 – przeciętna

2 – dobra

3 – znakomita

4 – legendarna

Dyscypliny:

Dyscypliny są nadnaturalnymi mocami Wampirów. Zwykle każdy klan specjalizuje się w trzech z nich i określają one możliwości i charakter jego członków. Przy tworzeniu bohatera, gracze otrzymują punkty do przydzielenia na dyscypliny, zgodnie z wybraną Rolą.

- **Starsi** – 2 punkty;
- **Obywatele** – 1 punkt;
- **Pariasi** – 0 punktów;

Dyscypliny można jednak wykupować za Punkty Wolne w czasie tworzenia bohatera.

Każda postać może wykupić moce Dyscyplin właściwych dla jej Klanu, uzyskując w nich wartość od 1 do 3. Starsi po uzgodnieniu z MG mogą posiadać także jedną, wybraną Dyscyplinę na poziomie 4. Jej moc jest legendarna, dlatego nie udostępniamy opisu na stronie (otrzymają go tylko osoby posiadające daną Dyscyplinę).

Pariasi mogą wybrać dowolne Dyscypliny jako Klanowe. Mistrz Gry musi oczywiście każdorazowo zaaprobować wybór, zgodnie z charakterem świata i Klanów. Dotyczy to zwłaszcza wyboru Dyscyplin Specjalnych.

Każdy gracz, oprócz Dyscyplin Klanowych może także wykupować Dyscypliny Ogólnodostępne. Początkowo nie mogą one jednak przyjąć wartości większej niż 1. Są również nieco droższe od Dyscyplin Klanowych. Wykupowanie dyscyplin Specjalnych spoza własnego Klanu nie jest możliwe.

Podział Dyscyplin:

Dyscypliny Ogólne: są dość rozpowszechnione w świecie Wampira. Na tyle, iż właściwie każdy może posiadać o nich pewną niewielką wiedzę. Wśród nich wymieniamy:

1. **Akcelerację** – wpływającą na szybkość poruszania się;
2. **Animalizm** – umożliwiający kontakty ze zwierzętami;
3. **Dominację** – pozwalającą wpływać na działania innych;
4. **Nadwrażliwość** – będącą mocą dostrzegania tego, czego nie widzą inni;
5. **Niewidoczność** – sztukę znikania i działania w ukryciu;
6. **Odporność** – wspomagającą żywotność wampira;
7. **Potencję** – podnoszącą siłę Wampira;
8. **Prezencję** – pozwalającą wpływać na emocje otoczenia;

Dyscypliny Specjalne: stanowią unikalne zdolności poszczególnych Klanów i nie mogą być wykupywane przez postać nie należącą do danej linii. Wyjątkiem są oczywiście Pariasi, którzy mogą wybrać te, które opisane są jako dostępne dla nich;

1. **Demencja** – specjalność klanu Malkavian, dostępna dla Pariasów;
2. **Iluzja** – specjalność Klanu Ravnos, dostępna dla Pariasów;
3. **Nekromancja** – specjalność Klanu Giovanni, niedostępna dla Pariasów;
4. **Serpentis** – specjalność klanu Setytów, niedostępna dla Pariasów;
5. **Sfera Mroku** – specjalność klanu Lasombra, dostępna dla Pariasów;
6. **Śmierć** – specjalność Klanu Assamitów, niedostępna dla Pariasów;
7. **Taumaturgia** – specjalność Tremerów, niedostępna dla Pariasów;
8. **Transformacja** – specjalność Gangreli, dostępna dla Pariasów;
9. **Zniekształcenie** – specjalność klanu Tzimisce, niedostępna dla Pariasów;

Pozostałe informacje:

Krew:

Opisuje ile krwi jest w stanie w swym ciele zgromadzić Kainita. Wiadomo, iż Wampiry muszą pożywiać się krwią by przeżyć. Jej brak powoduje u nich głód i może wyzwolić Bestie. Zaś zbyt długie powstrzymywanie się przed piciem wprowadza w letarg zwany torporem. W mechanice gry oznacza to, że jeśli Punkty Krwi postaci spadną do 0 traci ona przytomność i pozostaje nieświadoma, aż do czasu gdy ktoś poda jej choć 1 Punkt Krwi.

Krew używana jest do aktywacji wszystkich Dyscyplin, a także do leczenia ran. Więcej na temat tego ostatniego przeczytać można przy opisie Życia.

Poziom Krwi zależy od wybranej Roli i wynosi:

- **Starszy** – 6 punktów;
- **Obywatel** – 5 punktów;
- **Parias** – 4 punkty;

Może być jednak zwiększany za Punkty Wolne. A także uzupełniany w trakcie gry (choć w tym wypadku nie może przekroczyć wartości maksymalnej).

Ścieżka:

Jest to wewnętrzny kodeks etyczny, który trzyma Kainitę z dala od Bestii i nie pozwala mu stoczyć się w otchłań szaleństwa. Wartość Ścieżki odpisuje poziom moralności wampira i jego sumienie. Nieumarli o jej wysokim poziomie są zwykle szanowani i obdarzani zaufaniem – podczas gdy Ci, którzy nie mogą się tym pochwalić są raczej unikani i traktowani z rezerwą, gdyż przypominają bestie, kierujące się jedynie instynktem przetrwania.

W większości przypadków Ścieżka odpowiada wartości Człowieczeństwa bohatera. Odnosi się więc do ludzkich wartości, takich jak: uczciwość, sumienie, zdolność wybaczenia czy odczuwania emocji. Bez tego wszystkiego Wampir staje się tylko żywym trupem, a jego egzystencja zaczyna przypominać koszmar osamotnienia, głodu i duchowej pustki. Nic dziwnego więc, że Nieumarli starają się zachować jak najwyższą wartość Ścieżki, aby nie stracić tego, czym byli za życia.

Choć zwykle Ścieżka opisuje ludzką część bohatera – Mistrz Gry może wyjątkowo zgodzić się na wybranie innej Ścieżki niż Człowieczeństwo, jeśli uzasadnia to Klan lub Sekta.

Ścieżka jest miarą kontroli, którą bohater zachowuje nad wewnętrzną Bestią. Wpływa to na jego zachowanie i wygląd. Należy zaznaczyć, że postacie o wysokiej wartości Ścieżki wyglądają jak ludzie, podczas, gdy te o niskiej mają zwierzęce rysy twarzy i zachowują się bardziej jak bestie.

W mechanice gry przyjmuje się, że wartość Ścieżki wpływa na częstotliwość z jaką postać wpada w szal lub Rotshreck (zwierzęcy strach). Bohater o wysokim poziomie Ścieżki jest w stanie kilka razy na grę zablokować działanie bestii. Określane jest to jako: Negacja Bestii. Bohater o niskiej wartości Ścieżki przeciwnie – może wpaść w szal na żądanie MG, co określa się jako Dominacja Bestii.

Wartość ścieżki:

- 1 – dwie Dominacje Bestii na grę;
- 2 – jedna Dominacja Bestii na grę;
- 3 – bez wpływu na Bestię;
- 4 – jedna Negacja Bestii na grę;
- 5 – dwie Negacje Bestii na grę;

Dominacja Bestii: w sytuacji, w której Mistrz Gry uzna za stosowne, może powiedzieć graczowi: „Wpadasz w szal”, lub „Wpadasz w Rotshreck”. Bohater nie jest w stanie nic na to poradzić i powinien odegrać scenę zgodnie z otrzymaną informacją.

Negacja Bestii: za każdym razem, gdy postać wpadnie w szal lub Rotshreck, gracz może zadeklarować: „Neguję Bestię” i uznać, że udało mu się opanować.

Głód: Ścieżka decyduje także o tym, kiedy bohatera dopada głód krwi. Postać będąca w tym stanie jest zagrożona szałem w każdej sytuacji, w której widzi krew lub czuje jej zapach. Aby pojawił się Głód aktualny poziom krwi postaci musi być niższy niż 5 – Wartość Ścieżki.

Przykład: *Śpiewaczka Zanja z klanu Torreador ma 4 Ścieżki Człowieczeństwa. Oznacza to, że może raz w czasie gry użyć Negacji Bestii by opanować się w chwili Szalu lub Roshrecku, a także, że głód zadziała na nią dopiero w chwili, gdy jej Krew spadnie do 1.*

Ścieżka jest jedynym współczynnikiem na Karcie Postaci, którego nie można rozwijać za zdobyte PD (choć można zwiększyć jej wartość za Punkty Wolne na początku gry). O jej wzroście lub spadku decyduje Mistrz Gry w związku z działaniami postaci i tym, na ile trzyma się ona swego kodeksu moralnego. Jeśli w wyniku nagminnie popełnianych wykroczeń poziom Ścieżki spadnie do 0 bohater

przestaje się kontrolować i staje się potworem. Taka postać nie jest już grywalna, więc gracz oddaje kartę Mistrzowi Gry.

Życie:

Przedstawia witalność postaci. Każde obrażenie otrzymane w walce, lub na skutek innych czynników, obniża aktualną wartość tego współczynnika o 1. Gdy osiągnie ona 0 Kainita pada nieprzytomny na ziemię. Jeśli przeciwnik życzy sobie tego, może go w tym momencie dobić.

Regeneracja: Wampiry jako istoty nadnaturalne są w stanie regenerować otrzymane obrażenia. Czynią to lecząc się za pomocą krwi. Z uwagi na rodzaj obrażeń, leczenie może mieć różny koszt i postać:

- **Stłuczenia (rany obuchowe)** – 1 PK za przywrócenie wszystkich brakujących punktów Życia. Bohater może uleczyć się natychmiast.
- **Rany zwykłe** – 1 PK za przywrócenie 1 Punktu Życia. Każdy Punkt regeneruje się przez 5 minut.
- **Rany Prawdziwe** - 1 PK za przywrócenie 1 Punktu Życia. Każdy Punkt regeneruje się przez 10 minut. Co więcej, w czasie regeneracji bohater powinien siedzieć lub leżeć (wyjątkiem są postacie posiadające Odporność, które mogą działać normalnie).

Informacje Fabularne:

Dotyczą opisu postaci i dodają jej kolorytu. Często nie mają wpływu na samą rozgrywkę, choć mogą dobić się na dialogach czy zachowaniu bohatera. Mistrz Gry może także wykorzystać je w trakcie lub przed LARPem, włączając je w fabułę gry.

Mienie: określa zamożność i status społeczny bohatera. Powinno wynikać z historii postaci i zostać zaakceptowane przez Mistrza Gry.

Wpływy: Wymagają ustalenia z Mistrzem Gry i powinny odpowiadać charakterowi klanu, do którego należy postać (np. Ventrue może mieć wpływy w danej korporacji, a Torreador w świecie sztuki). Zgodnie z decyzją prowadzącego LARP mogą one umożliwić bohaterowi posiadanie ciekawych informacji, o których zostanie poinformowany przed grą.

Premie Bojowe:

Tutaj należy wpisać premie uzyskane z wysokiej wartości Krzepy sumowanej odpowiednio z Potencją lub Odpornością. Jeśli bohater nie posiada tej cechy wyżej niż na 1, ani żadnej z wymienionych dyscyplin, wpisuje tutaj 0.

Premii bojowych nie można zmieniać w trakcie gry. To, co zostało wybrane na początku pozostaje cechą postaci już do końca jej egzystencji.