



## TWORZENIE POSTACI

1. Gracz ustala koncept postaci i wpisuje na kartę informacje ogólne, uwzględniając Klan i Rolę bohatera.
2. Gracz rozdaje 3 punkty pomiędzy Atrybuty: Krzepę, Zręczność i Wolę. Atrybuty mogą przyjmować wartość 0.
3. Gracz wpisuje na kartę Dyscypliny właściwe dla swojego Klanu, lub (jeśli jest Pariasem) wybiera trzy spośród Ogólnych oraz dostępnych Dyscyplin Specjalnych. Następnie rozdaje między nie punkty wynikające z Roli:
  - **Starsi** – 2 punkty;
  - **Obywatele** – 1 punkt;
  - **Pariasi** – 0 punktów;
4. Gracz wpisuje wartość Krwi zgodną z Rolą postaci. Nie może przy tym przekroczyć maksimum określonego dla swojej roli:
  - **Starszy** – 6 punktów na 12 możliwych;
  - **Obywatel** – 5 punktów na 10 możliwych;
  - **Parias** – 4 punkty na 8 możliwych;
5. Gracz wpisuje wartość Ścieżki zgodną z Rolą postaci:
  - **Starszy** – 2 punkty;
  - **Obywatel** – 3 punkty;
  - **Parias** – 4 punkty;
6. Gracz wpisuje wartość Życia równą 5. Jest to podstawowy poziom żywotności jego bohatera.

7. Gracz rozdaje 6 Punktów Wolnych (PW) zgodnie z poniższą tabelą:

Cecha	Koszt PW	Ograniczenie
Atrybut	3	Do 3
Dyscyplina Klanowa	2 + wykupywany poziom	Do 3
Dyscyplina Obca	4	Do 1
Krew	1	Ze względu na Rolę
Ścieżka	2	Do 5
Życie	1	Do 10

Tworząc postać należy pamiętać, iż każdy poziom Dyscypliny należy wykupić osobno. Przykład:

*Gracz prowadzący Tremere Austina chciałby, by jego bohater posiadał Dominację na poziomie 2. W tym wypadku musi wydać 7 P.W. – 3 na rozwinięcie Dominacji na 1 (2 + 1) i kolejne 4 na podniesienie jej na poziom 2 (2 + 2).*

8. Gracz opisuje na karcie swoje mienie i wpływy. Dopisuje historię postaci i dołącza ją do karty, po czym wysyła całość do Mistrza Gry w celu uzyskania akceptacji dotyczącej konceptu bohatera.
9. Gracz po ustaleniach z Mistrzem Gry otrzymuje PW za strój, wiedzę merytoryczną oraz wkład w LARPU i może rozdać je zgodnie z tabelą z punktu 7. Punkty te kształtują się w przedziale:
- Za strój – można otrzymać do 13 punktów;
  - Za wiedzę merytoryczną – można otrzymać do 6 PW;
  - Za pomoc w przygotowaniu LARPU – można otrzymać do 20 PW.
10. Gracz wysyła wypełnioną w całości kartę do Mistrza Gry w celu uzyskania ostatecznej akceptacji. Jeśli wszystko jest w porządku postać zostaje dopuszczona do gry.