

World of Darkness d20 3.5e CZ

Monte Cook, Sean K.Reynolds

velmi základní příručka pro hráče, s příchutí klasického WoD



Obsah



Úvod	2
Herní svět	
Svět temnoty	4
Upíři	7
Klany upírů - Kamarilla	14
Klany upírů - Sabbat	20
Vlkodlaci	26
Pravidla	
Základní vlastnosti	28
Dovednosti	31
Odbornosti	32

Upír	34
Vlkodlak	41
Mág	46
Lovec	53
Démon	54
Průběh hry	
Pohyb	57
Setkání	58
Boj	59
Neoficiální rozšíření	
Psionik	60



Úvod

Tento překlad je určen gamemasterům, kteří chtějí anglicky nehovořícím hráčům umožnit hrát v prostředí klasického World of Darkness podle rozšířených a dobře známých pravidel d20. Což je to, o co se právě teď snažím.

Přeložil jsem jen ty neklíčovější informace pro hráče a jejich orientaci ve hře. Kromě tohoto dokumentu potřebujete původní knihu **Monte Cook's World of Darkness**, v níž si sami musíte věci přizpůsobit svému obrazu, jak se vám World of Darkness líbí. Tento překlad má za cíl hráče seznámit s pravidly a světem a co nejméně je „kontaminovat“ ohavnostmi, které „přinesl“ nWoD, místo nichž raději uvádím pozadí světa starého.

Herní svět z pera Monte Cooka není špatný a s mým překladem pravidel je naprosto použitelný. Prvky z něj, které jsou v rozporu s oWoD, zde ale vypouštím.

Pravidla neupravuji. Proto je například velká část popisovaných upířích klanů bez vlastních úprav použitelná pouze jako „vata“. Výživná, dlužno dodat.

Rovnou hratelné klasické klany upírů:

- Gangrel
- Nosferatu
- Toreador
- Ventrue

Speciality Monte Cookovy verze, jako jsou Iconnu a Nightmare Wave, můžete buď úplně vypustit, a nebo jimi prostředí obohatit. Rozhodně doporučuji ignorovat přímou spojitost Iconnu s upíry a vlkodlaky, a těm raději zachovat starý původ a hierarchii. Jako jediný hráčský archetyp přímo spadající pod Iconnu bych nechal démony.

Změny za účelem přiblížení ke starému World of Darkness:

- Vypuštěny části, které dělají z upírů i vlkodlaků v novém WoD pouhé vraždící stroje bez vyšších struktur a cílů
- Daeva přejmenování na staré dobré Toreador (de facto jsou to stále oni)
- Mekhet nemají žádnou přímou obdobu, takže je berme jako přídavek nebo ignorujeme
- Měsíční fáze u vlkodlaků:
 - Rahu – úplněk (full moon), válečník, nyní *Ahroun*
 - Cahalith – dorůstající měsíc (gibbous moon), vizionář, nyní *Galliard*
 - Elodoth – půlměsíc (halfmoon), soudci a vyjednávači, nyní *Philodox*
 - Ithaeur – couvající měsíc (Crescent moon), mystik, nyní *Theurge*
 - Irraka – nový měsíc (new moon), stalker, nyní *Ragabash*

Zdroje:

Většina textů popisujících svět upírů, s úpravami v sekci o klanech, převzato z webu arcanum-arcanisssimum.estranky.cz. Některé části o Kamarille mají původ na postavy.cz/svet/vampire-the-masquerade.

Vlkodlaci a překlad pravidel je má práce.

Ilustrace:

Alex Sheikman
Leif Jones
Steve Prescott

...

Svět



Svět temnoty

Svět hry VtM není našim světem i když je natolik blízko, aby v nás mohl vyvolat strach nebo neklid. Tento svět obydlený upíry je spíše podobný našemu, ale jen když se díváte skrz temné sklo. Zlo je zde hmatatelné a všudypřítomné! Naše poslední noci se vlastně blíží a celá planeta tancuje na ostří nože. Je to svět temnoty.

Na povrchu se svět temnoty jeví jako skutečný svět, kde my všichni žijeme. Jsou oblíbené stejné hudební skupiny, násilí zamořuje města, náš vliv zahrnuje vlády a celá společnost, co se týče kultury, vzhlíží k městům. Svět temnoty má také Sochu svobody, Eifelovu věž..., ale narozdíl od našeho světa je v tomto světě více hmatatelná zratelná hrůza, protože zla našeho světa jsou v tomto světě více zdůrazněna. Naš strach je zde hmatatelnější, naše vlády jsou zde více prohnílé a náš ekosystém umírá o něco více každou noc, kterou upíři přežijí.

Mnoho z rozdílů mezi naším světem a světem temnoty pochází přímo od upírů. Starověcí a tajemní Rodní si pohrávají s lidstvím jako kočka s myší. Nesmrtelní Rodní ovládají společnost, aby zahnali nudu a neklid, který je každou noc ohrožuje nebo aby se ochránily proti útokům svých prastarých nepřátel. Nesmrtelnost je pro upíry tzv. prokletím, protože jsou uzavřeni ve stagující existenci a mrtvých tělech.

Tato kapitola popisuje svět upírů. Svět temnoty odráží vášeň a hrůzu svých temných pánu a naděje na změnu je jediná věc, která nutí obyvatele tohoto prokletého místa pokračovat v žití, nebo spíše nežítí.

Největší rozdíl mezi naším světem a světem hry VtM, je přítomnost nesmrtelných netvorů, kteří tahají za nitky lidských loutek. Násilí a zoufalství jsou zde zcela běžné, protože jsou nezbytné pro zachování jejich existence. Svět je ponurý, ale únik z tohoto světa je každodenním zbožím, možná až příliš hmatatelným. Prostředí VtM je směs jeho populace a zoufalství.

Gothicpunk a znamení budoucnosti

Gotický punk je vlastně nejpřesnější výraz, popisující fyzickou podstatu světa temnoty. Prostředí tohoto světa je vlastně střetávající se směs stylů, vlivů a napětí, způsobené soužitím etnických skupin, společenských tříd a podkultur. Způsobuje, že tento svět se mění a stává se nebezpečným místem.

Goticka znamená, svět vdobě temna. Punkový životní styl přijalo mnoho obyvatel tohoto světa. Aby někteří lidé dodali svým životům smysl, vzbouřili se a útočí na mocné. Gangy se plíží ulicemi a organizovaný zločin v podsvětí vzkvétá. Hudba je hlasitější, rychlejší, násilnější a hypnoticky monotónnější a je podporována širokými masami, které hledají spásu v jejich úniku. Řeč je drsnější, móda je odvážnější, umění je šokující a technika přináší toto všechno každému jen stiskem knoflíku. Svět je zkorumpovanější lidé jsou zhýralí a únikání ze skutečnosti tohoto světa vlastně nahrazuje naději.

Jako kdyby toto všechno nebylo dostatečně zlé, za posledních několik let zesílil stisk strachu na komunitě Rodných. Mnozí si šeptají o Jyhádu což je věčná válka, která pohltí i ty nejstarší upíry. Tento boj probíhá již od samého úsvitu dějin, ale mnozí upíři se obávají, že jakmile přijde přelom tisíciletí a kletba nemrtvých se zeslabí, přiblíží se apokalypsa.

Znamení, z nichž mnohé jsou zaznamenány v prorocké knize Nod, dělají starosti upírům všech klanů a linií. I těm, kteří tvrdí, že v to nevěří. Různé klepy při setkání Sabatu a v Camarillských klubech hovoří o nepokojích na východě; o armádách, které se nehlásí k žádnému klanu; o upírech jejichž krev je tak řídká, že vnemohou Přijmout další; o střetnutí s tajemnými Staršími, jejichž obrovská moc prozrazuje, že nepatří k žádné známé linii a o černých srpcích měsíce a o úplňcích rudých jako krev. Toto všechno, jak říkají věřící, jsou zlá znamení, že poslední noci se blíží a že konec všeho je za dveřmi. Někteří Rodní věří, že se blíží poslední soud, že moc nebes se připravuje odsoudit upíry za všechno co udělali tomuto světu. Jiní hovoří o Geheně, noci kdy povstanou i ti nejstarší upíři, kteří pohltní své Děti a jejich Děti atd, aby nasýtily svůj vlastní hlad. Jen málokdo si připouští takové pověry, ale většina cítí všudy přítomné napětí. Starší upíři vynášejí všechny trumfy najednou čímž popírají schémata stará celá staletí, provedením jediné šílené akce. Válečné smečky obávaných členů Sabbatu se

vrhají na pevnosti svých nepřátel, protože se obávají, že už by nemuseli dostat další příležitost. Skupiny Assamitských kanibalů, kteří byli dříve drženi pod kontrolou velkou kletbou, loví ostatní upíry a pijí jejich krev. Upíři neznámé krve jsou loveni a zabíjeni vystrašenými Staršími, kteří se obávají, že to jsou předchůdci Geheny. Ačkoli trpělivost je velkou ctností mezi nemrtvými, je cvičena méně a méně a celý svět Rodných se potácí na pokraji zuřivosti.

Gotický punk je nálada prostředí, která se objeví během hry. Největší podíl na vytváření tohoto prostředí spadá na vypravěče, ale hráči by na to měli myslet při hraní svých postav.

Prostředí je také záležitostí vkusu, některé skupiny možná dají přednost více Gotice než Punku, zatímco jiné budou chtít vyvážit množství obou složek, nebo jeden z nich trochu snížit. Konečně je to vaše hra a vy si ji můžete přizpůsobit jak chcete.

Jen myslíte na to, že hraní tohoto světa je sdíleným úsilím a že všechno co hráči a Vypravěč dělají, pomáhá vytvářet tento svět uvěřitelnější. Akce, prostředí, postavy a popisy to všechno vystihuje Gotikpunk.

Města vampýrů

Upíři jsou ve své podstatě městskými tvory i když někteří z nich tvrdí, že je to záležitost rozhodnutí, ne povahy. Městské prostředí nabízí všechno, co Rodní potřebují. Téměř nekonečné, nevyčerpatelné zásoby krve, dostatek kontaktu k uspokojení upírů s větším společenským cítěním a ukryt před vlkodlaky, kteří čekají ve divočině, tam kam nedosáhnou světla měst.

Naneštěstí pro Rodné jsou města úrodnou půdou pro Jyhád, velkou kanibalskou válku, která zuří mezi nemrtvými déle, než si mohou pamatovat i nejstarší upíři. Noc je stejně tak nevyzpytatelná jako samotní Rodní a dlouhé období zdánlivého míru se mohou náhle proměnit v krveprolití. Jelikož se upíři váží k městům kvůli potravě, soužití s ostatními klany Rodných je nevyhnutelné.

Za starých nocí, když lidí nebylo tak mnoho jako dnes a města nebyla přeplněna, Rodní kráčely po svých územích sami a nikdy nespatriili jiného upíra. V dnešní době je setkávání s ostatními lovci téměř nevyhnutelné. Takže je třeba, aby ve městech byla určitá rovnováha moci, starší upíři ovládají svá území. Vládcové nemrtvých vládnou železnou rukou, vzbouřenci se střetávají na ulicích a divoké upířské reje se odehrávají daleko od očí smrtelníků. I ty nejzávažnější spory mezi Rodnými se odehrávají pod závojem Maškarády, zákonem, který zabraňuje, aby Rodní byli odhaleni.

Je ironické, že města jsou pro Rodné vězením a rájem, zároveň. Tím, že by město opustili riskují ztrátu svého neživota, protože by pro ně bylo těžké získat krev a snadno se mohou stát obětí vlkodlaků. Tím, že zůstanou, se mohou oddávat svým vášním, ale na druhé straně se musí nevyhnutelně střetávat s dalšímu svého druhu. Je to život na ostří nože pro ty, kdo chtějí překonávat spoustu kleteb, které jsou spojeny s nesmrtelností (úzkost, smutek, velká nuda...).

Hrubý odhad poměru upírů ke smrtelníkům vznikl v minulém století a mnoho vládců si prosadilo nejvýše 1 upíra na 100 000 smrtelníků v zájmu udržení Maškarády.

Ovšem v posledních letech, sem vněkterých městech upíři přemnožili a stále narůstající počet Rodných se stává velmi závažným problémem. Ve městech, která nedůsledně dodržují maškarádu (např. ty co jsou pod nadvládou Sabbatu) tento poměr překračuje 2x až 3x přijatelnou úroveň.

Přemnožení upírů není jednoduchý problém. Rozhodovat o tom, kteří upíři mohou zůstat žít a kteří musí být zničeni je politickou záležitostí, kterou si nepřeje řešit žádný z vládců, a řeší ji pouze za nejkritičtějších okolností. Někteří upíři cítí, že jim půmůže jejich síla, mladí upíři mající slabou krev se objevují stále častěji ve světech Starších. A mnozí Rodní si šeptají, že je to potrava pro skryté pánovy Jyhádu, kteří povstanou a pohltní ostatní upíry, a že to nebude dlouho trvat.

Lovci čarodějnic a další smrtelníci

Maškaráda je pro upíry smrtelně důležitá, jinak by se o nich smrtelníci dozvěděli a smetli by je ze světa. Nicméně existují smrtelníci, kteří o nich ví. Všem těmto se říká Lovci čarodějnic. Někteří se snaží dostat do světa upírů ze zvědavosti jiní se je snaží zničit.

Upíři se strašně bojí Inkvizice, neboť je téměř zničila. Inkvizice samotná existuje i dnes, i když o ni nemluví žádné náboženství. Inkvizice moderního světa je známa jako Společnost Leopoldova. Mnozí z jejích členů jsou výzkumníci a okultisté, kteří jsou fanatičtí lovci upírů snažící se vymýtit a zničit tyto splozence satana.

Většina těchto inkvizitorů je fanatická, nevzdělaná a netrénovaná a tak jsou zřídka hrozbou pro upíry. Avšak někteří z nich jsou schopni díky své svaté auře (víře) zahnat nebo i zranit upíry.

V době DNA a počítačových informací je Maškaráda ještě tenčí než byla.

Některé skupiny smrtelníků se nacházejí na okraji temného světa Rodných. Mystická tajná společnost známá jako Arkánum se snaží objevit stopy paranormálních jevů. Upíři mají tendence je považovat za komickou organizaci, ale občas se stane, že se o ně některý Rodný zajímá i trochu více.

Ostatní

Svět upírů neobsahuje jenom upíry, ale i jiná monstra kráčející po světě temnoty. V Knize Nod jsou varování před těmito tvory neboť jsou téměř všichni nepřátelé Rodných.



Upíří

Co je to vlastně upír

Hry na hrdiny mohou být vlastně o různých protagonistech. V některých hrách hráči mohou vystupovat jako hrdinové v různých fantastických světech, nebo super hrdinové, kteří zachraňují svět před zločinci. Ve VtM hráči předpokládají, že jsou upíry, nesmrtelnými pijáky krve z hororového žánru a provádějí tyto postavy světem, který je zdánlivě stejný s tím našim.

Upíři, kteří kráčí po zemi v těchto nocích nebo Rodní, jak si často říkají, jsou jim podobní, ale také různí od toho, co bychom mohli očekávat.

Samostatný druh bytostí, které na první pohled připomínají lidi, kterými kdysi byli, ale kteří vlastně vykazují spoustu fyziologických a psychologických rozdílů. V mnoha ohledech vlastně upíři připomínají mnohá monstra z mýtů a filmů. Avšak jak se mnohý lovec upírů ke své lítosti naučil, ne všechny povídky o upírech jsou pravdivé:

1) Upíři jsou nesmrtelní.

Ano to je pravda - mohou být sice usmrcení, což je velmi obtížné, ale nestárnou nebo neumírají z přirozených příčin, nepotřebují potravu co jí lidé a nepotřebují dýchat.

2) Upíři jsou vlastně živí mrtví a musí se krmit krví živých.

Ano, to je pravda - upír je vlastně klinicky mrtvý. Jeho srdce nebije, on nedýchá, pokožka je studená. Ani nestárne, ale přesto myslí, kráčí, plánuje, mluví, loví a samozřejmě zabíjí.

Aby si udržel svoji nesmrtelnost, musí upír pravidelně konzumovat krev, nejlépe lidskou. Některé podřadné skupiny upírů jsou schopny živit se i krví zvířat a někteří staří upíři musí lovit a zabíjet jiné svého druhu, aby se nasatili. Většina upírů, ale skutečně konzumuje krev svého dřívějšího druhu. Upíři vysávají krev pomocí speciálních špičáků, kterými jsou obdařeni. Každý je také schopen uzavřít Olíznutím rány, které způsobil svými špičáky a tím vlastně zamaskují důkaz, že sáli. Krev je pro Rodné důležitá, protože to je základ jejich existence a také prostředek moci. Jídlo, vzduch a láska smrtelníků pro ně nemají žádný význam. Krev je jedinou vášní Rodných a bez ní by rychle chřadli a upadli do strnulosti.

Co víc, každý upír může používat ukradenou krev k provádění úžasných skutků ať už se to týká léčení, nebo magie.

3) Kdokoliv, kdo zemře důsledkem upířího kousnutí, vstane a stane se také upírem.

Ne, to není pravda - kdyby to byla pravda, svět by byl vlastně přeplněný upíry. Je pravda, že upíři se živí lidskou krví a někteří také zabíjejí svou kořist, ale většina lidí, která zemře po upířím útoku, prostě zahyne. Aby se oběť vrátila jako nemrtvá, musí být po vysátí krve znovu napojena trochou krve útočícího upíra. Tento čin, kterému se říká Přijetí vlastně způsobí tajemnou přeměnu člověka v nemrtvého.

4) Upíři jsou netvoři, démoničtí duchové vtělení do mrtvých těl.

Lež, ale také pravda - Upíři nejsou démoni jako takoví, ale za jistých tragických okolností je to táhne nevyhnutelně ke zlým činům. Nově vytvořený upír z počátku myslí a jedná tak, jak to dělal vlastně za života. Nemusí se hned obrátit ke zlu nebo se stát sadistickým netvorem. Avšak brzy zjistí, že má nesnesitelnou touhu po krvi. Uvědomí si, že jeho existence závisí na tom, že se bude přikrmovat na svém bývalém druhu. V mnoha ohledech osamění vlastně myslí upíra přijímá sadu postojů, které se méně hodí k životu ve společnosti a více se hodí pro osamělého lovce. Z počátku se zdráhají zabíjet, ale nakonec je k tomu donucen potřebou. Zabíjení se pro něj stane po letech snadnější. Začne si uvědomovat, že on sám je nedůvěryhodný a přestane věřit ostatním. Uvědomí si, že je jiný a proto se odvrátí od smrtelného světa. Uvědomí si, že jeho přežití závisí na utajení a ovládnutí, a snaží sem vtom být co nejlepší.

Věci se prostřednictvím let a desetiletí ještě zhoršují a upír zabíjí znovu a znovu, když se dívá na lidi, které miluje, jak stárnou a umírají. Lidský život, který je tak krátký, a laciný v porovnání s jeho, má pro něj čím dál menší cenu, až se smrtelné stádo kolem něj stane věcí, na které mu bude potom záležet jako na hejnu obtížného hmyzu. Nejstarší z upírů jsou vlastně nejvíce bezcitní a paranoidní. Krátce řečeno, nestvůrní.

5) Upíři jsou spáleni slunečním světlem.

Ano, to je pravda - Upíři se musí vyhýbat slunci nebo zemřou. I když několik z nich může snést dotek slunce na velmi krátkou dobu. Upíři jsou noční tvorové a pro většinu z nich je velmi obtížné zůstat bdělí během dne, i když jsou v temném stínu.

6) Upíři jde odehnat česnekem a tekoucí vodou.

Ne, to není pravda - jsou to mýty a nic víc.

7) Upíři jde zahnat pomocí křížů a jiných svatých symbolů.

Všeobecně to není pravda, ovšem pokud majitel tohoto předmětu má velkou víru v moc, kterou zastupuje, upír může utřít zranění způsobené vírou vtento symbol.

8) Upíři umírají tím, že jim je srdce probodnuto kulem.

Ne, to není pravda - ovšem dřevěný kůl, nebo šipka z kuše, která pronikne jeho srdcem, toto monstrum zparalyzuje dokud není tento kolík z jeho srdce odstraněn.

9) Upíři mají sílu 10 mužů, mohou velet vlkům a netopýrům. Mohou zhypnotizovat živé a mohou vyléčit i ty nejhorší zranění.

Je to pravda i lež - Moc upíra s věkem roste. Mladý, nově vytvořený upír je jen o něco mocnější než obyčejný člověk. Ale jak stárne, získává zkušenosti. Naučí se použít svou krev k vyvolávání tajemných magických sil, kterým upíři říkají Disciplíny. Mocní Starší jsou často rivaly fiktivního Lesteta nebo Dráculy a opravdových nejstarších Metusalémů a Antediluvianů, kteří kráčeli nocí po tisíce let a ti často mají obrovskou moc.

Upíři, Kainité a Rodní

Začněme s pojmem **upír**. Toto pojmenování je přinejmenším nevhodné. Lze je použít leda vůči někomu, kdo pojmy Rodný a Kainita nezná, nebo si svůj stav odmítá připustit: "*Jsi upír! Uvědom si to, konečně!*" Podobně, v učených pojednáních bývá pojem upír používán pro označení potomků Kainových jako druhu. Jinak je toto slovo chápáno jako terminus technicus zdůrazňující nejvýraznější fyziologický projev - parazitický způsob obživy.

V případech oficiálních setkání je to bráno skoro jako sprosté slovo. Pokud by někdo použil toto označení na audienci u prince, arcibiskupa nebo na shromáždění některého z nezávislých klanů, pak se ocitne v situaci člověka, který v kostele, kde se všichni ztišili a modlí se, prohlásí nahlas a pěkně procítěně "Kurva". Možná se někdo začne smát, ale většina přítomných se bude cítit dotčena a na dotýcného se bude dívat jako na burana a někoho, kdo je chce urazit.

Po celá staletí a tisíciletí se upíři (ehm, pardon) označovali jako **Kainité**. První tradice začínala slovy "Jsi z krve Kainovy..." a Kainité žijící v Evropě a v islámském světě neměli důvod se nazývat jinak. Pojem Rodný se používal pouze zřídka pro označení mladých upírů. V Knize Nod jsou takto označováni "mladí upíři páté a šesté generace". Ne všechny klany však odvozovaly svůj původ od Kaina. Pro Setity, Gangrely nebo Ravnose bylo označení Kainita spíše posměšné a používali je pro upíry z ostatních klanů, kteří nesdíleli stejný hodnotový žebříček jako oni, nebo pro ty členy svých klanů, kteří přijali způsob života ostatních klanů.

Když proběhly anarchské bouře a vznikla Kamarilla, začali se její členové označovat jako **Rodní** (*Kindred*). Zpočátku toto slovo označovalo pouze členy Kamarilly, ale s tím, jak Kamarilla o sobě prohlašovala, že je sdružením všech upírů na světě, se toto slovo začalo používat pro všechny Kainity.

Když později vznikl Sabbat, tak zůstal u starého pojmenování **Kainité**, podobně jako nezávislé klany.

V současnosti jsou tedy používány všechny oba pojmy - Rodný i Kainita.

V **Kamarille** je běžné používán pojem **Rodný**, a to jak pro členy sekty, tak i pro členy nezávislých klanů (např. "Rodní z klanu Setite a Giovanni"). Pojem Rodný bývá používán i pro Sabbatové upíry, protože "...technicky vzato, upíři ze samozvaného Sabbatu jsou ve skutečnosti pouze členové Kamarilly, kteří hromadně odmítají svoji skutečnou příslušnost".

Název **Kainita** je nejčastěji používáno v hanlivém slova smyslu a označuje nepřizpůsobivého upíra, který není ochoten dodržovat daná pravidla, zejména Maškarádu. V některých případech bývá používáno i jako "staré a vznešené" označení Rodných.

Členové **Sabbatu** se hrdě označují za **Kainity** a pojmenování **Rodný** je zde obdobně hanlivé, jako Kainita v Kamarille. Tímto slovem označují změkčilého a manipulovaného upíra, který se podrobil vůli starších upírů a vlastně tak slouží antediluvianům. Nejčastěji se používá pro označení členů Kamarilly. Označit tak jiného člena Sabbatu se rovná smrtelné urážce.

Nezávislé klany převážně používají pro pojmenování sebe sama původní pojmenování **Kainita**. Každý klan však má trochu jiné vztahy s Kamarillou i Sabbatem a podle toho se liší i v používání obou pojmů.

Assamité vždy používali pro sebe i ostatní jméno **Kainita**, s Kamarillou se moc nestýkali, tak neměli ani důvod používat jiné označení. Situace se změnila nyní, kdy zhruba třetina klanu se ke Kamarille připojila a požádala o ochranu před zbytkem klanu. Kamarilloví Assamité (Schismatici) se musí rychle naučit pojmy používané v sektě, která je přijala.

Giovanniové a **Setité** jsou v častém kontaktu s oběma sektami a z povahy své neutrality vždy používají pojmenování, která používá ten, s kým zrovna hovoří. Zatímco Giovanniové dávají při označení sebe sama přednost pojmu **Kainita**, Setité doposud neuznali svůj původ od Kaina a v soukromí mezi Setity mají oba termíny hanlivý přídech.

Gangrelové, tedy nezávislí Gangrelové, kteří byli donedávna členy Kamarilly, používají i nadále převážně slovo **Rodný**, stejně jako Kamarilla. Se Sabbatem, ani ostatními nezávislými se moc nestýkají a zřejmě jim tento zvyk ještě poměrně dlouho vydrží.

Část **Ravnosů** také doposud dávají přednost vlastní teorii o vzniku upírů, pokud však mají nějak označit ostatní upíry i sebe sama, dávají přednost jménu **Kainité**. I pro ně má termín **Rodný** poněkud záporný přídech, pro Ravnosy však, na rozdíl od Sabbatu, symbolizuje strnulé struktury.

Oba pojmy je nutné patřičně rozlišovat a jejich nesprávné použití může vést k tomu, že princ, nebo arcibiskup, před kterým je použit špatný pojem, pojme podezření. Svoji chybu pak může Kainita/Rodný rozebírat s dubovým kolíkem v hrudi při čekání na východ slunce na střeše vhodně zvolené budovy.

Na závěr bych ještě rád připomenul dva pojmy:

Slovo **vampýr** je to samé co upír a Rodní i Kainité na všech stranách se budou koukat na toho, kdo je používá, jako na vulgárního hlupáka.

Slovo **nemrtvý** má mezi upíry spíš filosofický význam a pokud jej od někoho slyšíte, tak s největší pravděpodobností vzápětí uslyšíte i pojmy jako *immanentní transcendence*, *metafyzické tázání* nebo *odvozená fenomenalita*. A určitě není od věci si dát pozor, aby vzápětí nezačaly vzduchem létat pojmy jako *heretik*, *boží soud* a *hořící hranice*.

Přijetí

Upíři jsou stvořeni pomocí procesu, který se nazývá Přijetí. Některé upíří klany provádějí tento proces častěji než ostatní, ale vždy neradi. Konec konců každý nový upír je možný soupeř, protože také usiluje o moc a potravu.

Případný Novorozenec je sledován týdně nebo dokonce léta pozorným Otec, který s lakotou zvažuje, zda by byl tento nový smrtelník dobrým přínosem pro společnost Rodných.

Přijetí se podobá běžnému upířskému krmení. Tzn. že upír vysaje ze své kořisti krev, avšak po úplném odkrvení upír vrátí trošku své vlastní nesmrtelné krve do vysátého smrtelníka. Jenom maličkou kapku nebo dvě. To je množství, které promění smrtelníka v nemrtvého. Tento proces může být proveden i na mrtvém člověku za předpokladu, že tělo je pořád teplé.

Jakmile se krev vrátí, smrtelník vstane a začne sát krev na své vlastní triko. Ačkoli se pohybuje, je stále mrtvý. Jeho srdce nebije. Nedýchá a za týden nebo dva projde jeho smrtelné tělo řadou nepatrných transformací. Naučí se, jak využívat krev ve svém těle a učí se také zvláštním schopnostem svého klanu.

Ne každá oběť upířího polibku obživne a stane se upírem. Vytvoření nového upíra vyžaduje vědomé úsilí a často svolení Prince. Přijetí je název pro čin, který přemění smrtelníka na upíra. Když chce mít upír potomka, jeho chová se jinak, než při lovu. Tento Rodný nehledá potravu. Místo toho sleduje a hledá někoho s nejvhodnější povahou, hodnou nesmrtelnosti.

Důvody proč Rodní vykonání tento čin se liší. Někteří cítí lítost a vybírají smrtelníky, kteří by mohli dát něco na oplátku společnosti Rodných. Někteří upíři hledají velké umělce a myslitele, jejichž talent by byl uchován navždy. Tito upíři potom často velmi trpí, když vidí, že jejich sobeckost se promítla do těch, které přivedli do svého světa, protože Přijetí často ničí také schopnost tvořit.

Rodní nemají schopnost vymýšlet něco nového. Spíše se snaží řídit lidskými vynálezy, než aby je sami něco stroili. I jejich nejvíce propracovaná díla nejsou víc, než jen ubohou napodobeninou děl smrtelníků, která už byla kdysi udělána. Je ironií, že upíři, kteří by chtěli uchovat talent svého potomka, napáchají na talentu svého následovníka vždy více škody, než by na něm zanechalo přirozené zestárnutí.

Někteří upíři jsou při Přijímání pomstychtiví a plní zášti, protože si vybírají smrtelníky, které potom chtějí vidět trpět. Někteří obzvláště krutí malkaviani se vyžívají v tom, že přivedou do svých řad ubohé šílence a doufají, že postupným upadáním těchto Zelenáčů do zoufalství, získají něco nového. Oškliví nosferati se také vyžívají v Přijetí proto, aby přivedli mezi sebe krásné smrtelníky a mají radost z nářku Děti, když se promění v odpornou zrůdu. Dokonce i toreador ve své zkažené podstatě si někdy vybere svého následovníka, aby si upevnil svou nadřazenost nad těmi, co byli za života pány

Většina Rodných však Přijímá kvůli osamění nebo touze. Takoví upíři z toho vyjdou vždy nejhůře, protože po vyvrcholení jejich chuti nebo bolesti nezůstanou se spřízněnou duší, ale s netvorem, který je každým coulem tak bezcitný a zvířecí, jako jsou oni sami.

Rodní jen málokdy provádějí Přijetí díky krátkodobému rozmaru. Právo vytvořit potomka je udělováno jen zřídka. Ti, kteří následují tradice, neustále touží po příležitosti, která se jim možná nenaskytne dalších 1000 let.

Někteří upíři nedbají na tyto tradice, nebo kašlou na právo vládce zničit je a jejich potomka. Řady Kaitiffů se rozrůstají. Kaitiffové jsou upíři, kteří neznají svou linii, náhodou povstanou jako Rodní poté, co si o nich jejich lovci mysleli, že jsou mrtví. Nebo mají Otce, kterým na nich nezáleží a nechají je se protloukat samotné.

Fyzický vytvoření Rodného není složité, ačkoli mnoho Otců odmítá naučit svého potomka jak na to. Upír nejprve vysaje krev své oběti až do bodu smrti, což není obtížné, protože jakmile je proveden polibek, oběť je obvykle příliš ztracena v mučivé bolesti, než aby odolávala svému útočníkovi. Po vysátí veškeré krve svého budoucího potomka, umístí Otec do úst svého potomku dát svou vlastní krev. Množství krev se liší, protože někteří upíři nechávají sát své potomky ze svých vlastních zápěstí, zatímco jiní upíři, umístí na rty svého potomka jen malou kapičku a sledují, jak na něm Bestie postupně přebírá moc.

Upíři ze Sabbatu po provedení Přijetí, svého nástupce pohřbí a tím tohoto potomka nutí, aby se vykopal ze svého vlastního hrobu.

Ať už je prováděn jakýkoliv z těchto způsobů, potomek umírá jako smrtelník umírá a povstane pak - jako upír.

Umírání je okamžik velké bolesti. Potomek trpí křečemi a šoky, když se jeho tělo svíjí ve smrtelné křeči. Okamžik procitnutí je na druhé straně, možná největší potěšení, které Rodný může pocítit. Jde často o poslední opravdovou extázi, kterou upír kdy pozná. Jak nastupuje mystická přeměna, zmizí různé nedokonalosti a tělo se mnohdy stává krásnějším. Taková krása je odstrašující a způsobuje strach. Je to kráva lovice, jako třeba ladnost pohybu žraloka nebo jedovatého hada.

Smysly nového upíra jsou také doleko citlivější. Slyší zvuky, které nikdy neslyšel. Hmat je najednou citlivější; objeví barevné rozlišení, které není normálně postřehnutelné lidským okem a množství různých pachů, které před tím necítil. Upírova chuť se také velmi zlepšila, ale chutná mu jen jediné. Upíra uspokojí pouze krev.

Od okamžiku kdy povstane, je upír otrokem svého hladu. A každou noc od svého Přijetí až po věčnost bude zakoušet hladovění, které je možné zahnat pouze lovením svého bývalého druhu.

Po Přijetí se tomuto dítěti říká Zelenáč a je pod ochranou a nadvládou svého Otce dokud ten nerozhodne, že je připraven vydat se do noci sám. Výchova dítěte spadá do zodpovědností Otce po způsobu Rodných, i když taková výchova je zřídka jen na oko. Často bývá jen taková hodně zrychlená a vždycky je poznamenána žárlivostí a předsudky Otce. Mnoho Otců, kteří touží po patolízalech často ovlivní mysl svého potomka tak, aby byla namířena proti jeho nepřátelům nebo záměrně vynechá důležité informace, se kterými je lepší potomka seznámit později.

První noci

Jak tento potomek vstupuje do světa zatracených, učí se o nemrtvé společnosti prostřednictvím svého Otce. Když ho Otec představí ostatním Rodným, může Zelenáč získat znalosti z první ruky o rituálech, které jsou spojeny s upíří společností. Většina Otců se však snaží udržet svého potomka od ostatních Rodných, protože se obává, že vystavení ostatním upírům by mohlo ovlivnit znalosti jeho dítěte směrem, který by si nepřál.

Mnoho prvních nocí stráví Zelenáci tím, že se učí, co to znamená, být nemrtvým. Potomek se nevyhnutelně střetne se Bestií, a buď upadne do Zuřivosti nebo se naučí, jak odolávat jejím divokým voláním. V ovládnutí Bestie může Otec nabídnout pomoc a vedení. Nebo může sledovat, jak Bestie ovládá jeho potomka a potom ho peskovat za to, že je slabý. V této době se potomek dozví, že nesmrtelnost je prokletím! Navzdory veškeré moci, kterou získal Přijetím. Už není úplně sám sebou, musí navždy odolávat hladu, který ho uvnitř spaluje. V této době se také naučí (příliš pozdě) ocenit citové schopnosti, které mají smrtelníci. Jako upírovi mu srdce umře - zanechá jenom studenou mrtvolu, která není schopna nic cítit. Většina upírů nahrazuje tuto věc tím, že ze sebe dělá citlivé tvory a snaží se vyvolávat pomocí magie vzpomínky a city dlouho mrtvých. Zoufalství je vše, co zůstává v srdcích mnoha upírů, když si uvědomí, že ztratily sami sebe.

První noci jsou doba nepříjemných odhalení. Mnozí Zelenáci se nemohou vyrovnat se světem noci, do kterého se znovu zrodily a raději si zvolí sluneční paprsky než, aby pokračovali ve svém bytí.

Lov

Upíři získávají výživu mnoha způsoby. Někteří si vyžívají vlastní stáda ochotných smrtelníků, kteří chtějí pociťovat extázi od upířího Polibku. Někteří upíři se za noci plíží do domů a krmí se ze spících lidí, jiní se pohybují v prostředí nočních klubů, barů a divadel a svádí smrtelníky pomocí různých léček, které maskují jejich predátorství, aktem vášně. A přesto se někteří živí tím nejdravějším způsobem. Chodí nocí a útočí na smrtelníky, kteří zabloudí do tmavých zákoutí.

Nejdůležitější věcí pro nově zrozeného upíra je, jak lovit. V tomto Otec zastává nevyhnutelně důležitou roli a buď naučí svého potomka krmit se, anebo ho ponechá jeho vlastnímu rozumu a potom ho případně poučí.

Mnozí upíři nedají svým potomkům žádnou krev. A neřeknou jim, že se mohou živit i krví zvířat. Ve skutečnosti mnoho Otců úmyslně zapomene naučit své potomky o to, že zvířecí krev může upíra také nasytit. Hned obrátí pozornost svého potomka na lidskou rasu a donutí ho hned z počátku lovit ty, ke kterým kdysi patřil. Potomek se velmi brzy naučí, že lov je základem upírova bytí. Ze všech praktik, do kterých ho Otec uvede, je sání nejdůležitější a jelikož je nutné pro jeho přežití, proto většina Rodných učí své potomky, aby si lov vychutnávali, a aby se vyžívali v hrůze svých obětí, anebo aby si vychutnávaly každý doušek krve.

Krmení upíra, známé jako Polibek, způsobí v oběti pocit extáze. Rodní také cítí fyzickou blaženost, když jim výživná tekutina proudí do těla, aby naplnila jejich oběh a poskytla mír upírově duši. Upíři se krmí různými způsoby podle toho, jakou mají osobnost. Někteří upíři dávají přednost brutalitě a se svou obětí zacházejí hrubě a nechávají ji zraněnou či mrtvou. Jiní krmení protahují, aby zvýšili smyslnost Polibku a provádějí oplzlosti a shromažďují harémy smrtelníků, ze kterých se potom mohou krmit. Někteří Rodní kradou krev ze svých obětí, aniž by o tom tito lidé věděli.

Upíři často trpí problémy po krmení z lidí, kteří měli něco s krví. Krev z nemocného má špatnou chuť a může mít na upíra špatný účinek. Upíři, kteří se krmí z opilců, nebo fetišů se mohou cítit sami jako kdyby pili nebo požili drogu. Jen málo Rodných si užívá těchto zvrhlostí.

Nakonec si každý upír vytvoří svůj vlastní způsob krmení. Učit se krmit poskytuje upírovi příležitost, aby tyto své sklony našel. A Otec často rád pozoruje svého potomka, jak provádí několik prvních klopýtavých kroků, aby se stal opravdovým lovcem. Upíři si však musí dávat pozor, aby při krmení zůstala zachována Maškaráda. Je zvykem, že si po jídle olíznou díry po svých tesácích a zacelí tak ránu (jedná se o nějakou magii), nenecháváje žádné stopy po své přítomnosti. Jak se upír osamostatní, musí si najít svoje doupě, který by měl splňovat určitá měřítká. Tzn. hlavně musí upíra chránit před slunečními paprsky. Měl by být těžko objevitelný, například sousedi si nesmí všimnout, že dům opouští jen v noci a vrací se nad ránem.

musí být skrytý před zraky nepřátel, protože nepřátelé, kteří by našli upírovo doupě, by měli proti tomuto upírovi velkou výhodu. Záleží pak jen na nich, jak této výhody využijí.

Úkryty mohou být různé. Mohou to být stoky, nebo přepychově zařízené apartmány, to záleží jen na osobnosti upíra.

Noční svět upíra

Upíři si cení moci už pro ni samotnou nebo pro bezpečí, které přináší. Je pro ně směšně snadné získat si všední zboží, bohatství a vliv. Stačí jeden uhrančivý pohled a několik slov. To Istivému upírovi zabezpečí veškerý přístup ke všemu bohatství, moci a služebníkům, které by si mohl přát.

Mocnější upíři jsou schopni vložit pozhypnotické příkazy do myslí smrtelníků a to způsobí, že tito smrtelníci zapomenou na upírovo přítomnost. Tímto způsobem mohou upíři získat snadno legie nic netušících otroků. Více než jen několik veřejných služebníků (různých baronů) se tajně zodpovídá svým upířím pánům. I když existují výjimky.

Upíři mají sklon zůstat poblíž měst. Město pro ně představuje mnoho příležitostí pro různé rvačky, lov, politikaření a divočina je pro ně často nebezpečná.

V divočinách totiž bydlí vlkodlaci. Ti jsou odvěkými nepřáteli upírů, kteří netouží po ničem jiném, než zničit upíry a to jednou pro vždy.



Jyhád

Mnozí upíři se snaží nemít nic společného se svým druhem. Raději žijí osamoceni, avšak společnost upírů má dlouhé pařáta a máloupírů zůstane úplně nedotčeno.

Už od pradávných dob se mezi Rodnými bojovalo o moc ve starém boji, kterému se říká Jyhád. Vůdci, kultury, národy a armády byli často jen pěšáky v tajné válce. Spiknutí upírů ovlivnila mnoho z lidské historie. Jen některé věci jsou takové, jaké se zdají být ve upířím nočním světě. Politická střetnutí, krach firmy, nebo nějaká společenská změna mohou být pouze důsledkem toho co se děje pod závojem staletí trvajících boje. Nejstarší upíři vládnou ze stínů, ovládají smrtelníky a jiné upíry. A tito vládci jsou ovládáni ještě staršími upíry.

Většina bojovníků si ani neuvědomuje, pro koho bojují nebo proč. Jyhád začal před mnoha tisíci lety a vlastně zuří do dnes. Ačkoli mrakodrapy nahradily hrady, samopaly nahradily meče a pochodně a portfolia na burze nahradila pokladnice se zlaťáky, hra zůstává stejná. Rodný bojuje s Rodným, klan s klanem, sekta se sektou už po celé éony let. Rozrůstající se města poskytují nespočetné příležitosti pro lov.

Gehenna

Stále častěji upíři mluví o Gehenně, což je dlouho předpovězená noc apokalypsy, kdy většina nejstarších upírů (mýtičtí antediluviané) povstanou ze svých doupat a pozrou všechny mladší upíry. Tato Gehenna, podle některých upírů, uspíší konec světa a jak upíři tak smrtelníci budou zničeni v nevyhnutelném krve.

Někteří upíři usilují o to, aby zabránily příchodu Gehenny a někteří na ni toužebně čekají, jiní ji zase považují jen za pověst. Ti, co v gehenu věří, říkají, že tato doba přijde velmi brzy, možná už za několik let.

Jak se strach z Geheny šíří upířím komunitou, vzniká víc a víc Kultů Geheny. Tyto skupiny, které připomínají tajné společnosti nebo kliky jsou nejčastější mezi Kamarillou, ale jsou i uvnitř Sabbatu či v nezávislých klanech.

Kulty Geheny existují, aby se připravily nebo aby zabránily konci světa. Obávají se z kulminace Jyhádu a návratu Antediluvianů. Připravují se, aby buď sloužily starobylým a tím odvrátili svou záhubu až Gehenna nastane, nebo aby objevili úkryty Antediluvianů a tím Gehennu odvrátili.

Pokud lze věřit mýtům, tak Kain zplodil několik potomků, kteří poté plodili dál. Tito potomci 3. generace (Antediluviané) byly otci moderních klanů a všichni upíři mají charakteristiky (vlastnosti) těchto praotců. Je to pravda jen do určité míry, neboť každý klan má sadu svých schopností, které se jejich členové učí snáz než ostatní a každý klan má také své slabosti nebo nedostatky, podle kterých lze určit jejich klanovou příslušnost.

Existuje 13 známých klanů, z nichž každý byl zplozen jedním z Antediluvianů. Ale šušká se, že ve světě jsou i jiné, méně známé klany (linie), o kterých nikdo neví, jak vznikly.

Všeobecně platí, že ze 13 velkých klanů jich 7 náleží sektě Kamarilla, 2 pod Sabbat a zbývající 4 leží úplně mimo sekty.

Kamarilla



Kamarilla tvrdí, že všichni upíři spadají pod její vedení ať už chtějí nebo ne. Kamarilla sestává ze 7 klanů, ale členem se může stát kterýkoliv upír, pokud si to přeje.

Kamarilla se snažila vést všechny upíry k tomu, aby se skrývali před zraky lidí a svou chuť po krvi zkoušeli nějak omezovat. To se ale nikdy nestalo. K zákonu "Maškarády" později přibyl další odstavec. Lidé, kteří vědí o existenci upírů, budou okamžitě odstraněni, aby nebyli schopni tyto zprávy nadále šířit. To znamená, že pokud byl upír prozrazen, bude muset vyhledat všechny lidi, kteří ho viděli a bezpodmínečně je zabít. Jinak by mu hrozil přísný trest, pořípadně i smrt.

Kamarilla také spíše prosazuje vládu starších a zkušenějších, kteří vládou a rozhodují za mladší upíry. V době raného středověku to bylo tak, že město, ve kterém vládla Kamarilla, bylo rozděleno na části. Každá část patřila jednomu z rady starších. Vždy, když chtěl upír cestovat z jedné části do druhé, musel mít povolení toho, komu ta část patřila. I v moderní Kamarille tento "zákon" stále přetrvává. Tentokrát je ale vládnoucí starší nazýván Princem města, nebo okresu. Vždy se v podstatě jedná o samovládce. Zastupuje moc výkonnou, zákonodárnou i soudní.

Bylo stanoveno celkem šest hlavních pravidel neboli tradic. Princ má právo zabíjet upíry, kteří tato pravidla nedodržují, může udělovat nebo odepírat právo na pohostinnost, může se sám rozhodovat, zda je dotyčnému upírovi dovoleno vytvářet potomstvo, a tak dále.

Kromě Prince se podílí na vládnutí vždy nejstarší člen z každého klanu. Tomu je udělen titul Primogena. Všichni tito Primogenové jsou členy Princovy Nejvyšší rady.

Šest základních tradic Kamarilly:

- Maškaráda - Neodhalíš svou pravou totožnost smrtelníkům, kteří by tě později mohli udat. Přitom se vzdáš svého nároku na krev.
- Doména - To, jak na ostatní působíš, je jen a jen tvůj problém. Buď vděčný za to, že jsi členem Kamarilly stejně tak, jak jsou tvoji bratři. Přitom ale nikdo z nich nemůže omezovat slovo tvoje a ty neomezíš slovo jejich!
- Svůj rodokmen budeš šířit JEN se souhlasem staršího. Budeš-li vytvářet další potomky, bez povolení staršího, tak budeš ty i tví potomci zabiti.
- Pokud ti bude dovoleno mít potomka, budeš muset i ty nést odpovědnost za jeho činy. Potomek si tě bude muset vážit a tvá rozhodnutí respektovat. Jejich hříchy však budou převedeny i na tebe!
- Pohostinnost = Jakmile vejdeš do cizího města či čtvrti, budeš odpovědný tomu, kdo zde panuje. Pokud si nevyžádáš povolení pro vztup, nebo ti z nějakého důvodu nebude uděleno, jsi zde pro všechny ničím! Nežádej tedy po nikom nic. Nikdo ti nepomůže i kdyby jsi jim u kolen klečel.
- Zničení - Je ti zakázáno zničit člena tvého druhu. Právo zničení mají pouze starší. Nech to proto na nich a toto právo dodržuj, neboť jsi jím i ty svazován. Pouze starší dávají a berou životy.



BRUJAH

Pokud se dá Brujah věřit, kdysi byli králi filosofy v Mezopotánii, Persii a Babylónu. Ovládali říši, která byla kolébkou civilizace, vědomostí, znalostí. Ve své touze po osvobození a osvětlení zabili svého zakladatele. Kvůli tomu je Kain vyhnal z prvního města.

Od té doby Brujah upadali a nyní jsou považováni za rozmazlené potomky, kteří nemají smysl pro čest nebo historii. Jde hlavně o rebely, kteří jsou proti čemukoliv. Mnoho Brujah patří k anarchům, kteří popírají autoritu a jakoukoliv strukturu a neslouží žádnému vládci. Jsou to rebelové s příčinou nebo bez ní. Rekrutují se z pankáčů, motorkářů a podobných osob. Vampýři Brujah podporují anarchisty a mezi anarchisty je největší zastoupení právě z řad Brujah.

Brujah jsou dědici dávných vznešených tradic. O to víc je klan politováníhodný v současnosti. Dnes už se navenek téměř nejeví jako klan, ale jako rozvášněný dav. Punkeři, teroristé, revolucionáři, kriminálníci, gangsteři, to jsou současní Brujah. Příslušníci klanu nejsou schopni se domluvit na ničem, co by bylo bezpečné pro lidské či vampýří instituce. No, poslední větu ber s rezervou. Klan Brujah má za členy zřejmě nejvíce násilnické vampýry mezi všemi Rodnými. I ta nejmenší maličkost dokáže Brujah uvést do stavu vražedné zuřivosti.

I přes svoji nejednotnost zůstávají Brujah v Kamarille, dost často se však spojují s Anarchy a pak s oblibou útočí na své vlastní Starší. I "civilizovaní" Brujah často rozcílí Starší a prince drobnými neposlušnostmi a vzpourami. I přes svoji nepoddajnost jsou Brujah obecně ceněni jako válečníci; v boji tváří v tvář jsou zřejmě těmi nejnebezpečnějšími protivníky. Rozzuřit Brujah se téměř rovná sebevraždě - a Brujah jsou známí svým temperamentem.

Úkryt: jsou společenštější než ostatní klany a tak se často stává, že v jednom úkrytu sídlí více upírů Brujah a až je to omrzí, najdou si další lokál.

Povaha: Brujah bývají často násilní kriminálníci, ale i inteligenti, či sociálně založení. Povahy a vystupování Brujah bývají agresivní. V tomto klanu převažují fyzicky disponovaní postavy ale někteří dávají přednost mentálním atributům. Dává se přednost dovednostem před věděním. Ačkoliv mnoho charakterů v tomto klanu se snaží vypěstovat kontakty, spojení. Velmi málo Brujah má svého mentora.

Slabosti: ohnivá divokost je jak požehnáním Brujah, tak jejich kletbou. Často propadají zuřivosti. Obtížnosti při hodu na odolání vůči zuřivosti jsou vyšší než normálně.

Klanová organizace: klan Brujah je příliš neorganizovaný. Mají tam více konfliktů, než je běžné. Organizace se nikdy nestřetává formálně. Mají ovšem dvě náhražky a ty se nazývají: Ramt a Rave. Ramty jsou neformální střetnutí, kde každý se silným hlasem může vykřičet svůj názor. Pojmenování Rave vzniklo po celonočních techno pátých, které začaly v Anglii. Je to vlastně sociální střetnutí spojené s hudební událostí. Tato střetnutí se vždy zvrhnou na nepokoje, roztržky apd.

Krevní rody: Brujah pod Sabbatem jsou přesnými protějšky Brujah v Kamarille. Mluví se o nich jako o



baštách stability.



GANGREL

Jde o upíry mající šokující zvířecí tendence a rysy. Zřídka kdy zůstávají na jednom místě. Jsou to vlastně nomádičtí cestovatelé nebo tuláci spokojení jen pod otevřenou oblohou. Říká se, že jejich zakladatelem byl barbar a proto Gangrel často provádějí akt Přijetí na mimoměstských příchozích.

Ačkoli mnozí z nich nesnáší městské davy, přítomnost vlkodlaků mimo civilizaci zabraňuje většině Gangrel v životě mimo město. Zdá se, že upíři Gangrel podporují Kamarillu jen proto, že do jejich životů zasahuje méně než Sabbat. Někteří Gangrel říkají, že nezávislost by byla lepší než patřit pod Kamarillu. Účast tohoto klanu v Kamarille je tedy dosti nejistá.

Ze všech vampýrů žijí Gangrel zřejmě nejbližší své vnitřní přirozenosti. Nomádští samotáři odmítají pevné sociální vazby a dávají přednost pohodlí divočiny. Jak se dokážou vyhnout hněvu vlkodlaků, není ostatním zcela jasné. Zřejmě to má něco společného s tím, že i Gangrel se dokážou proměňovat, stejně jako vlkodlaci. Někteří tvrdí, že Gangrel sami jsou vlkodlaci nebo ti, co mění podobu. Jsou to divocí bojovníci, ale v jejich případech tato divokost pramení ze zvířecího instinktu. Jako klan se téměř vůbec nestarají o záležitosti ostatních vampýrů. Jsou blízce spojeni s Cikány.

Jako Brujah jsou i Gangrel nelítostnými válečníky. Narodil od Brujah zuřivost Gangrel nevychází z touhy po anarchii, ale ze zvířecích instinktů. Gangrel rozumí Bestii, která dřímá v jejich duši, a dávají přednost trávení volného času ve společnosti zvířat, kterým jsou tak blízcí.

Vzhled: nestarají se o módu, mají divoký vzhled, někdy i zvířecí rysy v obličejí.

Úkryt: Gangrelové si často nevytvářejí úkryty. Je běžné, že spí tam, kde najdou přístřeší, chránící před sluncem. Ti, kteří dostatečně ovládají disciplínu proměna, spí mnohdy v zemi. Často jsou kvůli vlkodlakům nuceni se zdržovat ve městech.

Pozadí: Gangrel si vybírají osamocené jedince. Po probuzení je mnohdy nikdo nic neučí a Novorozenci si musí vše zjistit sami.

Povaha: Gangrel mají často podobnou povahu a vystupování. Jsou mezi nimi časté fyzické atributy, talenty, dovednosti. Často mívají spojence - cikány nebo mentora ve svém zázemí. Jen zřídka kdy dosahují vysokých úrovní vlivu, či zdrojů.

Slabosti: když se rozzuří, získávají velmi často animalistický rys. Tento rys si určuje hráč a vypravěč. Může to být zvířecí ocas, uši, kočičí oči, peří, šupiny... Pět každých těchto rysů, které získá na trvalo, snižují jeden z Gangrel sociálních atributů o jeden.

Organizace: Gangrel vlastně nemají opravdovou organizaci, protože jsou osamělí jedinci. Někdy se střetávají na shromážděních známých jako Gates, což jsou jakési střety. Zde tančí, slaví, vyprávějí si o svých cestách. Roztržky mezi Gangrel se řeší rituálním bojem až do první krve. Zřídka kdy v něm dojde ke konečné smrti.

Většinou loví sami, leč někdy se dva či tři sjednotí do obdoby smečky.

Krevní linie: u Sabbatu existují dva krevní rody. Vesničtí Gangrel podobající se hlavnímu klanu a Městští Gangrel jejichž disciplíny jsou rychlost, zmatení a proměna. Oba tyto typy lze najít pouze mezi Sabbaty. Pozn. Smrk: V různých textech se uvádí, že poslední Gangrel Justicar Xaviar, který byl jmenován roku 1894, vedl odchod (amerických) Gangrel z Kamarilly poté,





co přišel v roce 1998 v New Yorku o prakticky všechny své archony a téměř stovku dalších Gangrel při útoku na bytost, o které se domníval, že to je Tzimisce antedeluvián. Je tedy nejisté, zda Gangrel (jako klan) stále patří do sekty Kamarilla.

Tento klan v historii mnoho trpěl a pokračuje v tom i dnes. Každý člen tohoto klanu je postižen šílenstvím a všichni jsou otroky své slabomyslnosti.

O zakladateli se říká, že byl jedním z nejdůležitějších upírů starých časů. Ale protože spáchal nějaký těžký zločin, seslal na něj Kain kletbu a jeho potomci byli postiženi šílenstvím.

Během historie byli Malkaviáni obávaní kvůli svému bizarnímu chování a ti Rodní, kteří se setkají s Malkaviány tvrdí, že klan je ještě morbidnější a nestálější. Šíří šílenství jako nějakou nemoc.

I když byli Malkaviáni vždy rozštěpeni na spoustu částí a naprosto neorganizovaní, nedávné migrační vlny a nevyhnutelné setkání způsobili, že mnoho Starších se začali obávat o budoucnost tohoto šíleného klanu.

Ostatní vampýři se Malkaviánů bojí. Jejich šílenství zbavuje Malkaviány strachu z konečné smrti nebo bolesti.

Na první pohled nevypadají příslušníci klanu Malkavian dohromady jako klan. Pocházejí ze všech ras, náboženských vyznání a sociálních vrstev. Ale Malkaviáni, bez ohledu na původ, mají jedno společné: všichni jsou šílení.

Velká část Malkaviánů se cítí být vyvrheli vyloučenými ze společnosti ostatních vampýrů, která se obává jejich neočekávaných výstřelků a nevypočitatelných rozmarů. Moudřejší mezi Rodnými však mají po ruce aspoň jednoho Malkaviána. Vědí, že za jeho šíleným smíchem a frenetickými výkřiky se skrývá neobvyklé pochopení podstaty věcí a moudrost.

Sekty: Malkaviáni mají jako klan porozumění s Kamarillou, ale často se nacházejí také v Sabbatu (v menším množství), kde se jich obávají i Honci smeček, kvůli jejich psychotickým vizím a schopnostem. Až přijde Gehenna, nikdo neví, na které straně budou Malkaviáni stát.

Vzhled: Malkaviáni mohou vypadat jako kdokoliv. Mohou mít vzhled labilních zabijáků nebo uhlazených lidumilů.

Úkryt: bydlí tam, kde se jim nejvíce líbí, i když dávají přednost nemocnicím a azylovým domům. Zdá se, že se těší ze společnosti zoufalých smrtelníků. Dávají přednost okrajům měst.

Slabosti: každý nově vytvořený Malkavian musí mít jednu z poruch (vybírá hráč). Tu získá v době přijetí. Tuto poruchu lze dočasně potlačit pomocí vůle, ale nikdy nemůže být zcela zažehnána, vyléčena.

Organizace: i jestli Malkavian hierarchie existuje, nelze ji popsat. Někdy jednají současně, aniž by je někdo vedl. Jakoby vlivem nějaké intuice.

Krevní rody: před tím než Dementace (disciplína) zachvátila celý klan (někdy v roce 97), velké množství Malkaviánů používalo své talenty k překroucení a deformaci mysli pomocí hlavní disciplíny. Jen několik Malkaviánů uniklo zdvojnásobeným záchvatům šílenství, které se rozšířily klanem a zůstala jim schopnost Dementace.

NOSFERATU



Členové klanu Nosferatu trpí nejviditelnější kletbou ze všech. Proces Přijetí strašlivě zdeformoval jejich podobu a přeměnil je doslova v monstra. Legendy říkají, že Nosferatu byli takto prokleti kvůli degeneraci jejich zakladatele.

Nosferatu mají reputaci jako strážci tajných informací a tajemství, neboť jejich vzhled je donutil dovést k dokonalosti svou mystickou schopnost se skrýt.

V současnosti tento klan prohlašuje, že se distancuje od svého zakladatele a už mu neslouží. Říká se, že ten aktivně vyhledává možnost jejich zničení.

Některým Kainovým potomkům se říká Damned - zatracení, zavržení a žádný jiný klan to nevstihuje lépe než Nosferatu. Zatímco jiní upíři vypadají pořád lidsky (mohou se pohybovat ve společnosti smrtelníků), jsou Nosferatu zdeformováni kletbou vampyrismu. Hrubě řečeno, Přijetí je změna v odporné nestvůru. Neschopni pohybovat se mezi lidmi, tráví Nosferatu většinu času v podzemních kobkách a katakombách. Ostatní upíři se Nosferatu vyhýbají a stýkají se s nimi co nejméně. Umí se plížit po střeších a okapech; krást se, aby je nikdo neviděl. Často jsou přezdívaní Kanálové krysy.

Právě díky svému stigmatu vědí Nosferatu věci, o kterých jiní nemají ani tušení. Jen málo stvoření, upírů i smrtelníků, zná všechny temné uličky a zákoutí tak jako Nosferatu. Kromě toho Nosferatu rozvinuli schopnost schovávat se a plížit se až na úroveň umění. Pokud někdo

zná tvé největší tajemství, pak jsou to jistě Nosferatu. Tisíceletí strávených v izolaci od ostatních a společné deformace vytvořily mezi těmito monstry pevná pouta. Nosferatu se vyhýbají hádky a rozpory všudypřítomné v ostatních klanech, raději navzájem spolupracují. Máš problémy s jedním Nosferatu, máš problémy se všemi. A to už může znamenat skutečné problémy.

Sekta: je to překvapivé, ale klan jako celek patří ke Kamarille, navzdory zjevným problémům s udržením Maškarády. Přesto existuje několik Nosferatu, kteří jsou v Sabbatu nebo se považují za nezávislé.

Vzhled: nenajdou se ani dva Nosferatu, kteří by vypadali úplně stejně. Všichni jsou ale nehezci, s deformovanými obličejí, často bez vlasů, pařáty, velkými zuby.

Úkryt: jejich znetvoření způsobuje, že se většina Nosferatu schovává před zraky smrtelníků na hřbitovech, opuštěných skladištích, sklepech ap. Ve velkých městech bydlí velká část Nosferatu ve stokách a v metru.

Pozadí: Nosferatu si vybírají své potomky ze společnosti vyvrženců, kteří jsou buď mentálně nemocní nebo antisociální (beznadějně).

Povaha: může mít jakékoliv hlavní vlastnosti, ale velmi často to jsou fyzické a mentální atributy. Sociální jen velmi zřídka na vyšší úrovni. Nosferatu mají velmi často své služebníky v podobě zvířecích ghúlů nebo dokonce i jednoho nebo dva lidské spojence, ale zázemí nikdy netvoří hlavní část v jejich klanu.

Slabosti: jak již bylo řečeno, jsou Nosferatu velmi znetvoření a mají 0 co se týče vzhledu a nemohou ji



ani nijak zvýšit zkušenostními body.

Organizace: Nosferatu nemají pevnou strukturu jako takovou, ale protože jsou všichni deformovaní, tak je to všechny spojuje. Drží se u sebe.

Krevní rody: jako i jiné klany, mají také Nosferatu své protějšky v Sabbatu.



TOREADOR

Klan Toreador si libuje v přemíře a dekadenci a prohlašují o sobě, že jsou patroni umění. Do jisté míry je to pravda, protože klan má mezi svými řadami mnoho talentovaných umělců, muzikantů, poetů, spisovatelů, malířů aj.

Na druhé straně je mezi nimi mnoho pozérů, kteří se považují za velké estéty, ale nemají žádnou schopnost tvořit.

Toreador bývají nazýváni různými názvy jako degeneráti, umělci, pozéři, hedonisté. Jsou nejvíce spojeni se smrtelníky, do nichž se často i zamilují. Dokážou být elegantní a okázalí, oslniví a zábavní, vizionářští i prostopášníci. Ať už Toreador dělá cokoli, dělá to s velkou vášní.

Toreador si věčný život dokážou vychutnávat. Mnozí Toreador byli za živa umělci, muzikanti nebo básníci. Mnohem víc jich strávilo život směšnými pokusy o umění, muziku či básně.

Toreador milují, stejně jako Ventrue, vysokou společnost. Ne kvůli těm nudným aktuálním událostem, které se tam probírají, od toho existují nejrozumnější funkcionáři, drahoušku. Toreador tam chodí, aby ostatní zaujali a inspirovali - svou duchaplnou konverzací, svou elegancí a hlavně svou oslnivou existencí.

Sekty: většina Toreador patří ke Kamarille, neboť tato jediná struktura podporuje kulturu a umožňuje jim žít mezi smrtelníky. Ti, co jsou v sektě Sabbat, provozují většinou bizarní umělecké kousky, jako třeba mučení nebo malbu krví.

Vzhled: Toreador bývají většinou pohlední. Jsou vlastně nejkrásnějšími upíry.

Úkryt: Toreador se snaží mít co nejluxusnější a nejpohodlnější úkryt, nejvhodnější pro společnost a s důrazem na estetiku.

Pozadí: Toreador se rekrutují z různých umělců, ale také mnoha dalších zajímavých individuí. Většinou jsou to hezcí lidé a Toreador je chtějí zachovat pro věčnost.

Povaha: v klanu jsou nejvíce ceněny sociální atributy a schopnosti, i když Toreador se příliš nezajímají o ovládání někoho. Jim jde především o to, aby udělali co nejlepší dojem. Také je vysoce ceněna vnímavost. To platí pro umělce dávající přednost schopnostem, jako je výraz umění, zatímco jejich bratři Pozéři si musí vystačit se schopnostmi jako výmluvy a etiketa.

Toreador jsou velmi společenská tvorové a milují, když jsou obdivováni. Mívají proto často spojení, kontakty, slávu, zdroje, status.

Slabosti: Toreador jsou naladěni na estetiku a krásno, což se jim někdy vymstí. Kdykoliv Toreador uvidí, ucítí či uslyší něco, co je vskutku krásné (osobu, malbu, píseň, pěkný východ slunce), musí provést hod na sebeovládání. Neuspěje-li, je uhranut a zůstává v transu z toho co vnímá. Bude tak stát do té doby, než tento vjem pomine. Nesmí se ani bránit, pokud je napaden. Pokud ale budou zraněni, mohou provést další sebeovládací test, aby zlomil kouzlo.

Organizace: Status je mezi Toreadory velmi ošidný - může vést ke štěstí a bohatství, ale také ke katastrofě. Nějaký génius je obdivován, pak provede nějakou nepředloženost a druhou noc bude naprosto zavrhován.

Krevní rody: Toreador kladou velký důraz na rodovou linii. Upír mající štěstí, že byl vytvořen oblíbeným sirem, je ve společnosti obdivován, zatímco potomek neoblíbeného musí být pokorný. Jen málo linií se liší od hlavního klanu.

Jejich protějšky v Sabbatu se objevují opravdu výjimečně, protože mají buď zálibu ve velkém estetickém krásnu nebo škaredosti.





TREMERE

Žádný klan není zahalen tolika záhadami jako Tremere. Jsou to vlastně zakladatelé, vynálezci a praktici strašné krvavé magie. Mají úzce propletenou politickou strukturu založenou na získání moci a stejně tak fanatické oddanosti klanu, kterou nelze najít v žádném z ostatních klanů.

Mezi upíry je klan Tremere izolovaný a má nálepku zrůdců. Tu nálepku si klan jistě zaslouží. Tremere kdysi bývali spolek smrtelných mágů a ve svém hladu po nesmrtelnosti vzali násilím skupině Rodných tajemství neživota.

Vyžívají se v plánech a intrikách. Mají přezdívku Černokněžníci, protože se zabývají krvavou magií. Tremere jsou upíři starého světa a procestovali mnoho kontinentů, aby našli místo, kde se usadí. Sídlo moci tohoto klanu leží ve Vídni, kde Starší Tremere rokují nad budoucími cestami svého klanu.

Klan Tremere má svoje místo v Kamarille. Členové tohoto klanu byli velice nápomocni při boji proti Inkvizici a při prosazování Maškarády. Kromě toho se Tremere ukázali být víc než nepříjemnými nepřáteli - a mocnými spojenci. Tremere stále provozují podobné obřady jako v dobách, kdy ještě byli smrtelní. Nyní tedy tito "čarodějové" používají své mystické schopnosti ve prospěch Kamarilly... Přinejmenším natolik, nakolik Kamarilla slouží v jejich prospěch.



Sekta: připojili se ke Kamarille v době, kdy se utvářela. Svým způsobem jsou jakousi osou této sekty. Snaží se udržovat Kamarillu silnou, aby měli moc a sílu proti svým nepřátelům v Sabbatu - Tzimisce.

Vzhled: není u nich nijak důležitý. Mnoho z nich nosí různé amulety s kabalistickými a jinými symboly, jako znamení svého učení. Jejich vampyrické oči často žhnou jakýmsi skrytým pohledem a znepokojující pronikavostí.

Úkryt: Jejich útočiště jsou často částmi univerzit, pevností, klášterů. Zde se černokněžníci setkávají, aby si vyměňovali nové informace a studovali magii.

Pozadí: Klan Tremere byl velmi konzervativní, takže většina Starších jsou muži. Noví Ancillae již patří k novodobým, tolerantním upírům a rekrutují ambiciózní akolyty obou pohlaví.

Povaha: Málokterý Tremere se specializuje v nějaké oblasti. Většina z nich dává přednost vyváženému přístupu k osobním schopnostem. Je u nich typické, že spoléhají jen na sebe.

Slabosti: zákon klanu říká, že všichni Tremere musí pít krev sedmi Starších z klanu, při svém vytvoření. Takže jsou všichni přinejmenším o jeden krok blíže ke svým Starším. Proto obvykle jednají s velkou loajalitou ke svému klanu. Vyhnout se této loajálnosti je pro ně velmi obtížné. Je pro ně těžké odolat vůli svých Starších a proto obtížnost jakéhokoliv pokusu o dominanci od Staršího z klanu je o jedna menší, než je obvyklé.

Organizace: v žádném klanu není provázanější struktura než u Tremere. Novorozenci jsou vlastně už od začátku začleňováni do společnosti. I když mladí členové klanu mohou dělat co chtějí, tak čas od času dostávají instrukce od svých nadřízených, které nesmějí ignorovat.

Pyramida hierarchie obsahuje několik ranků. Každý je rozdělen do sedmi mystických kruhů, které aspirant musí ovládnout, pokud se chce posunout o jednu řadu výše (což je snem téměř každého Tremere).

Nejnižší rank - učňovský, patří Novorozencům. Nad těmito jsou Regenti, z nichž každý je pánem některého Chantry. Pak jsou Lordi. 49 Tremere ovládá Pontifikáty a každý má už velkou zodpovědnost. Na vrcholku pyramidy sedí vnitřní rada sedmi, z nichž někteří vládnou celým kontinentům a říká se o nich, že jsou neustále v mentálním spojení z ostatními.

Krevní linie: tak striktní organizace (kdy musí všichni poslouchat Starší) nepovolila nikdy vznik jiné rodové odrůdy. Kdysi se malá skupina Tremere rebelů pokusila usídlit pod Sabbatem, ale v nedávné době to vedlo k jejich zničení.



VENTRUE

Tito jmenovaní vůdci Kamarilly prohlašují, že oni vytvořili a udržují organizaci sekty již od jejího založení. Klan má podezření, že jeho zakladatel byl zabit členem klanu Brujah. V každém případě je jejich zakladatel dozajista mrtev a tím pádem již nezávisí na linii Antediluvianů. Ventrue se aktivně účastní Jyhádu, ve kterém si zkouší svůj strašlivý vliv na jiné svého druhu.

Ventrue jsou aristokrati mezi upíry v Kamarille. Říká se jim Modrá krev. Sami sebe vidí jako nějaké šlechtice (v klasickém významu tohoto slova). Jsou to králové, rytíři a baroni moderních nocí. I když se boj přesunul z bitevních polí do jednacích sálů, volebních obvodů ap., tak klan Ventrue pokračuje v tomto zápase. Byli to Ventruové, kdo měl největší zásluhu na založení Kamarilly, a je to klan Ventrue, kdo Kamarillu řídí v jejich těžkých chvílích. I v současnosti pochází většina princů z tohoto klanu. Ventrue by ani nepřipustili, aby to bylo jinak. V rámci *noblesse oblige* musí Ventrue vládnout ostatním klanům, pro jejich vlastní dobro.

I když se Ventrue pohybují ve stejných kruzích jako Toreador, nezakládají svou existenci na frivolnosti a zbytečném klábosení. Ventrue se hrdě hlásí ke své povinnosti vést ostatní a toto břemeno nesou bez výhrad. Vždy tomu tak bylo. Vždy tomu tak bude.

Za dávných časů byli Ventrue vybíráni mezi šlechtici, kupeckými princí a dalšími, kdo měli moc. V současnosti se noví členové klanu rekrutují z řad starých bohatých rodin, bezcitných businessmanů a politiků.



Vzhled: ten si Ventrue pěstují velmi klasicky, tradičně. Chodí elegantně a módně oděni.

Úkryt: pro Ventrue je nejlepší jen to skutečně nejlepší. Často si dělají své úkryty v drahých nemovitostech a obrovských domech. Často pocházejí z bohatých, starých rodin a za úkryt jim slouží rodinné sídlo zděděné po předcích.

Stará tradice říká, že se každý Ventrue může žádat o útočiště svého klanového kolegy a nesmí být odmítnut. Tato možnost je ale velmi málo využívána, neboť upír, hledající u jiného azyl, se za jeho poskytnutí velmi zavazuje.

Pozadí: Ventrue se rekrutují z profesionálů vyšší společnosti, u kterých hraje velmi důležitou roli věk, moudrost, zkušenost. Někteří Ventrue vytvářejí své Novorozence exkluzivně ze svých rodových linií. Nikdy to není náhodné.

Slabosti: Vkus Ventrue je velmi výjimečný, a proto se musí živit jen určitým druhem krve. Např. jen kněží, umělců, panen, blondáků, malých dětí... Může pít jen tu určitou danou krev a to i kdyby měl hladovět. Jedinou výjimkou je krev upírů - tu pít smějí.

Krevní linie: dědictví je v klanu vysoce ceněno, takže potomek a vnuk jsou drženi v podvědomí zbytku klanu. Ventrue v Sabbatu nenávidí nikoho více, než svůj rodičovský klan.

Sabbat



Podobně jako Kamarilla vítá Sabbat všechny upíry, kteří se chtějí stát jeho členy. Za předpokladu, že je tento upír ochotný přistoupit na nelidskou filosofii sekty.

Téměř každý Kamarillský klan má své zrádce (antiklan, atntitribu) v sektě Sabbat. Tyto zrádcovské klany rebelují proti svým dřívějším klanům a dávají přednost bestii v sobě.

Oba vedoucí klany Sabbatu tvrdí, že zničili své Antediluviani a usilují i o zničení ostatních.

LASOMBRA



Členové klanu Lasombra jsou mistři temnoty a stínu a mají v Sabbatu podobnou funkci jako klan Ventrue v Kamarille. Mnoho upírů nahlíží na Ventrue a Lasombra jako na zrcadlové odrazy jeden druhého.

Sabbat ovlivnil Lasombra do hloubky a naopak. Bez vedení těchto padlých aristokratů by se Sabbat brzy rozpadl.

Lasombra se obrátili zády k lidem, kterými kdysi byli a zcela se věnují temné povaze bytí. Jsou to vrahové, propadají zuřivosti a predátorství. Lasombra byla spojena s náboženstvím již od svého založení a někteří upíři si šeptají, že klan byl hlavním nástrojem při rozšíření křesťanské víry, ale později se k této instituci obrátili zády. Křesťanstvím nyní opovrhují a spoustu křesťanských rituálů přeměnila ve výsměch.

Kvůli prokletí Kaina věří někteří Lasombra, že když je bůh vyvrhl, je jejich povinností vystavit nový řád na Zemi prostřednictvím Sabbatu. Zarážejícím faktem je, že si někteří Starší Lasombra udržují dodnes styky s náboženstvím. Typický Lasombra vlastní dar manipulace a vůdčí schopnosti. Lasombra jsou nejčastější vůdcové smeček Sabbatu. Jejich přezdívka je Keepers - Strážci.



Sekta: Lasombra jsou vládnoucí klanem v Sabbatu, i když je obtížné určit, zda někdo vůbec vládne v tak chaotickém tělese. Několik Starších Lasombra si udržuje členství v Kamarille nebo Inkonu, ale tito tvorové vedou jen osamocené existence.

Vzhled: mnoho Lasombra starší generace pochází z Italských a Španělských zásob. Mají tedy náležité rysy. Novorozenci a Ancillae jsou směsí všech kultur a etnik. Téměř všichni jsou dost atraktivní s velmi dobře vypěstovanými aristokratickými rysy.

Úkryt: mnoho mladých Lasombra opovrhne soukromými úkryty a spí se smečkou a udržují si společné doupata pro dobro sekty. Staré zvyky ovšem mezi Strážci nezanikají, takže si někteří Starší udržují obrovské starobylé domy.

Pozadí: mohou pocházet z jakéhokoliv prostředí, ale typicky jsou to profesionálové inklinující k politice nebo jsou velmi vzdělaní. Bývají agresivní (jak fyzicky, tak sociálně). Opovrhují slabostí a neváhají proto ze svého klanu vyloučit slabocha. Lasombra jsou všeobecně velmi zdatní v sociálním jednání (řídí ostatní jako loutky). Jsou to vlastně taková rafinovaná monstra.

Povaha: Lasombra mohou mít jakékoliv vystupování, aby mohli zakrýt svou pravou povahu. Většina dává přednost sociálním atributům, i když jsou ceněny i mentální vlastnosti.

Lasombra vlastně založili Stezku noci a tato stezka má mnoho stoupenců v klanu Strážců, i když někteří dávají přednost Stezce osvětlení, či dokonce Lidství.

Slabosti: Lasombra nevrhají žádné odrazy. Nemohou být viděni v zrcadlech, vodě, vyleštěném kovu, sklech, fotografiích, bezpečnostních kamerách atd. Tato zvláštní anomálie se rozšiřuje i na oblečení a předměty, které nesou.

Navíc jsou zranitelnější slunečním světlem.

Organizace: struktura klanu Lasombra je zároveň formální i otevřená. Čtvrtletní střetnutí Konventikly slouží, aby byl klan informován o statutu každého z nich a provádějí se zde také rituály pití krve. Málokdy si něco výslovně zakazují, ale téměř všichni respektují tradici.

Krevní linie: Lasombra antitribu (protějšky) patří k nejoddanějším podporovatelům Kamarilly, i když jim tato sekta mnoho nedůvěřuje. Někteří ze Starších Lasombra opovrhují Sabbatskými Lasombra. Sabbatští se tedy velmi obávají těchto mocných upírů, stojících na druhé straně a nic nemůže tyto rivalské Lasombra sjednotit jako správa, že se v jejich řadách nachází nějaký antitribu.

TZIMISCE



Dříve to byli tyranové východní Evropy, ale byli vyhnáni ze své země a spadli do spárů Sabbatu. Klan Tzimisce je klanem odmítání všech lidských věcí. Někteří Rodní tvrdí, že Tzimisce byli nejmocnějším klanem na světě, ale jejich historie a ostatní upíři se proti nim spikli a způsobili, že klan zdegeneroval až do současného stavu. Více než ostatní Rodní se Tzimisce oddávají své monstróznosti. Cvičí se v tvarování těl, což je jedna z jejich disciplín, kterou využívají k znetvoření svých nepřátel a zkrášlení sebe sama. Přezdívá se jim Dáblové.

Jestliže je klan Lasombra srdcem Sabbatu, je klan Tzimisce jeho duší. Většina Tzimisce se jeví jako rozumní tvorové, značně inteligentní. Mají sklony ke zvědavosti a vědě a jsou neobvykle zdvořilí ke svým hostům. Zatímco mladší lze popsat jako nemilosrdné a sadistické, Starší rodu prostě nechápou, co to je slitování, či utrpení. Nebo možná chápou, ale nepovažují je za relevantní.

Za dávných nocí patřili Tzimisce k nejmocnějším klanům na světě a dominovali ve většině regionech známých jako východní Evropa. Byli to mocní čarodějové, ale nakonec je překonali čarodějové Tremere. Proto mezi nimi panuje nenávist. V dnešní době slouží Tzimisce Sabbatu jako poradci, učenci a kněží.

Sekta: většina Tzimisce slouží Sabbatu. Několik mocných Tzimisce Starších si udržuje svou nezávislost a o těch se říká, že jsou Inkonu. Téměř žádný Tzimisce nepatří ke Kamarille. I ti Dáblové, co nesoucí se Sabbatem, si o Kamarille myslí, že jsou nechutní

Vzhled: protože jsou mistři disciplíny proměnlivost, mívají často velice zvláštní vzhled. Mladší Tzimisce se snaží prozkoumat nelidské vlastnosti, povahy a snaží se na svém těle udělat různé úpravy. Starší však dávají přednost bezvadným symetrickým podobám. Tělo je užitečný stroj.

Úkryt: Tzimisce jsou uzavření tvorové a kladou velký důraz na posvátnost úkrytu. Hosti pozvaní do úkrytu Dávla jsou chráněni za cenu života hostitele. Ti, co překročí pravidla, jsou pronásledováni až na konec země a potrestáni. Úkryty Tzimisce však nebývají upravené jako úkryty Ventrue, či Toreador.

Zázemí: málokdy provádí rituál přijetí náhodně. Snaží se do klanu přivést členy, co budou přínosem. Intelekt a vzhled jsou obvykle nejdůležitější. A to, jestli se ta genialita projevuje ve vědecké práci nebo vraždách, nikdo moc nerozlišuje.



Povaha: I když pocházejí často ze šlechty nedělají si příliš problémy se sociálními hříčkami. Proto jsou sociální atributy málokdy na prvním místě. Velmi jsou ceněny znalosti a může se vyskytnout jak Lidství, tak Stezka osvětlení.

Slabosti: Tzimisce jsou teritoriální tvorové a zuřivě si stráží svůj úkryt. Kdykoliv Tzimisce spí, musí se obklopit nejméně dvěma hrstmi země z místa, které pro ně něco znamenalo v dobách smrtelného života (rodiště, hrob). Pokud se mu to nepodaří splnit, bude den ode dne slábnout.

Organizace: navzdory hrdosti a zvykům zde neexistuje téměř žádná organizace. Jeden člen klanu stále nese starý titul Vojvoda - vůdce klanu. V praxi je ale vlastně spíše knězem, než vůdcem.

Krevní linie: Mnozí tzimisci pocházejí z ghúlských rodin, které klanu již dlouho sloužily. Někteří tzimisci jsou Koldunové - čarodějové.

Nezávislé klany

Nezávislé klany se nehlásí k členství v žádné sektě, místo toho se drží principu svých mýtických zakladatelů.

Nezávislí upíři kříží cestu Kamarilly i Sabbatu stále častěji a tyto sekty si začínají uvědomovat, že čtyři neutrální klany vytvářejí síť a hájí své zájmy a cíle, které jsou mnohem vyšší, než si představovali.

Nezávislí jsou upíři, kteří se odmítli přidat v nebezpečnému tanci Jyhádu na kteroukoliv stranu. Samozřejmě, že někteří mladší jsou výjimkou a nalézají se jak v Kamarille tak Sabbatu. Starší těchto klanů se ale ubírají vlastními cestami. Existují 4 nezávislé klany, které nemají téměř nic společné (až na opovrhování sektami).

ASSAMITE



Assamité jsou obávaní zabijáci ze zemí daleko na východě. Žádný jiný klan nemá takovou reputaci co se týče diablerie – prolití krve jinéh Kainova potomka. Často prodávají své služby jiným upírům. Podle učení Asamite pijí krev ostatních Rodných na příkaz svého zakladatele a pokouší se tím očistit vlastní krev.

V současné době Asamite napjali svaly v jak fyzické, tak i politické sféře a mnoho skrytých agentů se objevilo ve městech, kde se vládcové stali apatickými a lenivými. Někteří upíři věří, že Asamite teď jednají jako nástroj starší moci. Možná se připravují sehrát svou předurčenou roli v posledních tazích Jyhádu.

Asamite jsou predátorským klanem upírů pocházejícím ze Středního východu. Po staletí sloužili jako nájemní vrazi jedné nebo druhé strany v Jyhádu. Ze všech nezávislých jsou Asamite nejobávanějšími. Nikdo nemůže říct, na kterou stranu se loajalita Asamite přivrátí v následujícím desetiletí nebo jak jejich nové praktiky změní Jyhád samotný. Pracují pro toho, kdo je jim ochotný zaplatit jejich cenu. Tou je krev jiných upírů.

Sekty: Asamite velmi opovrhují Sabbatem i Kamarillou.

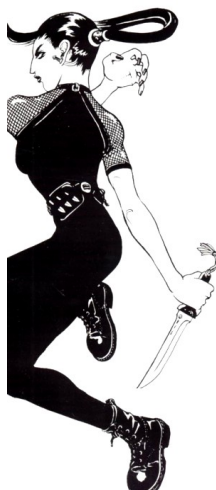
Vzhled: Asamite se oblékají stylově, ale prakticky. Mají temné vlasy, jsou štíhlí, pěkné postavy. Pokožka Asamite v průběhu let tmavne (oproti jiným upírům, jejichž kůže bělá). Ti nejstarší mají téměř ebenově černou kůži.

Zázemí: mnoho Asamite pochází z Malé Asie nebo severní Afriky. Většina členů klanu měla co dělat se špinavou prací nebo teroristickými aktivitami. V nedávné době vytvořil klan mnoho Novorozenců také ze západních lidí, mezi kterými se pohybuje (vojáků, pouličních vrahů a gangsterů).

Slabosti: Závislost na krvi jiných upírů.

Organizace: Tvoří jednotky podobným Sabbatským smečkám, kterým se říká Falaky. Infiltrují do města a získají tam jakousi základnu.

Krevní rody: rod Vizier se specializuje ve studiu Thaumaturgie a magii Středního východu. Asamite antitribu v Sabbatu se od svých nezávislých protějšků prakticky neliší.





STOUPENCI SETA

O těchto upírech se říká, že uctívají nemrtvé božstvo upíra Seta. Slouží mu s veškerým úsilím. Setité se zaměřují na zkorumpování ostatních, ničení druhých skrze jejich vlastní slabosti. Ale nikdo pořádně neví, proč to dělají.

Ostatní Rodní nemají Stoupence Seta rádi a sám klan tvrdí, že nemá žádné spojence. Nicméně mnoho upírů Setity vyhledává, protože se o klanu říká, že zná tajemství dávných dob.

Mnoho vládců odmítá povolit tomuto klanu vstup do svých měst. Setity dal dohromady nějaký zlověstný účel a patří k několika málo klanům, o kterých se říká, že mají neustálý kontakt se svým zakladatelem. Tato sekta prohlašuje, že jsou nositelé tradice mnohem starší, než je Kamarila nebo Sabbat. Proto se nehodlají ani k jednomu přidat. Setité, jak se sami nazývají, jsou také žoldnéři, ale jiného typu. Jsou schopni pro nějakého upíra nashromáždit vědomosti nebo vykonat nějaké malé úsluhy, za patřičnou cenu.

Tomuto klanu nelze důvěřovat. Jsou pověstní svým vztahem k archetypálnímu hadu, jenž bývá symbolem pro Ďábla. K tomu, aby do svých spárů přitáhli nové oběti, používají Setité drogy, sex, peníze, moc, nadpřirozené vědění a krev.

Stoupenci Seta prohlašují, že jsou nejstaršími mezi klany. Ať jsou původy klanu jakékoliv, faktem zůstává, že jejich vliv je velký. Kromě Evropy mají mocný vliv v Africe, zvláště Káhiře a v Saharské oblasti kontinentu. Sídlí také v Indii, v oblastech Kataiského loveckého území, shromažďují k sobě kulty a spí také pod písky Středního východu a vládnou Karibské noci.

Jejich síť se roztahuje od kontinentu ke kontinentu a ostatní klany si ani neuvědomují kolik světa již zabírají, neboť se nebojácně dostávají také do městských částí v Americe.

Sekta: neutralita je pro Stoupence Seta příliš hodnotná, takže se nezaobírají ostatními sektami. Kamarilu považují za okázale idealistickou a Sabbat vlastně také. Dávají přednost sklouzávání od jedné strany k druhé, ale svoje opravdové schopnosti používají ve prospěch svého klanu. Většina Starších Setitů je egyptského, severoafrického nebo středovýchodního původu. V poslední době se ale rituál přijetí používá na muže a ženy i jiných etnických skupin.

Vzhled: rudé vlasy jsou považovány za znak Setovy přízně a tak si je někteří Novorozenci dokonce obarvují (každou noc), aby dokázali svou přízeň. Setité se obvykle vyžívají v oblékání a mají vstřícné a velitelské vystupování, které přihlížející uhrane.

Úkryt: Starší klanu používají prastaré rituály aby posvětili své úkryty, ať už jsou to chrámy, prastaré knihovny nebo krypty. Většina cvičí ghúly, kteří pak stráží úkryt svého pána. Mnozí ještě nechávají strážit hady. Vybavení těchto úkrytů je většinou v egyptském stylu, ale co se stali multikulturálními, objevuje se i jiná výzdoba.

Zázemí: Serpenti si vybírají oběti, které ukazují, že jsou mentálně silné a mají manipulátorské schopnosti. Setité vybírají jen ty nejlepší a ti, kdo nemají tyto schopnosti, nemohou počítat, že by se zbavili statutu pěšáka.

Povaha: Mezi členy klanu je běžné okultní vědění a spousta z nich má také velké množství kontaktů. Mají své stádečko, okultisty, poskoky a jiné, kteří jsou ochotni udělat, co jim je řečeno. To co setité nabízejí za takovou službu se liší; od vydírání až po přátelskou službu.

Slabosti: jsou tvorové té nejstarší temnoty a mají



vážnou alergii na světlo všech druhů (sluneční světlo obzvlášť). Přidejte 2 úrovně při určování poškození při vystavení slunci.

Stoupenci Seta také odečítají 1 ze všech banků s kostkami, zatímco se pohybují ve velmi jasném světle (reflektory, magneziové ohně, apd.).

Organizace: individuálně se chovají jako jiní upíři. Udržují si svá stádečka, snaží se zneškodnit rivaly. Klan se hlásí k darvinickému přístupu, a to dokonce mezi svými řadami.

Co se týče společnosti, organizují se serpenti často do chrámů, kde si mohou vyměňovat vědomosti a cvičit se v rituálech. Jejich hierarchie se zdá být organizována podle věku s tím, že nejstarší a nejmoudřejší jsou mezi vládnoucími.

Krevní rody: mají pár menších, odpadlých krevních linií. Většina je odvozena od temného uctívání Seta.

Jedna z těch nejdramatičtějších je Stezka válečníka. Tito upíři uctívají Seta jako lovce, válečníka a namísto zmatení dávají přednost síle.

Podobně Stezka extáze se vyžívá v radostech těla, které nabízí sám Had. Takový upíři hledají mistrovství zevnějšku a cení si ho nad všechny disciplíny.

Serpenti světla - maličká odpadlá skupina, sídlící v Sabbatu. Cvičí se v morálních předpisech, což zbytek klanu považuje za kacířství trestatelné konečnou smrtí.



GIOVANNI

Členové klanu Giovanni jsou finančníky a nekromanty. Směňování zboží (duší) poskytlo tomuto klanu nepřiměřené množství moci, zatímco směňování ve světě financí způsobilo, že je tento klan neobyčejně bohatý.

Giovanni mají z několika důvodů velmi špatnou pověst. Jedním z nich je, že klan vyrval své postavení z rukou upíra, který je počal.

Jsou spíše rodina než klan. Většina nových členů pochází ze smrtelných potomků klanu. Tito nekromanti sledují dva cíle: nahromadit materiální bohatství a moc a naučit se tajemství samotné smrti. Jde o dobře vychované, slušné, jemné upíry. Dávají nejvíce najevo svou pokoru a nejvíce skrývají své umění a znalosti.

Původ klanu je v jedné bohaté benátské rodině, kterou bohatství zkazilo. Začali se zabývat záhadami neživota. Tyto vlastnosti zaujaly jistého zapomenutého Antedilluviana. Tento upír provedl rituál Přijetí na hlavě rodiny, Augustu Giovannim a přivedl ho do světa zatracených. Tento Antedilluvián se, podle pověstí zajímal o smrt a toto Přijetí bylo zamýšleno, aby si rozšířil znalosti o tom, co leží za prahem smrti. Jeho plány fungovaly lépe, i když jinak, než si představoval. Augustus, nájemný kupec, uviděl příležitost zmocnit se svého pána a také to

udělal. Lovil a pozabíjel jak jeho, tak všechny jeho potomky. Poté, co se napil jeho krve, se stal upírem třetí generace a založil klan Giovanni. Ostatní upíry tento čin zhrozil a po celé jedno století byli tito Giovanni zaháněni a ničení, kdekoli se objevili.

Nakonec se Giovanni spojil s nově utvořenou Kamarilou a uzavřel s ní dohodu, že se klan Giovanni nebude účastnit Jyhádu. Po uzavření této smlouvy byla odvrácena hrozba genocidy, která by určitě nastala. Využívali toho, že se o ně nikdo nezajímal a tak potichu shromažďovali moc a bohatství, cvičil svou disciplínu Nekromancie.

Členové klanu jsou členy rodiny Giovanni. Ti, co nebyly Přijati, slouží svým upířím příbuzným coby ghúlové. Tyto dvojité rodinné svazky zajišťují naprostou loajálnost k Augustovi Givannimu. Soustředí se především v Evropě, ale v nedávné době se rozšířili i na světový trh.

Vzhled: udržují si auru respektu a moci. Většina Giovanni pochází z italské větve klanu a má tedy evropské rysy. Tmavá i světlá pleť, vlasy. Mají tendence se dobře oblékat, ale ne příliš bohatě.



Úkryt: dávají přednost vystavování svého bohatství, a tak bydlí ve velkých domech a apartmánech. Mívají také tajný úkryt, například ve stoce či na hřbitově. Někteří Giovanni se zajímají o lékařství a dělají si úkryty v nemocnicích, kde je snadnější přístup ke krvi.

Zázemí: většina Giovanni strávila svůj smrtelný život v Benátkách, coby ghúlové svých nemrtvých příbuzných.

Povaha: klan si vytváří profesionální koncepty. Jejich osobnost a povaha bývá často vyumělkovaná a sobecká, v rodině je rozšířena také perverzita a incest a mnozí z nich jsou devianti. Mentální atributy a vědění jsou primární a zázemí je velmi ceněno. Téměř všichni Giovanni mají dobrou úroveň zdrojů a mnozí mají služebníky, kontakty a vliv.

Slabosti: polibek od Giovanni způsobuje strašlivou bolest ve smrtelnících, kteří jej obdrží. Toto kousnutí často smrtelníka zabije od šoku dřív, než by zemřel na ztrátu krve. Nekromanti tak dělají smrtelníkům dvojnásobnou škodu.

Takže když Giovanni vysaje 1 krevní bod, způsobí to jeho oběti dvojnásobné poškození. Je u nich dosti pravděpodobné, že se budou krmit z mrtvých těl či krevních zásob v nemocnicích.

Organizace: klanové záležitosti jsou projednávány v Benátkách v tzv. "Mauzolelu". Tento klan má rodinnou strukturu. Tím, že se klan nezapojuje do Jyhádu, umožňuje svým členům osobní vendety a zlepšení znalostí v nekromancii.

Augustus Giovanni (antedilluvian) si stále udržuje kontrolu nad klanem, ačkoliv jej nikdo z klanu neviděl více jak 400 let.

Krevní rody: Giovanni nemají své antitribu. Jsou všichni věrní rodině jako celku. Avšak klan přitáhl do své struktury i jiné rodiny. To zahrnuje Pisanoby - čaroděje Střední a Jižní Ameriky; Dumsirny - skotské bankéře praktikující kanibalismus; Milinery - prominentní rodinu z Nové Anglie z přelomu 20. stol. a spoustu dalších, menších rodinek. Ne všichni z klanu Giovanni mají příjmení Giovanni.



RAVNOS

Předkové tohot klanu pochází z Indie. Stejně jako Cikáni jsou Ravnos považováni za zloděje a tuláky. Mnoho vládců a vůdců Sabbatu popravuje Ravnos kvůli zmatkům, které je následují. Ravnos oplácí opovržení Sabbatu a Kamarilly stejnou měrou.

Ravnos jsou také známi pro svou schopnost vytvářet úžasné iluze.

Nedávné přesuny Ravnos se staly ještě chaotičtějšími než v minulosti. Říká se, že se začali pohybovat po důležitých městech v Evropě a Asii. Mluví se také hodně o jejich Metuzalémech, kteří se probudili ze strnulosti a řídí plány svých potomků.

Pokud je nějaký klan znám pro svůj černý smysl pro humor, je to klan Ravnos. Tito kainité jsou podvodníci prvního řádu. Budují iluze a lži do propracovaných schémat (krev, bohatství, svoboda jejich obětí), aby pomátli kdejaké blázný. Své ďábelské hry hrají s kýmkoliv, koho si vyberou. Ať už je to člověk či upír.

Jsou velmi nomadičtí, rozptýleni po celém světě. Nestarají se o úkryty v mocenské struktuře měst. Mají naopak tendence opouštět své úkryty a města podle nálady. Volně cestují mezi Kamarilskými a Sabbatskými teritorii a mnoho vládců už ví, že je lépe počkat, až sami odejdou, než se je snažit vystrnadit z města.

Ravnos jsou naprosto lhotejní k politice sekt a většina upírů je propustila ze služeb jako neschopné sehrát nějakou roli v Jyhádu. Jsou příliš chaotičtí a nedisciplinovaní, takže nejsou pravděpodobně k valkému užítku ani Metuzalémům. A Ravnos se z této reputace těší. Je však možné, že v budoucnu začnou Ravnos usilovat o jednotný cíl.

Nejpodivnější věcí na Ravnos je, že přežívají jako klan po staletí v Asii, kde byla většina upírů velmi rychle uštvána a zabita nemilosrdnými Katajany. Ostatní kainité neví, jak tam dokážou přežít. Nyní se ale objevuje tvrzení, že se probouzejí Starší upíři a snaží se struktury Kainitů dovést k chaosu. Tito Starší Ravnos, pokud je ta povídačka pravdivá, mají velké schopnosti, včetně talentu pro iluze, a to natolik, že jsou schopni ovlivnit fyzický svět. Jen čas ukáže, jestli toto znovuzrození démonických králů sehraje nějakou roli v Jyhádu.

Přezdívá se jim Podvodníci.

Sekta: Ravnos jdou tam, kam se jim zachce a domlouvají se s kým se jim zachce. Starší klanu, obzvláště ti v Indii, opovrhují Sabbatem a Kamarilou jako jakýmsi dočasnými sociálními kluby. Duté instituce, kde se shromažďují paranoidní upíři a ujišťují se, že jsou součástí dobrého potravního řetězce. Mladší odmítají myšlenku, že by nad nimi nějaký outsider měl být jen zlomek moci.

Vzhled: Mívají tmavou pleť, temnější vlasy a oči. Jsou zde také asijské, africké a jiné rysy, ale ty nejsou tak časté. A ještě méně častí jsou Ravnos beze stopy cikánské krve. Východní část klanu je Indické krve, i když často provádí přijetí na silných jedincích ostatních etnik.

Dávají přednost barevnému oblečení a cvičí se ve svém vlivu na smrtelníky.

Úkryt: jsou nomadičtí, často cestují v dodávkách a karavanech a tím si berou svůj úkryt sebou. Ti co mají smrtelné příbuzné, zůstávají chvíli s nimi.

Zázemí: tito nomadičtí upíři provádějí přijetí jen na málo lidech, navzdory rostoucímu lidství.

Povaha: jejich vystupování se může měnit podle situace. Mnoho z nich má velké zdroje (nečistě nabyté zboží, rodinné bohatství, umělecké předměty).

Slabosti: Ravnos se oddávali svým neřestem tak dlouho, až se na nich stali závislími. Každý z nich má slabost pro některý druh svých triků, podvodů, či šibalství (hazardní hry, lhaní, kleptomanie, vydírání, vražda,...). Jakmile se najde příležitost k jejich slabosti, musí si hodit hod na sebeovládání, nebo propadnou své vášni.

Organizace: většina Podvodníků nikomu nedůvěřuje. Často ani svým klanovým druhům. Většina z nich dělá úmluvy o loajálnosti k rodině a sobě navzájem, ačkoliv tomu ani jedna strana moc nevěří.

Nedávno probuzení Starší však začali kontaktovat Ravnos ze všech kontinentů. Ačkoliv tato chaotická struktura ještě neprodělala žádnou změnu, může být jen otázkou času, kdy se Starší začnou projevovat prostřednictvím těch mladých.

Krevní rody: Ravnos jsou rozděleni mezi rodinné linie, které imitují rodinné linie jejich cikánských příbuzných. Mezi jejich rodiny patří například Phuri dae, která se často zaměřuje spíše na předtuchu než na odolnost; Urmeni kteří se věnují nejvíce chimérství a Brita a Kalderasch o kterých se říká, že si udržují spojenectví s temnými Katajany.



Vlkodlaci

Schopnost měnit podobu z člověka na zvíře není žádná kletba nebo nemoc přenášející se kousnutím. Vlkodlaci neboli Garou jsou geneticky obdařeni značnou mocí.

Jen malá část potomků vlkodlaka se stanou pravými vlkodlaky. Většina je nositeli genů, které jen předává dál. Přími potomci dvou vlkodlaků bývají znatelně zdeformovaní, sterilní a ostatními vlkodlaky téměř bez výjimek opovrhováni. Vlkodlaci se totiž odjakživa ve stejnou měrou křížili s lidmi i vlky. Kvůli ubývajícím počtům se proto vlkodlačí krev stává nebezpečně řídkou.

Mnozí vlkodlaci jsou od mala vychováváni staršími vlkodlaky a jsou zasvěcováni do kultury svého rodu. Každé štěně je bráno jako děčko, dokud se nerozhodne podstoupit rituál, kterým prokáže svou dospělost, zdatnost a obvykle také schopnost spolupráce. Pak se stane součástí některé smečky nebo se svými druhy utvoří novou.

Jiní vyrůstají s vlky a sami si postupně svou odlišnost plně uvědomí.

Někteří vlkodlaci nikdy proměnu nepodstoupí a navěky zůstanou takzvanými ztracenými štěňaty.

Kromě vlčí a lidské podoby má vlkodlak i podobu hybridní, což je kolem dvou a půl metru vysoká humanoidní hromada svalů a srsti s drápy na rukou.

Vlkodlak se vždy cítí nepohodlněji v té podobě, ve které vyrůstal.

Kmeny vlkodlaků

Černé fúrie – ochránkyně Bohyně a jejích posvátných míst, původem ze starověkého Řecka

Hryzači kostí – pouliční tuláci
původem z Indie a severní Afriky

Děti Gaii – válečníci preferující
porozumění před krveprolitím,
nápomocní lidem

Fianna – bardi, mystici a válečníci
keltského původu

Rod Fenrirův – krvežízniví válečníci ze
Skandinávie

Glass Walkers – po tisíciletí žijí ve
městech jako vlci mezi ovce

Rudé drápy – složení výhradně z
Garou, hluboce nenávidí lidi a jsou
nejblíží silám přírody

Páni stínu – nelítostní, vynalézaví a
ctižádostiví diplomati a pleticháři

Tiší chodci – kmen poutníků a
kočovníků původem z Egypta

Stříbrné tesáky – šlechtici dávného
původu z Ruska

Uktena – různorodý kmen
shromážděný z celého světa

Wendigo – podivíni z nehostinného
severu Kanady



Pravidla



Určení základních vlastností

Šestkrát si hodíte 4k6 a pokaždé odeberte ten nejnižší hod. Výsledná čísla (v rozmezí 3-18) rozdělíte mezi základní vlastnosti - sílu, obratnost, odolnost, inteligenci, moudrost a charisma.

Každé hodnotě přísluší modifikátor, který se při hře přičítá k hodům s danou vlastností souvisejícím.

Hodnota	Modifikátor	Hodnota	Modifikátor
1	-5	24-25	+7
2-3	-4	25-26	+8
4-5	-3	27-28	+9
6-7	-2	29-30	+10
8-9	-1	31-32	+11
10-11	+0	33-34	+12
12-13	+1	35-36	+13
14-15	+2	37-38	+14
16-17	+3	39-40	+15
18-19	+4	41-42	+16
20-21	+5	43-44	+17
22-23	+6	atd.	

Zaměření

Vybírá se na první úrovni a na každé další lze změnit. Zaměření dává bonus k související vlastnosti a snižuje cenu souvisejících dovedností.

Zaměření	Vlastnost	Zvýhodněné dovednosti
Svaly	+2 Síla	Rovnováha, Šplh, Demolice, Mistr úniků, Skok, Navigace, Pilot, Opravář, Plavání, Prosmýknutí, Použití lana
Intelekt	+2 Inteligence*	Odhad ceny, Počítače, Soustředění, Řemeslo, Řidič, Léčení, Znalosti, Naslouchání, Pilot, Opravář, Výzkum, Hledání, Rozpoznání úmyslu, Jazyky, Znalost magie, Všíímavost
Duch	+2 Moudrost	Podvádění, Diplomacie, Převleky, Získávání informací, Zacházení se zvířaty, Léčení, Zastrasování, Naslouchání, Navigace, Hudba a herectví, Profese, Jezdectví, Hledání, Rozpoznání úmyslu, Hbité prsty, Všíímavost, Přežití
Nenápadnost	+2 Obratnost	Rovnováha, Demolice, Vyřadit zařízení, Mistr úniků, Padělání, Ukrytí, Tichý pohyb, Otevírání zámků, Hbité prsty, Prosmýknutí, Použití lana

* Tento bonus k inteligenci nepřidává žádné dovednostní body navíc.

Dovednostní směry

Každá postava si vybírá dva dovednostní směry, kterými získá počáteční bonus +3 k příslušným dovednostem.

Atletika	Šplh, Skok, Plavání
Hbitost	Mistr úniků, Prosmýknutí, Rovnováha
Komediantství	Hbité prsty, Hudba a herectví, Podvádění, Převleky
Kriminalita	Demolice, Hbité prsty, Otvírání zámků, Padělání, Vyřazení zařízení
Magie	Soustředění, Výzkum, Znalost magie, Znalosti
Postřeh	Hledání, Naslouchání, Rozpoznání úmyslu, Všíímavost
Společnost	Diplomacie, Podvádění, Zastrasování, Získání informací
Technologie	Opravář, Počítače, Pilot, Řidič
Vojenství	Demolice, Navigace, Opravář, Pilot, Použití lana
Vzdělání	Jazyky, Léčení, Odhad ceny, Soustředění, Výzkum, Znalosti
Znalost přírody	Jezdectví, Navigace, Přežití, Zacházení se zvířaty

Popis základních vlastností

Síla

-Hody na útok v boji zblízka a na zranění zbraněmi na blízko, vrhacími zbraněmi a luky
 -Bonus k dovednostem:

Skok
 Šplh
 Plavání

-Zdvihání - váhu rovnou maximální zátěži dovede postava zdvihnout nad hlavu, nadzdvihnout dokáže až dvojnásobek, ale bude se potácet, ztratí svůj bonus za Obratnost a pohyblivost má jen pět stop za kolo.

Síla	Lehká zátěž	Střední zátěž	Velká zátěž
1	3 libry a méně	4–6 liber	7–10 liber
2	6 liber a méně	7–13 liber	14–20 liber
3	10 liber a méně	11–20 liber	21–30 liber
4	13 liber a méně	14–26 liber	27–40 liber
5	16 liber a méně	17–33 liber	34–50 liber
6	20 liber a méně	21–40 liber	41–60 liber
7	23 liber a méně	24–46 liber	47–70 liber
8	26 liber a méně	27–53 liber	54–80 liber
9	30 liber a méně	31–60 liber	61–90 liber
10	33 liber a méně	34–66 liber	67–100 liber
11	38 liber a méně	39–76 liber	77–115 liber
12	43 liber a méně	44–86 liber	87–130 liber
13	50 liber a méně	51–100 liber	101–150 liber
14	58 liber a méně	59–116 liber	117–175 liber
15	66 liber a méně	67–133 liber	134–200 liber
16	76 liber a méně	77–153 liber	154–230 liber
17	86 liber a méně	87–173 liber	174–260 liber
18	100 liber a méně	101–200 liber	201–300 liber
19	116 liber a méně	117–233 liber	234–350 liber
20	133 liber a méně	134–266 liber	267–400 liber
21	153 liber a méně	154–306 liber	307–460 liber
22	173 liber a méně	174–346 liber	347–520 liber
23	200 liber a méně	201–400 liber	401–600 liber
24	233 liber a méně	234–466 liber	467–700 liber
25	266 liber a méně	267–533 liber	534–800 liber
26	306 liber a méně	307–613 liber	614–920 liber
27	346 liber a méně	347–693 liber	694–1,040 liber
28	400 liber a méně	401–800 liber	801–1,200 liber
29	466 liber a méně	467–933 liber	934–1,400 liber
+10	x4	x4	x4

Zátěž	Max.bonus Obr	Postih k hodům	Rychlost	Rychlost (běh)
Střední	+3	–3	20 stop	X4
Velká	+1	–6	20 stop	X3

Základní rychlost	Snížená rychlost
20 stop	15 stop
30 stop	20 stop
40 stop	30 stop
50 stop	35 stop
60 stop	40 stop

Základní rychlost	Snížená rychlost
70 stop	50 stop
80 stop	55 stop
90 stop	60 stop
100 stop	70 stop

Obratnost

- Hody na útok střelnými zbraněmi
- Obrana a schopnost reagovat
- Záchranný hod na reflexy
- Bonus k dovednostem:

Mistr úniků
Prosmýknutí
Použití lana
Rovnováha
Ukrytí
Tichý pohyb
Hbité prsty
Otvírání zámků
Jezdectví
Řidič
Pilot

Odolnost

- Počáteční body zdraví i nárůst za každou úroveň (podle změn odolnosti se mění i zdraví)
- Záchranné hody na výdrž
- Hody na soustředění (především při používání nadpřirozených sil)

Intelligence

- Počet dovednostních bodů (vždy alespoň jeden za úroveň)
- Bonus k dovednostem:

Demolice,
Hledání,
Navigace,
Odhad ceny,
Padělání
Opravář,
Počítače,
Vyřadit zařízení
Výzkum,
Znalost magie (Spellcraft)
Řemeslo (každý obor jako samostatná dovednost):
chemie (vyžaduje výcvik)
elektronika (vyžaduje výcvik)
mechanik (vyžaduje výcvik)
medicína (vyžaduje výcvik)
stavitelství
výtvarné umění
literatura

Znalosti (každý obor jako samostatná dovednost):
umění
behaviorální vědy
business
právo
současné dění
přírodní vědy
historie
okultismus
fyzika a chemie
populární kultura
znalost ulice
taktika
technologie
teologie a filosofie

Moudrost

- Záchranné hody na vůli
- Bonus k dovednostem:
 - Léčení
 - Naslouchání
 - Všímavost (Spot)
 - Přežití
 - Profese
 - Rozpoznání úmyslu

Charisma

- Hody na jakoukoliv manipulaci s ostatními
- Bonus k dovednostem:
 - Podvádění
 - Diplomacie
 - Převleky
 - Zastrašování
 - Získávání informací
 - Zacházení se zvířaty
 - Hudba a herectví

Dovednosti

Dovednost	Zaměření	Klíčová vlastnost
Demolice **	Svaly, Nenápadnost	Int
Diplomacie	Duch	Cha
Hbité prsty * **	Duch, Nenápadnost	Obr
Hledání	Intelekt, Duch	Int
Hudba a herectví	Duch	Cha
Jazyky	Intelekt	—
Jezdectví	Duch	Obr
Léčení	Intelekt, Duch	Mdr
Mistr úniků *	Svaly, Nenápadnost	Obr
Naslouchání	Intelekt, Duch	Mdr
Navigace	Svaly, Duch	Int
Odhad ceny	Intelekt	Int
Opravář **	Svaly, Intelekt	Int
Otvírání zámků **	Nenápadnost	Obr
Pilot **	Svaly, Intelekt	Obr
Plavání *	Svaly	Sil
Počítače	Intelekt	Int
Padělání	Nenápadnost	Int
Podvádění	Duch	Cha
Použití lana	Svaly, Nenápadnost	Obr
Profese **	Duch	Mdr
Prosmýknutí * **	Svaly, Nenápadnost	Obr
Přežití	Duch	Mdr
Převleky	Duch	Cha
Rovnováha *	Svaly, Nenápadnost	Obr
Rozpoznání úmyslu	Intelekt, Duch	Mdr
Řemeslo ***	Intelekt	Int
Řidič	Intelekt	Obr
Soustředění	Intelekt	Odl
Skok *	Svaly	Sil
Šplh *	Svaly	Sil
Tichý pohyb *	Nenápadnost	Obr
Ukrytí *	Nenápadnost	Obr
Všímavost	Intelekt, Duch	Mdr
Vyřadit zařízení **	Nenápadnost	Int
Výzkum	Intelekt	Int
Zacházení se zvířaty **	Duch	Cha
Zastrašování	Duch	Cha
Získání informací	Duch	Cha
Znalost magie **	Intelekt, Duch	Int
Znalosti	Intelekt	Int

* pro tyto dovednosti platí postih za zbroj

** Je nutno mít alespoň stupeň k efektivní použitelnosti, jinak postih -4

*** Pro některá řemesla je nutný alespoň bod

5 stupňů . . . skýtá +2 bonus k těmto dovednostem:

Podvádění	Diplomacie; Zastrasování; Hbité prsty; Převleky (když ví, že je sledován)
Počítače	Výzkum (při prohledávání počítačových záznamů)
Řemeslo	Odhad ceny (příslušných předmětů), Opravář (elektronika a mechanismy)
Mistr úniků	Použití lana (při svazování)
Zacház. se zvířaty	Jezdectví
Skok	Prosmýknutí
Znalosti	Dle úvahy gamemastera, Znalost magie (okultní vědomosti)
Hledání	Přežití (stopování)
Rozpoznání úmyslu	Diplomacie
Prosmýknutí	Rovnováha, Skok

Odbornosti

Odbornost	Požadavky	Výhody
Automatické zbraně	Poloautomatické zbraně Zákl.útočný bonus +1	Usnadňuje střelbu dávkou a za pohybu
Bleskové reflexy	—	+2 k záchranným hodům na reflexy
Boj dvěma zbraněmi	Obratnost 15	Postihy za 2 zbraně se snižují na -2/-6
Bojová expertiza	Inteligence 13	Možnost -1 k útoku a +1 k obraně, až do +5
Bojové reflexy	—	
Citlivost (<i>Sensitive</i>)	Moudrost 15	Vycítí přítomnost nadpřirozena
Daleká střelba	Střelba na blízko	Dostřel zbraní 150% (200% vrhací)
Dovedný	—	+2 ke dvěma dovednostem
Finesy se zbraní (<i>Weapon Finesse</i>)	Zákl.útočný bonus +1	S lehkými zbraněmi může použít k hodů na útok Obratnost místo Síly
Hlas	—	+1 k Podvádění, Diplomacii a Získání informací, +2 k Hudbě a herectví (při hlasovém výstupu)
Houževnatost (<i>Endurance</i>)	—	+4 na hody spojené s fyzickou vytrvalostí
Intuice	—	Má bonus za Obratnost i zaskočený
Lámání zbraní (<i>Sunder</i>)	Síla 13 Mocný úder	+4 k lámání zbraní a nevyvolá příležitostné útoky
Mluva zvířat	Charisma 13	Může používat sociální dovednosti na zvířata
Mocná zteč	Síla 13 Mocný útok	Dvojnásobek zranění zbraní při zteči
Mocný úder	Síla 13	Možnost +1 k útoku a -1 k obraně, až po výši základního útočného bonusu
Nadpřirozená nezdolnost (<i>Supernat.Toughness</i>)	Lovec úroveň 4 Vlkodlak úroveň 2	Kritické zásahy nepoškozují Odolnost
Nával rychlosti (<i>Speed Burst</i>)	—	Jedna akce navíc jednou za den každé dvě úrovně
Nezdolnost (<i>Toughness</i>)	—	+1 zdraví za každou kostku hozenou na počet bodů zdraví (tzn.+4 na 1. úrovni, +5 na 2...)
Nezdolný (<i>Diehard</i>)	Houževnatost	Pokud umírá, sám od sebe se stabilizuje a zůstává jen vyřazen
Obrana dvěma zbraněmi	Obratnost 15 Boj dvěma zbraněmi	+1 k obraně se dvěma zbraněmi
Obranný kotoul	Moudrost 13	Jednou za den unikne smrti nebo bezvědomí
Obranný manévr (<i>Defensive move</i>)	Obratnost 13	+4 úhybný bonus k obraně před útoky na dálku
Obranný postoj	Obratnost 13	+1 úhybný bonus k obraně před útoky zblízka
Odolnost vůči jedu	—	+4 k záchranným hodům proti jedu
Odolnost vůči magii	—	+1 k záchranným hodům proti kouzlům a nadpřirozenu
Odolnost vůči nemoci	—	+4 k záchranným hodům proti nemocem
Oportunista	Inteligence 15	Útok navíc na nepřítele zasaženého někým jiným
Paralyzující úder	Zákl.útočný bonus +15	Útok paralyzuje na 1 kolo
Plíživý útok (<i>Sneak Attack</i>)	Obratnost 13	+1k6 zranění při útoku na protivníka odvráceného nebo bez bonusu za Obr.
Pohyblivost (<i>Mobility</i>)	Obratnost 13 Obranný postoj	+4 k obraně proti příležitostným útokům vyvolaným pohybem
Poloautomatické zbraně	Zákl.útočný bonus +1	Nezůstává zaskočen při vícečetné střelbě (<i>double tap action</i>) z poloautomaticů
První útok	Obratnost 13	Způsobí zranění navíc na začátku kola
Přesná střela	Střelba na blízko	Bez postihu ke střelbě z těsné blízkosti
Rána pod pás (<i>Low</i>	Zákl.útočný bonus +3	Cíl útoku na 1 kolo strne

blow)

Odbornost	Požadavky	Výhody
Redukce zranění		
Rozseknutí	Síla 13, Mocný útok	Při vyřazení protivníka útok navíc
Rozseknutí, zdokonalené	Rozseknutí Zákl.útočný bonus +4	Rozseknutí i vícekrát za kolo
Rychlé tasení	Zákl.útočný bonus +1	Tasení zbraně jako volná akce
Rychlonohý	—	Rychlost +10 stop
Rychlý úder (Rapid Strike)	Obratnost 15 Zaměření na zbraň Zákl.útočný bonus +3	Jeden útok zbraní navíc jednou denně za úroveň
Soustředěné léčení	Moudrost 11, Neúnavné odhodlání (Lovec)	Jednou denně navrátí 2 body zdraví za úroveň
Spřízněnost s Děsem	Moudrost 13, Vycítění Vlny děsu (Lovec)	+1 k obraně nebo +1 k útoku, záchraným hodům a dovednostem v oblastech Děsu
Stopování	—	Může s pomocí schopnosti Přežití stopovat
Střelba na blízko	—	+1 k zásahu a zranění při střelbě do 30 stop
Střelba za běhu	Obratnost 15 Pohyblivost Střelba na blízko Zákl.útočný bonus +4	Může se pohybovat před a po útoku na dálku
Únik (Evasion)	Obratnost 15 Zákl. hod na reflexy +2	Při úspěšném hodu na reflexy se zcela vyhne zranění (namísto polovičního)
Únik, zlepšený	Obratnost 17, Únik Zákl. hod na reflexy +4	Poloviční zranění i při neúspěšném hodu na reflexy
Velká výdrž (Great Fortitude)	—	+2 k záchranným hodům na výdrž
Záhadný úhyb (Uncanny Dodge)	Obratnost 15	Má bonus za obratnost i zaskočený
Záhadný úhyb, zlepšený	Obratnost 17, Záh.úhyb Zákl. hod na reflexy +3	Nemůže být obestoupen
Zaměření na dovednost	—	+3 k vybrané dovednosti
Zaměření na zbraň	Zručnost s danou zbraní Zákl.útočný bonus +1	+1 k zásahu danou zbraní
Zbraňová specializace	Zaměření na danou zbraň Zákl.útočný bonus +4	+2 ke zranění danou zbraní
Zdokonalené zatlačení (Improved Bull Rush)	Síla 13 Mocný úder	+4 na Zatlačení a nevyvolává příležitostné útoky
Zlepšená iniciativa	—	+4 k hodům na iniciativu
Zlepšené odzbrojení	Intelligence 13 Bojová expertiza	+4 k odzbrojení, nevyvolává příležitostné útoky a nemůže být při pokusu sám odzbrojen
Zlepšené podražení (Improved Trip)	Intelligence 13 Bojová expertiza	+4 na podražení a nevyvolává příležitostné útoky, volný útok na překoceného protivníka
Zlepšený boj dvěma zbraněmi	Obratnost 17 Boj dvěma zbraněmi Zákl.útočný bonus +6	Útok navíc levoruční zbraní, s postihem -5
Zlepšený krit.zásah	Zručnost s danou zbraní Zákl.útočný bonus +8	Zdvojnásobí rozmezí krit.zásahů pro danou zbraň (např.z 19-20 se stává 17-20)
Zlepšený přiroz.útok	Přirozená zbraň Zákl.útočný bonus +4	Zvýšení hodu na zranění
Zlepšený útok beze zbraně	—	Počítá se i beze zbraně jako ozbrojen, způsobuje 1k4 smrtelného zranění
Zmrzačující úder (Crippling Strike)	Intelligence 17 Plíživý útok	Plíživé útoky také způsobí 1 bod zranění Síly
Zručnost s exot.zbraní	Zákl.útočný bonus +1	Boj exot.zbraněmi bez postihů

Zručnost se zbrojí	—	Méně postihů za zbroj
Železná vůle	—	+2 k záchranným hodům na vůli

Upír

Zdraví: 1k8

Zdraví na 1. úrovni: 4k8 + (4 x bonus za Odolnost)

Dovednostní body: 4 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné,
+2 Síla, +2 Odolnost a +2 Charisma

Odbornosti: Začíná se dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Kousnutí – přirozená zbraň, zranění 1k4 bodné + polovina bonusu za sílu

Čich dravce (Predator's Taint) – rozpozná ostatní upíry. Nepozná jejich klanovou příslušnost ani schopnosti, ale pozná, zda jsou slabší nebo silnější, pokud rozdíl činí alespoň 2 úrovně. Někteří upíři se dokážou před tímto smyslem ukrýt. Jiný upír se pak bude přesto v jejich přítomnosti cítit nepříjemně.

Odolnost vůči zranění – kritický zásah pouze omráčí, ale nepoškodí mu Odolnost. Srdcem upíra může projít dýka a on upadne, ale za chvíli bez vážných zranění zase vstane.

Vidění v šeru – upíři vidí dvakrát tak dobře, jako obyčejní smrtelníci. Kde člověk dohlédne pro špatné osvětlení na 30 stop, upír vidí na 60.

Klanové vlastnosti:

Toreador	+2 Charisma, -2 k záchraným hodům na vůli
Gangrel	+2 Odolnost, -2 Intelligence*Pr
Mekhet	+2 Obratnost, -2 Charisma
Nosferatu	+2 Síla, -2 Charisma
Ventrue	+2 Intelligence*, -2 Moudrost

* má vliv na dovednostní body

Slabiny:

Spánek smrti (Deathsleep) – každý úsvit přepadá upíra potřeba spánku nerozeznatelného od smrti. Může spotřebovat jednu Vitae, aby se přemohl a zůstal vzhůru. Během spánku může upír Vitae normálně spotřebovávat.

K probuzení při západu musí upír spotřebovat jednu Vitae. Spící upír bez Vitae je uvězněn ve spánku, dokud ho někdo nenasytí, a nebo se po několika měsících spontánně probudí, na dně sil (10 bodů zdraví) a nesmírně hladový.

Zranitelnost slunečním světlem – za každé kolo v přímém slunečním světle obdrží 4 body zranění Odolnosti, při částečném světle příslušný podíl.

Nemrtvý – upíra nelze tradičně léčit (např. dovedností Léčení)

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní
1	+3	+3	+4	+4	+4	Disciplína
2	+3	+3	+4	+4	+4	Disciplína
3	+4	+4	+5	+5	+5	—
4	+5	+5	+5	+5	+5	Disciplína
5	+6/+1	+6	+6	+6	+6	—
6	+6/+1	+6	+6	+6	+6	Disciplína
7	+7/+2	+7	+7	+7	+7	—
8	+8/+3	+8	+7	+7	+7	Disciplína
9	+9/+4	+9	+8	+8	+8	—
10	+9/+4	+9	+8	+8	+8	Disciplína
11	+10/+5	+10	+9	+9	+9	—
12	+11/+6/+1	+11	+9	+9	+9	Disciplína
13	+12/+7/+2	+12	+10	+10	+10	—
14	+12/+7/+2	+12	+10	+10	+10	Disciplína
15	+13/+8/+3	+13	+11	+11	+11	—
16	+14/+9/+4	+14	+11	+11	+11	Disciplína
17	+15/+10/+5	+15	+12	+12	+12	—
18	+15/+10/+5	+15	+12	+12	+12	Disciplína
19	+16/+11/+6/+1	+16	+13	+13	+13	—
20	+17/+12/+7/+2	+17	+13	+13	+13	Disciplína

Vitae

Upírem vysátá krev se přeměňuje na nadpřirozenou látku zvanou Vitae. Vypadá i teče jako normální krev a pokud opustí upírovo tělo, rychle se na ni zase mění.

Upíři Vitae potřebují k udržování své existence a k používání svých nadpřirozených schopností. Kdykoliv upír Vitae použije, zesíná, napne nebo sraští ne mu kůže a stane se na pohled o něco méně „živým“. Konzumací krve si upír dokáže udržet relativně zdravý vzhled.

Spotřeba Vitae se nepočítá jako samostatná akce a lze ji možno provést klidně i během cizího tahu.

Maximální Vitae: 10 + bonus za Odolnost; upír začíná s maximem Vitae

Spotřeba Vitae: bez speciálních disciplín maximálně 1 za kolo

Posílení fyzických vlastností

Upír může spotřebovat jednu Vitae na posílení své síly, obratnosti nebo odolnosti. Za každý bod získá +4 k vybrané vlastnosti. Tento bonus se počítá, pokud všechnu Vitae do jedné vlastnosti použije v tom samém kole. Na pohled se tato změna nijak neprojeví. Účinek trvá jednu minutu.

Zvýšená odolnost přidá i zdraví, ale po vypršení účinku lze jít na nulu i pod, pokud zbývalo méně zdraví, než dodával tento bonus.

Léčení zranění

Jediný způsob je pro upíra spotřebou Vitae. Za jeden bod si obnoví 10 bodů zdraví nebo dva body poškozené vlastnosti. Za dvě Vitae si může obnovit bod vysáté vlastnosti.

Upír se takto může léčit i v bezvědomí.

Závislost na krvi

Vitae může sice vypadat a být cítit jako obyčejná krev, ale rozhodně tak nechutná. Ukradený život je tím nejzapovězenějším ovocem, a upíři krev proto je vysoce návyková.

Kdokoliv se napije krve upíra, musí si hodit záchranu na vůli, TO 10 + upírův bonus za odolnost. Pokud neuspěje, je o krok blíže k závislosti a na příští takový hod získává postih -4. Když postih dosáhne -20, neklade oběť touze po Vitae žádný odpor.

Lidé v tomto stavu často začnou bažit i po normální krvi, byť tuto žízeň nikterak nehasí. Upíři s návykem mohou být tak zoufalí, že se sami zraňují a krev pak lížou – jejich zásoby to neovlivní, jen si tím posilují návyk.

Úspěšný hod na vůli znamená odolání a snížení postihu k dalšímu hodu o 4. Za každý měsíc bez Vitae se postih také snižuje o 4. Když dosáhne 0, návyk odeznívá.

Někteří mocní upíři se mohou živit jen krví jiných upírů. Závislími se na ní však nestávají.

Vinculum

Trojí okusení krve určitého upíra vytváří krevní pouto zvané Vinculum, které dává upírovi moc nad tím, komu svou krev dal. Proti tomuto poutu není záchranný hod. Ke každému napojení upír spotřebuje alespoň jednu Vitae.

Vinculum je emoční oddanost podobná lásce, ale mechanická a prázdná. Je však silnější než jakékoliv pouto vytvořené Dominancí nebo disciplínami, a tedy jej nelze zmíněnými prostředky přehlušit. Nelze být takto podřízen více než jednomu upírovi.

Upíři si takto mohou podřídit i jiné upíry. Většina se k takovému činu nesníží, ale může to být mezi obzvláště blízkými upíry vyjádření přátelství či ochrana před zotročením jinými upíry.

Upír má proti svému otrokovi +4 na hody ke všem sociálním dovednostem a otrok má postih -4 ke všem záchranným hodům proti upírovým příkazům. Otrok získává zároveň bonus +4 k odolání příkazům jiných upírů, a ti zase mají postih -4 ke svým sociálním dovednostem. Pokud je otrokův pán otrokem jiného upíra, tyto bonusy a postihy se snižují vůči „vyššímu pánovi“ na polovinu.

Pokud otrok jeden rok upírovi krev neokusí, pouto je přerušeno. Mezi upíry je tato doba pravděpodobně delší. Velmi špatné chování může otroka proti svému pánovi postavit, což obvykle vyústí v zoufalý vražedný pokus a následné šílenství.

Zabitím pána pouto okamžitě končí.

Démoni, vlkodlaci a mágové nemohou být zotročeni. Probuzení musí pro zotročení krev pít šestkrát a ne jen třikrát.

Vytváření ghúlů

Upír může živému tvorovi poskytnout Vitae a tím si z něj vytvořit služebníka s omezenými vampyrickými schopnostmi. Tento čin je vždy vědomý a úmyslný – ghúla nelze stvořit omylem. Ghúl není automaticky upírovým otrokem, a ne všichni otroci upírů jsou ghúlové.

K vytvoření ghúla poskytne upír jednu Vitae a jednu další navíc na nasměrování svých nadpřirozených sil. Z oběti se okamžitě stává ghúl s jedním bodem vlastní Vitae. Upír mu může rovnou poskytnout více Vitae – až do výše poloviny své odolnosti.

Ghúl okamžitě získává disciplínu Celerity, Resilience nebo Vigor, dle upírovy volby. Místo případných odborností se může skrze jednodenní studium s upírem učit disciplínám dalším. Ghúl k disciplínám nedostává klanový bonus svého pána.

Ghúlové nestárnou. Stejně jako upíři mohou za Vitae posílit své vlastnosti, uzdravit se nebo aktivovat disciplíny. Nikdy však nemohou spotřebovat víc než 1 Vitae za kolo.

Upír musí alespoň jednou za měsíc rituál krmení opakovat (alespoň 1 Vitae), aby oběť ghúlem zůstala. Zda ghúlovi nějaká Vitae zbývá či ne, nemá vliv. Ghúl může sám spotřebovat 2 Vitae (postupně během 2 kol po sobě), aby svůj stav o měsíc prodloužil. Nemusí o této možnosti vědět a upír ho o ní nemusí informovat, pokud tak uzná za vhodné.

Pokud je ghúl bez příjmu Vitae déle než měsíc, ghúlem být opět přestává. Po návratu do normálního stavu na něj dolehne skutečný věk rychlostí 1 rok denně. Ztratí také okamžitě veškerou Vitae.

Zvířata mohou být ghúly, ale jejich inteligence z nich dělá nepříliš užitečné služebníky. Zvládají jen základní disciplíny a obvykle svou Vitae okamžitě spotřebují v nejbližší boji. Upír může zvířecí služebníky naučit o něco víc obezřetným použitím disciplín Animalismu.

Démoni, vlkodlaci a mágové se nemohou stát ghúly. Probuzení mohou být ghúly, ale všechny investice Vitae jsou pro ghúla i upíra dvakrát dražší (přeměna, udržování, dodání Vitae, použití disciplín...).

Rozpoznání krevního pouta

Upír pozná klan jiného upíra ochutnáním jeho Vitae. Upír vždy rozpozná Vitae, kterou už předtím měl, a dokonce pozná i toho, kdo pil Vitae, jejíž chuť už zná. Užitečné k identifikaci služebníků a otroků.

Rozpoznání vyžaduje hod TO 20 na Hledání. Pokud je v krvi přítomna stopa upírova pána, TO je 15. Upír automaticky rozezná vlastní Vitae i u kohokoliv kdo ji pil (upíra i neupíra).

Nepravý život

Upíři metabolismus nedokáže přijímat lidskou potravu, a upír ji okamžitě vyzvrátí. Může použít jednu Vitae, aby byl schopen po 1 hodinu normálně jíst a pít. Poté však stejně vrhne.

Za jednu vitae si také lze dodat zdravou barvu živého člověka. Účinek trvá nejvýše hodinu a na případnou zrudnou podobu upíra nemá vliv – bude jen vypadat jako živá stvůra.

Získávání Vitae - krmení

Upír potřebuje přísun krve, bez něj se jednoho dne ani nebude schopen probudit ze svého denního spánku. Krev uschovaná (třeba z krevní banky) není tak výživná, jako čerstvá. Slabší upíři dokážou přežít i na krvi zvířat.

Nedobrovolného dárce si musí upír chytit. Jakmile je chycen, upír se může každé kolo krmit dalším úspěšným hodem na chycení.

Krmení na živé bytosti se nazývá Polibek, a je to extatický zážitek pro upíra i jeho oběť. Jakmile Polibek započne, oběť, která sama není upírem, si musí hodit na vůli TO 10 + upírův hod na zdraví + upírovo charisma. Pokud neuspěje, přestává klást odpor. Protivník v boji si takto na vůli házet nemusí.

U dobrovolného dárce probíhá krmení bez jakýchkoliv hodů.

Každé kolo upír z oběti načerpá 1 Vitae a oběť zraní za 2 body odolnosti. Protože zranění odolnosti se léčí rychlostí 1 bod denně, nevystačí upír na trvalou obživu s jedinou obětí.

Střední a větší zvířata poskytnou 1 Vitae za 4 body odolnosti, ale při krmení stále ztrácejí jen 2 body odolnosti za kolo.

Malá zvířata skýtají polovic co velká. Drobní tvorové čtvrtinu. Na menších se upír živit nemůže. Uskladněné lidské krve musí upír pro 1 Vitae vypít 8 pint. Mrtvé tělo člověka (nejdéle 24 hodin po smrti) poskytne 1 Vitae.

Upír se může živit Vitae jiného upíra, ale riskuje závislost nebo krevní pouto.

Krev mágů je prodchnutá magií. Upíra normálně nasytí, ale způsobí mu mírné halucinace – postih -1 k útokům, záchranným hodům a dovednostem. Trvání je 1 den za bod Vitae.

Krev vlkodlaků je mocnější a vlkodlak má 1 Vitae za bod odolnosti. Upírovi však během boje nebo při podnícení vzteku hrozí záchvaty zuřivosti podobné chování vlkodlaků. Tento stav trvá den za bod získané Vitae. Četnost a trvání záchvatů je v moci gamemastera.

Upír v tomto stavu zuřivosti musí hodic na vůli TO 20, aby vůbec mohl vyštěknout pár slov. Nemůže používat dovednosti závislé na charismatu, obratnosti nebo inteligenci, kromě Jezdectví, Mistra úniků, Rovnováhy, a Zastrasování. Nemůže používat Soustředění ani žádné schopnosti vyžadující trpělivost. Nemůže používat ani žádné disciplíny, u kterých není výslovně uvedeno jinak.

Krev Lovců je stejně mocná jako upíří, ale kvůli jejich podstatě blokuje schopnosti, které vyžadují spotřebu Vitae. Jakákoliv spotřeba Vitae kromě probuzení si vyžádá dvojnásobek normální ceny. Účinek trvá den za bod Vitae získané z Lovce.

Upíři se nemohou krmit na démonech, jelikož jejich hmotná těla tvoří neživý materiál.

Kromě fyzické závislosti mají upíři na Vitae i návyk psychický. Kdykoliv se upír krmí na živém člověku, musí si hodit na vůli TO 10 + 1 za každý den od doby, kdy pil naposledy lidskou krev. Pokud neuspěje, vysaje svou oběť docela.

Většina upírů proto dodržuje pravidelný stravovací režim, aby se takovým nepříjemnostem vyhnuli. I když nemá upír pražádný soucit se smrtelníky, stopa mrtvol vedoucí k němu nebývá žádoucí.



Disciplíny

Animalismus	Požadavky	Účinky
Šepot divočiny	-	Rozmlouvání se zvířaty, vyžaduje soustředění a oční kontakt Cena: nic, standardní akce, trvání dokud se lze soustředit Gangrel, Ventru: +4 k ovlivnění nepřátelského zvířete
Poslušnost	Šepot divočiny	Přiměje zvíře ke spolupráci Záchranný hod: vůle, pouze u příkazů přičících se přírodě, TO 3 + bonus za Charisma + level Cena: nic, standardní akce, trvání do splnění příkazu nebo do svtání Gangrel, Ventru: Stejným příkazem lze pověřit dvě zvířata naráz
Volání divočiny	Level 4	Svolá zvířata z okolí, ale nepřiměje je k jinak neobvyklému jednání Cena: 1 Vitae, standardní akce Gangrel, Ventru: může na kterékoliv ze zvířat zároveň použít Poslušnost (pokud jí disponuje) jako volnou akci
Bič na bestii	Level 10	Zuřivost : +4 Síla a Odolnost, +2 vůle Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání (1 minuta), zrušení stojí také 1 Vitae Gangrel, Ventru: ukončení zuřivosti nestojí nic.
Ovládnutí nižších duchů	Šepot divočiny Poslušnost Level 8	Převzetí kontroly nad tělem zvířete Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae, standardní akce, trvání do ukončení Gangrel, Ventru: – nevyžaduje oční kontakt, stačí být na dohled
Hrůza	Požadavky	Účinky
Strašlivá podoba	-	Přihlížející jsou při neúspěš.hodu na vůli vyděšeni Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Chr + level, každé kolo Cena: nic, volná akce, trvání = (1 + bonus za Charisma) kol Nosferatu: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Děs	Level 4	Bytosti v okolí se při neúspěš.hodu na vůli vyděsí
Oko bestie	Děs Strašlivá podoba Level 6	Cíl strne strachy Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 2k6 kol Nosferatu: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Roztříštění mysli	Děs Oko bestie Strašlivá podoba Level 10	Zmámí cíl na kolo a způsobí mu mírnou psychickou poruchu na celé týdny Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae, volná akce, porucha na (bonus za Charisma) týdnů Nosferatu: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Smrtelná hrůza	Děs Oko bestie Strašlivá podoba Level 12	Způsobí 5k6 zrazení, musí být na dohled cíle, ale oční kontakt není nutný Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae, volná akce Nosferatu: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Nadvláda	Požadavky	Účinky
Příkaz	-	Cíl musí uposlechnout jednoslovný příkaz
Zmámení	Příkaz	Cíl musí uposlechnout sugesci Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: nic, standardní akce, trvání do dokončení úkolu Ventru: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Nedokonalá paměť	Příkaz Zmámení	Přidá, odebere nebo pozmění vzpomínky cíle, rozpoznání změn v paměti Záchranný hod: vůle, TO podle přijatelnosti změn Cena: nic, standardní akce Ventru: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Podmínka	Příkaz Zmámení Level 10	Uvalí na cíl postihy za odolávání disciplíně Nadvlády Zabírá v průběhu několika týdnů Ventru: uvalí na cíl vyšší postihy
Posednutí	Příkaz Level 12	Převezme kontrolu nad cílem, nelze používat jeho nadpřiroz.schopnosti Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Démoni, mágové, vlkodlaci a Lovci mají bonus +4 k záchranně Cena: 1 Vitae, standardní akce, trvání do ukončení Ventru: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu

Přeměna	Požadavky	Účinky
Aspekt predátora	-	Působí mocnější na ostatní upíry: +4 k Zastrahování Gangrel: Demoralizace zastrašováním je volná akce
Útočiště v půdě *	Level 2	Splynutí se zemí za účelem ukrytí (-10 ke všem hodům na odhalení) Chrání i před sluncem Cena: 1 Vitae, standardní akce, trvání libovolné Tuto disciplínu lze vzít opakovaně, a tak se naučit splynout s dřevem, vodou nebo postupně s přírodním kamenem -> umělým kamenem (beton, asfalt) -> kovem. Gangrel: Vždy se naráz naučí dva materiály
Drápy divočiny	Level 6	Drápy způsobující 1k8 zranění; Šplh +8 Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 1 minuta Gangrel: cena 0 Vitae
Nehmotné tělo	Aspekt predátora Drápy divočiny Level 10	Přeměna do mlžné podoby: rychlost 20 stop, nezranitelnost fyzickými útoky a efekty vyžadujícími oční kontakt, +5 odolnost vůči chladu a ohni. Může se vznášet jen nízko nad zemí. Cena: nic; standardní akce (přeměna tam i zpět) Gangrel: rychlost 30 st., může zhoustnout a způsobit 50% šanci minout

Smysly	Požadavky	Účinky
Zostřené smysly	-	+5 k Naslouchání, Hledání a Všímavosti, vidění ve tmě na 60 stop a dvojnásobný dohled v šeru Cena: nic, volná akce, trvání dle soustředění Mekhet: bonus k Naslouchání, Hledání a Všímavosti je +8 místo +5
Vycítění aury	Zostřené smysly	Rozezná emoce, osobnost a případnou nadpřirozenou podstatu Cena: nic; akce na 1 kolo
Dotek ducha	Vycítění aury Zostřené smysly	Čtení psychických otisků v neživých věcech, předávání vjemů bytostem Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: nic, akce na celé kolo, trvání dle soustředění Mekhet: přístup nejen k těm posledním otiskům
Telepatie	Level 6	Přímá komunikace s myslí a čtení myšlenek na povrchu Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae (0 u dobrovol.cíle), volná akce, trvání do ukončení Mekhet: zachování spojení i přes ztrátu z dohledu až na 1 minutu
Stínová projekce	Zostřené smysly Level 12	Smyslové vnímání zvenčí svého těla, jakési neviditelné vnější oko Je možno se takto dorozumívat mezi dvěma „nehmotně putujícími“ Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání do ukončení Mekhet: za 1 Vitae se může zjevit jedné bytosti (nelze na ni ale mluvit)

Velkolepost	Požadavky	Účinky
Ohromení	-	+5 k sociálním dovednostem proti cíli, ohrožení nebo rozruch účinek ruší Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 0; Trvání: 1 minuta; volná akce Toreador: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Zjevení	Ohromení	Cíl odhalí svá tajemství Toreador: Cíl má postih -4 k záchrannému hodu
Trans	Ohromení Level 6	V cíli vzbudí silnou náklonnost Záchranný hod: vůle, TO 13 + bonus za Charisma upíra + level Cena: 1 Vitae, standardní akce, trvání: 1 hodina a déle Toreador: Cíl má postih -4 k záchrannému hodu
Povolávání	Ohromení Level 10	Přivolá k sobě cíl odkudkoliv na světě, cíl musí uposlechnout Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 1 Vitae, standardní akce, trvání do úsvitu a možná déle Toreador: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Suverenita	Ohromení Trans Level 12	Nikdo neoponuje, nekritizuje a neklade odpor. Kdokoliv chce zaútočit, musí si hodit na vůli, pokud se upír soustředí Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: 0 nebo 1 Vitae (za aktivní úsilí), volná akce Toreador: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu

Zatemnění	Požadavky	Účinky
Dotek stínu	-	Zneviditelnění osobního předmětu u sebe Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level +/- úprava za velikost předmětu, cíl musí pro záchr.hod vědět, co hledá Cena: nic, volná akce, trvání 1 minuta Mekhet, Nosferatu: Cíl má -4 postih k záchrannému hodu
Maska klidu	Level 2	Ukrytí své vampyrické totožnosti před ostatními Proti odhalení jiným upírem je záchranný hod na vůli Mekhet, Nosferatu: na předstírání života nepotřebuje Vitae
Plášť noci	Dotek stínu Level 4	Neviditelnost, podstata není optická, ale psychická, takže např.kamery upíra normálně zaznamenají Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Cena: nic, volná akce, trvání až do ukončení Mekhet, Nosferatu: Přihlížející mají -4 postih k záchrannému hodu
Povědomý cizinec	Maska klidu Dotek stínu Level 6	Cíl vidí v upírovi někoho jiného, koho očekával Záchranný hod: vůle, TO 13 + upírův bonus za Charisma + level Postih -4 k záchrane, pokud upír ví, koho cíl čeká Cena: nic, volná akce, trvání 1 minuta Mekhet, Nosferatu: Cíl má postih -4 k záchrannému hodu
Závoj noci	Plášť noci Level 8	Neviditelnost pro sebe a 5 dalších Cena: nic, standardní akce, trvání do ukončení Ventrue: Přihlížející mají -4 postih k záchrannému hodu

Různé	Požadavky	Skupina	Účinky
Hbitost *	-	Hbitost	Rychlost +30 stop, Obrana (úhyb) +4, Reflexy +4 Lze použít i jako reakci na cizí akci (např.střelbu) Cena: 1 Vitae, volná akce, trvá do začátku příštího kola Tuto disciplínu lze vzít opakovaně až pětkrát, efekt se sčítá Toreador, Mekhet: Obrana se zvedá o 6 místo 4
Nezlomnost *	-	Nezlomnost	Odolnost +4, Houževnatost a Nezdolný Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 1 minuta Tuto disciplínu lze vzít opakovaně až pětkrát, efekt se sčítá Gangrel, Ventrue: při skončení uzdraví za 3k6 bodů
Výdrž *	-	Výdrž	Síla +4 a navrch Skok +5 Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 1 minuta Tuto disciplínu lze vzít opakovaně až pětkrát, efekt se sčítá Toreador, Nosferatu: Sílu zvedá o 6 místo 4
Síla krve *	-	-	+10 max.Vitae, +1 max.spotřeba Vitae za kolo Tuto disciplínu lze vzít opakovaně až pětkrát, efekt se sčítá Zvířecí krev přestává být pro upíra dostatečnou potravou

Zasvěcení	Požadavky	Účinky
Bleskový postřeh	Hbitost Zostřené smysly	+12 k Hledání a Všímavosti u rychlých pohybů, které by se normálně jevily jako rozmazaná skvrna. Sledování jedné karty při míchání balíčku nebo pnímání podprahových zpráv se stává velmi snadným. Cena: 1 Vitae, aktivovat lze kdykoliv, trvání 1 minuta
Jako z oceli	Maska klidu Nezlomnost (2)	Všechna zranění se zdánlivě okamžitě hojí, bonus +10 k Zastrasování proti komukoliv, kdo tento efekt vidí Umožňuje se i skoro mrtvý vysmát díře do hrudníku nebo odběhnout na přeražené noze. Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 1 minuta
Okamžitá přeměna	Hbitost Vůle těla	Přeměna se stává volnou akcí namísto standardní
Rozvaž jazyk	Zmámení Zjevení	Donutí cíl mluvit jen pravdu. Může mlčet, ale pokud promluví, je schopen říci jen to, co považuje za pravdivé. Cena: 1 Vitae, volná akce, trvání 1 minuta
Vůle těla	Nezlomnost (3) Výdrž	Umožní ignorovat tyto stavy: ochromen (dazed), vyčerpán (exhausted), unaven (fatigued), vyveden z rovnováhy (staggered), omráčen (stunned). Cena: 1 Vitae, aktivovat lze kdykoliv, trvání 10 minut

Vlkodlak

Zdraví: 1k12

Zdraví na 1. úrovni: 4k12 + (4 x bonus za Odolnost)

Dovednostní body: 2 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné
+2 Síla, +2 Odolnost

Odbornosti: Začíná se dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Lunární fáze

- úplněk - válečník, *Ahroun*, +2 Síla
- dorůstající měsíc - vizionář, *Galliard*, +2 Intelligence (ovlivní doved.body)
- půlměsíc - soudci a vyjednavací, *Philodox*, +2 Charisma
- couvající měsíc - mystik, *Theurge*, +2 Moudrost
- nový měsíc, stalker, *Ragabash*, +2 Obratnost

Přeměna

Vlkodlak se do kterékoliv ze svých podob může přeměnit během akce na celé kolo, pokud uspěje v hodu na vůli s TO 15. Může také spotřebovat 1 Esenci a házet si pak nemusí. Pokud fáze měsíce souhlasí s vlkodlakovou, přeměna je volná akce, zdarma a bez hodu na vůli. V bezvědomí nebo po smrti se vlkodlak vrací do lidské podoby.

Zvířecí podoba – vlk, skýtá +2 k Obratnosti a Odolnosti, rychlost 40 stop, přirozený útok kousnutím za 1k8 +(1,5 x bonus za Sílu) zranění a +8 k Naslouchání a Všímavosti. Je barvoslepý, ale vidí v šeru. Také získává vlčí čich. Nemůže mluvit po lidském, ale dokáže komunikovat s vlkodlaky ve vlčí i hybridní podobě.

Hybridní podoba – mocná, ale fyzicky i psychicky nestabilní. +4 k Síle a Odolnosti, +2 k Obratnosti. Disponuje primárním útokem kousnutím za 1k6 +(1,5 x bonus za Sílu) zranění a dva útoky drápy za totéž zranění. Má bonus +4 k Naslouchání a Všímavosti a je barvoslepý. Rozumí lidské i vlkodlačí řeči, ale kvůli zuřivosti sotva promluví (hod na vůli TO 20).

Vlkodlak může v hybridní podobě strávit nejvýše tolik kol, kolik činí jeho momentální bonus za Odolnost (minimum 1) + počet stupňů Zvířecího instinktu. Znovu může hybridní podoby nabýt nejdříve za 10 minut.

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní
1	+4	+2	+4	+1	+1	Schopnost
2	+5	+2	+4	+2	+1	Schopnost
3	+6/+1	+3	+5	+2	+2	—
4	+7/+2	+3	+5	+3	+2	Schopnost
5	+8/+3	+4	+6	+3	+2	—
6	+9/+4	+4	+6	+4	+3	Schopnost
7	+10/+5	+5	+7	+4	+3	—
8	+11/+6/+1	+5	+7	+5	+3	Schopnost
9	+12/+7/+2	+6	+8	+5	+4	—
10	+13/+8/+3	+6	+8	+6	+4	Schopnost
11	+14/+9/+4	+7	+9	+6	+4	—
12	+15/+10/+5	+7	+9	+7	+5	Schopnost
13	+16/+11/+6/+1	+8	+10	+7	+5	—
14	+17/+12/+7/+2	+8	+10	+8	+5	Schopnost
15	+18/+13/+8/+3	+9	+11	+8	+6	—
16	+19/+14/+9/+4	+9	+11	+9	+6	Schopnost
17	+20/+15/+9/+5	+10	+12	+9	+6	—
18	+21/+16/+10/+6	+10	+12	+10	+7	Schopnost
19	+22/+17/+11/+7	+11	+13	+10	+7	—
20	+23/+18/+12/+8	+11	+13	+11	+7	Schopnost

Esence

Vnitřní tajemná síla vlkodlaků, kterou jim dodává Měsíc a potřebují ji k používání většiny svých schopností.

Maximum Esence: 10 + bonus za Odolnost, vlkodlak začíná s maximální Esencí

Spotřeba Esence: základ bez dalších schopností je maximum 1 za kolo

Získávání Esence

Každou noc dodá vlkodlakovi první spatření Měsíce 1 Esenci, pokud se jeho lunární fáze shoduje s tou aktuální, získává Esence 2 body. Konzumace srdce čerstvě zabitého člověka (mágové, Lovci a ghúlové se počítají) dodá 1 Esenci. Další příležitosti a okolnosti může určit gamemaster.

Smýšlení smečky

Vlkodlaci se cítí nejlépe ve skupinách, nejraději dalších vlkodlaků. Mají schopnost vytvořit mystické pouto až se čtyřmi dalšími tvory, které nazývá svou smečkou. Přizvání do smečky musí být vždy přítomen ještě některý další člen. Mezi členy smečky panuje velká důvěra a ublížit druhému členovi smečky je prakticky nemožné. Některé nadpřirozené schopnosti vlkodlaků působí pouze na členy smečky.

Regenerace (Sprint Healing)

Vlkodlak je schopen regenerace 5/20, tzn. až 5 bodů za kolo, ale nanejvýše 20 za den. Regeneraci může vlkodlak používat v kterékoliv podobě a funguje, i když je jakkoliv vyřazen. Neporadí si ale se zraněními způsobenými stříbrem.

Uzdravení zranění

Za 1 Esenci si může vlkodlak navrátit 10 bodů zdraví, dokonce i zranění způsobená stříbrem nebo zranění základních vlastností. Za dvě Esence si může navrátit vysátou vlastnost. Regeneraci lze používat i v bezvědomí.

Vlkodlaci jsou imunní vůči nemagicgým nemocem (sickness, disease).

Zranitelnost stříbrem

Dvojnásobně zraňován stříbrem, až do 5 bodů zranění navíc. Vztahuje se jen na čisté sříbro, postříbřené předměty žádné větší zranění nezpůsobí. Pouhý dotek stříbra vlkodlakovi neublíží.



Vlkodlačí schopnosti

Stále aktivní

	Požadavky	Výhody
Částečná přeměna	-	Změna části těla přinášející výhodu některé z podob
Mlhavé šlépěje	-	Pokusy jej vystopovat dostávají postih -4 Cena: 1 Esence za zvýšení postihu na -10 na hodinu
Mocný skok	-	Skok +10
Přítel tmy	-	Vidění ve tmě ve zvířecí a hybridní podobě Cena: volná akce za 1 Esenci zdvojnásobí dohled na 1 hodinu
Zvířecí instinkt	-	+10 max.Esence, +1 max.spotřeba Esence za kolo, -3 k mírumilovné Diplomacii, Získávání informací a Rozpoznání úmyslu
Divý člověk	Úroveň 8	I v lidské podobě vidí v šeru, rychlost má 40 stop a rozumí řeči vlkodlaků



Schopnosti s nutností aktivace

	Požadavky	Výhody
Drtivý úder	-	+4 zranění na blízko, dodá odbornost <i>Zlepšený útok beze zbraně</i> Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Maska zuřivosti	-	Odhalením zvířecí podstaty k smrti vyděsí přihlížející Záchranný hod: vůle, TO = 14 + bonus za charisma -1 za každý cíl Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Mechanická porucha	-	Jedno mechanické zařízení selže Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Mluva zvířat	-	Umožní mluvit se zvířaty, jako se znalostí patřičného jazyka Cena: nic (1 Esence za 10 a víc zvířat), volná akce, trvání 1 minuta
Nával zuřivosti	-	Obětuje 1 kolo trvání hybridní podoby za +4 k Síle nebo Obratnosti Cena: 1 Esence, volná akce, lze obětovat víc kol a efekt se počítá
Ochranné znamení	-	Označí místo nebo bytost, aby se ostatní báli přiblížit Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: 0 Esence, trvání 1 lunární měsíc
Rozvaž jazyk	-	+8 Diplomacie, Získávání informací a Rozpoznání úmyslu Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: nic, volná akce, trvání 10 minut
Varovné vrčení	-	+6 k Obraně proti konkrétnímu cíli Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: 1 Esence, akce na pohyb, trvání 1 minuta
Zvířecí formy	-	Umožní zvířecí a hybridní formy jiné než vlčí Cena: 1 Esence, volná akce, trvání libovolné, max.10 minut
Písek v očích	Úroveň 2	Zamlží cíli detaily svého vzhledu a znemožní přesný popis Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: nic, volná akce
Roztrhej na kusy	Úroveň 2	Drápy způsobí +4 zranění Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Splynutí	Úroveň 2	Umožní ukrytí přímo před zraky, pozorovatelé si hází na Všímavost Cena: nic, volná akce (nevztahuje se na samotné ukrytí)

	Požadavky	Výhody
Nepozemská rychlost	Úroveň 4	Rychlost +30 stop v lidské nebo hybridní podobě, +40 ve zvířecí Uhýbání +8 proti střelbě Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Noc padá	Úroveň 4	Na minutu naruší chod elektrických zařízení na 40 stop Cena: 1 Esence, standardní akce, trvání 1 minuta
Běžící stín	Úroveň 6	Odstraní postihu k plížení za rychlý pohyb nebo hlučný povrch Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Hraj mrtvého	Úroveň 6	I při důkladném ohledání se jeví jako mrtvý Cena: 1 Esence, lze použít kdykoliv, trvání libovolné, max.24 hodin
Pohlť zuřivost	Úroveň 6	Sebere 1 kolo trvání zuřivosti jinému vlkodlakovi Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: 1 Esence, volná akce
Přikaž ohni	Úroveň 6	Manipulace plamenem – zvětšení, zmenšení, přesun Cena: 1 Esence, standardní akce
Stříbrné čelisti	Úroveň 6	Zuby a drápy fungují jako ze stříbra Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Trhej železo	Úroveň 6	Ignoruje 8 bodů tvrdosti nebo odolnosti vůči zranění Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
Zlom odpor	Úroveň 6	Způsobí 8 bodů zranění Moudrosti Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: 1 Esence, volná akce
Hněv větru	Úroveň 8	Větrný vír, který uvězní bytosti a lomcuje jimi Cena: 1 Esence + 1 za kolo trvání, standardní akce, zákl.trvání 2 kola
Legendární paže	Úroveň 10	Umožní zdvihat a házet velké předměty Cena: 1 Esence, standardní akce, trvání 1 kolo
Obnovená zuřivost	Úroveň 10	Může takto přijmout hybridní podobu častěji, ale má tak kratší trvání Cena: 1 Esence, volná akce
V cizí kůži	Úroveň 10	Přetvářka, která napodobí i rozměry a pach napodobovaného Cena: 1 Esence (2 za kůži vlkodlaka), standardní akce
Vražedný mráz	Úroveň 10	3k6 zranění chladem všemu na 25 stop, vytvoří kluzkou námrazu Cena: 1 Esence, standardní akce
Divoká síla	Úroveň 12	Síla +10, lze použít vícenásobně a efekt se sčítá Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
Nárek řeky	Úroveň 12	Z vody zdvihne přílivovou vlnu Cena: 1 Esence za vlnu a 3 za záplavu
Oči i vzadu	Úroveň 12	Ve své blízkosti prohlédne přirozené/nemagické pokusy o ukrytí Cena: 1 Esence, standardní akce, trvání 1 minuta
Zmizení	Úroveň 12	Neviditelnost Cena: 2 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Zastřený zrak	Úroveň 16	Bojovné vytí, nepřítelům -10 k útokům, záchranám a dovednostem Cena: 1 Esence, standardní akce, nutno se soustředit i po další kola



Schopnosti specifické pro fáze měsíce

	Požadavky	Výhody
Jasně vidění	Ahroun	Nemůže být překvapen a během boje ani zaskočen (flatfooted) Cena: 1 Esence, aktivace kdykoliv, trvání 1 minuta, +8 iniciativa pokud aktivováno před bojem
Vyladění	Ahroun, úroveň 2	+2 k zásahu a další +2 za každý stupeň <i>Zvířecího instinktu</i> Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Sevření smrti	Ahroun, úroveň 6	+8 k Chycení, během něhož nelze mluvit ani používat další dov. Cena: 1 Esence, volná akce, trvání až 1 minuta
Svolávání	Ahroun, úroveň 06	Zavytí dá členům smečky +2 k útokům, záchranám a dovednostem a šanci 25%, že si zachovají body Lidsství při jejich použití Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Brnění hněvu	Ahroun, úroveň 10	+8 Obrana Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Nepozemská zuřivost	Ahroun, úroveň 12	Zvláštní zuřivost, +8 Uhýbání a +8 k zásahu Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
<i>Povědomí smečky</i>	Galliard	Vycítí stav členů smečky a směr k nim Dosah je 1 míle + 1 za každý stupeň <i>Zvířecího instinktu</i>
Odolej bolesti	Galliard, úroveň 2	Ignoruje bolest, únavu a omráčení a ani téměř mrtv nemá postihy Cena: 1 Esence, lze použít kdykoliv, trvání 10 minut
Nehlasná řeč	Galliard, úroveň 10	Vytvoří telepatickou síť pro svou smečku, lze udržovat za 1 Es./min Cena: 1 Esence za každého člena, volná akce, trvání 1 minuta
Volání slávy	Galliard, úroveň 12	Zavytím uzdraví okolní členy smečky za 8k6 (4k6 ne-vlkodlaky) Cena: 1 Esence, volná akce
Čich na lidi	Philodox	Vycítí lži a celkové rozpoložení Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Vůdčí zavrčení	Philodox	Přinutí cíl mluvit pravdu Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
Aura příměří	Philodox, úroveň 6	Bytosti v blízkosti si musí hodit na vůli, pokud chtějí útočit Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 minuta
Zdroj hněvu	Philodox, úroveň 10	Setrvání v hybridní podobě déle Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
Svaž nebo rozbij	Philodox, úroveň 10 Zdroj hněvu	Přinutí bytost k návratu do přirozené podoby, nebo naopak umožní vlkodlakovi setrvat déle v hybridní podobě
Proklouznutí	Ragabash	Snadný únik z fyzických pout Cena: 1 Esence, volná/standardní akce (dle situace)
Vycítění slabiny	Ragabash	Zjistí slabiny cíle Cena: nic, standardní akce
Přihlížející	Ragabash, úroveň 8	Přesvědčí ostatní, že je jen součástí davu Záchranný hod: vůle, TO = 13 + bonus za charisma -záchrana pouze při aktivním hledání nebo s nadpřiroz.vnímáním Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 10 minut
Krok ducha	Ragabash, úroveň 12	Přeměna na mlhu připomínající ducha, která může létat Cena: 1 Esence, standardní akce
Oči dvou světů	Theurge	Rozpozná nadpřirozeno a magii ve své blízkosti Cena: nic, standardní akce, trvání 1 minuta
Vyčíst vniknutí	Theurge Oči dvou světů	Hledáním na místech Děsu nebo nadpřirozených objektů dokáže pochopit jejich moc; Cena: 1 Esence, volná akce, trvání 1 kolo
Plášť vniknutí	Theurge, úroveň 6	+8 k Ukrytí, -4 k odhalení, 20% šance, že jej výstřely nezasáhnou Cena: 1 Esence, standardní akce, trvání 1 minuta
Skrze předivo	Theurge, úroveň 8	Využití míst Děsu k ukrytí nebo krátkému nehmotnému pohybu Cena: 1 Esence, standardní akce, trvání 1 kolo za bod bonusu Mdr
Proraž brány	Theurge, úroveň 10 Skrze předivo	Do účinků schopnosti <i>Skrze předivo</i> může zahrnout ostatní Cena: 1 Esence za osobu
Rozervání reality	Theurge, úroveň 12 Skrze předivo Proraž brány	Vytvoří slabinu v realitě a dál působí jako <i>Proraž brány</i> Cena: 1 Esence za osobu, akce na celé kolo

Mág

Mágové studují mystéria a noří se do tajných proudů energie v našem světě. Někteří jsou samouci, jiní se učí od jiných mágů. Zjevem ani povahou se nijak neliší od ostatních lidí. Někteří tvoří spolky, v nichž sdílejí své cíle, jiní se ostatních straní, nemají rádi intriky a nože v zádech.

Každý mág si vybírá jednu cestu magie jako své hlavní zaměření:

Očarovávateľ – štěstí a intuice

Nekromant – duchové, stíny a smrt

Theurg – síla na těle i mysli skrze vyšší bytosti

Šaman – přírodní totemická magie

Černokněžník – zkáza, chaos a démoni

Zdraví: 1k6

Zdraví na 1.úrovni: 4k6 + (4 x bonus za Odolnost)

Dovednostní body: 4 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné

+2 Intelligence (má vliv na dovednostní body)

Odbornosti: Začíná se dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Moc mágů nemusí vycházet jen z jejich intelligence. Intuitivní mágové využívají namísto ní svou moudrost. Jiní mágové se zaměřují na sílu osobnosti a využívají charisma.

Takový mág má namísto intelligence bonus +2 k dané vlastnosti, a ta také nahrazuje inteligenci ohledně many na den, TO kouzel a hodů na Znalost magie.

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní	Mana
1	+2	+1	+1	+1	+4	Gnóze	60
2	+2	+1	+1	+2	+4	Gnóze	75
3	+3	+2	+2	+2	+5	—	90
4	+3	+2	+2	+3	+5	Gnóze	105
5	+4	+2	+2	+3	+6	—	120
6	+4	+3	+3	+4	+6	Gnóze	135
7	+5	+3	+3	+4	+7	—	150
8	+5	+3	+3	+5	+7	Gnóze	165
9	+6/+1	+4	+4	+5	+8	—	180
10	+6/+1	+4	+4	+6	+8	Gnóze	195
11	+7/+2	+4	+4	+6	+9	—	210
12	+7/+2	+5	+5	+7	+9	Gnóze	225
13	+8/+3	+5	+5	+7	+10	—	240
14	+8/+3	+5	+5	+8	+10	Gnóze	255
15	+9/+4	+6	+6	+8	+11	—	270
16	+9/+4	+6	+6	+9	+11	Gnóze	285
17	+10/+5	+6	+6	+9	+12	—	300
18	+10/+5	+7	+7	+10	+12	Gnóze	315
19	+11/+6/+1	+7	+7	+10	+13	—	330
20	+11/+6/+1	+7	+7	+11	+13	Gnóze	345

* + (Úroveň x bonus za Int)

Mana

Energie používaná k sesílání kouzel se nazývá mana. Každý mág jí má k dispozici množství uvedené v tabulce plus (bonus za inteligenci x úroveň).

Za každou hodinu odpočinku mág získá 5% ze svého maxima many.



Gnóze

	Požadavky	Výhody
Kletby	—	Lze přidat +5 TO prokletím, která přímo nezabíjejí, nezvyšuje cenu Takto seslaná kouzla se ruší / odrážejí ve chvíli, kdy sesílatel / jeho spojenec prokletého přímo napadne (jedno zda magicky nebo fyzicky)
<i>Magický zjev</i>	—	Magická změna vizáže, jako třeba zářící oči nebo vítr neustále vanoucí do vlasů a efektně zdvíhající plášť. Efekty vždy působí nepřírozně.
Odtlačení *	—	Vyvinutí telekinetického tlaku na objekt, síla = (5 x úroveň) liber Síla může působit jen z jediného směru a neskýtá žádnou preciznost. Cena: 2 many a 1k6 zdraví, standardní akce
Pod ochranou	—	+1 k Obraně za každé dvě úrovně, Cena: 2 many a 1k4 zdraví za každý bod k obraně, trvání 1 kolo za úroveň
<i>Pomoc talismanu</i>	—	+5 k sesílání s talismanem, -5 bez něj
<i>Povolávač</i>	—	Konkrétní sada vlastností lze povoláním bytostem přiřazovat zdarma
<i>Mana navíc</i>	—	Navýší celkové maximum many na den o 10%
<i>Služebník</i>	—	Zvířecí pomocník, který podporuje v sesílání (+2 Znalost kouzel). Pomocník je sám o sobě neškodný. Sesílatel má s pomocníkem telepatické pouto, což z něj činí skvělého zvěda.
<i>Spoleh na paměť</i>	—	+5 ke kouzlení naučených kouzel, -5 na kouzla improvizovaná
<i>Sympatetik</i>	—	Sníží cenu sympatetických kouzel o 5 many (nelze pod 1) Lze si zvolit opakovaně až pětkrát, efekt se počítá.
Výboj *	—	Dotekem způsobí 1k6 zranění za každé dvě úrovně, hází se na útok Cena: 1 mana a 1 zdraví za každých 1k6 zranění
Vytvoř kouzlo	—	Vytvoří nové naučitelné „instantní“ kouzlo, které lze naučit i ostatní Lze si zvolit opakovaně pro vytvoření dalšího kouzla
<i>Zaměření na energii</i>	—	U kouzel jednoho typu sníží cenu složky Zranění o 1 a Energie o 1 manu Tematické efekty kouzel nestojí nic. Lze si zvolit opakovaně pro více typů energie
<i>Zaměření na komponenty</i>	—	Ve všech kouzlech sníží cenu vybrané složky o 2 (nelze takto snížit pod 1) Lze si zvolit opakovaně pro více různých složek
Zápis run	—	Snížení ceny složky Trvání na pětinu skrze nakreslené runy. Vytvoření run na střední bytost či objekt zabere celé kolo. Šance na narušení run je 5% za minutu nebo 10% za bojové kolo. Odstraněním run celé související kouzlo končí.
Blesk *	Výboj	Až na 50 stop 1k6 zranění za každé dvě úrovně, hází se na útok Cena: 2 many a 2 zdraví za každých 1k6
Zadržení *	Odtlačení	Drží cíl telekineticky na místě Záchranný hod: síla, TO 10 + sesílateřův bonus za Int + level Cena: 2 many a 1k6 zdraví, standardní akce, trvání 1 kolo za úroveň
Krvavá magie	Úroveň 4	Krvavé oběti ke snížení nákladnosti kouzel, za každou pintu čerstvé lidské krve sníží spotřebu many o 5 (nelze takto snížit pod 1)
<i>Zhoubné sesílání</i>	Úroveň 4	+2 TO kouzel proti vybranému typu bytosti (zvíře, člověk, mág, Lovec, upír, vlkodlak nebo démon) Lze si zvolit opakovaně pro více typů tvorů
Okultace	Úroveň 6	Zvýšená odolnost vůči sympatetické magii, každý musí použít 10 many za Dosah navíc. Neovlivní vlastní kouzla. Lze si zvolit opakovaně až pětkrát, efekt se počítá.
<i>Pohotová kouzla</i> (<i>Practiced quickening</i>)	Úroveň 8	+5 k sesílání zrychlených kouzel Limit jednoho zrychleného kouzla za kolo přetrvává.
<i>Metodika</i> (<i>Dutiful Attention</i>)	Úroveň 10	Umožní udržovat jedno přetrvávající kouzlo navíc
<i>Aspekt přeměny</i>	Úroveň 12	Získání zvláštních schopností dle oboru magie, nabytí nelidských vnějších rysů
Přeměna v liche	Úroveň 12	Zvýšená obrana a odolnost na kritické zásahy Nutnost konzumovat lidské duše

* Shakti gnóze

Kurzívou jsou uvedeny stále aktivní gnóze.

Kouzla

Jsou nástroji a zbraněmi mága. Mág kouzla staví z jednotlivých složek. Jak postupuje po úrovních, získává přístup k větší škále komponent.

Naučená kouzla (Rotes)

Existuje sada kodifikovaných kouzel, která se učí z paměti. Mají pevně dané účinky, ale k seslání těch, která spadají do jeho zaměření, získává mág bonus ke Znalosti magie.

Spřízněnost s kouzly

Mág může utratit jednu manu za bonus +1 k hodů na Soustředění nebo Znalost magie. Lze použít libovolné množství. Mana je spotřebována, ať už se hod zdaří, nebo ne. Nepočítá se jako samostatná činnost, ale jako přirozená součást provádění dané aktivity.

Složky kouzel (komponenty)

Dosah, oblast a trvání jsou povinné složky.

Cena	Dosah
1	Sesilatel („osobní“ vzdálenost)
2	Dotek, na cíl kladoucí odpor se hází na útok
2	Vychází ze sesilatele
3	30 stop (krátká vzdálenost)
6	100 stop (střední vzdálenost)
15	500 stop (velká vzdálenost)
25	1 km (extrémní vzdálenost)
50	Kdekoliv na zemi a teoreticky i dál

Cena	Pohyb
0	Pohnout 5 librami rychlostí 20 stop za kolo
+1	Váha cíle +5 liber
+1	Rychlost +10 stop za kolo

Cena	Trvání
-1	Na kouzlo je nutno se 1 kolo soustředit. Po skončení soustředění začíná trvání samotného kouzla.
-1	Kouzlo nebude účinkovat, dokud nějaký tvor nesplní určenou podmínku (heslo, dotek...)
0	Okamžitý efekt
0	Jednorázový účinek, který proběhne před začátkem příštího kola

Cena	Oblast
0	Na sesilatele či bez cíle
1	Jeden cíl střední a menší velikosti Čtverec 5x5 stop o síle 1 palec
2	Každý další cíl kromě prvního Linie 20 stop dlouhá
3	Krychle o stěně 10 stop Koule o průměru 5 stop Kužel 45° o délce 10 stop
6	Koule o průměru 10 stop Kužel 45° o délce 20 stop
11	Koule o průměru 20 stop Kužel 45° o délce 40 stop
25	Koule o průměru 50 stop Kužel 45° o délce 100 stop
35	Koule o průměru 100 stop Kužel 45° o délce 200 stop
50	Koule o průměru 200 stop Kužel 45° o délce 400 stop
80	Koule o průměru 400 stop Kužel 45° o délce 800 stop

Cena	Trvání
1	Jedno kolo
3	Minuta
6	Deset minut
9	Hodina
12	Jeden den (minimum pro magicky vytvořené jídlo a pití)
50	Permanentní, lze přerušit jako jakékoliv jiné kouzlo

Cena	Zranění
+1	1k6
+2	Ztráta 1k6 many
+8	Ztráta jedné Anima, Vitae nebo Esence
+10	Jed (úvodní a druhotné 1k6 zranění Síly, Obratnosti nebo Odolnosti)
2	Vampyrismus. Kouzlo obnoví jednomu cíli tolik, co jinému sebere. Nelze měnit esenci na Vitae apod.
10	Nevolnost -> jen 1 pohybová akce za kolo; účinek jedu

Cena	Léčení
-2	Parazitické - to, co cíli navrátí, si vezme od sesilatele
+1	1k6 zdraví
+1	1 vyčerpání
+2	1k6 many
+2	1 bod vlastnosti
+4	1 bod vysáté vlastnosti
3	Odstraní únavu
6	Odstraní vyčerpání
10	Odstraní jed či nemoc, kterou lze přirozeně bez pomoci přežít
15	Odstraní hluchotu nebo slepotu
15	Odstraní jed či nemoc, kterou nelze přirozeně bez pomoci přežít
15	Odstraní prokletí či magickou nemoc
30	Vzkřísí mrtvé

Cena	Ochrana
+1*	Bod odolnosti proti jednomu typu energie nebo 5 bodů ochrany proti jednomu typu energie
+1*	+1 k jednomu záchrannému hodu
+1	Zvýší pro cíl cenu sympatetických kouzel vůči sesilateli o 5 (neplatí pro již existující spojení)
+1*	Obrana +1 (přirozený bonus)
+2*	Obrana +1 (odražení)
+5*	Odolnost na 1 typ zranění (1/-)
10	Imunita vůči jedu. Neodstraní jedy, ale po dobu trvání zastaví jejich působení.
10	Aura bránící v přímých útocích na cíl, útočník musí uspět v záchrance na vůli Pokud cíl kouzla zaútočí, kouzlo končí.

* Kumulativní

Pokud nemá útočné kouzlo složku Energie, způsobuje zranění bodné, sečné nebo drtivé.

Cena	Energie
-1	Manipulace existující energií (například výšleh plamene z výhně)
1	Zranění způsobené zvolenou energií. Běžné zdroje energie jsou oheň, chlad, elektřina, zvuk nebo kyselina.

Cena	Očarování
+1*	+1 k útoku zbraně
+1*	+1 ke zranění zbraně
+1*	+2 k tvrdosti předmětu
+1*	+5 k rychlosti jednoho způsobu pohybu (běh, let, plavání atd.)
+1*	+1 k hodům na jednu dovednost
+2*	+1 k vlastnosti
+2*	+1 ke všem hodům k20
+2*	Postih -1 na všechny hody k20
* Kumulativní, příklady zde:	
3	+2 k útoku zbraně (jedna mana za úvodní +1 a dvě za navýšení na +2)
6	+2 k vlastnosti (2+4)

Cena	Vyvolání
-5	Neškodný služebník
-2	Adekvátní základ k dispozici (například vodní elementál vyvolaný z bazénu)
+1	Výživná lidská potrava a voda (trvání musí být aspoň 1 den, jinak neposkytne žádné skutečné nasycení)
+1	Za krychlovou stopu vyvolaného materiálu – dřeva, vody, kovu... Pro stěny zde platí cena za Oblast
+5	Sada vlastností pro služebníka
2	Stín nebo mlha, na všechny útoky 20% šance, že minou
8	Dřevěný objekt
10	Menší služebník
10	Stín nebo mlha, na všechny útoky 50% šance, že minou
12	Kamenný objekt
15	Železný objekt
25	Nižší služebník
40	Vyšší služebník
80	Mocný služebník

Cena	Iluze
+1	Zvuk o 20 decibelech, bez zvukové složky je iluze tichá. Zvuk nemůže způsobit zranění bez složek Zranění a Energie.
+1	Tepelná iluze, bez zranění (ale např. přispěje k uvěřitelnosti iluze ohně)
+1	Mírná čichová iluze (vůně kávy, zápach hniloby)
+2	Výrazná čichová iluze (tchoř, klasický toxický kanál)
+3	Iluze malého předmětu nebo tvora
+6	Iluze středního předmětu nebo tvora
+10	Iluze velkého předmětu nebo tvora
+20	Iluze obrovského předmětu nebo tvora
1	Falešná aura napodobující, nebo naopak maskující nadpřirozené vlastnosti
3	Iluzorní událost – iluze má provést určené činnosti, jednorázově nebo opakovaně
10	Neviditelnost, standardní
20	Neviditelnost, zdokonalená

Cena	Ovládání
1	Učiní cíl neutrálním či pasivním
3	Cíl je otřesen (Strach)
5	Cíl je vyděšen (Strach)
6	Odstraní z cíle strach, trvání učiní z kouzla ochranu před strachem
7	Cíl je strnulý hrůzou (Strach)
7	Cíl je omráčen. Každé kolo si hází na probrání. (Nátlak)
7	Vzbuzení pocitu v cíli. Emoce v dané situaci neadekvátní vzbudí podezření. (Nátlak)
8	Cíl je zmámen a přátelský (Zmámení)
10	Cíl je paralyzován. Každé kolo si hází na probrání. (Nátlak)
10	Cíl usne. Facka nebo zranění probírá, hluk ne. (Nátlak)
10	Podsune cíli komplexnější činnost k vykonání. Činnost musí pro cíl dávat smysl. (Nátlak)
10	Odstraní efekty nátlaku, trvání učiní z kouzla ochranu před nátlakem
12	Zotročí cíl. Ten může odolávat jen příkazům, které se mu silně morálně přičítají, nebo jsou sebepoškozující. (Nátlak)
13	Přiměje cíl k zamýšlenému způsobu chování. Jakási automatizovaná forma zotročení. (Nátlak)

Cena	Jasnozření
1	Odhalí informace zjistitelné zrakem
3	Odhalí informace jako něčí jméno, ztracený předmět nebo tajný vchod.
4	Odhalí budoucnost, až na hodinu Budoucnost samozřejmě podléhá změně, a tím spíš, když se do ní kouká :)
5	Odhalí informace nedostupné bez výsledku či magie
5	Magicky skryje cíl před veškerou jasnozřivou magií
10	Položí otázku zemřelým. Vyžaduje přítomnost mrtvolky nebo ducha. Zemřelí vědí jen to, co věděli v době své smrti.
10	Odhalí budoucnost až na den
15	Položí otázku bytostem, které nepocházejí z tohoto světa
25	Odhalí budoucnost až na týden



Cena **Transformace**

- +4 Změní velikost cíle o jednu kategorii
- +4 Cíl získá přirozený útok jako kousnutí (1k6 zranění) nebo drápy (1k4 každá ruka). Cíl tuto zbraň umí bez postihů ovládat. Působení omezeno základní anatomií cíle (žádné končetiny navíc atd.)
- 2 Útoky na cíl mají 20% šanci minout, totéž platí pro útoky prováděné cílem. Důvodem může být třeba přeskokování do jiné dimenze.
- 4 Útoky na cíl mají 20% šanci minout, pro útoky prováděné cílem tento postih neplatí. Příkladem je energetický ochranný štít, kterým útoky ven prochází.
- 5 Vidění v šeru
- 5 Telepatie. Nevniká do soukromí, pro odeslání myšlenky je třeba na cíl myslet.
- 5 Teleportace * drobného tvora
- 7 Vidění ve tmě na 60 stop
- 7 Levitace rychlostí 20 stop za kolo, pouze vertikální pohyb
- 7 Ticho. Postižení nemohou používat kouzla, která vyžadují hlas, vlkodlaci nemohou výt...
- 9 Létání. † Rychlost 10 stop za kolo, bídne manévrování
- 10 Změna podoby cíle. Nezíská žádné speciální schopnosti, ale například v podobě ryby bude mít funkční žábry. Napodobí i konkrétního jedince druhu (+10 Převleky), ale nezvládne otisky prstů.
- 10 Cíl získá v případě útoku na celé kolo jeden útok navíc, se svým nejvyšším útoč.bonusem.
- 10 Útoky na cíl mají 50% šanci minout, totéž platí pro útoky prováděné cílem.
- 10 Opakování jednoho hodu k20; vyžaduje také metamagii zrychleného kouzlení.
- 10 Změna některé fyzikální vlastnosti cíle – vodivost, průhlednost...
- 10 Teleportace * malého tvora
- 12 Létání. † Rychlost 30 stop za kolo, manévrování průměrné
- 18 Létání. † Rychlost 60 stop za kolo, manévrování dobré
- 18 Útoky na cíl mají 50% šanci minout, pro útoky prováděné cílem tento postih neplatí.
- 20 Pokročilá změna podoby. Skýtá vše, co základní a navíc smysly i zvláštní schopnosti nové podoby. Lze napodobit do velkých detailů, včetně otisků prstů a hlasu. Na napodobení DNA je potřeba vzorek.
- 20 Blokuje teleportaci v dané oblasti
- 20 Teleportace * středního tvora, například člověka
- 40 Teleportace * velkého tvora

† Rychlost vzestupu je poloviční a rychlost sestupu dvojnásobná.

Cena **Metamagie**

- 7 Sesílání zabere celý den soustředění
- 3 Sesílání zabere hodinu soustředění
- 2 Sesílání zabere 10 minut soustředění
- 1 Sesílání zabere minutu soustředění
- 0 Sesílání je akce na celé kolo (výchozí)
- +1 Rozptýlení vybraného efektu nebo kouzla
Hází se (1k20 + počet složek na rozptýlení) proti (11 + úroveň původního sesilatele +3, pokud nebyl sesílatel obyčejný člověk – smrtelník)
U kouzel a efektů bez specifikovaného sesilatele určí obtížnost rozptýlení GM
- +1 Zvýšení TO kouzla o +1 (hůř se mu vzdoruje)
Legendární kouzla okamžité smrti bez záchrany bývají posílána právě tímto efektem společně s extrémním hodem na zranění
- +1 Méně náročné provedení, únava ze sesílání -2
- +2 * Povýší typ kostky, jakou se na účinek hází; k6 -> k8 -> k10 -> k12 (maximum)
- 1 Seslání jako standardní akce (místo celého kola)
- 2 Tiché kouzlo, lze seslat i když je sesílatel magicky či nemagicky umlčen
- 4 Selektivní kouzlo, postihne ve své oblasti působení jen cíle, které sesílatel určí
- 5 Skryté kouzlo, všechny doprovodné efekty kouzla se zdají být přirozené, nemagické. V podstatě u skutečného kouzla předstírá pouťové triky – levitace se tváří jako tenké drátky, ohnivé kouzlo jakoby vyšlo z rozbitého plynového potrubí a podobně.
Kouzla bez možnosti přirozeného vysvětlení nelze takto seslat.
Pro dokonalé zamaskování je třeba seslat rovněž jako tiché a nehybné, jinak si stále může pozorovatel efekt spojit s jeho sesílatelem (pokud na něho vidí nebo ho slyší, pochopitelně).
- 8 Zrychlené kouzlo, jeho seslání je volná akce, ale lze seslat jen ve vlastním tahu. Nelze seslat víc, než jedno zrychlené kouzlo za kolo.
Zrychlená kouzla nepodněcují příležitostné útoky od nepřátel.
- 10 Pokud kouzlo cíl zabije, také jej pohltí. Druhotné stopy jeho likvidace zůstanou patrné (rozbité objekty, stopy po ohni...). Nelze použít u kouzel, která zabijí nepřímo (třeba shobením z výšky).
- 12 Antimagie. Na cíl nebo v cílové oblasti kouzla nelze používat magii. Překrývající antimagické oblasti se navzájem nevyruší. Antimagii lze rozptýlit.

* Kumulativní



Lovec

Lovci se příliš neliší od obyčejných smrtelníků. Bývají tajemní, tiší a uzavření. Neučí se magii studiem jako mágové. Jsou vyjímeční, ale ne tím, že by létali nebo měnili svou podobu.

Dobrá volba pokud chcete hrát mystickou postavu, která s nadpřirozenem komunikuje nenápadným způsobem.

Zdraví: 1k8

Zdraví na 1.úrovni: 4k8 + (4 x bonus za Odolnost)

Dovednostní body: 8 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné,
další +2 k libovolné (klidně té samé)
-takto zvýšená inteligence skýtá i dovednostní body navíc

Odbornosti: Začíná se dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Dvojí zaměření: Narozdíl od ostatních si vybírá 2 zaměření, a při postupu na další úroveň si může jedno nebo obě změnit.

Lidský duch: Získává bod lidskosti na první úrovni a za každou další

Dovednosti navíc: Při výběru dovednostních směrů získá v každé dovednosti čtyři stupně namísto tří. Dosažitelné maximum se ale nezvyšuje.

Odbornosti navíc (Bonus feat)

Zaměření na dovednost (Skill focus) - jako stejnojmenná odbornost: +3 k dané dovednosti

Neúnavné odhodlání (Stalwart dedication) – soustředěním mysli (samostatná akce s hodem na soustředění TO 15) může získat +1 bonus za morálku k útokům, záchranným hodům a hodům na dovednosti.

Mysl obránce (Defender's Mindset) – při obranném boji získává úhybný bonus +2 k obraně a +2 k záchranným hodům.

Vycítění Vlny děsu (Sense Nightmare Wave) – rozpozná blízkost zmíněného jevu a objektů jím ovlivněným. Nemusí aktivně hledat, kdykoliv se ocitne na 100 stop, hází TO 20 na Hledání. Může se projevit jako svrbění, husí kůže a podobně.

Mistrovství dovedností (Skill mastery) – naučí se vybrané dovednosti úspěšně používat i v nepříznivých podmínkách. Při získání této schopnosti si zvolí (3 + modifikátor za Int) dovedností, u kterých místo hodu může brát 10 i tehdy, kdy by kvůli ztíženým podmínkám / časovému tlaku nemohl.

Síla vůle (Force of will) – jednou za den si může k jakémukoliv 1k20 hodu přičíst 20. Hlásit nutno předem.

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní
1	+3	+2	+1	+1	+4	Odbornost
2	+3	+2	+2	+2	+4	Zaměření na dovednost
3	+4	+3	+2	+2	+5	Neúnav. odhodlání
4	+5	+3	+3	+3	+5	Odbornost
5	+6/+1	+4	+3	+3	+6	Mysl obránce
6	+6/+1	+4	+4	+4	+6	Zaměření na dovednost
7	+7/+2	+5	+4	+4	+7	Odbornost
8	+8/+3	+5	+5	+5	+7	Vycítit Vlnu děsu
9	+9/+4	+6	+5	+5	+8	Odbornost
10	+9/+4	+6	+6	+6	+8	Odbornost
11	+10/+5	+7	+6	+6	+9	Zaměření na dovednost
12	+11/+6/+1	+7	+7	+7	+9	Odbornost
13	+12/+7/+2	+8	+7	+7	+10	Mistrovství dovedn.
14	+12/+7/+2	+8	+8	+8	+10	Odbornost
15	+13/+8/+3	+9	+8	+8	+11	Odbornost
16	+14/+9/+4	+9	+9	+9	+11	Zaměření na dovednost
17	+15/+10/+5	+10	+9	+9	+12	Odbornost
18	+15/+10/+5	+10	+10	+10	+12	Odbornost
19	+16/+11/+6/+1	+11	+10	+10	+13	Síla vůle
20	+17/+12/+7/+2	+11	+11	+11	+13	Odbornost

Démon

Démoni jsou cizí duchové z jiných dimenzí. Narozdíl od upírů či vlkodlaků neobývají lidská těla, ale uvádějí do pohybu neživou hmotu, kterou tvarují a mění dle potřeby. V důsledku nemají lidský pohled, a s ním spojené obavy, pochyby či sympatie s lidmi, které by jim lidská schránka přinášela.

Na základním neživém materiálu pramálo záleží, neboť se stává tělem démona a nemusí se své původní formě vůbec podobat. Přirozená podoba démona je stvůrná a pokřivená jako oživlá noční můra. Dokážou zaujmout i přijatelnější podoby, ale jen nakrátko.

Pochopitelně není tato zrůdnost démonovou pravou podobou, pouze tou přirozenou v našem světě. Ve své dimenzi totiž nic takového jako fyzické tělo prostě nemají.

Každý démon má svou slabinu – dotek konkrétního materiálu, nebo třeba vyslovení určitého slova. Hovornější démoni to vysvětlují jako důsledek pobytu v dané hmotné schránce, která se chová jako jakýkoliv komplexní stroj. Něco jako když dáte příbor do mikrovlnky nebo cukr do nádrže.

Úkolem démonů je křivit a ničit lidstvo, obzvláště pak Lovce, aby se náš svět co nejrychleji sesypal. Pobývá jich tu jen pár, ze jména ve srovnání s upíry či vlkodlaky. Jsou proto opatrní a jejich oblíbené prostředky jsou lest a přetvářka.

Dva druhy démonů se nazývají Ničitelé (Scourge) a Pokušitelé (Tempters). První jmenovaní preferují hrubou sílu a přímé násilí. Ti druhí raději oběti do záhuby nenápadně pomohou.

Démoni jsou dost možná jedinými skutečně nesmrtelnými hratelnými postavami.

	Ničitel	Pokušitel
Životy:	1k10	1k8
Životy na 1.úrovni:	4k10 + (4x bonus Odl)	4x8 + (4x bonus Odl)
Dovednostní body:	4 + bonus za Inteligenci	6 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné
další +2 k libovolné (klidně té samé)
-takto zvýšená inteligence skýtá i dovednostní body navíc

Odbornosti: Začíná s dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní
1	+3	+2	+1	+1	+4	Cant, demon ability
2	+3	+2	+2	+2	+4	Cant
3	+4	+3	+2	+2	+5	—
4	+5	+3	+3	+3	+5	Cant
5	+6/+1	+4	+3	+3	+6	Demon ability
6	+6/+1	+4	+4	+4	+6	Cant
7	+7/+2	+5	+4	+4	+7	—
8	+8/+3	+5	+5	+5	+7	Cant
9	+9/+4	+6	+5	+5	+8	—
10	+9/+4	+6	+6	+6	+8	Demon ability
11	+10/+5	+7	+6	+6	+9	—
12	+11/+6/+1	+7	+7	+7	+9	Cant
13	+12/+7/+2	+8	+7	+7	+10	—
14	+12/+7/+2	+8	+8	+8	+10	Cant
15	+13/+8/+3	+9	+8	+8	+11	Demon ability
16	+14/+9/+4	+9	+9	+9	+11	Cant
17	+15/+10/+5	+10	+9	+9	+12	—
18	+15/+10/+5	+10	+10	+10	+12	Cant
19	+16/+11/+6/+1	+11	+10	+10	+13	—
20	+17/+12/+7/+2	+11	+11	+11	+13	Demon ability

Průběh hry



Pohyb

Typy pohybu

Normální – určuje se ve stopách za minutu

Taktický – určuje se ve stopách za kolo

Putování – určuje se v mílích za hodinu

Pronásledování – viz.pohyb ve vozidlech

Chůze – nezatížený člověk kráčí rychlostí přibližně 5 kilometrů za hodinu (30 stop za kolo)
 - bez problémů lze kráčet 8 hodin za den, na každou další hodinu je hod na odolnost TO
 10 + 1 za každou další hodinu, při neúspěchu 1k6 nesmrtícího zranění, které lze
 uzdravit jen po alespoň čtyřhodinovém odpočinku, tímto způsobem je možno se unavit
 až do bezvědomí

Poklus – pro nezatíženého člověka 10 kilometrů za hodinu

- lze klusat hodinu za den, další hodinu za 1 nesmrtící zranění, další hodinu za 2, 4...

Běh – pro nezatíženého člověka čtyřnásobek základní rychlosti, v těžké zbroji jen trojnásobek

- nelze déle soustavně běžet, střídavě s odpočinkem vyjde nastejno jako poklus

Podmínky	Příklad	Zpomalení
Střední překážky	Sutiny	x3/4
Velké překážky	Hustý lesní podrost	x1/2
Špatný povrch	Příkrý svah, bláto, oranice	x1/2
Mizerný povrch	Hluboká závěj	x1/4
Špatná viditelnost	Tma, mlha	x1/2

Terén	Silnice	Cesta	Bez cesty
Rovina	x1	x1	x1
Křoviny	x1	x1	x3/4
Les	x1	x1	x1/2
Prales	x1	x3/4	x1/4
Bažina	x1	x3/4	x1/2
Kopce	x1	x3/4	x1/2
Hory	x3/4	x1/2	x1/4
Písečná poušť	x1	-	x1/2

Létání a manévrování

- Nešikovné – sotva že létá
- Ubohé – létá s obratností velkého ptáka
- Průměrné – obratnost menšího ptáka
- Dobré – moucha nebo kolibřík
- Perfektní – téměř jakékoliv vzdušné manévry

Viditelnost

- Svíčka – 5 stop,
- Pochodeň – 20 stop
- Baterka – 30 stop
- Halogen – 40 stop

Setkání

Pokud terén nebo osvětlení nevelí jinak, hází se na vzdálenost, v jaké se bytosti či skupiny navzájem spatří. Záleží samozřejmě na podmínkách:

Podmínky	Vzdálenost ve stopách
Dým, hustá mlha	2k4 x 5 (průměr 25)
Prales nebo hustoles	2k4 x 10 (průměr 50)
V ulicích města	2k4 x 10 (průměr 50)
Řídký les	3k6 x 10 (průměr 105)
Křoviny	6k6 x 10 (průměr 210)
Tráva	6k6 x 20 (průměr 420)

Všichni si pak hází na Všímavost.

Základní TO = 20 a dále se upravuje podle následující tabulky:

Podmínky	Obtížnost zpozorování
Velikost	+/- 4 za kategorii
Kontrast	+/- 5 a víc
Nehybnost	+5
Jedna strana se skrývá	+5 + dovednost Ukrytí
Šest a více bytostí	-2
Svit měsíce	+5, vidění v šeru nebo ve tmě ruší
Svit hvězd	+10, vidění ve tmě ruší a vidění v šeru snižuje na polovinu
Temnota	Nelze bez schopnosti vidění ve tmě

Pokud nikdo nikoho nezahledne, dojde ke vzájemnému zpozorování v poloviční vzdálenosti.

Velikosti tvorů	+ Útok / Obrana	Obsazený prostor	Přirozený dosah
Titěrný	8	1/2 stopy	0
Nepatrný	4	1 stopa	0
Drobný	2	2 1/2 stopy	0
Malý	1	5 stop	5 stop
Střední (= člověk)	0	5 stop	5 stop
Velký (vysoký)	-1	10 stop	10 stop
Velký (dlouhý)	-1	10 stop	5 stop
Obrovský (vysoký)	-2	15 stop	15 stop
Obrovský (dlouhý)	-2	15 stop	10 stop
Gigantický (vysoký)	-4	20 stop	20 stop
Gigantický (dlouhý)	-4	20 stop	15 stop
Kolosální (vysoký)	-8	30 stop	30 stop
Kolosální (dlouhý)	-8	30 stop	20 stop

Boj

Iniciativa – pokud není některá strana jasně překvapena, hází se na iniciativu (modifikátor za obratnost + případný bonus k iniciativě), podle níž se v boji dostanou na tah. Výsledné pořadí zůstává po zbytek boje.

Bojové kolo

Jedno kolo představuje přibližně 6 sekund. Deset kol dá tedy jednu minutu.

Za kolo lze provést:

- pohyb a 1 standardní akci (např. útok)
- dvojitý pohyb
- útok na celé kolo

Zaskočení – kdokoliv, kdo v daném kole ještě netáhl, je zaskočen a nepočítá si do obrany svou obratnost.

Obrana

Základ = 10

Modifikátor za povolání – počítá se i při zaskočení, ale ne při znehybnění

Modifikátor za obratnost – nepočítá se při zaskočení

Modifikátor za velikost – počítá se vždy

Útok zblízka = zákl.útoč.bonus + bonus za sílu, ke zranění se přičítá bonus za sílu

Útok na dálku = zákl.útoč.bonus + bonus za obratnost

Útok do zad

Útok na protivníka zaměstnaného v boji z druhé strany spojencem získává bonus +2 k zásahu a lze při něm uplatnit plíživý útok

Střelba na cíl v blízkosti střelcova spojence (blíží než 10 stop) má postih -4

Střelba na neviděný cíl (do tmy apod.) má 50% šanci minout, i když je cílena správně

Pokud má postava více útoků za kolo, potřebuje na jejich provedení útočnou akci na celé kolo. Vícenásobné útoky dané povoláním/úrovní vždy probíhají od toho nejvyššího.

Útok dotekem

Nepotřebuje překonávat zbroj a nepočítá se proti němu případný přirozený bonus k obraně.

Obranný boj

Postih -4 na všechny útoky, +2 úhybný bonus k obraně

Příležitostné útoky

Každý účastník boje dokáže postihnout oblast na dosah své zbraně. Některé činnosti provedené nepřáteli v této oblasti vyvolají příležitostné útoky. Tyto činnosti jsou:

- pohyb, kromě takového, kterým bytost do této ohrožené oblasti vstupuje
- sesílání kouzel

Podmínky	Zblízka	Na dálku
Útok do zad	+2	-
Útok z vyvýšení	+1	+0
Útočník leží	-4	+0 *
Útočník není vidět	+2 **	+2 **
Obránce klečí nebo sedí	+2	-2
Obránce leží	+4	-4
Obránce je omráčen, vyděšen nebo vyveden z rovnováhy	+2 **	+2 **
Obránce šplhá	+2 **	+2 **
Obránce překvapen nebo zaskočen	+0 **	+0 **
Obránce někoho chytá	+0 **	+0 ***

* vleže nelze používat vrhací zbraně

** obránce ztrácí bonus za Obratnost k obraně

*** Při střelbě na chytajícího/chytaného rozhodne o zasaženém náhoda

Neoficiální rozšíření



Psionik

Inspirováno psioniky v d20 Modern. Hráčské postavy McWoD na první úrovni odpovídají obyčejným lidem na úrovni čtvrté. Psionik je na jejich schopnosti dorovnán, a počítá se zde tedy již s nějakou minulostí postavy, nejedná se o obyčejného člověka, který v sobě zrovna objevil psychické schopnosti.

Psionické schopnosti nevychází jako v případě mága ze studia, a proto bývají psionici lépe připraveni čelit fyzickým výzvám. Repertoár jejich schopností se ale mágům nevyrovná.

Zdraví: 1k6

Zdraví na 1.úrovni: 4k8 + (4 x bonus za Odolnost)

Dovednostní body: 5 + bonus za Inteligenci

Vlastnosti: +1 k libovolné, +2 Intelligence, skýtá i dovednostní body navíc

Odbornosti: Začíná se dvěma

Pohyblivost: 30 stop

Sám psionik je ignorován veškerými metodami zjištění nadpřirozena. Použití psionických sil je však ve všech ohledech bráno jako nadpřirozené a magické.

Nošená zbroj na používání psionických sil nijak negativně nepůsobí.

Každý psionik má k dispozici mágovské komponenty Dosah, Oblast, Trvání a Iluze. Na deváté úrovni se k nim přidává metamagie.

Specializace vymezují, jaké další mágovy komponenty jsou psionikovi k dispozici. S každou novou specializací se o jeden stupeň zdokonalí všechny specializace dosavadní, což dá cílům příslušných sil postih -1 k záchrannému hodů. Tento bonus se získáváním dalších specializací navyšuje.

Psychokineze - Pohyb

Psychometabolismus - Očarování

Telepatie - Ovládání

Vize - Jasnozření

Průbojná mysl – cíl psionikových sil obdrží postih -2 k případné magické odolnosti.

Bojový projev – bonus +4 k Soustředění, pokud je psionik pod útokem

Nepopiratelná moc – pokud cíl uspěje v záchraně, může psionik připlacením energie rovné polovině ceny použité síly (zaokrouhleno dolů, minimum 1) donutit cíl záchranný hod opakovat s postihem -2

Lvl	Útok	Obrana	Výdrž	Reflex	Vůle	Zvláštní
1	+3	+1	+1	+1	+4	Specializace
2	+3	+1	+2	+2	+4	
3	+4	+2	+2	+2	+5	Odbornost
4	+5	+2	+3	+3	+5	Bojový projev
5	+6	+3	+3	+3	+6	Specializace
6	+6/+1	+3	+4	+4	+6	Průbojná mysl
7	+7/+1	+4	+4	+4	+7	Odbornost
8	+8/+2	+4	+5	+5	+7	
9	+9/+3	+5	+5	+5	+8	Metamagie
10	+9/+4	+5	+6	+6	+8	Specializace
11	+10/+4	+6	+6	+6	+9	Nepopiratelná moc
12	+11/+5	+6	+7	+7	+9	
13	+12/+6	+7	+7	+7	+10	Odbornost
14	+12/+7/+2	+7	+8	+8	+10	
15	+13/+8/+3	+8	+8	+8	+11	Specializace
16	+14/+9/+4	+8	+9	+9	+11	
17	+15/+10/+5	+9	+9	+9	+12	
18	+15/+10/+5	+9	+10	+10	+12	
19	+16/+11/+6	+10	+10	+10	+13	Odbornost
20	+16/+11/+7	+10	+11	+11	+13	

Psychická energie se řídí stejnými pravidly jako mana mágů – množství, spotřeba i její obnova.

Záchranný hod proti psionickým silám má $TO = 13 + \text{úroveň dané psion.síly} + \text{bonus za Inteligenci}$. Oběti si hází na vůli.

Psionik nemůže získávat gnóze mágů, ale má rozšířený výběr odborností:

Odbornost	Požadavky	Výhody
Bodavá myšlenka	Úroveň 2	Na vzdálenost 30 stop způsobí cíli 3k6 zranění Cena: 8, standardní akce
Znalost psychiky	Úroveň 4	+2 TO kouzel proti vybranému typu bytosti (zvíře, člověk, mág, lovec, upír nebo vlkodlak) Lze si zvolit opakovaně pro více typů tvorů
Vražedná myšlenka	Úroveň 6 Bodavá myšlenka	Na vzdálenost 100 stop způsobí 5k6 zranění Cena: 13, standardní akce
Stimulovaná regenerace	Úroveň 8	Navrátí cíli 1k4 zdraví Cena: 12, volná akce (max.1x/kolo)
Mysl nad svaly	Úroveň 10	Permanentně +1 Int a -1 Síla nebo Odl Lze si vzít na 13.úrovni podruhé

Slovníček

pro snazší použití překladu s původní knihou

(obvykle používám ustálené české překlady výrazů - pokud jsou mi známé a vyloženě se mi nepříčí)

Ability – vlastnost (síla, obratnost...)

Ability modifier – modifikátor / bonus vlastnosti (obvykle se v cz překladech říká „oprava“, tfuj)

Hit Dice – hod na zdraví, počet kostek házených na zdraví (4 na první úrovni, 5 na druhé...)

Focus - zaměření

Feat - odbornost

Skill – dovednost

Skill theme – dovednostní směr

DC (Difficulty check) – TO (třída obtížnosti)

Hit Die - vitalita

Flatfooted – zaskočený (absence bonusu za obratnost na zač.kola před tím, než dostane tah)

Flank – obestoupit (vpadnout na nepřítele zezadu nebo z boku)

Compulsion - Nátlak

Nightmare Wave – Vlna Děsu (jinak správnější Nightmare = *Noční můra* tu v kontextu nezní moc dobře)

!!!!!!!

upřesnit dovednost Jazyky

Ventrue – u Commandu chybí -4 záchrana u Ventrue