

VAMPIRE

THE MASQUERADE

VÁMPIROK BÁLJA







PROLÓGUS:

A BESTIÁK GYŰLEKEZETE

Lugosi Béla halott. Már én sem élek, de miközben Béla maradványai egy fenyőkoporsóban rothadnak valahol, én itt ülök a balkonon, élvezem az ital ízét és téged nézlek. Javítsd ki, ha esetleg tévednék, de úgy gyanítom, nem én húztam a rövidebbet.

Látom rajtad, nem nagyon értesz. Hát persze, hogy nem! Cinikus, racionális kor ez, és pusztán azért, mert ezt mondom, nem fogod elhinni, hogy halott vagyok. Egy évszázaddal ezelőtt más lett volna a helyzet (amikor utoljára így elbeszélgettem valakivel, minden egészen más volt), de ez a tények kora. És tény, hogy a holtak nem mozognak, nem járkálnak, nem beszélnek. Rettenetesen sajnálom, kedvesem, de van egy meglepetésem a számodra. Ez a hulla mindezt megteszi.

Ülj le most. Kérlek! Helyezd magad kényelembe. Tölts magadnak valami italt. A bal oldali palackból, ha javasolhatom – a jobb oldaliban lévő nem felelne meg a te ízlésednek. Hosszú lesz az éjszaka, és azt hiszem, szükséged lesz közben egy-két kortyra. Az elkövetkező néhány órában a lehető legrészletesebben el fogom magyarázni neked, hogy miért téves mindaz, amit az életről és a halálról tudni vélsz. Más szóval, semmit sem tudsz arról, valójában hogyan működik a világ, és én fel fogom nyitni a szemed az igazságra.

De attól tartok, kedvesem, nem nagyon fog tetszeni az, amit majd látni fogsz...

Vagyok, ami vagyok

Mielőtt folytatnám, engedd meg, hogy elmondjam, példa nélküli lehetőséget kaptál. Az én fajtamhoz tartozók nem szoktak beszélni magukról a magadfajtának – sem most, sem más-kor, mi több, jobbára sohasem. Öt évszázadot töltöttünk azzal, hogy megszöjünk a függőnyt, amit Maszkabálnak nevezünk, és amely a valóságot, az igazi színjátékot hivatott elleplezni előletek – bár végső soron egyetlen, igen egyszerű okot szolgál: mi, vámpírok nem akarjuk, hogy ti, halandók tudjatok a létezésünkről. Hogy miért? Ugyanazért, amiért a farkas nem akarja, hogy a birkák tudják, már az akol közelében jár. Így sokkal könnyebb a dolgunk. Nézzünk egy példát. Annak ellenére, hogy valóban olyan

hosszú és hegyes szemfogaink vannak, amilyenekkel az olcsó regények és a mozifilmek írói „megajándékoztak” bennünket, ti, halandók ezeket csak akkor láthatjátok, ha mi úgy akarjuk. Nézd csak...!

Kissé sápadt lettél, kedvesem. Ez így nem lesz jó; mit fognak szólni, ha majd együtt látnak bennünket? A sápadtságot hagyd meg nekem. Be kell vallanom, eléggé csalódott vagyok amiatt, hogy a jelek szerint zavar téged amit bevallottam. Mármost hogy vámpír vagyok. Várjunk egy percet, nyugodj meg, ha tudsz. Az igazat megvallva attól tartok, hogy ez még a legenyhébb sok azok közül, amelyek ma éjjel fognak érni téged. Kérlek, ne pazarold az idődet arra, hogy megpróbálsz találni valamilyen észérveken alapuló, tudományos magyarázatot, mert ilyesmi egyszerűen nem létezik. Az vagyok, ami vagyok. Az vagyok, ami sok-sok társam.

Egyesek szerint túlságosan sok társam...

Kárhozat! Te tényleg ennyire ostoba vagy? Ül vissza. Azt mondtam, ülj le! Most pedig figyelj. Hallgass, ne sikoltozz. Senki sem fog megmenteni téged, és senki sem fogja értesíteni a rendőrséget. Ebben az épületben nincs senki, aki ezt megtenné. A diszkrét szomszédok az én helyzetemben felérnek egy áldással. Van valami viktoriánus abban, ahogy egyszerűen nem veszik észre azt, ami pedig a szemük előtt van.

Nos, most megkaptad a bizonyítékot. Most már hiszel nekem? Igen, abban a másik palackban vér van. Sajnos így, hidegen sokat veszít az aromájából. Megkóstolhatod, ha akarod, de nem ajánlom. Nem vagy alkalmas arra, hogy élvezd az ilyen dolgokat. Legalábbis most még nem.

Ne törd a fejed, kedvesem, ne próbáld kitalálni a szándékaimat. Ha a megszokott és általam nagyon kedvelt klisék szerint cselekednék, már nem élnél. Végülis ragadozó vagyok, te pedig a prédafajhoz tartozol.

Kezdetek

Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha az alapoknál kezdjük. Tehát... Vámpír vagyok. Urunk 1796. esztendejében lettem vámpírrá. Egy asszony tette ezzé, akit akkor az „Éj Hölgye” néven mutatnak be nekem. Az az úriember, aki megismertetett minket egymással (mint később rájöttem, a Hölgye egyik szolgája volt), nagyon különös humorral bírt.

Nem takargatok semmit. Igen, embervért iszom. Az erő nélkül, amelyhez ez az ital hozzájuttat, semmivé válnék. A vér azonban örökéletűvé változtat. Igen, örökké élni fogok, ha csak nem ölnék meg. És biztosíthatlak, erre nem sok esély van. Egy kárhozott meggyilkolása nem könnyű dolog. Mi, vámpírok – ezt már a legendákból is tudhatod – halhatatlanok vagyunk. Csak a Nap, és az általa gerjesztett érzések, csakis ezek maradnak örökké idegenek tőlünk. Mi, a Vértestvérek hosszú, vég nélküli ideig létezhetünk az éjszakában, és miközben mi magunk semmit sem változunk, addig körülöttünk minden, amit ismerünk, porrá omlik szét, majd a porból felépül egy új világ, amely valamivel később szintén megsemmisül, és így tovább, így tovább...

Ah, már megint eltértem a tárgytól. A vér. Igen, a vértél tartottam. Az állatok vére is megfelelő táplálék a számomra, ahogy a fajtánk legrégebben létező tagjai kivételével mindünk számára. Megfelelő, de az ilyen étrend fölöttébb kellemetlen. Élvezhetetlen. Valamennyien a legízletesebb forrásból akarunk táplálkozni, mert ha nem ezt tesszük, tompa, kísértő fájdalom költözik gyomrunkba. Minél éhesebbé válunk, annál erősebb lesz ez a fájdalom: a vámpír, ki hosszú ideig nem jut táplálékhoz, sajnos hajlamossá válik arra, hogy elveszítse önuralmát...



Állapotomnak további árulkodó fiziológiai jelei is vannak. A szívem nem dobog; az ereimben a puszta akaraterőm keringteti a véreimet.

A belső szerveim már régen átalakultak – úgy is mondhatnánk: elsovadtak. Persze ez egyetlen halottkémet sem ejthet ámulatba, mert amint meghalok, amikor valóban elpusztulok, a testem azonnal porrá omlik. Addig is, amíg élek, nem kell olyan kicsinységekkel foglalkoznom, mint amilyen például a légzés, a túlságosan nagy hideg, a forróság, meg az effélék. A bőröm hideg, csak akkor melegszik fel, ha én úgy akarom. Ez elég nagy erőfeszítésembe kerül, az erőtmet pedig az értékes vér biztosítja. A közönséges tápláléktól undorodom, de ha mégis eszem valamit, az csupán néhány percig marad meg elcsökevényesedett gyomromban. És elárulok még valamit, kedvesem. Annak ellenére, hogy egy egész örökkévalóságon keresztül létezem, sokkal kellemesebben is el tudom tölteni az időmet annál, mint hogy a mellék-helyiségben kuporogjak és erőlködjek.

Gyakorlatilag már nem vagyok ember. Mindent összevetve csupán egy vérivó test vagyok, és külsőre legfeljebb csak abban különbözöm a hullaházak lakóitól, hogy mozgok. A testemet csak akkor melegítem fel, és csupán akkor foglalkozom olyan nevetséges csekélységekkel, mint például a pislogás, amikor ilyen társaságban vagyok, mint most.

Akár köszönetet is mondhatnál, kedvesem. Sokkal nagyobb erőfeszítésembe kerül, hogy ilyen frissnek és élettelinek tűnjek, mint gondolnád.

Ah, de térjünk vissza az állapotomra leginkább jellemző eselekvéshez, a vériváshoz. Igen, erre szükség van, de ha nem akarom, nem kell megölnöm a prédámat. Ahhoz, hogy életben maradjon önuralomra van szükségem, és egy kis erőfeszítést kell tennem, hogy beforrasszam a sebét. Nem, a közhiedelemmel ellentétben nem mindegyikünk iszik az áldozata nyakából. Remélem, megint sikerült szétosztatnunk egy tévhitet. Az áldozat

életben hagyásánál felmerülhet egy probléma: ha nem rendelkezünk bizonyos védőerővel, akkor a préda emlékezhet a történetekre. A Maszkabál ilyenfajta veszélyeztetését a vámpírhatalmak nem nézik jó szemmel, ezért a legtöbb esetben célszerű egyszerűen megölni azt a halandót, aki a vért adta nekünk.

Problémák az ivással

Adolog lényege az, hogy a vérivás nem csupán az öröklétet teszi lehetővé a számomra, de olyan érzéseket ébreszt fel bennem, mint ezen a világon semmi más. Hogy pontosan mit érzek ilyenkor? Ezt, kedvesem, nem lehet szavakkal kifejezni. Képzeld el, hogy a legfinomabb pezsgőt kortyolgatod. Idézd fel a legélvezetesebb szerelmeskedést, amiben részed volt. No, most ehhez a két élményhez add hozzá azt a bódulatot, amit akkor keríti hatalmába az ópiumfogyasztót, amikor hosszú idő után először megszívja a pipáját. Ha mindezt elegyíted, akkor már alkotatsz valamiféle fogalmat, távoli, végtelenül távoli fogalmat arról, hogy milyen érzés egy prédaállat... boesánat, egy ember vérének inni. A modern kor szenvedélybetegét kénytelenek hazudni, csalni és bizonyos esetekben ölni azért, hogy megváltsák a jegyüket a Mennysországba. Én sokkalta nagyobb élvezethez jutok a vér révén, és ez az ital ahelyett, hogy ártana, használ – és halhatatlanná tesz. El sem tudod gondolni, mi mindenre hajlandó vagyok azért, hogy csillapítsam ezt az éhséget... De ne is részletezzük ezt, a valóság sokkalta szörnyűbb annál, amit most el tudsz képzelni. Egyébként a hozzám hasonlókat engem úriembernek tartanak... Nos, képes vagy fogalmat alkotni arról, hogy mire képesek mondjuk a rokonaim, akik közel sem olyan elegáns módszereket alkalmaznak, mint én?

Ők sokszor olyan tetteket hajtanak végre, amelyekre még én sem gondolok szívesen.

És itt vagy te – szegény kis halandó, aki csak most tanulja meg, mennyire törekény is a léte!

Már kezdesz félni, igaz?

Jól teszed.

Az első fatális korty

A legtöbb esetben egy ember azon az éjszakán iszik először vért, amikor vámpírrá válik – amikor a Vértestvérek sorába lép. Mi ugyanis így nevezzük magunkat. Ennek a folyamatnak a neve „Ölelés”. Két különálló, meglehetősen bonyolult fázisa van. Az első még viszonylag egyszerű: a vámpír, aki leszármazottra vágyik, az utolsó cseppig az összes vért kiszívja leendő „Gyermekéből” – az összeset, amit csak tud. A vámpír ilyenkor ugyanúgy hajtja végre a vérszívást, mint amikor pusztán csak étkezik. A különbség a normál táplálkozás és az utódlétrehozás között tulajdonképpen csak annyi, hogy ez utóbbi esetben a jóllakott vámpírnak nem kell kitörölnie az áldozat memóriáját – vagy nem kell eltüntetni a hullát. Ami azonban ezután történik, az minden mástól különbözik.

Amint a legutolsó csepp vér is kiürült a jelölt testéből, a „szülővámpír” – vagyis az „Atya”, bár ez most még nem igazán számít neked – beleharap a saját ajkába, a csuklójába, vagy a testének bármely részébe, majd az áldozat szájához tartva a sebet visszajuttat némi vért annak testébe.

Mivel a halandók ilyenkor általában nem próbálnak ellenállni, vagy ha mégis, akkor nem járnak sikerrel (nagyon kevesen vannak, akik tiltakoznak), ha a nemzövámpír nem halogatta túlságosan sokáig az „ajándéka” átadását, a vér minden gond nélkül lecsorog az áldozat torkán. Ez a vér aztán életre kelti, de már mint vámpír fog magához térni.



Egyszerűen hangzik, nem igaz? A valóságban azonban, mint ahogy ez általában lenni szokott, a dolog sokkal komplikáltabb. Az én Ölelésem éppen olyan romantikus és kalandos módon zajlott le, ahogy ti, halandók elképzelitek az ilyesmit. Még most is végigfut rajtam a remegés, ha erre gondolok. A romantika minden alkotórésze adva volt: gyertyafényes boudoir, félig kiürített boroskelyhek, egy pihegő hölgy tejszínű keble... Regénybeillő volt az egész. Rádöltünk az ágyra, és a legszenvedélyesebb pillanatban a hölgy bele-mélyesztette a fogait a nyakamba. A kéjnek abban a pillanatában, a gyönyör másodpercében (mert el kell mondanom, a halandók számára hallatlan gyönyörűséget okoz, ha egy vámpír szívni kezdi a vérüket) boldogan és elégedetten... elvesztettem az eszméletemet. Halványan emlékszem, hogy arra gondoltam, az anyámnak mégis igaza volt velem kapcsolatban, amikor azt mondta, hogy a léha asszonyok hozzák majd rám a halált. Arra is emlékszem, hogy ezen nevettem, amikor Nemzöm kiitta belőlem az életet.

Aztán, ahogy ott feküdtem, és az előttem kinyíló kaput figyeltem, amelyen keresztül a lelkem bizonytalanul elindult a Mennyország felé, Nemzöm nyugodtan felharapta a csuklóját, és lecsurgatta az örökkévaló élet vitriolát a torkomon. A szememre vethetnéd, hogy nem tiltakoztam ez ellen, nem utasítottam vissza az ajándékát, de tudod, az ember számára az élet még akkor is édesnek tűnik, amikor féllábbal már a Túlvilágon áll. Ahogy a hölgy, Nemzöm vére becsöpögött az ajkaim közé, lecsorgott a torkomon, csakis arra tudtam gondolni, hogy élni akarok. A fájdalom, amit a perzselő vércseppek okoztak, azt bizonyította, hogy életben vagyok. Aztán, amikor biztossá vált, hogy nem halok meg, eltűnt a szemem elől a fénylő kapu. Eltűnt, és csak valami határtalan szomorúság maradt utána. Ott maradtam Nemzömmel, és erőt vett rajtam a gyilkos éhség. Szerencsére a Nemzöm előrelátóan gondos-

kodott arról, hogy csillapíthassam éhemet. Mielőtt kiszívta a véretem, elcsábította a legjobb barátomat, és megkérte, várjon rá a szomszédos szobában. Nem akarta, hogy „Gyermeke” éhen maradjon... Közben éreztem, hogy a testemben egymás után halnak meg a sejtek, a barátom ott feküdt a másik szobában, mintha csak arra várna, hogy éhesen rávessem magam.

Ah, igen, a teremtés éhsége! Az a vérmennyiség, amit a Nemző az Ölelés során átad gyermekének, nem túl nagy. Tulajdonképpen csak néhány csöpp az egész, inkább misztikus jelentősége van, az éhséget ennyi nem szüntetheti meg. A Nemzőkben nem is lehet annyi vér, amennyivel jóllakathatnák az újdonsült vámpirokat. A Gyermekek ilyenkor csak abban reménykedhet, hogy Nemzője előrelátó volt, és kikészített a számára néhány palackot, jobb esetben egy-két élő testet, amelyekből ki lehet inni a vért. Egyszer tanúja voltam annak, hogy egy új vámpír, aki az Ölelést követően nem kapott elég ételmeget, éhségében tombolni kezdett, és mindenkit széttepett aki a közelébe került. Amikor valakin erőt vesz az a rettenetes éhség, csak azzal foglalkozik, hogy minél előbb enyhítsen rajta.

Ilyenkor az újdonsült vámpír még arra is képes, hogy megöli a szeretőjét, a saját gyermekét, a szüleit, a papját – bárkit szíves-örömeget lemészárol, egészen addig, amíg az Örvöngés abba nem marad.

És ez a lényeg, kedvesem. Mivel nem számít, mennyi ideig Örvöngünk, mivel az sem érdekes, mi váltotta ki belőlünk – a félelem, az éhség, a fájdalom vagy a düh –, és mivel annak sincs jelentősége, mennyi ideig hagyjuk tombolni a bennünk lakozó fenevadat, képtelenek vagyunk kontrollálni a tetteinket. Aki tombolni kezd, az akarata ellenére is pusztít. Aztán az illetőnek szembe kell néznie mindannak a következményével, amit akkor hajtott végre, amikor a belső fenevad irányította a testét. Az első tombolás sosem az utolsó. Azt lehetne hinni, a tapasztalatok erősítik a vámpír önuralmát. Sajnos ez nem így van.

A Fenevad

A vámpírok állati oldalát Fenevadnak nevezzük. Gyanítom, a vámpírok „oldalainak” ez a tudathasadásos szétválasztása nem más, mint az „állati oldal” demonizálására tett kísérlet. Am pusztán azzal, hogy nevet adtak ennek az iszonyatos készletűnek, még nem sikerült megszelídíteni. Végül mindig a Fenevad győzedelmeskedik – legalábbis így hallottam. Ha valaki vámpírként elég sokáig életben marad, akkor a természet előbb-utóbb rákényszeríti, hogy obszcén dolgokat műveljen. Ahogy az illető végrehajtja ezeket a szörnyűségeket, és aztán a következőket, majd az aztán következőket, fokozatosan elhal benne minden, amit emberinek lehet nevezni. Amikor aztán a vámpírban az emberiesség utolsó szikrája is kihúny (ez általában akkor következik be, amikor valaki már végignézte, hogy a barátai, a szerettei, az utódai hogyan omlanak porrá az idő csapásai alatt), akkor a Fenevad egyszer s mindenkorra átveszi a test fölött a hatalmat. A vámpír vadállattá válik. Miután valaki eljut ebbe az állapotba, nagyon nagy a valószínűsége, hogy észre sem fogja venni, mikor viselkedik veszett kutyaként.

Ha valakinek elég erős az akaratereje és az önuralma, évtizedeken át életben maradhat. Sőt, évszázadokon át. Egyszer beszéltem egy Vértestvérrel, aki több, mint ezer esztendő volt. De a vámpír soha, soha sem szabadulhat meg attól a félelemtől, hogy a benne lakozó Fenevad egy éjjel győzedelmeskedik. És éppen ez a félelem az a fegyver, aminek a segítségével a Fenevad diadalt akar aratni...

A Fenevad elleni küzdelem legjobb módja az, ha a vámpír megőrzi az erejét, és mindig készen áll a harcra. Ehhez pedig az kell, hogy rendszeresen étkezzen. A rendszeres étkezés pedig azt jelenti, hogy a

vámpír előbb-utóbb öldösni kezdi a prédát... Boesánat. A halandókat... És minél több gyilkosságot követ el, annál könnyebben hajtja végre a következőket. Végző soron így is a Fenevad győzedelmeskedik. Az nem számít, hogy a vámpír mit akar, a folyamat akár egy véletlen folytán is elkezdődhet, és az illető előbb-utóbb hozzászokik a holtak látványához, és ahhoz a tudathoz, hogy a lábai előtt heverő testből ő ürte ki az életet. A tizedik, a századik, az ezredik eset után a vámpír számára az áldozatai tárgyakká válnak, úgy tekint az emberekre, mintha pusztán vértartó edények, a történelem hulladékai lennének, nem pedig megölt személyek. És amikor a vámpír elkezd így gondolkodni, abban a pillanatban kipurgálódik belőle minden emberiesség.

Újra a vérről

A vér nem csupán élelem. Ennél sokkal, sokkal több. Erő van benne, méghozzá oly sok, hogy a vámpírok Vitae-nek, életerőnek is nevezik. A vér az életbenmaradás feltétele, de ezen kívül sok egyéb ok miatt is fontos. Hallottál már a legendás vámpírerőről vagy a gyorsaságunkról? A vér megfelelő felhasználása révén rendelkezünk ezekkel a képességekkel. Hallottál arról, hogy a halandók nem képesek megsebezni minket? Ezt is a vérnek köszönhetjük. Egyszer pisztolyt szegeztek rám, rámlöttek, egy egész tárat ürítettek a hasamba, de még csak le sem lassítottak ezzel. A vér ad erőt azokhoz a „mágikus” képességekhez, amelyekel hozzákapcsolnak a „vámpír” elnevezéshez. Már te is láthattad egy példáját annak, hogy mire lehet használni ezt az anyagot; természetesen ahhoz is vérre van szükségem, hogy akaratlagosan elmúlassam sápadtságomat, és emberszerűnek tűnjek...

Persze mindennek meg kell fizetni az árát. Minél több vért használok az efféle trükkökhöz, annál hamarabb kimerítem a gyomromban lévő készletemet. Minél hamarabb elfogy a készletem, annál előbb kell étkeznem. Az étkezés nálunk pedig azonos a vadászattal.

Azt mondd, előtted nyugodtan felhagyhatok ezzel a színjátékkal? Lekötelezel. Milyen kellemes érzés találkozni egy ilyen fiatal emberrel, aki képes észrevenni a látszat mögött rejlő lényegét! Mert így van, igaz? Hmm? Tessék? Hogy nem vagy fiatal? Kedvesem, ha hatszor idősebb volnál, akkor is a gyermekem lehetnél. A „fiatal” meglehetősen relatív fogalom.

Ejnye! Egy kicsit megéheztem. Kikísérnél a városba? A másik lehetőség az, hogy itt hagylak. Fogolyként... Ezt inkább nem tenném. Semmi kétség, megtalálnád a módját, hogy megszökj, és közben összetörnél néhány tárgyat. Nem szívesen válnék meg az antik holmijaimtól... Te, kedvesem, pótolható vagy. A tárgyaim nem azok. Ilyen egyszerű az egész.

A hazugságok

Örülök, hogy úgy döntöttél, velem tartasz. Milyen szerencse, hogy találtunk neked megfelelő ruhát a vendégszoba szekrényében! Ha ez aggaszt kijelenthetem, nem valamelyik áldozatomé volt. Egyszerűen arról van szó, hogy bizonyos szituációk megismétlődnek az évtizedek során. Megtanultam, hogy fel kell készülnöm az ilyesmire. Most bizonyára arra gondolsz, te vagy az első nő, akivel az Őlelésem óta sétálgattam. Nagyon csinos vagy, de ez még nem jelent semmit, kedvesem.

Hideg van ma este, igaz? Látom, a szám körüli kis párafelhőket nézed. Igen, a lélegzetem éppúgy meglátszik, mint a tiéd. Ezt is a vérnek köszönhetem. Az ilyen apróságok arra jók, hogy rejtve maradhatok a vámpírvadászok, meg a hasonló kellemetlen lelkek előtt. Meglepődnél ha tudnád, hogy az évek során

hányan pusztultak el az enyémeik közül pusztán amiatt, mert megfélelkeztek valami hasonlóan kis részletről. A dolgok lényege a részletekben rejlik. Az ördög éppen olyan boldogan végez feledékeny alattvalóival, mint azokkal, akik azt hiszik magukról, hogy az istenek kegyeltjei.

Igen, a farkas elvegyül a bárányok között.

Hmm. A vadászok? Kellemetlen, fölöttébb kellemetlen emberek. Tűz lobog a lelkükben, tele vannak szenvedéllyel, és csak az érdekli őket, hogy elérjék a maguk elé tűzött célt. A legtöbbjüknek esélye sincs arra, hogy elpusztítsák valamelyik hozzám hasonló lényt, a maradék pedig több kárt okoz a ténykedésével az ügynek, amit szolgál, mint amennyi hasznot hajt. Levadásznak a gyengéket, az ostobákat, megszüntetik furcsa, halál utáni életüket, de a jó, okos és erős vámpírokat meghagyják. A legtöbb vadász szabadúszó, úgy is mondhatnánk: önálló vállalkozó. Szedett-vedett csürhe! Lőfegyverekkel hadonásznak, megkarókkal, és vakon csörtetnek az éj kertjeiben. Vannak, köztük olyanok is, akik a kormányotok bizonyos szervezeteinek dolgoznak, és meggyőződésük, hogy részesei vagyunk egy olyan ellenséges összeesküvésnek, amelynek a célja az úgynevezett „amerikai életforma” megszüntetése. Ó, az ostobák!

A legveszélyesebb vadászok szoros kapcsolatban állnak a katolikus egyházzal, és egy Leopold-társaságnak nevezett szervezettel. Ne hagyj, hogy az elnevezések megtévesszenek. Ez nem más, mint a modern ruhába bújtatott Inkvizíció. Ők, meg a hozzájuk hasonlók csak annyit tudnak a Vértestvéerekről, amennyi a helytelen következtetések levonásához elegendő. A vámpírvadászok leg többje úgy véli, hogy mi a Sátán gonosz fattyai vagyunk, és „atyánk” azért küldött minket a Földre, hogy felfordulást keltsünk, hogy ügynökként teljesítsük pokolbéli urunk parancsait.

Bárki azt hihetné, hogy ez így van, de kijelentem: szemenszedett hazugság az egész! Nekem





nines uram. Nincs olyan ember, vámpír vagy ördög, aki parancsolna nekem. Nem mások céljaiért küzdök, azt teszem, amit én akarok. A vámpíroknak egyszerűen mások a céljaik és a vágyaik, mint amit a ti Jukviziciótok normálisnak tart. Éppen ők beszélnek normalitásról?

Hallottam, hogy szöringben járnak és sanyargatják magukat – az ilyesmit sem lehet éppen normálisnak nevezni, nem igaz?

Rengeteg féligazság és téveszme terjedt el velünk kapcsolatban. Ezek legtöbbje a segítségünkre van. Látod azt a templomot ott, a túloldalon? Nézd, itt állok a media crucisban, vagyis a feszület árnyékában, és a dolog semmilyen hatással sincs rám. Ahogy a kereszt sem lenne. Meg a Dávidcsillag sem, meg semelyik vallási szimbólum és eszköz, ha annak a személynek, aki a kezében tartja, nem elég erős a hite. Biztosíthatlak, a valóban erős hit manapság már ritkaságnak számít. Ha akarsz, tíz esetből kilenceszer nyugodtan odamehetsz egy paphoz, kitépheted a kezéből a feszületet, aztán – miközben az kérdegeti Istentől, hogy mit rontott el – könnyedén megölheted. Én magam természetesen még nem csináltam ilyesmit.

Általában a mozik vámpírfilmjeiben is hasonló bugyutaságokat mutatnak. Fokhagyma? Ostobaság. Karó? Csak akkor érthat, ha egyenesen a szívedbe kapod, de akkor is csak megbénít, nem végez veled. Folyó víz? Köszönöm, rendszeresen fürdöm. Napfény? Nos, ez valóban okoz némi fájdalmat, de egyetlen napsugárnál sokkal többre van szükség ahhoz, hogy hamuvá válj. Ugyanez a helyzet a lángokkal. A tűz elégethet, de nem egyetlen másodperc alatt. Ennél sokkal több idő szükséges a dologhoz.

Tessék? Hogy a példámban egyes szám második személyt használtam? Szörnyen sajnálom. Nem is tudom, hogy fordulhatott elő...

Hogy hová megyünk? Nos, egy night clubba. Vagy nevezzük inkább itatóhelynek, ahol összegyűltek a



*prédaállatok, nem is sejtve, hogy a ragadozók a közelben ólálkodnak? Találkozni fogsz néhányal a hozzá-
m hasonlók közül, más családokhoz tartozó vámpírokat fogsz látni. Ne félj, amíg velem vagy, addig
nem kell tartanod tőlük. Ma este nem fogom hagyni, hogy bárki ártson neked.*

A vér hatalma

M*egérkeztünk. Ez a Xero, a legutolsó olyan hely ebben a trágyadomb metropoliszban, ahol
még zajlik az éjszakai élet. A menő helyek feltűnnek, aztán eltűnnek. Vagyis inkább átala-
kulnak. A báltermek swingklubokká és hamburgerezőkké fakultak, amelyek azután kávéhá-
zakká, diszkókká, most pedig ilyen mulatókká mutálódtak. A részletek nem számítanak.
Mindig vannak olyan helyek, ahol a fiatalok összegyűlnek, hogy megmutassák a világnak, mennyire re-
bellisek. Lázadoznak – legalábbis addig, amíg el nem költik a pénzüket. Kíváncsiak a veszély ízére. Mi
pedig közben csak a vér ízét akarjuk a szánkban érezni. Érdeklődési köreink metszik egymást. Ez termé-
szetes dolog, de ők nem fogják fel a helyzet iróniáját.*

*Nem, nem kell végigállnunk a sort. A kidobóember közülünk való. Mi ghoulnak nevezzük a hozzá ha-
sonlókat. Időnként iszik egy kis vámpírvért, és viszonzásképpen megtapasztalhatja a vámpírlét néhány
előnyét.*

*Az ilyenek nincsenek sokan. Ők a halandók közé tartoznak. A velünk kötött alkuból nem húznak túl
sok hasznot. Nem rendelkeznek olyan erővel és hatalommal mint mi, de még mindig képesek gyermeket
nemzeni, érzik a vállukon a nap sugarait, és előfordulhat, hogy egy baleset során vízbe fúlnak.*

*Igen, a ghoulok megteremtése is a Vér adománya. Rengeteg olyan dolog van még a Vérről kapcsolat-
ban, amiről nem beszéltem. Talán nem is fogok. Elvégre nem vagyok a fizetett tanárod, nem igaz? Hogy*

kíváncsi vagy? Na jól van, elmondom a lényegét. Ha háromszor iszol egy vámpír véreből, szétválaszthatatlanul hozzákapcsolódsz. A büvkörébe kerülsz. Fontos lesz a számodra. Ezt nevezik Vérköteléknak. Ha a vámpír számára fontos vagy, újra és újra megerősíti ezt a köteléket, amely így örökké létezni fog. Még a halál sem segít hozzá, hogy megszabadulj tőle.

El tudod képzelni, milyen lehet ez? Mármost az, hogy arra kényszerítenek, hogy valakit örökké szeress, és közben végig a tudatában légy annak, hogy a szeretet, amit érzel (amely egyébként olyan erős, hogy képes lenni ölni és meghalni az imádott személyért) hazugság. Egy átkozott, mesterségesen gerjesztett, hazug érzés? El tudod képzelni, milyen lehet valakit gyűlölni és ugyanakkor imádni? Hogy milyen lehet az, amikor semmit sem tudsz tenni az érzéseid ellen?

Igen? Úgy beszélek, mintha személyes tapasztalataim lennének? Hm? Igersa ez az egész.

Vigyázz, hová lépsz! Az üzletvezetők mindig megfélemedeznek arról, hogy nem mindegyik vendégük lát jól a sötétben...

Atyák és Sarjak

Mielőtt bemutatlak a többieknek elmondom néhány dolgot a családi kapcsolatainkról. A vámpírlégenda szerint valamennyien Káintól, Ádám és Éva fiától származunk. Isten állítólag megbüntette Káint a testvére, Ábel megöléséért. Vámpírrá változtatta. A „jel”, amit Isten tett Káinra, valójában nem volt más, mint a vámpírizmus átka. Káin rájött, hogy az átkát az Ölelés folyamán át tudja adni másoknak, ezért megteremtette a Gyermekait, hogy enyhítsen a magányán. Sajnos a folyamát itt nem ért véget. Káin valamennyi gyermeke megteremtette a saját Sarját, és így tovább. Káin rájött a hibájára. Megtiltotta az újabb vámpírok létrehozatalát, majd eltűnt.

A macska távollétében az egerek természetesen véncogni kezdtek. A fiatalabb vámpírok önállósodni kezdtek. Én is ezért lehetek most itt... Minden új vámpírgeneráció tagjai egyre kevésbé hasonlítottak Káinra. Egyre gyengébbek lettek, egyre közelebb kerültek a halandósághoz. Káin volt az Első Generáció egyetlen tagja. A gyermekei a Második Generációhoz tartoztak, és így tovább. A Tizenharmadik Generáció vámpírjai az utolsók, akik legalább annyit érnek, amennyit az olaj, amiben a Pokolra kerülésük után sülni fognak. Szerintem a Tizennegyedik Generáció vámpírjai már valamennyien hitványak. Elkoresosultak.

Soha ne kérdezd meg egy vámpírtól, hogy hányadik generációhoz tartozik. Az ilyesmi felér egy durva sértéssel.

Aztán... Ejnye, hallod egyáltalán amit mondok? Izsonyú ez a ricsaj. Tényleg, mi az oka annak, hogy a halandók ilyen rettentő hangerejű zenére szeretnek táncolni? Hol is tartottam? Igen. A lényeg az, hogy nem mindegyikünk olyan, mint Káin volt. Az ég könyörüljön a világnak, ha mind olyanok volnánk!

Káin unokái – ezeket a misztikus lényeket mi Ősatyáknak nevezzük, mert még Noé nevetséges kis Őzömvize előtt vadásztak – állítólag páratlan, misztikus képességekkel rendelkeztek. A leszármazottaikra átöröklődtek a jellemzőik. Mindegyikünk rendelkezik Ősatyánk bizonyos képességeivel, de mi már specializálódtunk. Olyanok vagyunk, akár a tudatosan kitenyészett kutyák vagy versenylovak. A különböző dolgokra specializálódott vámpír-vérvonalakat klánoknak nevezzük. Tizenhárom nagy klánt ismerünk. Mindegyik klán tagjai más és más képességekkel rendelkeznek, és mind különböző területen tevénykedik.

Ezeket a képességeket egyébként „Diszciplináknak” nevezzük. Mindegyiknek van valamilyen köze a mágiához. Már láthattad, hogyan alkalmazom az egyik képességemet. Imádkozz, hogy a többit ne ismerd meg.

Ő, és persze ott van a Dzsihad. Igen, a Dzsihad. Az Örökkévaló Háború, a Nagy Játék, vagy nevezd, ahogy akarod. A Vértestvérek közül a legtöbben azt vallják, hogy a Dzsihad, csakúgy mint az Ős-atyák léte nem más, mint mítosz, de ennek ellenére a legtöbben a szívük (hideg és halott szívük) mélyén hisznek benne. A legendák szerint Káin első gyermekei harcolni kezdtek egymás ellen. A Gyermekeiket, a Sarjaikat küldték ellenfelei elpusztítására. Mivel a vámpírok halhatatlanok az ősi ellenségek közül egy sem pusztult ki, ezért a háború még mind a mai éjszakáig nem ért véget. A harcolók többsége még azt sem tudja, milyen szerepe van a játéokban. Vértestvér versus Vértestvér. Klán versus Klán. Halandó nemzet versus halandó nemzet. És közben valamennyi szereplőt láthatatlan, rejtőzködő Bábjátékosok mozgatják. Ostobaságnak tűnhet a dolog, de... Már rengeteg furesaságot tapasztaltam az éjszakában, és időnként eltűnök, hogy a tetteim valóban az én tetteim-e... Ah, de hagyjuk ezt az egzisztencialista maszlagot!

Engedd meg, hogy bemutassalak a többieknek. Látod azt a nőt abban a fekete csipkeszoknyában? Az, akinek cilinder van a fején. Nem, nem azt. A másikat. Jillian a neve. Közénk tartozik, de nem az én klánomhoz. A Toreador klán tagja. A Rózsá Klánjé, ahogy ők nevezik. Művészet, gyönyörű fiúk... Azt képzelik magukról, hogy olyanok, mint Keats meg Shelley műveinek szereplői. Elvezik az életet, és életetik a Toreadort. Mással nem foglalkoznak, legalábbis a látszat erre vall.

Látod azt az úriembert, abban a szőfekete öltönyben, abban a gallér nélküli ingben? Azt, aki megpróbálja feltűnés nélkül szemmel tartani Jilliant meg a társait? Ő Paolo. Egy Tremere. A Tremere-ek varázslók. Kellemetlen, titkolózó alakok. Ha feldühítesz egyet, az egész bagázs rádtámad.

És ott, a sarokban, az a pasas abban a motoros dzsekiben... Az a durva, borongós fickó. Látod? Ő Devin. Brujah, nagy demagóg. Éppen vadászik. Ezzel a byroni modórral előbb-utóbb magához csábít valami nőcskét, akinek majd megengedi, hogy felvidítsa. Aztán hazaviszi. Aztán... Nos, sejteted, mi történik majd azután.

Eszedbe se jusson megszólítani őket. Inkább én magam öllek meg. Képzeld azt, hogy egy természetfilmet nézel. Mert itt is éppen az zajlik, ami a természetben: a legerősebb életben marad. Az emberesorda elveszít egy-két tagot, de a többség sértetlenül továbbvonul. A lényeg az egyensúly. A ragadozók és a prédák közötti egyensúly...

Egyébként ez a Kamarilla lényege. Az egyensúly fenntartása. A Kamarilla akadályozza meg azt, hogy lemészároljuk az egész csordát, és hogy a prédaállatok felfigyeljenek a ragadozók jelenlétéről.

Hogy mi az a Kamarilla? Mire jó? Vannak vámpírok, akik szerint semmire. Elméletben ez a vámpírokat irányító szervezet, ez tartja fenn a rendet és a Maszkabált. A valóságban csak hét nagy klán tartozik hozzá, plusz a klánon kívüliek.

Néhány klán függetlennek vallja magát, néhány másik pedig a Szabbatnak nevezett vadállati kultusz mellett kötelezte el magát. A Szabbat hívei mellett Devin olyan, mint egy ártatlan óvóbácsi. A Szabbat hívei sokkal jobban hasonlítanak az Inkvizíció által üldözött szörnyekre, mint mi, akik a Kamarillába tartozunk.

Persze ne hidd, hogy mi kedvesek vagyunk, vagy ilyesmi. Nem vagyunk azok. Mi egyszerűen rájöttünk arra, hogy sokkal biztonságosabb megoldozni valakit, mint letiporni. Soha, soha ne gondold azt,



hogy mi vagyunk a „jófiúk”. Csak arról van szó, hogy élve sokkal több hasznot húzhatunk belőletek, mint ha halottak lennétek.

Ez az este nem valami ígéretes. Devin van a középpontban. Menjünk innen! Látom rajtad, jólesne egy kis friss levegő, én meg kezdem unni ezt a helyet.

Nem, nem foglak megölni, nem fogom kiszívni a véredet a sikátorban. Az Ölelést kényelmesen, luxus-körülmények között kell végrehajtani. Egyébként a ghouljaim már elegendő innivalót összegyűjtöttek a számodra, hogy csillapíthasd első vámpír-éhségedet. Tudod, én már csak ilyen nagylelkű vagyok...

Ne döbbenj meg, kérlek! Ne tégy úgy, mintha nem is sejtetted volna a dolgot! Valójában egész este erről beszéltem, és te látszólag mindent megértettél.

Vagy azt gondoltad, hogy egyszerűen eleresztelek, miután mindezt elmondtam neked? Nyugodt lehetsz, ha elmondanád valahol ezt a történetet, mindenki örülnék tartana. Vagyis... Néhányan hinnének neked, és ezek továbbadnák a hírt más embereknek. Aztán az egész felépítmény úgy dőlne össze, mint egy kártyavár.

Szóval, kedvesem, megértheted, nem ereszthetlek el élve.

Halva viszont igen. Tudod, mit ajánlok. Tudod, és a lelked mélyén érzed, hogy akarod a dolgot. Ha nem akarnád, már órákkal ezelőtt szökni próbáltál volna. De itt vagy.

Szépséges hölgyem, kívánod-e, hogy megajándékozzalak az örök élettel? Jgen? Örömmel hallom. Karolj belém, kedvesem. Félsz már? Hamarosan fogsz.



VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE



A személyreszabott
rémtörténetek
játéka

KÉSZÍTŐK

A *Vampire: The Masquerade* alkotói: Mark Rein-Hagen és Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewar Wieck

Az új kiadás készítői: Justin Achilli, Andrew Bates, Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Robert Hatch, Michael B. Lee, Ian Lemke, Jim Moore, Ethan Skemp, Cynthia Summers

A harmadik kiadás fejlesztője: Robert Hatch

Szerkesztő: Cynthia Summers

Művészeti vezető: Lawrence Snelly és Richard Thomas

Szedés és tördelés: Aileen E. Miles

Grafikák: John Bolton, Mark Chiarello, Mike Danza, Guy Davis, John Estes, Richard Kane Ferguson, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Pia Guerra, Fred Harper, Mark Jackson, Leif Jones, Brian LeBlanc, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, John J. Muth, William O' Connor, George Pratt, Andrew Ritchie, Matt Roach, Christopher Shy, Bill Sienkiewicz, Lawrence Snelly, Ray Snyder, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Karl Waller, Kent Williams, Matthew Wilson

Borítóterv: Aileen E. Miles



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1998 White Wolf Publishing, Inc. minden jog fenntartva, beleértve az egész, vagy részletek reprodukálásának jogát. A könyv részét, vagy egészét csak a kiadó írásos engedélyével lehet felhasználni, kivéve termékismertetési céllal, illetve a karakterlapot személyes használatra. A White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension és a Sötétség Világa (World of Darkness) a White Wolf Publishing, Inc. védjegye. A Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Trinity, és a Kindred of the East a White Wolf Publishing, Inc. bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva. A karakterek, a nevek, a helyszínek és a szöveg a White Wolf Publishing, Inc. tulajdonát képezik.

Ez a kiadvány természetfölötti elemeket használ. Minden misztikus és természetfölötti hivatkozás fikció és csak szórakoztatási céllal készült. Mindenki a saját felelősségére használja.

AJÁNLÁS

Minden régi és új rajongónknak, akik segítettek idáig eljutni. Legyen olyan jó az új évezred kezdete, amilyen nekünk volt a régi vége.

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

Felelős szerkesztők: Györfi András és Hauck Ferenc

Fordítók: Juhász Viktor (Bevezető; 3., 4., 5. fejezet)

Horváth Norbert (Függelék; 6., 7., 8., 9. fejezet)

Szántai Zsolt (Prolóógus, 1. fejezet, novellák)

Körmendi Ágnes (2. fejezet)

Csigás Gábor (Lexikon)

Nyelvi lektor: Papp Cseperke

Az angol eredetivel összevetette és lektorálta: Csigás Gábor

Tördelőszerkesztő: Tóth János

Felelős Kiadó: A kiadóvezető

(1999 by White Wolf Publishing, Inc. és Beneficium Kiadó)

ISBN 963 85914 6 3

Nyomta: Alföldi Nyomda RT.

Debrecen- 4027

Böszörményi u. 6.

A magyar kiadáshoz:

A vitás kérdések elkerülése végett, kellően objektív és informatív promotáló cikkek és kritikák elkészültét támogatandó, tájékoztató és sajtóanyagok a kiadó címén állnak az érdeklődők rendelkezésére.

Beneficium Kiadó

Bp.1425

Pf. 30

beneficium1@mail.matav.hu

AZ ELKERÜLHETETLEN NYILATKOZAT

A *Vampire: The Masquerade* egy játék. Olyan játék, ami képzelőerőt, erőfeszítést, kreativitást és mindenek felett érettséget kíván. Az érettség egy részét az adja, hogy rájössz, a *Vampire* csak egy játék, és az itt fölvezetett helyzetek a képzelet szülöttei. Ha legyőzöl valakit *Monopoly*[™]-ban, nem állítasz be hozzá, hogy lefoglalad a lakását. Ha *torpedóban* elsüllyeszted az ellenfél hajóját, nem rohansz ki a kikötőbe, hogy Molotov-koktélokot dobálj a hajókra. Ugyanez érvényes minden szerep- és elbeszélő játékra.

Más szavakkal: te nem vagy vámpír. Ha vége a játéknak, rakd el a könyveket, szedd össze a kockákat, élvezd az életed és hagyd, hogy mások is élvezzék a sajátjukat.

A maradék 99.999%-nak, akik kellően értelmesek ahhoz, hogy ne kelljen ilyen nevetséges nyilatkozatot olvasniuk, jó szórakozást kívánunk!

VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

Tartalom

PROLÓGUS: A BESTIÁK GYÜLEKEZETE	1
BEVEZETŐ	18
ELSŐ FEJEZET: A SÖTÉTSÉG VILÁGA	24
MÁSODIK FEJEZET: KLÁNOK ÉS SZEKTÁK	60
HARMADIK FEJEZET: A KARAKTEREK ÉS JELLEMZŐIK	96
NEGYEDIK FEJEZET: DISZCIPLINÁK	144
ÖTÖDIK FEJEZET: SZABÁLYOK	186
HATODIK FEJEZET: RENDSZER ÉS DRÁMA	196
HETEDIK FEJEZET: A VÉRTESTVÉREK TÖRTÉNELME	236
NYOLCADIK FEJEZET: MESÉLÉS	252
KILENCEDIK FEJEZET: ELLENSÉGEK	268
FÜGGELÉK	286
EPILÓGUS: A HOLD VÉRES SZARVA	306





BEVEZETŐ

Vámpírok.

Sírból visszatért, halandókon élőködő, vérszívó holttestek. Örökre elátkozott szörnyetegek... büntetésüket elorzott életek árán hosszabbítják meg. Buja ragadozók... élőholt létüket csak ártatlan, harcoló – vagy éppen beleegyező – nők vagy férfiak vére biztosíthatja.

Az emberek már az idők kezdete óta beszélnek a vámpírokról – az élőholtokról, az emberi húsbörtönbe zárt démoni szellemekről, a meleg vér után sóvárgó, sírból kikelt rémalakokról. Magyarországtól Hongkongig, Új-Delhitől New Yorkig rengetegen borzongták végig elégedett arccal az éjszakában kóborló vámpírok tetteiről szóló alkotásokat. Az élőholtak mindenhová beférkőztek: regényekbe, filmekbe, tévésorozatokba, videojátékokba, a divatba, de még a reggeli zabpelyhek közé is.

Ezek a történetek egyszerű mítoszok volnának csupán?

Tévedés.

A vámpírok az ősidőktől fogva közöttünk járnak. Most is itt vannak. Az emberiség történelmének hajnala óta hatalmas és titkos háborút vívnak. Ezen örökkön tartó csata kimenetelétől függ az emberiség jövője – vagy végső kárhozata.

MESÉLÉS

Ez a könyv a játék legalapvetőbb szabályait tartalmazza. Segítségével vámpírok bőrébe bújhattok, és olyan történetekkel szórakoztathatjátok egymást, amelyek győzelmeikkel, balfogásaikkal, sötét tetteikkel és jószáguk felpislákoló szikráival foglalkoznak.

A mesélésen alapuló játékban a játékosok a könyvben közölt szabályok segítségével karaktereket teremtenek, akiket később drámai és kalandos események sorozatain – a történeteken – kísérnek végig. A történetek a játékosok szándékaiból és a mesélő előre megtervezett epizódjaiból alakulnak ki (lásd később).

Minden játékos megszemélyesít egy karaktert – ebben az esetben egy vámpírt – és egyfajta improvizatív, színészi technikát használva átéli szerepét: azt mondja, amit a vámpír is mondana, leírja, mit is tesz pontosan alteregója. A játék nagy része kötetlen – amíg a cselekedetek összhangban vannak a karakterek személyiségével és képességeivel, a játékosok bármit megcsináltathatnak és kimondathatnak velük. Akadnak azonban olyan helyzetek, amelyeket tanácsosabb a könyvben közölt szabályok és a dobókockák segítségével megoldani.

Ha bármikor összeütközésbe kerül a történet és a szabály, a történet nyer. Mindig csak annyira ragaszkodj a szabályokhoz, amennyit szükségesnek tartasz egy félelmetes, akciódús és romantikus história megelevenítéséhez.

JÁTÉKOSOK ÉS MESÉLŐK

A szerepjátékot legjobb kettő-hat fős csoportokban játszani. A résztvevők legtöbbje játékos. Ők megalkotják vámpír karaktereiket – a regények, filmek vagy képregények hőseihez hasonló főszereplőket. Egyvalakinek azonban mindig el kell vállalnia a mesélő szerepét. Ő nem készít karaktert. Szerepe inkább a rendező, vitavezető, narrátor és a játékvezető – egybegyűrva. Ő fogja színpadra alkalmazni a drámát, amelyben a játékosok karakterei is fellépnek majd. Képzelőereje segítségével összeállítja a történetet és a bonyodalmakat, de neki kell megszemélyesítenie a történet összes felbukkanó figuráját is (a karaktereknek segédkező szövetségeseiket és a vesztükre törő gonoszokat). Megteremti a helyszín fontosabb pontjait – bárakat, klubokat, irodákat és egyéb olyan helyeket, ahol a karakterek gyakrabban megfordulnak. A játékosok határozzák meg, miként reagálnak karaktereik a történetben előforduló helyzetekre, de a mesélő dönti el (a szabályok segítségével), hogy sikerrel járnak-e, ha pedig igen, mi az eredménye. A játék összes eseményével kapcsolatban övé az utolsó szó.

Példa: Rob, Brian, Cynthia és Alison kipróbálják a játékot. Rob, Brian, Cynthia játékosok lesznek: Rob d'Havilland bárót, az arisztokrata Ventrue-t személyesíti meg; Brian Maxine-t, a csatornában lakó Nosferatut, Cynthia pedig Palpát, a Brujah punkot. Alison lesz a mesélő, aki kemény indítást ad a történetnek: tiltott területen táplálkoztak, s ezért a város vámpírhercege maga elé idézi őket.

- Alison (leírja a helyszínt): A szoba, ahova belöktek benneteket, hatalmas és pazar. Mindenhol különböző történelmi korokból származó emlékek, az olasz reneszánsztól kezdve a harlemi reneszánszig minden fellelhető. A festményekkel és szobrokkal tömött falülkéket gyertyatartókba helyezett gyertyák gyenge fénye világítja meg. Azonban nincsen sok időtök körülnézni: Lord Maxwell, a Herceg ítéltvégrehajtója, durván egy hatalmas tölgy karosszék – majdnem trón – elé lök benneteket. Felpillantva az az érzésedek támad, mintha sötétebb árnyak ölelnék a parancsoló, mozdulatlan testtartásban ülő, égő szemű alakot.

- Alison (most a Herceg szerepében): Száz évig rendet tartottam birtokomon. Mint egy elővigyázatos kertész, úgy figyeltem, hogyan nő a város kis faluból nyüzsgő metropolisszá. Földbe tapostam az anarchokat és megghiúsítottam a Fekete Kéz terveit. Kik azok az újszülött fiókák, akik elég vakmerők ahhoz, hogy szembeszálljanak parancsoddal? Szóljatok hát gyorsan és illően, különben saját kezemmel vágok karót a szívetekbe és a napfényre dobhatlak benneteket!

A játékosok eldöntik, mit reagálnak:

- Rob (d'Havilland báró szerepében): Milord, nyilvánvalóan valami félreértésről lehet szó... barátaim és én...

- Cynthia (mint Maxine): Ne merészelj a nevemben szólni, te gyengevérű talpnyaló! A pokolba a szabályaiddal, te fasiszta pöcs! Ez a huszadik század, én meg oda megyek, ahova csak akarok!

- Alison (leírja a Herceg nem túl elragadtatott reakcióját): A Herceg észrevehetően megmarkolja a trón karfáját, és mély hangon felszisszen.

- Brian (elmondja, mit tesz a karaktere): Csodálatos, Maxine! Elkerülöm a Herceg tekintetét, és körbepillantok. Van itt valamiféle oszlop, árnyék vagy valamilyen más hely, ami mögé feltűnés nélkül elbújhatok? Ha igen, használni fogom a Fátyolt (a mágikus láthatatlanság képességét), és eltűnök innen a fenébe.

Az következő események a játékosok cselekedeteitől és a mesélő döntéseitől függenek. Mint azt a példa jól mutatta, mindenki maga határozza meg, mit mond és tesz karaktere. Alison, a mesélő az, aki kimondja az utolsó szót. Ő személyesíti meg a Herceget, ő dönti el, sikeresek vagy sikertelenek-e a karakterek akciói.

MIK AZOK A VÁMPÍROK?

A szerepjátékokban rengeteg féle és fajta főszereplővel találkozhatunk. Vannak olyanok, ahol a játékosok fantasy-világokban kóborló hősöket személyesítenek meg, vagy szuperhősként küzdenek a főgonoszok ármányaival szemben. Ebben a játékban a horror-műfaj halhatatlan vérszívóinak, a vámpíroknak a bőrre bújnak, és a mi világunkhoz meglepően hasonlító díszletek között irányítják őket.

A modern éjszakában kóborló vámpírok – vagy ahogy ők magukat hívják: Vértestvérek – hasonlítanak is meg különbözőnek is a képzeletünkben élő képtől. Talán a legjobb úgy kezelni őket, mintha egy teljesen új fajba tartoznának – rengeteg mindenben emlékeztetnek az emberekre, akik egykor voltak, de miriádnyi pszichológiai és testi apróság teszi őket különlegessé.

A vámpírok a legtöbb tekintetben hasonlítanak a filmek és a regények szörnyetegeire. (A régi mesékben elég sok igazság van; valószínűleg félrevezetett vagy rémült halandóktól származnak.) Ettől függetlenül – ahogy ezt már számos rettenthetetlen vámpír vadász is megtanulta a saját kárán – nem minden rémmese igaz.

- **A vámpírok halhatatlanok.** Igaz. Bár meg lehet őket ölni (rendkívül nehezen), nem öregszenek és nem halnak meg természetes úton. Nincsen szükségük ennivalóra, és nem lélegeznek.

- **A vámpírok élőholtak, és az élők vérével táplálkoznak.** Igaz. Orvosi értelemben a vámpír halott – nem ver a szíve, nem lélegzik, hideg a teste és nem öregszik –, mégis gondolkodik, jár, tervez, beszél... vadászik és gyilkol. Mesterséges halhatatlansága fenntartásához időről időre vért kell szívnia – leginkább emberi vért. Vannak bűnbánó vámpírok, akik állati véren tengetik életüket, és akad olyan Ősreg Vértestvér is, aki fajtársait vadássza le, hogy fennmaradhasson, de a legtöbben az emberek vérért fogyasztják.

A vérszívásban vámpírrá válásukkor kifejlődött, megnyúló agyaraik segítik őket. Valamilyen varázslatos úton-módon képesek egy nyalással eltüntetni a foguk okozta sebeket, azaz táplálkozásuk látható bizonyítékát.

Mivel a vér létezésük és hatalmuk alapja, mindennél fontosabb számukra. Halandó ételek, halandó levegő, halandó szerelem – mindez teljesen érdektelen. A vér az egyetlen szenvedélyük, nélküle hamar elfonnyadnának és halotti álomba merülnének. Sőt, bármelyikük lenyűgöző dolgokra – gyógyításra, erőnövelésre és egyéb mágikus képességekre – képes felhasználni az ellopott vért.

- **Akivel vámpír harapása végez, vámpírként éled újjá.** Nem igaz. Ha így lenne, nyüzsgőnének a világon a vámpírok. Valóban emberi vérral táplálkoznak, és néha megölik áldozatukat – de az ilyen sorsra jutott emberek a legtöbb esetben egyszerűen elpusztulnak. Ahhoz, hogy élőholtként térhessenek vissza, először ki kell szívni az összes vérüket, utána pedig vámpírvérrel kell megitatni őket. Ez az Ölelésnek nevezett rituálé változtatja a halandót halhatatlanná.

- **A vámpírok szörnyetegek – holttestekben tanyát vert démoni szellemek.** Hamis... és igaz is egyben. Önmagukban még nem démonok, de a tragikus körülmények összjátéka feltartóztathatatlanul sodorja őket a szörnyűséges tettek felé. A megteremtett vámpír kezdetben még úgy cselekszik és gondolkodik, mint halandó korában. Nem válik belőle azonnal gonosz, szadista szörnyeteg. Azonban hamar felfedezi a mindent elsöprő éhséget, a vér utáni vágyakozást, és rájön, hogy csak úgy maradhat életben, ha korábbi fajtársain élőködik. Gondolkodása is komolyan megváltozik – olyan személyiségjegyeket vesz fel, amelyek nem egy közösségben élő mindenévőhöz, hanem egy magányos ragadozóhoz illenek inkább.

A körülmények vagy a szükség rákényszerítik a gyilkolásra az először vonakodó élőholtat – aztán az évek múltával



egyre könnyebb lesz az ölés. Miután ráébredt, hogy ő maga is megbízhatatlan és hitszegő, nem bízik másokban sem. Amikor megérzi, hogy ő más, elbástyázza magát a halandók világától. Létezése lételemévé a titoktartás és mások irányítása válik, ezért kiforgatja az első parancsolat előírásait. Az évszázadok elmúltával, amikor már rengeteget ölt, látta megöregedni és meghalni szeretteit, mindez csak egyre rosszabbá és torzabbá válik. A sajátjához képest értéktelen és olcsó emberi élet egyre kevesebbet számít, míg a körülötte tolongó nyájat nem tekinti többnek egy zavaró bogárrajnál. A világ valaha is ismert legszörnyűségesebb teremtményei között bizony ott vannak az öreg, kimerült, érzéketlen, paranoiás – röviden: szörnyeteg – vámpírok. Talán nem démonok a szó hétköznapi jelentése szerint – de ezen a ponton már ki képes megkülönböztetni őket?

- **A vámpírok megégnék a napfénytől.** Igaz. El kell kerülniük a napsugarakat, különben elpusztulnak, bár vannak, akik rövidebb időszakokra képesek elviselni az égető fényt. A vámpírok éjszakai teremtmények, és legtöbbjüknek még a menedékek rejtekében is nehéz ébren fennmaradni nappal.

- **Irtóznak a fokhagymától, és nem képesek átkelni folyóvíz felett.** Hamis. Ezek egyszerű legendák.

- **Irtóznak a keresztektől és egyéb vallási jelképektől.** Ez általában nem igaz. Ha azonban a jelkép hatalmas hittel felruházott személy kezében van, a vámpír meglehetősen rosszul viseli a találkozást.

- **A vámpírok elpusztulnak a szívükbe szúrt karótól.** Tévhit. A szívükbe döfött facövek – vagy a nyílvesző, nyílpuskalövedék stb. – azonban mozdulatlaná dermeszti őket, amíg azt el nem távolítják.

- **A vámpírok tíz ember erejével bírnak; farkasoknak és denevéreknek parancsolnak; hipnotikus tekintetükkel megbabonázzák a halandót, és még a legszörnyűbb sebeket is be tudják gyógyítani.** Igaz és hamis. A vámpírok ereje életkorukkal együtt növekszik. A fiatal, újonnan teremtett Vértestvér még alig erősebb az embereknél. Ahogy azonban idősödik és tanul, vére segítségével fel tudja ébreszteni azokat a benne szunnyadó titkos varázserőket, amelyeket Diszciplínáknak hívnak. A hatalmas Öregek könnyen versenyre kelhetnének a kitalált Lestattal vagy Drakulával, az igazán ősi vámpírok pedig – a Matuzsálemek és az Ósatyák, akik már évezredek óta közöttünk járnak – szó szerint isteni erőknél parancsolnak.

AZ ÖLELÉS

A vámpírokat az Ölelés fosztja meg halandó létüktől. Vannak, akik sokkalta könnyebben fogják fel az egészet másoknál, de az Ölelés soha nem kapható meg könnyen. Az új vámpír mindenképpen lehetséges rivális – élelem és hatalom tekintetében egyaránt. A figyelmes Atya heteken vagy néha éveken át követi és szemmel tartja a leendő Gyermeket, és mohó tekintettel fürkészi, vajon megfelelő személlyel bővíti-e a vámpírok társadalmát.

Az Ölelés hasonlít a vérszíváshoz – az élőholt az összes vért kiszipolyozza áldozatából. Ezután azonban egy cseppet juttat neki sajátjából. Ez a kis mennyiség is elegendő, hogy a halandó halhatatlanná váljon. Ha a test még meleg, az eljárás akár holttesten is alkalmazható.

Amikor visszakapta a vért, a halandó „felébred”, és saját akaratából kortyol tovább. Mozog ugyan, mégis halott: nem

lélegzik, nem ver a szíve. A következő pár hétben a test apró változásokon megy át; megtanulja, miként használhatja fel a vért, valamint megtanítják neki a klán különleges képességeinek használatát.

VADÁSZAT

Mindent figyelembe véve a legalapvetőbb különbség az emberek és a vámpírok között a létfenntartás eszközeiben van. Az élőholtak képtelenek fennmaradni halandó ételeken; ehelyett vér – friss emberi vér – elfogyasztásával biztosítják halhatatlan létüket.

A vámpírok többféle módon táplálkoznak. Vannak, akik önkéntes „nyájat” gyűjtenek maguk köré a Csók eksztázisáért létező halandókból. Mások éjszakánként belopóznak a házakba, és az alvókból szívják vért. Akadnak olyanok, akik a szórakozóhelyeken bukkannak fel – klubokban, bárokban és színházakban –, tiltott kapcsolatokra csábítják a halandókat, és szenvedélyes aktusnak álcázzák táplálkozásukat. És persze a legtöbben az ősi módozattal élnek – követik és megtámadják az éjszakai sikátorokban és üres parkolóknál felbukkanó magányos áldozatokat.

A VÁMPIROK ÉJSZAKAI VILÁGA

A vészívők nagyra becsülik a hatalmat – nem utolsósorban a biztonság miatt, amivel jár. Szerintük meghökkentően egyszerű halandó javakat, vagyont és befolyást szerezni. Hipnotikus pillantásukkal és pár odavetett szóval a ravaszabb vámpírok annyi pénzt, hatalmat és szolgát szereznek, amennyit csak akarnak. Néhány vámpír képes poszt-hipnotikus parancsokat és ösztönzéseket plántálni a halandók elméjébe, aztán egyszerűen kitörlik agyukból a találkozás emlékét. Így nem nehéz tudattalanul szolgáló csatlósokat toborozni. Nem egy „köztisztviselő” vagy cégtulajdonos lett a vámpírok bábja.

Bár vannak kivételek, mégis elmondható, hogy a vámpírok a városi életformához ragaszkodnak. Itt számtalan lehetőség nyílik ragadozó életmódjuk, csábító trükkjeik és politikai machinációik kiélésére. A vadon a farkasfattyak, azaz a vérfarkasok otthona, ők pedig a vámpírok ősi ellenségei, akiknek nincs is nagyobb vágyuk, mint teljesen kisöpörni az élőholtakat a világból.

A DZSIHAD

Sok vámpír minden kapcsolatot megszakít fajtájával, inkább magányosan létezik és vadászik. Pedig az élőholtak civilizációja manipulatív, bódító tánc, és kevés Vértestvér képes kivonni magát belőle. A vámpírok már az ókori éjszakákban rejtőzve is a hataloméért küzdöttek, és ezt az ősi, több szinten zajló csatát Dzsihadnak hívták. A vezérek, kultúrák, nemzetek és seregek egyszerű sakkfigurák voltak a titkos háborúban, és a káiníták konspirációi rengeteget módosítottak az emberiség történelmén (bár egyáltalán nem változtatták meg az egészet). Az örök éjszaka világában kevés dolog akad, ami valóban az, aminek látszik: a gazdasági összeomlás, az államszűnyek, vagy a társadalmi irányzatok néha csak az évszázados harc felszínes hullámfodrai. Az öreg vámpírok az árnyak közt megbújva parancsnokolnak, halandókat meg más Vértestvéreket manipulálnak – és néha még őket is dróton rángatja valaki... A legtöbb résztvevő nem is sejtí, miért vagy kiért harcol valójában.

Az állítólag ezer éve kezdődött Dzsihad ma is változatla-

nul dühöng. A kastélyok helyét felhőkarcolók foglalták el, kardok és fáklyák helyett géppisztolyokat meg rakétákat használnak, a kincseskamra aranykupacai helyett részvények képviselik az igazi értéket. A játék mégis ugyanaz. Vértestvér harcol Vértestvérral, klán csatázik klánnal, szekta szektával úgy, mint éonokkal ezelőtt. Nagy Károly idejében kirobbant viszálykodások folytatódnak New York utcáin; a Napkirály udvarában suttogott inzultusra San Paolo megszállása a válasz. Az örökösen nyüzsgő városok számtalan lehetőséget kínálnak a táplálkozásra, a hatalommal való kufárkodásra – és a háborúra.

Egyre több vámpír beszél a Gyehehnáról – arról a próféciákban megjövendölt éjszakáról, amikor a legősibb vámpírok, a legendás Ősatyák előbújnak titkos rejtekhelyeikről, és felfalják a fiatal vámpírokat. Ez a Gyehehna, mondják a Vértestvérek, előjáték a világvégehez, amikor majd halandót és élőholtat egyaránt elsöpör a vér iszonyatos áradata. Néhányan megpróbálják megakadályozni, mások apátiával várják beköszöntét, de vannak, akik szerint mindez legenda csupán. Akik hisznek benne, úgy tartják, nincsen már sok időnk – pár év talán.

HOGYAN HASZNÁLD A KÖNYVET?

A szabálykönyvet fejezetekre osztottuk; mindegyik specifikus területeket vesz át és magyaráz meg. Ne feledd azonban, hogy a szerepjáték során a legfontosabb háttéranyag saját képzelőerőd. Egy szabály se legyen fontosabb a kreativitásodnál.

Első fejezet: A Vértestvérekkel és a vadászterületüként szolgáló világgal foglalkozik.

Második fejezet: A vámpírok 13 „nagy” klánját és szövetségeiket taglalja.

Harmadik fejezet: A szabályokat követve megteremtheted vámpír karakteredet.

Negyedik fejezet: Az élőholtak csodálatos képességeiről lesz szó.

Ötödik fejezet: A karakterek tetteit modellező szabályrendszer.

Hatodik fejezet: Az itt közölt bőséges irányadók segítségével a gyengéd csábítástól kezdve a brutális csatákig minden megvalósítható.

Hetedik fejezet: Káin gyermekeinek ősi történelme és véres viszályaik.

Nyolcadik fejezet: Segítség a mesélőknek: hogyan kell érdekes történeteket tervezni és miként keverednek bele a karakterek?

Kilencedik fejezet: A Vértestvérek (kevés számú) barátai és (annál több) ellenfelei.

A Függelék pedig haladó játékosok számára nyújt kiegészítéseket és plusz szabályokat.

SZEREPIJÁTÉK ÉLŐBEN

A legtöbb játék helyszíne egy szoba, ahol az asztal körül üldögélő játékosok elmesélik, hogy mit tesz és mit mond karakterük. Mindezt azonban élő szerepjáték segítségével is elő lehet adni.

Ez az izgalmas játékforma némileg hasonlít az úgynevezett improvizációs színházakhoz: a játékosok úgy öltöznek és cselekszenek, mintha karaktereiket játszó színészek lennének. Vagyis ahelyett, hogy a játékos azt mondaná: „Karakterem az asztalhoz lép, és felveszi az ősi iratot”, ő maga sétál oda a megfelelően előkészített asztalhoz, és saját kezűleg rakja zsebre az „ősi iratot” (amit valószínűleg a mesélő készített – gyertyaláng felett megpörkölte a papír szélét, hogy kellően réginek nézzen ki).

Ugyanúgy a mesélő irányítja a cselekedeteket és a történetet; leírja a környezet különlegességeit, felügyeli a játékosok esetleges változásait, és bármikor félbeszakíthatja a játékot.

Általában nincsen szükség kockára. Vannak alternatív rendszerek, amelyek átveszik a kockadobások helyét; ilyen a White Wolf kiadó *Mind's Eye Theatre* (Lelki Szemek Színháza) sorozatának minden darabja. A legtöbb helyzet a mesélő döntéseivel és szerepjátékkal remekül megoldható.

BIZTONSÁGI INTÉZKEDÉSEK

Ahhoz, hogy az élő szerepjáték minden szemlélő avagy játékos számára biztonságos legyen, néhány szabályt mindenképpen be kell tartani. A könyvünkben közölt irányadókkal ellentétben ezeket be *kell* tartani.

- **Érintés kizárva:** Az összes harci és fizikális akciót kockadobások vagy egyéb alternatív rendszerek segítségével kell lejátszani. A játékosok nem üthetnek, ragadhatnak meg senkit és egyéb más módon sem érinthetik meg egymást. Ha a játékosok túlzásba viszik a civódást, a mesélő egy időre leállíthatja a játékot.

- **A fegyverek használata tiltott:** A kalapok, pálcák, korabeli ruhák és egyéb kellékek remekül illenek az élő szerepjátékhoz. A fegyverek viszont nem. Sem a kések, sem a kardok, semmi, ami löfegyverre emlékeztetne. Ne rohangáljatok műkardokkal, patronos pisztolyokkal, de még habszivacs fegyverekkel se. Ha karaktered fegyvert visel, fogj egy cetlit, és írd rá, hogy „Pisztoly” vagy „Kard” vagy bármi; harci szituációkban add oda mesélődnek, aki eldönti, használhatod-e.

- **Csak kijelölt területen játszatok:** Csak otthon vagy egyéb kijelölt helyszíneken szerepjátsszatok. Ne vonjátok be a kívülállókat, és gondoskodjatok róla, hogy a környéken tartózkodók vagy az arra járók tudják és értsék, mit csináltok. A játék zavaró vagy éppen félelmetes lehet azok számára, akik nem értik, miről van szó. Ne sokkoljátok vagy ijesztgessétek a járókelőket; ez nem csak éretlen viselkedésre vall, hanem néha jogos büntetés is járhat érte.

- **Tudd, mikor kell abbahagyni:** Ha a mesélő szünetet rendel el, azonnal fejezzétek be, amit csináltok. Ő mondja ki a végső szót. Ha a játéknak aznapra már vége, bújjatok ki szerepeitekből és menjetek haza.

- **Ez csak játék:** Az élő szerepjáték lényege az, hogy jól érezzétek magatokat. Ha riválisod győz, ha meghal a karakter vagy félresikerül a terv, az még nem a világ vége. Vannak, akik szívesen „átviszik” a játék eseményeit a való életbe is, és egy pizza mellett szívesen elpetykálnak Atyjukról – ezzel semmi gond. Azzal már kicsit messzire mész, ha hajnali négykor felhívod klánbéli társadat, hogy segítsen összehívni az Elsősülötteket. Nem feledd, a legőbb szempont a szórakozás!

- **Végezetül:** Ha felnőtt módon és felelősségteljesen játszátok, az élő szerepjáték az egyik legélvezetesebb szórakozási forma lehet. Nem áll szándékunkban a „felnőtté válással és a felelősséggel” szórakozni. Az élő játékban te magad is kellék vagy, tehát nagyon fontos, hogy a lehető legnagyobb figyelemmel bánj a többiekkel és magaddal is. Ez nem a „valódi” vérszívásról, vadásatról, harcról vagy erotikus csábításról szól. Nem vagy vámpír – csak megszemélyesítesz egyet.

FORRÁSANYAG

Szeretnénk mély tiszteletünket kifejezni a régóta létező és egyre gyarapodó műfaj előtt. A nagyközönség időről időre felfigyel a gót szubkultúrára, s ugyanígy el is felejtí néha – de az attól még folyamatosan él (vagy éppen nem-él). A következő művek nagy hatással voltak a játékra és a Sötétség Világára:

Ajánlott irodalom: Bram Stoker: *Drakula*; Anne Rice: *Interjú a vámpírral*, *Lestat, a vámpír* és a *Queen of the Damned* (a sorozat harmadik kötete, címe magyarul talán *Átkozottak Királynője* lehetne). Poppy Z. Brite: *Lost Souls* (Kárhozott lelkék); Brian Lumley *Necroscope* (Nekroszkóp) sorozata. Whitley Streiber: *The Hunger* (Az éhség). Richard Matheson: *I Am Legend* (Legenda vagyok).

A vámpírok fontos szerepet játszanak a romantikus költők műveiben, Byron, Shelley és Baudelaire verseiben. Kukants be egy egyetemi vagy egy nyilvános könyvtárba, és olvass bele néhány vámpírokkal foglalkozó, kellően borzongató legendába.

A vámpírok felbukkannak a filmekben is. Lugosi Béla *Draculá*-ja és Murnau *Nosferatu* című némafilmje a műfaj szülőatyjai. Hasonlóan jó (vagy éppen szórakoztató) filmek még *Az éhség* (*The Hunger*), *Az elveszett fiúk* (*The Lost Boys*), *Vámpírok városa* (*Salem's Lot*, Stephen King regénye alapján), Christopher Lee filmjei és a *Vampire Hunter* (Vámpírvadász c. manga). A cselekményt tekintve Ford Coppola *Draculá*-ja nem tartozik a legjobbak közé, de csodálatosan néz ki. *A Buffy, a vámpírvadász* és az *Alkonyattól pirkadatig* szintén kellemes szórakozást nyújtanak.

A Sötétség Világának hangulatához hasznos háttéranyag lehet a *Szárnyas fejedelm*, a Tim Burton rendezte *Batman* (csak az első rész), *A bárányok hallgatnak*, a *Trainspotting*, a *New Jack City* és Hitchcock legtöbb filmje.



– Akkorhát egyetértünk abban, hogy egyikünk át kell vegye Apánk nevét és címeit?

Hét fej bólintott egyetértően. Hét férfi tartózkodott a szobában, mindannyian feltűnően hasonlatosak egymáshoz, mind alkatilag, mind megjelenés tekintetében: erős állkapocs és arisztokratikus arc, szép, de a kasztíliai éjszakákhoz túlságosan is meleg ruházat. Mindenkin. Odakint spanyol és portugál kiáltások harsantak – kereskedők kínálják portékáikat, borukat, asszonyaikat. A hangok egyetlen ablakon keresztül sodródnak be, csakúgy mint a holdszilánk fénye nyugatról.

– Ha nyilvánosságra kerül az, hogy Atyánkat elpusztították, annak következményei... kellemtlenek lesznek. Reményt ad majd az anarchoknak, és azoknak, akik bábokként a kezükben tartják őket. Néhány ifjabb testvérünket arra készíteli majd, hogy átpartoljanak hozzájuk, mert megrettennek gyengeségünk láttán. És szakadást fog okozni az Apánkkal egyenlők gyűlésein is, késztetve a klánok egyesítését. Mindezeket én nemkívánatos eredményeknek tartom – talán a legöregebb lehetett a hét összegyűlt között, aki beszélt. Vörössel párnázott, magas széken ült, minck keresztlámkarmos lábait arannyal fúttaták be. A többiek kisebb, alacsonyabb székeken kaptak helyet. Az egyikük – az ablakhoz legközelebbi – szólalt meg.

– De melyikünk? És milyen lépéseket kell tennünk, hogy biztosítsuk az ügy titkosságát? Ha telepleződünk, a kár nagyobb lesz, mintha egyszerűen beismertük volna Apánk pusztulásának tényét.

A legöregebb enyhén megronta a vállát.

– Úgy gondoltam, hogy Apánkhöz kevesen és hatalomban legközelebb állóké... – ezt némi moraj fogadta – ...ezentűl én lennék ő, úgymond. És úgy vélem, közös vérvonalunk kötelelke biztosítana hallgatásokról.

A többiek körbepillantottak, tekintetek találkoztak: mindegyik azt fürkészte, testvérei lesznek-e elég eltökéltek ahhoz, hogy megkeckáztassák a kihívást. Aztán feltörő, kusza szavak, bátorítás, biztatás, megnyugtatás, hát persze, igen, részt vesznek a tervben, ebben a tervben igen.

– Ésszetartásotok megindító, testvéreim. Ha megbocsájtotok egy percet – és Hardestadt legidősebb Gyermeké felkelt, és a könyvtár ajtajához lépett, amit egy ghoul szolga tárt fel előtte, aki egykoron a templomosokat szolgált. A háta mögött, igen, kelyhek féme koccan a fa asztalon: hallotta amint testvérei a frissítőkért nyúlnak, mit örökkel ezelőtt készített oda. Mindegyik kopában különféle, ősi és hatalmas káiníták vére vegyült, olyanoké, kiket rég elpusztított már Hardestadt, az Ifjabb. Mindegyikben volt egy kicsi Hardestadt saját Vitacjéből is – az ízt elfedte az öregebbek véreinek nehéz zamata. Nem ez volt az első eset, hogy Hardestadt ily ravaszúgához folyamodott: egy pohárnak akaratát megmásítani – akár annak tudtán kívül is –, igazán könnyű dolog bárkinek, ki Hardestadtéhoz hasonló hatalommal bír. A hallgatás biztosítva lesz, igen.



ELSŐ FEJEZET

A SÖTÉTSÉG VILÁGA

A Vámpírok Báljának világa nem a saját világunk, bár hasonlósága félelmetes. Képzeljük el ezt a vámpírok lakta világot úgy, mintha egy sötét üveglencsén keresztül néznénk a saját világunkat. Ebben a világban mindenütt kitapinthatóan jelen van a gonoszság; hamarosan beköszöntenek a végső éjszakák, a feszültség borotvaélén táncol minden élő és halott. A sötétség világa ez.

A Sötétség Világa első pillantásra olyan, mint a „valódi” világ, amelyben mindannyian élünk. Itt is ugyanazok az együttesek népszerűek, mint nálunk, az erőszak itt is megfertőzi az utcákat, a korrupció itt is szétrohasztja a kormányokat, a lakosság ugyanazokban a városokban él. A Sötétség Világában is létezik egy Szabadságszobor, egy Eiffel-torony, és egy CBGB. És létezik a mi világunk valamennyi rejtett borzalma is, csak hogy itt kihangsúlyozódnak, jobban előtérbe kerülnek ezek a dolgok. A félelmeink még valóságosabbak. A kormányaink még degeneráltabbak. Az ökörendszerünk még gyorsabban pusztul. És a vámpírok valóban léteznek.

A mi világunk és a Sötétség Világa közötti különbségek nagy része ezekre a vámpírokra vezethető vissza. Az ősi, legyőzhetetlen Vértestvérek úgy játszadoznak az emberiséggel, akár a macska a sarokba szorított egérrel. A társadalmat ezek a halhatatlan Vértestvérek manipulálják, hogy elűzzék valamivel az éjszakánként rájuk telepedő unalmat és tespedtséget, vagy hogy védekezzenek évszázados riválisaik machinációi ellen. A vámpírok halhatatlansága átok: halott testük és megrekedt, enyészetbe forduló egzisztenciájuk foglyai.

Ebben a fejezetben bemutatjuk a vámpírok világát. A Sötétség Világa visszatükrözi titkos urainak szenvedélyét, a borzalmat, amit ők képviselnek. Csak a megváltás reménye adhat erőt az élőknak és holtaknak ahhoz, hogy elviseljék a létet ezen az elátkozott helyen.

A SÖTÉTSÉG VILÁGA

A mi világunk és a Vámpírok Báljának világa közötti legnagyobb különbség az, hogy a Sötétség Világában jelen vannak azok a halhatatlan szörnyek, amelyek bábjátékosokként mozgatják az emberiséget. Az erőszak és a kétségbeesés itt mindennapos dolog,

mert ahhoz, hogy a Vértestvérek létezhesse, ezekre van szükség. Ez a világ komor, ám a menekülés lehetősége állandóan jelen van – talán túlságosan is jelen. A Vámpírok Bálja hangulatát a benne élő lények, vágyaik, tetteik és reménytelenségük határozza meg.

GÓTIKUS PUNK ÉS A JÖVŐ ÓMENJEI

A Sötétség Világának fizikai természetét a legjobban talán a „gótikus punk” jelzővel lehet érzékeltetni. A környezet az egymásra hányt különböző stílusjegyek és építészeti hatások kavalkádjának furcsa keveréke, az ellentétes etnikai és társadalmi csoportok, valamint extrém szubkultúrák egymásnak feszülése pedig pezsgő, mégis félelemmel és veszéllyel teli életérzés egyvelegében tetőzik.

A „gótikus” jelző remekül jellemzi a Sötétség Világának légkörét. Az utcákon erődszerű építmények tornyosulnak, a falak egyhangúságát klasszikus oszlopsorok és grimaszoló vízköpők törik meg. Az itt élők eltörpülnek a bámulatot méretű építészeti remekművek tövében, elvesznek a karcsú templomtornyok között, melyek magasan a mennyeig nyúlnak, mintha menekülnének a fizikai világ fertőzője elől. Az Egyház hatalmas óriási, a halandók hajlandóak rá, hogy a zászlaja alá gyűljenek, hiszen reményt kínál nekik – annak a reményét, hogy a halál után valami jobb vár rájuk. Virágzanak a hatalmat és megváltást ígérő illegális, *underground* szekták is. A társadalmat irányító intézmények még merevebbek és konzervatívabbak, mint a mi világunkban, mert a hatalmon lévők közül sokan jobban kedvelik az általuk ismert világ gonoszságát, mint a káoszt, amely a változtatást követné. Ez egy megosztott világ: birtoklás és nincstelenség, gazdagság és szegénység, pompa és mocsok.

A világ „punk” aspektusát az az életstílus adja, amelyet az itteniek a magukévá tettek. Hogy értelmet adjanak az életüknek fellázadnak, fejfel rohannak a hatalom sziklafalainak. Az utcákon bandák kószálnak, burjánzik a szervezett bűnözés, a legtöbben nem akarnak „rendes”, de céltalan életet élni. A zene hangosabb, gyorsabb és vadabb – vagy éppen hipnotikusan monoton –; imádói azok a tömegek, amelyek benne vélik megtalálni a megváltást. Az emberek beszédstílusa durvább, a divat merészebb, a művészet sokkalóbb, a technika egyetlen gombnyomásra mindenki-

hez eljuttatja az újdonságokat. A világ korruptabb, az emberek lelki csődben vannak, az eszkepizmus gyakran kitúrja a helyéről a reményt.

És mintha ez önmagában véve nem lenne éppen elég félelmetes, az elmúlt néhány év során a Vértestvérek közösségét csendes, mégis átható félelem kerítette hatalmába. A Vértestvérek közül sokan a Dzsihadot emlegetik, az örökké tartó háborút (vagy játékot), amelynek során a legtöbb ősi vámpír el fog pusztulni. A harc már az idők hajnala óta folyik, de sok vámpír attól fél, hogy amikor az évezredet felváltja a következő, meggyengül az élőholtok átkai, és sor kerül az apokaliptikus végjátékra. A jelek és az ómenek – ezek többsége szerepel Nód Könyvében – valamennyi klánhoz, valamennyi vérvonalhoz tartozó vámpírt megzavarják, még azokat is, akik azt állítják, hogy nem hisznek a legendákban. A Szabbat gyülekezeteiben és a Kamarilla szalonjaiban egyaránt a keleten zajló felfordulásról suttognak, a klánonkívüli csőcselék seregéről, azokról a vámpírokról, akiknek már olyan híg a vérük, hogy képtelenek végrehajtani az Ölelés szertartását; azoknak a misztikus vénekenek a felbuklásáról beszélnek, akikről nem lehet kideríteni, melyik vérvonalhoz tartoznak; fekete félholdokról és vérvörös teliholdokról suttognak. A hívők szerint mindezek az Végső Éjszakák közeledtének ómenjei, annak jelei, hogy hamarosan minden meg fog semmisülni.

Vannak olyan Vértestvérek, akik szerint közeleg a Végítélet napja, akik azt állítják, hogy a Mennyek erői arra készülnek, hogy ítélkezzenek a vámpírok felett és a világ felett, amit ők változtattak ilyenre. Mások a Rostálásról beszélnek, vagyis a Gyehennáról, arról az éjszakáról, amikor megjelennek az ősi vámpírok, hogy magukba olvassák leszármazottaikat, hogy sarjaik vérével csillapítsák éhségüket. Bár kevesen hisznek ezekben a babonákban, annál többen érzik az éjszakák feszült vibrálását. Az idősebb vámpírok örült tetteket hajtanak végre, meggondolatlanul egyetlen csapásra összpontosítanak, feledve az évszázados gyakorlatot. A rettegett Szabbat hadai megrohamozzák ellenségeik erődtáborait, mert vezetők attól tartanak, hogy talán nem lesz több alkalomuk ilyesmire. A korábban súlyos átkokkal kordában tartott Asszamita kannibálok egységei más vámpírokra vadásznak, és megisszák a vérüket. A paranoid vének felkutatják és megölik a bizonytalan származású vámpírokat, mert rettegnék annak a lehetőségétől, hogy ezek a Gyehenna előfutárai. A halhatatlanok között a türelem különlegesen értékes erénynek számít, de egyre többen vannak, akik erről megfeledkeznek. A Vértestvérek világa inog, és a kollektív örület verne felé görög.

A gótikus punk olyan hangulat, amely az egész játékot áthatja, olyan díszlet, amely mindig jelen van. A légkör és a környezet pontos kidolgozása a mesélőre vár, de a játékosoknak is úgy kell kialakítaniuk a karaktereiket, hogy illeszkedjenek a képbe. A légkör és a környezet ízlés kérdése. Vannak, akik jobban kedvelik a gótikus aspektust, mint a punkot, mások egyforma arányban alkalmazzák a két elemet, ismét mások variálják a vegyületet. Úgy csináljátok, ahogy akarjátok, elvégre ez a ti játékotok. Csak arról ne feledkezzetek meg, hogy egy világ felfedezése közös kaland, és mindennek, amit a mesélő tesz, amit a játékosok csinálnak segítenie kell a világ híhetőbbé tételét. Az akciókat, a környezetet, a karaktereket és a leírásokat, egyszóval: mindent a gótikus punk esztétikájának megfelelően kell kidolgozni.

VÁROSOK

A vámpírok városi lények, bár sokak szerint ez náluk inkább döntés kérdése, nem pedig szükség. A városi környezetben egy Vértestvér mindent megtalál, amit akarhat: szinte kifogyhatatlan vérutánpótlást, a társadalmi érintkezésre vágyók társaságát, a magányra vágyók elszigeteltséget, és menedéket a város fénykörén kívüli zord vidékeken ólálkodó farkasemberek elől.

Sajnálatos módon a városokban sok minden történik, ami kapcsolatba hozható a Dzsihaddal. Dzsihad – a Vértestvérek nevével illetik azt a kannibalisztikus háborút, amely olyan régóta dúl az élőholtok között, hogy már a legvénebb vámpírok sem emlékeznek a kezdetére. Az éjszaka éppoly veszedelmes, mint maguk a Vértestvérek, a béke viszonylag hosszú periódusai után figyelmeztetés nélkül szokott kitörni az újabb vérengző háború. Mivel a vámpírok ragaszkodnak a városokhoz a védelem és táplálék miatt, elkerülhetetlen, hogy találkozzanak, s szembekerüljenek más Vértestvérekkel.

A régmúlt időkben, amikor kevesebb ember élt a Földön, amikor a városok még nem voltak ennyire zsúfoltak, a Vértestvérek gyakran egyedül indultak vadászatra, és az is előfordult, hogy hosszú ideig nem találkoztak magukhoz hasonló lényekkel. A modern korban azonban szinte elkerülhetetlen, hogy összefussanak más ragadozókkal, így aztán a városokon belül előbb-utóbb kialakul egy kényes erőegyensúly. Az idősebb vámpírok uralják a saját felségterületüket, az élőholt Hercegek vaskarommal kormányoznak, míg a törvényt és rendet nem ismerő felforgatók a nyomor-nyegedek utcáin tombolnak, és időnként, rejtve a halandók elől, féktelen vámpíri tivornyákat rendeznek. Még a legkomolyabb konfliktusok is a Maszkabál fátylai mögött zajlanak; a hallgatás törvénye megakadályozza, hogy a Vértestvérek leleplezzék magukat vagy egymást a körülöttük élő emberek előtt.

Ironikus, hogy a város egyszerre börtöncella és édenkert a Vértestvérek számára. Ha elhagyják, akkor számolniuk kell azzal, hogy elvesztik életnek nem nevezhető létezésüket, hogy éhenpusztulnak, vagy a farkasemberek végeznek velük. Ha maradnak, akkor ugyan kiélhetik szenvedélyeiket, de előbb-utóbb összetűzésbe kerülnek fajtájuk más egyedeivel. Idegtépő, feszült a létezésük, és mindeközben még el kell viselniük a halhatatlanság számátalan átkát is: a depressziót, a semmittevést, az időnként őrlítő unalmat.

Az elmúlt évszázadban körülbelül meghatározták a vámpírok-halandók arányát. A legtöbb vámpírHerceg kínosan ügyel arra, hogy minden 100,000 halandóra csupán egy vámpír jusson. Véleményük szerint így lehet a legbiztosabban megőrizni a Vértestvérek létezésének titkát. Az utóbbi néhány évben egyes városokban ez az arányszám megváltozott, és egyre komolyabb gondot jelent a vámpírok növekvő létszáma. Az olyan városokban, ahol nem tartják be komolyan a Maszkabál szabályait – például a Szabbat által uralt helyeken – az arányszám kétszerese, sőt, háromszorosa az elfogadhatónak. A túlnépesedés problémáját nem lehet egyszerűen megoldani. A döntés, hogy melyik vámpír maradhat, és melyiknek kell elszenvednie a Végső Halált, komoly politikai következményekkel járhat, így a vámpírhercegek csak a körülmények kritikussá válása után vállalják magukra a határozathozatal feladatát.

Vannak vámpírok, akik szerint a helyzet magától meg fog oldódni. A vénebbek városaiban egyre gyakrabban jelennek meg fiatal, gyenge vérű vámpírok, és sokan már arról suttognak, hogy közel az éj, amikor megjelennek a Dzsihad rejtőzködő vezetői, és mindenkit megsemmisítenek.

VÉRTESTVÉREK

A vámpírokat régóta félik – úgy mondják, félelmetes, vérengző lények, amelyek az éj leple alatt iszonyatos, fekete alakban bukkannak elő a sötétségből, hogy csecsemőket ragadjanak el a bölcsőkből, hogy az ártatlanok vérért szívják. A vámpírok azonban halálosan gyönyörűek, végtelenül szenvedélyesek és érzékenyek is lehetnek.

Minden egyes vámpír egyéniség, és mindegyiknek megvan a maga fantasztikus története. A legfontosabb közös jellemzőjük az,

hogy valamennyien elátkozottak. A vérvonalnál, a klánoknál, a szektáknál és a céloknál is fontosabb az a tény, hogy valamennyi vámpír élőhalott ragadozó. Az ellentétek és a kötelezettségek náluk másodlagosak; az elsődleges mindig a legyőzhetetlen éhség. A vámpírok kivétel nélkül paraziták, és az átok miatt az a sorsuk, hogy azokat kell felprédálniuk, akikről származnak.

A **Vámpírok Bálja** ezt a témát minden másnál jobban kihangsúlyozza. A vámpírok szörnyek. Milyen érzés lehet otthagyni egy halott, vértelen testet a síkátorban? Milyen érzés úgy manipulálni a halandókat, mint a bábukat a sakkasztalán? Milyen érzés az a tudattal létezni, hogy a vének felhasználják, és akarataid ellenére fegyverré változtatnak, amelyet bármikor bevethetnek ősi ellenségeikkel szemben? Milyen érzés lehet élő halottként létezni, egy örökkévalóságon át titkolózni és vért ontani? Engedni a Gonosz, a Fenevad csábításának, és cafatokra tépni az ártatlan áldozatokat?

A környezetükhöz alkalmazkodva a Vértestvérek bonyolult társadalmat alakítottak ki, amely a körülöttük élő halandók szemébe elől rejtve létezik. Kor, klán, szekta, származás, erő, befolyás, és az élőholt lét számos aspektusa határozza meg, hogy egy Vértestvér pontosan kicsoda és micsoda. A vámpírt az jellemzi a legjobban, hogy a vámpírtársadalmat alkotó egységek közül melyeknek a tagja. Azzal, hogy különböző csoportosulásokat és szervezeteket hoznak létre, hogy különböző szerepeket találnak ki maguknak, a Vértestvérek a bennük lakozó Fenevadtól próbálnak megszabadulni. A Maszkabál célja alapjában véve kettős; nem csak a vámpírokat rejt el a halandók elől, de őket is eltakarja önmaguk elől. Más szóval: a vámpírok úgy tesznek, mintha nem azok a iszonyatos lények lennének, akiké váltak.

Az Elátkozottak a koruk és a generációs fokozatuk (vagyis: hány nemzedék választja el őket az ősvámpírtól, Káintól) alapján különböző csoportokba sorolják magukat. A fiatal vámpírok csak azután kaphatnak státuszt a vámpírközösségekben, hogy megmutatták mire képesek, hogy bebizonyították az idősebbeknek, mel-

tóak erre. A Vértestvérek társadalma gyakran éppen olyan tepedt és stagnáns, mint maguk a halhatatlan Elátkozottak. Ebben a posványban csak az idősebbek ténykedése jelent némi mobilitást – az idősebbeké, akik folyamatosan keresik azokat a csatlósokat és szövetségeseiket, akik a Dzsihadban segíthetnek nekik legyőzni az ellenfeleiket.

A legmagasabb rangja az Ősatyáknak, a harmadik generáció vámpírjainak van. A legtöbb vámpír úgy véli, ők csupán a legendákban léteznek – tény, hogy a modern világban még egyetlen olyan Vértestvér sem bukkant elő, aki igazolhatóan a Harmadik Generáció tagja lett volna. A társadalmi ranglétra legalsó fokán az Ifjak, a klánon kívüli Senkiháziak állnak, akiket egyetlen klán sem akar befogadni, akiknek a vére olyan gyenge, hogy képtelenség megállapítani, melyik vérvonalból származnak.

• **Ősatyák:** Ezek az ősi vámpírok, ha léteznek egyáltalán, valószínűleg a legerősebb lények az egész világon. A Harmadik Generáció tagjai, az Ősatyák csupán két nemzedéknyi távolságban vannak az Első Vámpírtól, Káintól. Amikor úgy döntenek, hogy felébrednek hosszú álmukból, mindenkire befolyást gyakorolnak akivel kapcsolatba kerülnek. A ténykedésükről fennmaradt néhány töredékes feljegyzés tanúsága szerint gyakorlatilag isteni hatalommal bírnak. A Vértestvérek egyik legendája szerint eredetileg tizenhárom Ősanya létezett, de néhányuk az idő során elpusztult. Örökké tartó háborújuk, a Dzsihad, valamennyi Vértestvérré hatást gyakorol. Az évszázadok során oly sok manipuláció- és hazugságréteg rakódott egymásra, hogy képtelenség megállapítani, az ősök milyen célt kívánnak elérni a végtelennek ígérkező harccal.

• **Matuzsálemek:** Ha az Ősatyák a Vértestvérek istenei, az iszonyatos Matuzsálemek félistenek, istenek megtestesülései. A vámpírok koruk előrehaladtával, valahol a második évezredükben komoly változásokon mennek keresztül. A változások egyeseknél fizikai, másoknál pedig mentális vagy érzelmi jellegűek.



Bármilyen legyen is a változás természete, az eredménye mindig az, hogy a vámpír még kevésbé hasonlít az emberre, mint korábban. A Matuzsálemek, a fizikai világtól eltávolodott, immár a természetfölötti birodalmába tartozó vámpírok teste gyakran a föld alatt pihen, távol a fiatalabb vámpírok szomjas agyarájától... s még így óriási erővel rendelkeznek. Mentális úton irányítják hallhatatlanul bonyolult terveik végrehajtását, csatlósaikkal mágikus vagy telepatikus módon kommunikálnak, és szinte mindig láthatatlannak, észrevétlenek.

A Vértestvérek rettegnek a Matuzsálemektől, akik számtalan félelmetes tulajdonsággal és képességgel rendelkeznek. A pletykák szerint vannak olyan Matuzsálemek, akiknek a bőre kővé változott; vannak olyanok, akiknek a teste iszonyatosan eltorzult, és akadnak köztük olyan lények is, akiknek földöntúli szépségét szem nem képes elviselni. Egyes Matuzsálemek kizárólag vámpírvért isznak, mások egész nemzetek sorsát irányítják hideg sírkamráikból.

• **Öregek:** Az Öregek oly Vértestvérek, akik már több évszázada léteznek, és általában a hatodik-nyolcadik generációhoz tartoznak. Sok évszázados tapasztalattal rendelkeznek, hatalomra szomjaznak. Ők a Dzsihad fizikailag legaktívabb résztvevői. Őket korántsem gátolják annyira a hosszú, mélyálomban töltött pihenés periódusai, mint a Matuzsálemeket és az Ősatyákat, de sokkal nagyobb hatalommal rendelkeznek, és kevésbé manipulálhatóak, mint a fiatalabb Vértestvérek. Az „Öreg” kifejezés, mint jelző viszonylagos; az a Vértestvér, aki az Újvilágban „Öregnek” számít, Európában vagy a Föld régiebb szegleteiben még fiatalnak minősülhet. Az Öregek a kezükben tartják a Vértestvérek hatalami rendszerét, az évtizedek, sőt: évszázadok óta begyakorolt módszerek alkalmazásával megakadályozzák, hogy a fiatalabb vámpírok befolyásos pozícióra tegyenek szert.

• **Ancillák:** Viszonylag fiatal vámpírok (száz-kétszáz évnyi halotti élet van mögöttük) akik vallják, hogy a Vértestvérek társadalmának értékes és fontos tagjai. A nagyobb hatalmú Vértest-

vérek szolgálói; ha elég okosak és szerencsések, ők a jövő reménybeli Öregjei. Az ancilla az Ifjú és az Öreg közötti rang, azt jelzi, hogy a Vértestvér már (képletesen szólva) elhullatta a tejfogait, de kora és csekély tapasztalata miatt még nem lehet belőle a Dzsihad valódi irányítója. Mivel a világ népeisége az elmúlt két évszázadban robbanásszerűen megnőtt, a vámpírok legtöbbször ancilla vagy Ifjú.

• **Ifjak:** Abban különböznek a Újszülöttektől, hogy már százegynéhány éve léteznek. Még nem bizonyították be képességeiket az Öregek előtt. Tapasztalatlan vámpírok, de megvan az esélyük arra, hogy egy szép éjszakán végrehajthassanak valamit, amivel előtérbe kerülnek. A lehetőség tehát adott a felemelkedésre, de valószínűbb, hogy gyalogokként kerülnek majd le a hatalmasabb vámpírok sakktábláiról.

• **Újszülöttek:** „Gyermekeknek” is nevezik őket. (Annak ellenére, hogy Káin kivételével valamennyi vámpír valakinek a „Gyermeke”.) Újszülött vámpírok, akik még mindig megteremtőjük, Atyjuk védőszárnyai alatt léteznek. Nem teljes jogú tagjai a Vértestvérek társadalmának, gyakran úgy tekintenek rájuk, mint Atyjuk tulajdonára. Amikor az Atya úgy dönt, hogy a Gyermeke felkészült az önálló létezésre, az Újszülött Ifjúvá, a Herceg alattvalójává válik.

EGYÉB KÜLÖNBBSÉGEK

• **Anarchok:** Olyan vámpírok, akik elvetik Káin Hagyományait, és nem ismerik el azon Öregek hatalmát, akik megpróbálják a hagyományok útján tartani őket. Furcsa módon az Öregek kelletlenül bár, de megengedik az anarchoknak, hogy státuszt szerezzenek maguknak. Ennek oka az, hogy az anarchok az Öregek ellenállása ellenére képesek hatalomhoz jutni. Közismerten szenvedélyesek és céltudatosak; olyan elszántság és hevület lobog bennük, ami már hiányzik a sok csalódáson túljutott, korosabb Öregekből. Pozitív tulajdonságaik ellenére a legtöbb Vértestvér



sakálóknak tartja az anarchokat, hulladékzabálóknak, akik azon élnek, ami kicsúszik az Öregek ujjai közül.

• **Senkiházi:** Klánon kívüli vámpírok, számkivetettek. Akik egyáltalán észreveszik őket, azok megvetéssel tekintenek rájuk. Egy vámpír akkor válik számkivetetté, ha nem tudja meghatározni Atyja kilétét, tehát fogalma sincs arról, hogy milyen vérvonalból származik, vagy ha olyan gyengevérű nemzedék tagja, hogy már nyomokban sem lehet felfedezni rajta a klánra jellemző tulajdonságokat. A Senkiháziaakra úgy tekintenek, mint az emberek között a zabigyerekekre, az árvákra szokás. Néhányuknak ennek ellenére sikerül magas pozícióba jutnia az anarchok között. Egykor csupán néhány Senkiházi létezett, de a második világháború utáni periódusban ugrásszerűen megnőtt a számuk. (Egyes Öregek komoran arról sutognak, hogy ez a kor a „Gyengevér Kora”, amelynek beköszönte a Gyehenna közelségét jelzi.)

AZ ÖLELÉS

A vámpírcsóknak nem valamennyi áldozata válik Vértestvérre – egy új vámpír létrehozatala tudatos erőfeszítést igényel, az ilyesmihez gyakran megfelelő engedélyre van szükség. Az Ölelés kifejezéssel azt a cselekvést és azt a folyamatot jelöljük, amelynek során egy halandó vámpírrá változik. Amikor egy vámpír sarjat akar létrehozni, másképpen vadászik, mint egyébként. Ilyenkor nem csupán élelmet keres. Ilyenkor ravaszabb és figyelmesebb, megpróbálja megtalálni az esetleges áldozatok között azt, amelyet tulajdonságai alkalmassá tesznek a halhatatlanság elviselésére.

Minden vámpír más okok miatt hajtja végre az Ölelést. Vannak, akiket büntudattal tölt el a vámpírizmus átka, és tudatosan olyan halandókat választanak ki, akik esetleg „visszaadhatnak valamit” a megrontott, elzüllött Vértestvéreknek, akik javíthatnak valamit a vámpírok kétségbeejtő helyzetén. Az ilyen Vértestvérek a legtöbb esetben híres művészeket, filozófusokat, alkotókat keresnek maguknak, vagy olyan könyörületes lelkeket, akiknek a képességeit, tulajdonságait és tehetségét érdemes örökre megőrizni. Ezeknek a Vértestvéreknek komoly szenvedést okoz, ha azt kell látniuk, hogy önnön önzésük mit tett azokkal, kiket átkuk béklyóiba vertek – az Ölelés ugyanis gyakran végleg kioltja a kreativitás tüzét. A Vértestvérekből hiányzik a valódi reformok végrehajtásához, az igazi újításhoz kellő képesség – inkább követik az emberek trendjeit, nem határoznak meg újakat, legeredetibb alkotásaik sem egyebek, mint a halandók munkáinak sápatag imitációi. Ironikus, hogy mindazok a Vértestvérek, akik öröklételet akartak adni sarjaik tehetségének, sokszor több kárt okoztak, mint amennyit a természetes öregedés valaha is képes lett volna.

Más vámpírok rosszindulatúak és haragvóak, és szándékosan olyan halandókat választanak ki, akiknek végig akarják nézni a szenvedését. Néhány különösképpen kegyetlen Malkavitának az okoz élvezetet, hogy szálnalmas örülteket léptetnek be maguk közé. Miközben a Újszülött a maradék józan eszét is elveszti, ötleteket és inspirációt merítenek eszelős cselekedteiből. Az ocsmány Nosferatuk is élvezik, ha szerencsétlen, kiszolgáltatott, vagy gyönyörű tagokkal bővíthetik a klánjukat; élvezettel hallgatják az elkínzott Gyermekek kiáltásait, miközben a szép test torz, iszonyatos szörnyeteggé alakul. Időnként még az elkorcsosult Toreadorok is olyanokat tesznek Gyermekeké, akik halandó életük során a hátrányos helyzetűek közé tartoztak. Velük szemben legalább erősek, felsőbbrendűnek érezhetik magukat...

A legtöbb Vértestvért azonban a magány vagy a vágy készíti az Ölelés végrehajtására. Ezek a vámpírok járnak a legrosszabbul, mivel a testükben és lelkükben felgyülemlett vágy betetőzése után rá kell döbenniük, hogy nem örök lelki társra találtak, hanem egy újabb olyan szörnyre, mely legalább annyira kegyetlen, vad és álnok, mint ők maguk.



A vámpírok ritkán hajtják végre az Ölelést pusztá szeszélyből, kevesen kapnak felhatalmazást arra, hogy Gyermekeket hozzanak létre. Azok, akik hűek maradtak a hagyományokhoz, tisztában vannak vele, hogy talán ezer esztendőnek kell eltelnie, míg újra végrehajthatják a dolgot. Akadnak azonban olyan vámpírok is, akik fittyet hánynak a törvényekre és a hagyományokra, akik egyszerűen nem törődnek azzal, hogy a Hercegüknek joga van elpusztítani őket és sarjaikat. A Senkiháziak között számtalan olyan vámpír van, akinek fogalma sincs arról, milyen vérvonalból származik, akik nemtörődöm Vértestvérektől kapták az öröklétet, vagy akiket olyan Nemző Atya hozott létre, aki az átalakulás után nem foglalkozott Gyermekeivel.

A Vértestvér létrehozásának fizikai része nem valami bonyolult, bár sok Atya megtagadja az instrukciókat sarjától. A vámpír először kiszívja az áldozata összes vérét, mely nem okozhat nehézséget, hiszen amint a Csók elkezdődött, az áldozat a legtöbb esetben annyira belemerül az agonizáló gyönyörbe, hogy nem próbál ellenállni támadójának. Miután az áldozat meghalt, és miután a Nemző kiszívta belőle a halandó vér utolsó cseppjét is, a vámpír a saját véreből bizonyos mennyiséget átjuttat a Gyermeke szájába. Az átadott vér mennyisége változó: egyes vámpírok hagyják, hogy a Gyermeke nyugodtan szívja a csuklójukat, mások viszont éppen csak néhány cseppet csorgatnak az ajkára, s végignézik, ahogy a Fenevad átveszi a test fölött a hatalmat. A Szombat vámpírsjai arról híresek, hogy az Ölelés után eltemetik a Gyermekeiket, arra kényszerítve az új Vértestvéreket, hogy kiássák magukat a saját sírjukból.

Bármilyen módszert is alkalmazzon a vámpír, Gyermeke testi- és lelkiileg is meghal, hogy ezt követően – szembeszegülve a természet törvényeivel – feltámadjon. A haldoklási periódus a legtöbb esetben fájdalmas, a Gyermeke rángatózik és vonaglik, miközben a teste megpróbálja lerázni magáról az élet béklyóit.

A feltámadás, vagyis az újjászületés pillanata ezzel szemben a legélvezetesebb, legkéjesebb élmény, amit a Vértestvér létezése során átél. Ez az első és valószínűleg az utolsó valódi ekstázis, amiben egy vámpírnak része lehet. Ahogy a misztikus folyamat átalakítja, a Gyermeke halott testéről eltűnnek a tökéletlenségek, gyakran széppé változik – bár ez a szépség sok esetben meglehetősen szurreális. Az ilyen szépség, az ilyen ragadozóba éppúgy rémüléssel tölti el az embereket, mint a cápák vagy a mérgező kígyók látványa. A Gyermeke érzékszervei feljavulnak, hallja a hangokat, amikről korábban nem vett tudomást, kitapint olyan dolgokat, amelyeknek eddig a létezéséről sem tudott, több színt lát, mint amennyit emberszemmel látott, és érezni fogja az egymástól jól elkülöníthető szagok milliárdjait.

A vámpírnak felfokozódik az izlése is, de az átalakulás után már csak egyetlen ízt fog kedvelni, egyetlen anyag fog neki élvezetet okozni: az embervér. Attól a pillanattól fogva, hogy átalakul, a vámpír a saját Éhségének rabszolgájává válik, és az Ölelést követően minden éjszaka, amíg világ a világ, meg fogja tapasztalni azt az éhséget, amelyet csak úgy enyhíthet, ha ragadozóként lecsap azokra, akik korábban a társai voltak: az emberekre.

Az Ölelést követően a Gyermeke neve Újszülött lesz. Addig marad Atyja védőszárnyai alatt, amíg az úgy nem látja, hogy már egyedül is képes megállni a helyét az éjszakában. Az Atya kötelessége, hogy megtanítsa a Gyermekeket mindenre, amit egy Vértestvérenek tudnia kell. Ez a tanítás gyakorta csupán formális, sokszor felületes, és majdnem minden esetben beárnyékolják a Atya előítéletei és féltékenységi rohamai. A legtöbb Atyának csatlósra, talpnyalóra van szüksége, olyan szolgára, aki agyatlanul, gondolkodás nélkül teljesíti a parancsait. A legtöbben megmérgezik a Gyermekeik elméjét az ellenségeik iránti gyűlölködéssel, vagy hagyják, hogy olyan fontos információmorzsákhoz jusson, amelyek birtokában az újdonsült vámpír előbb-utóbb a saját jószántából fordul szembe Atyjának ellenfeleivel.

AZ ELSŐ ÉJSZAKÁK

Ahogy a Gyermeke lassan belép az Elátkozottak világába, Atyja segítségével és saját tapasztalatai révén fokozatosan megismeri a vámpírok társadalmát. Amennyiben az Atya bemutatja őt a Vértestvéreknek, az Újszülött a saját szemével látja a vámpírokat körülvevő pompát, megismeri a rituálékat. A legtöbb Atya azonban nem vezeti be a társaságba a Gyermekeket. Ők attól félnek, hogy a Gyermekekre rossz hatást gyakorol, ha találkoznak a Vértestvérekkel, esetleg idejekorán megismernek olyan dolgokat, amiket az Atya egyelőre titokban akar tartani előttük.

A Gyermeke első éjszakái azzal telnek, hogy megpróbálja megtanulni, mit jelent élő halottnak lenni. A Gyermeke mindenképpen találkozik önnön Fenevadjával. Ilyenkor vagy Órjöngeni kezd, vagy megtanulja, hogyan álljon ellen a Fenevad hívásának. Az Atya segíthet a Gyermekeknek, tanácsokat adhat neki, hogyan szelidítheti meg a Fenevadat, vagy végignézheti, hogy a bestia hogyan keríti hatalmába az új vámpírt. (Ez utóbbi esetben az Atya általában megbünteti a Gyermekeket gyengesége miatt.) A Gyermeke megtanulja, hogy ez a furcsa, élőhalotti lét valóban átok; megtanulja, hogy bár az Ölelés után óriási erőre tett szert, többé mégsem őnmaga ura, s valójában nem is teljesen őnmaga immár, hogy örökre a bensőjét perzselő Éhség szolgájává vált.

A Gyermeke ekkor (túl későn!) jön rá arra is, hogy az az érzelmi kapacitás, ami a halandókat jellemzi, valóságos kincs. Az átalakulás során a Gyermeke szíve meghalt, a kihűlt, lelkevesztett test pedig gyakorlatilag alkalmatlan arra, hogy bármit is érezzen. A vámpírok többsége ezt úgy próbálja kompenzálni, hogy magára kényszeríti az érzéseket, felidéri azokat az érzelmeket, amelyek egykor, halandóként őt is hatalmukba kerítették. A legtöbb vámpír szívében csak a kétségbeesés marad meg amikor ráébred, hogy mit veszített el akkor, amikor halandó énje elpusztult.

Az első éjszakákon az újdonsült vámpírok rádöbbennek a rideg valóságra. Az Újszülöttek közül sok képtelen beilleszkedni abba az iszonyatos, új, éji világba, amelyben újjászületése után léteznie kellene, és inkább kiállnak a Nap megsemmisítő sugarai alá, csak hogy ne kelljen folytatniuk ezt a borzalmas létet.

VADÁSZAT

Az Ölelés szertartásán átett vámpírok számára az a legfontosabb, hogy megtanulják, hogyan kell vadászni a prédára, az emberekre. Az Atya természetesen fontos szerepet játszik ebben a tanulási folyamatban. Vannak olyan Atyák, akik részletesen elmagyarázzák Gyermekeiknek a táplálkozás fortélyait, mások viszont bedobják a Gyermekeket a mélyvízbe, és utólag mondják el neki észrevételeiket.

A vámpírokból, amikor a Gyermekeket tanítgatják, előtér a fajtájukra jellemző rosszmájúság. A legtöbb vámpír elveti a fokozatosság elvét, nem közli a Gyermekeivel, hogy a vámpírok állati véren is képesek élni, minden teketória nélkül ráuszítják az Újszülöttet az emberekre, arra kényszerítik, hogy olyan lényekre vadásszon, amilyen nemrég még ő is volt.

A Gyermeke hamar megtanulja, hogy a vadászat a vámpírlét legfontosabb eleme. Rájön, hogy a Nemzőjétől kapott tanácsok közül azoknak van a legnagyobb jelentőségük, amelyek az élelemszerzésre vonatkoznak. Sok Atya megmutatja a Gyermekeinek, hogyan vadásszon, hagyja, hogy a fiatal vámpír élvezze a dolgot, szórakozzon a préda félelmén és vágyja a vér ízét, mielőtt csillapítja az éhségét. A vámpírok étkezése (köznapin nevé: a Csók) erős, ekstázikus érzéseket gerjeszt a prédában, vagyis abban a személyben, akinek a vérét a vámpír kiszívja. Természetesen ilyenkor, amikor az éltető vitae beáramlik a vámpírlélek úrjébe, a ragadozóknak is fizikai élvezetben van része.

A Vértestvérek több módon étkezhetnek, mindegyik a személyiségéhez legjobban illő módszert alkalmazza. Vannak, akik bru-

tálisan intézik el a dolgot, durván és mohón megragadják a prédát, megsebzik, összetörik a testét. Mások inkább elnyújtják a dolgot, hogy minél tovább tartson, minél jobban kiélvezhessék a Csókot. Az ilyen vámpírok bonyolult terveket agyalnak ki a halandók elcsábítására, és az a céljuk, hogy szeretők háremeit hozzák létre, amelyek tagjainak segítségével aztán kielégíthetik étvágyukat. Vannak olyan Vértestvérek is, akik úgy rabolják el a prédájuk vitae-jét, hogy az észre sem veszi. Ők leggyakrabban alvó, vagy öntudatlan állapotban lévő embereket támadnak meg. A vámpírok megérik és megszenvedik, ha a préda vérével valami probléma van. A beteg ember vitae-jének íze kifejezetten rossz, az ilyen vér éppen ellentétes hatást gyakorol a vámpírokra, mint az egészségeseké. Ha a préda esetleg részeg vagy valamilyen kábítószer hatása alatt áll, a vérét elfogyasztó vámpír úgy fogja érezni, mintha ő maga ivott volna, vagy ő maga vette volna be a drogot. (Néhány vámpír kifejezetten élvezi az efféle kábulatot, ők lehetőleg mindig ilyen bódító szer hatása alatt lévő áldozatot választanak ki maguknak.)

Valamennyi vámpír kialakítja a saját étkezési szokásait és stílusát. Amikor egy Gyermek megtanulja az étkezés módszereit, megismeri ezeket a szokásokat és stílusokat, és idővel rájön, ő mit élvez leginkább. Az Atyák gyakran végignézik, ahogy Gyermekük botladozva elindul a ragadozóvá válás ösvényén. Végignézik, és remekül szórakoznak... A Vértestvérek azonban étkezés közben sem feledkezhetnek meg a Maszkabálról. Minden esetben el kell tüntetniük a nyomokat: miután befejezték a vérszívást általában megnyalják, és ezzel mágikusan összezárják a fogaik által ejtett sebet, így tettüknek és jelenlétüknek egyetlen látható nyoma sem marad.

MENEDÉK

Az Újszülöttek egyre jobban megismerik a Vértestvérek módszereit és életstílusát. Egy idő után találniuk kell maguknak egy

menedéket. Az első éjszakáit valószínűleg mindegyik Atyja társágában tölti, és az ő menedékében húzza meg magát, de előbb-utóbb eljön az az éjszaka, amikor el kell hagynia a fészket.

A menedék kiválasztása – ahogy a halandók esetében a lakás kiválasztása – személyes ügy, de egy vámpír sok olyan szempontot is kénytelen figyelembe venni, amivel az embereknek nem kell törődniük.

Nyilvánvaló, hogy a menedék nem lehet napfényes környéken – a napsugarak könnyen lángra lobbanthatják a vámpírokat. A menedéknek viszonylag izolált helyen kell lennie; a kíváncsi szomszédok például, akik megfigyelhetik a mellettük lakó személy éjszakai jövés-menését, eléggé zavaróak lehetnek. A biztonság is rendkívül fontos szempont – nappal a vámpírok mereven fekszenek, alszanak, és ha esetleg felkelnek, akkor is csigalassúsággal, letargikusan mozognak. Ha ilyenkor rátör valamelyik ellensége, gyakorlatilag azt tesz a Vértestvérral, amit akar.

Ezen okok miatt a legtöbb Vértestvér nehezen megközelíthető, vagy szigorúan őrzött helyen alakítja ki a menedékét. A Nosferatuk a csatornákat kedvelik, egy önmagára valamit is adó Ventrue azonban nem adja alább egy pazarul berendezett lakosztálynál. Vannak olyan vámpírok, akik halandók otthonaiban rendezkednek be, mások olyan eldugott vagy félelmetes helyet választanak maguknak, ahol senkinek sem jutna eszébe keresni őket, vagy ahová senki sem merészkedne be.

BIRTOK

Valódi birtokkal csak a legbefolyásosabb vámpírok rendelkeznek, de szinte valamennyi elmondhatja magáról, hogy egy-egy kisebb területen ő az úr. A Hercegek többsége csupán azt engedi meg a Vértestvéreknek, hogy a menedékük közvetlen környezete fölött uralkodjanak.

A vámpír birtoka az a terület, ami fölött ő rendelkezik. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy valóban „uralkodik”, hogy irá-



nyitja és kormányozza az érintett területet; inkább arról van szó, hogy ez az ő „terepe”. Ha egy másik vámpír be akar lépni a körzetbe, ezt csak akkor teheti meg, ha engedélyt kap a birtok tulajdonosától.

A fiatal vámpírok között alig van olyan, aki a menedékén kívül rendelkezik valamilyen felségterülettel; az öregek már jóval az ő létrejöttük előtt elfoglalták és kisajátították a városok legfontosabb zónáit. A városi vámpírok közötti viszályoknak éppen az az egyik oka, hogy az egyre szaporodó Vértestvéreknek be kell érniük a még szabad, meglehetősen korlátozott területeken lévő forrásokkal. A nincstelenek nyílt lázadások, vagy ravasz összeesküvések révén szerezhetnek maguknak birtokot.

A VÉRTESVÉREK TÁRSADALMA

A vámpírok legfontosabb jellemzője, hogy magányos ragadozók. A Vértestvérek néha éveken, évtizedeken keresztül nem találkoznak más vámpírokkal, egyedül vadásznak, egyedül járnak kelnek a halandók egy-egy csoportjának tagjai között. A legtöbb Vértestvér azonban a saját jószántából, vagy a körülmények hatására úgy dönt, hogy létezése bizonyos szakaszában érintkezik a hozzá hasonlókkal. (Valamilyen formában még a legelszigeteltebben élő vámpírok is részt vesznek a Dzsihadban.)

Az Elátkozottak társadalmának felépítése éppen olyan bonyolult, mint a halandóké, bár másban nemigen hasonlít rá. Egy adott város vámpír-ranglétrájának tetején lévők hivatalokkal, címekkel rendelkeznek, különböző feladatokat kell ellátniuk, és különböző mértékű hatalommal bírnak. A hatalom az ő esetükben is kétélű fegyver: ők tartják fenn a rendet, de éppen ők azok, akik alapjaiban megingathatják a Vértestvérek társadalmi felépítését.

Az alábbiakban ismertetett társadalmi felépítmény elsősorban a Kamarilla néven ismert szektára jellemző. Mivel ez a szekta a Maszkabál fenntartója, az ősi hatalmi hagyományok őrzője, törvényei mértékadóak a vámpírok egymás közti kapcsolatában. A vámpírok követhetik szorosán a Kamarilla-modellt, el is térhetnek tőle, de semmiképpen nem hagyhatják figyelmen kívül. (Vannak olyan Vértestvérek, akik, merőben másfajta szokásokat követve, teljes mértékben kivonják magukat a Kamarilla védőszárnya alól – ezekről a későbbiekben ejtünk szót.)

A HERCEG

A vámpírok időtlen idők óta abban a szellemben élnek, amit Darwin így fogalmazott meg: „Az erős életben marad, a gyenge elhull.” Azok, akiknek elég elszántságuk volt ahhoz, hogy hatalmat szerezzenek, és elég erejük ahhoz, hogy megtartsák ezt a hatalmat, természetesen uralkodnak a többiek fölött. A vámpírok feudálisztikus hűbéresi viszonyt alakítottak ki maguk között, kontrollálják a birtokaikat, kénytelen-kelletlen békében élnek a halandókkal és káinita szomszédaikkal, de közben mindig lesik az alkalmat, hogyan növelhetnék felségterületüket és a „nyájat”, amelyből prédálhatnak. Az ókori világ városaiban az ilyen terjeszkedési kísérletek gyakran katasztrófához vezettek; amikor a vámpírok csatákat vívtak egymással a kereskedési jogért és a vadászterületért, annak mindig szörnyű pusztítás lett a vége.

Az ősi korokban minden városban – vagy régióban – kiemelkedett a többi közül a legerősebb vámpír, kikiáltotta magát uralkodóvá, és minden rendelkezésére álló eszközzel megpróbálta megtartani a birtokát. Ahogy telt az idő hagyományok nőttek körbe ezt az egyszerű megszerzési-uralkodási folyamatot. Az idő múltával az uralkodónak, akár tetszett neki, akár nem, vállalnia

kellett bizonyos kötelezettségeket. A Kamarilla-szekta a reneszánszt követő évszázadokban pontosan megfogalmazta az ideális uralkodó kötelmeit. 1743-ban az egyik londoni anarch publikált egy rövid pamfletet, amelyben pocskondiázta a Vértestvérek ősi társadalmát, otromba módon megtörve ezzel a Maszkabált. A Kamarilla-szekta gyorsan reagált az esetre. Első lépésként ködösített, eloszlatta a gyanút, („Igazán figyelemreméltó ez a fantazmagórikus írásmű!”), és elpusztította az anarchot. Ezután hivatalosan létrehozta a „Hercegi hivatalt”. A hivatal még ma is létezik, a velejáró címet több vámpír viseli.

A Herceg, hogy egyszerűen fogalmazzunk, az a vámpír, akinek elég hatalma van ahhoz, hogy birtokává tegyen egy várost, aki képes megőrizni a békét a felségterületén. Egyik feladata az érvényes törvények megfogalmazása. Ezt a pozíciót általában valamilyik idősebb vámpír tölti be. Érthető, hiszen az Öregeken kívül ki rendelkezik annyi személyes karizmával és erővel, amennyi egy egész metropolisz uralásához szükséges? A kisebb városokban a fiatalabb vámpírok is megszerezhetik a Hercegi státuszt, de ez csak azt jelenti, hogy az adott régióban, az adott időben ők a legbefolyásosabbak. A fiatal vámpír Herceg lehet, hogy megszerezte a címet és a városka fölötti hatalmat, de általában nem tudja megtartani, amikor a környéken megjelennek az Öregek.

A titulus minden esetben „Herceg”, attól függetlenül, hogy férfi, vagy nő viseli. A cím szerzhető, nem öröklhető. A vámpíroknál nem léteznek uralkodó dinasztiák, amelyek évszázadokon keresztül a karmaik közt tartják a városokat. A Hercegeket időnként nem „Hercegnek”, hanem az általuk uralt területre jellemző stílusú, hasonló jelentéstartalommal bíró titulussal illetik. (Például: báró, szultán, gróf, vagy egyszerűen főnök.) A vámpírölcsek megpróbálták kinyomozni a „Herceg” titulus eredetét, és arra a következtetésre jutottak, hogy a Sötét Korokból származik, amikor a nagyobb birtokok urait illették vele. Szilárdan azután ágyazódott bele a nyelvbe, hogy Machiavelli megjelentette A Herceg című művét.

A Herceg nem „uralkodik” a városa fölött, legalábbis nem a szó hagyományos értelmében. A szerepe nem a királyéra, inkább a felügyelőére, a magisztrátéra hasonlít. Ő a bíró, aki igazságot tesz a Vértestvérek között a vitás ügyekben; ő a Hagyományok őrzője, a béke fenntartója, és az ő feladata a Maszkabál megőrzése és megőriztetése. Az, hogy kipurgálja-e a városából a Szabbatot, vagy hogy vad, kegyetlen vámpírok fellegvárává változtatja a birtokát, teljes mértékben tőle függ. Nem mindegyik Herceg jön rá arra (illetve veszi figyelembe), hogy a hatalma csak névleges; sokan úgy viselkednek, mintha valódi királyok lennének, „udvartartás” veszi körül őket, a birtokukon létező „alattvalóiktól” pedig megkövetelik a valódi uralkodónak kijáró tiszteletet. Az ilyen viselkedés éppúgy felhergelheti a valódi jogokkal még nem rendelkező ifjakat, mint az Öreg vámpírokat.

A városokban élő vámpírok nem Hercegük vazallusai, nem tartoznak neki sem hűséggel, sem mással. Azt, hogy mennyire engedelmessé válnak neki, saját gyávaságuk mértéke határozza meg. (A legtöbb Herceg gondoskodik arról, hogy felgerjessze bennük a gyávaságot.) Ha egy Herceg úgy érzi, megingott a tekintélye vagy a pozíciója, akár erőszakot is alkalmazhat uralma megszilárdítása érdekében. Ha a felmerült probléma erővel nem megoldható, vagy ha a Herceg azon kapja magát, hogy szövetségesei nélkül maradt, az uralkodása véget ér.

Ha a Herceg nem hágyja át a Hagyományokban meghatározott szabályokat, a legtöbb vámpír ügyet sem vet rá, vagy legjobb esetben félfüllel figyel a szavait (ezt is csak azért teszi, hogy idejében értesüljön a számára esetleg kellemetlen eseményekről). Éppen elég olyan dolog van, amivel a Vértestvérek elfoglalhatják magukat, érthető, ha nem a „vezérükkel” foglalkoznak. Néhány Öreget, az Inconnu tagjait, és azokat, akik elég magas pozícióban vannak ahhoz, hogy ne kelljen törődniük a Hercegekkel (ilyenek

az Ítélethozók) egyenesen szórakoztatnak a hercegi megnyilatkozások – de esetleg bosszankodhatnak is azon, hogy a város „ura” – a tapasztalatlan ifjú, akit még elbűvöl a hatalom ígérete – már megint kitalált valamit.

Am mindezek ellenére a Hercegeket nem lehet csak úgy egyszerűen félresöpörni. Ha egyszer valaki Hercegi rangot szerzett, és ha képes volt azt megtartani, akkor egészen biztos, hogy erős. Aki pedig erős, arra jobb odafigyelni...

A Hercegek legtöbbször nem csak a város Vértestvéreinek ügyeivel foglalkoznak – gyakran a halandók életébe is beleártják magukat: befolyásuk alá vonnak néhány olyan intézményt és hivatalt (rendőrség, tűzoltóság, építési vállalatok, kórházak, a polgármesteri hivatal stb.), amelyek nagyon hasznosak lehetnek az esetleges vámpírellenségek megfékezésében, vagy a hatalom megőrzésében. Ha egy Herceg úgy dönt, hogy meg akar semmisíteni egy bizonyos bajkeverő anarchbandát, könnyen elintézheti a dolgot: elég, ha kivezényli a befolyása alatt lévő építési vállalat bulldózereit, és fényes nappal leromboltatja az ellenség menedékét. Az Egyház által fizetett vámpírvadászal megeshet, hogy a polgármesteri hivatal éppen egy akció előtt kezd faggatózni nála az adott felekezett vagy templom adóügyeiről. A halandók által létrehozott szervezetek és intézmények tehát arra jók, hogy kellemetlenségeket okozzanak azoknak, akik ártani akarnak a város Hercegének. Még egy vámpírnak sem tanácsos magára haragítania azt, aki bárki menedékét leromboltathatja, aki egy-egy tereprendezés vagy csőfektetés során bárkinek a telefonkábelét elvágathatja.

HERCEGGÉ VÁLNI

Ahogy azt korábban már említettük, a Hercegeket nem dinasztikiából vagy királyi családokból választják ki (bár bizonyos klánoknak erről más lenne a véleménye.) A hagyományok úgy diktálnák, hogy egy városban a legidősebb vámpír uralkodjon, ám a legtöbb helyen ma már nem ragaszkodnak ehhez a szokáshoz. Kijelenthetjük, hogy a hagyomány szerint a legöregebb vámpír uralkodik a városban, elvben ez így igaz, de a gyakorlat azt mutatja, hogy a Vértestvérek közül bárki magához ragadhatja a hatalmat, bárki megszerezheti a Hercegi címet és a birtokot. Egy Herceg csak akkor uralkodhat szabadon, hogyha mindenki engedelmeskedik neki. Ha egyszer csak felfedezi, hogy egy vagy több ellenlábas akadt, esetleg olyanok, akik a posztjára pályáznak, a helyzet bonyolulttá válik. Megindul a „koronáért” folyó harc, aminek a végén az uralkodik majd, aki talpon marad. A „koronaháború” lehet vér nélküli taktikai harc (az ilyenekben az Öregek mindig komoly szerepet kapnak), de lehet komoly, vérengző csata is, amelyben a Herceg ellenfeleit valamelyik vérszomjas kotéria vezeti. Az aktuális Herceg uralmát általában könnyörtelen, brutális eszközökkel szüntetik meg. Ennek két oka van: a győztesek egyrészt leszámolnak az előző Herceggel, másrészt demonstrálják az új Herceg erejét. Bárki legyen is az új Herceg, s bármilyen módon is jusson fel a trónra, egyvalami biztos: ha egy éjszakánál tovább akarja a fején tudni a koronát, meg kell szereznie az Öregek támogatását. A legfontosabb, hogy az Öregek tanácsa, az Elsősülöttek elismerjék az új Herceget. Enélkül ugyanis az illető csak nagyon rövid ideig maradhat a helyén.

A Hercegségért folytatott harcok nem éjfélnél, az elhagyatott utcán vívott pisztolypárbajok, és nem is direkt összecsapások. Káin gyermekei, mint minden mást, ezt az ügyet is az árnyak takarásában intézik el. A város vámpírsai – az Öregek, a kotériák, az egyes személyek – eldöntik, hogy melyik oldalra állnak, kit támogatnak, és kit tekintenek ellenségüknek. Azt, hogy a Vértestvérek melyik trónkövetelő mellé állnak, több dolog befolyásolhatja – a reménybeli jutalom, az egyik vámpírhoz, vagy a klánjához való hűség, a beígért engedmények, a személyes hit, a kényszer –, de a

döntés után hallatlanul veszélyes átpártolni a másik félhez. A másik csapatba való átállás különösen akkor nehéz, ha már sor került néhány összetűzésre. A vámpírok befolyása alá tartozó halandó-intézmények (bankok, ipari létesítmények, a felső tízezer, az oktatás, a rendőrség, az alvilág) természetesen felhasználásra kerülnek a harcban. A győzelem érdekében mindent be lehet vetni, mindennel meg lehet próbálkozni. Amikor a füst szétoszlik általában csak az egyik trónkövetelő marad talpon, aki ezt követően már könnyedén megszerezheti a jutalmat: a hercegi címet. Az új Herceg ritkán viselkedik nagylelkűen, a győztesek nem hagyják életben a legyőzöttet. Ha a győztes esetleg mégis meg akarná kímélni riválisa létét, az Elsősülöttek nem hagyják. A bosszú veszedelmes dolog – lehetőségét még csírájában el kell fojtani.

TISZTODATÁS

Előfordul, hogy az anarchok vagy az ancillák egy-egy csoportja úgy dönt, egyszer s mindenkorra megbuktat egy Herceget. Az ilyen puccsok veszedelmes dolgok, a vámpír csak akkor próbálkozhat meg vele, ha bízik a szövetségeseiben. A Hercegek általában nem a két szép szemükért kapják meg a titulusukat, és a legtöbbjüknek egész seregnyi Gyermeke van, akikkel megvédetheti magát. Aki megtámad egy Herceget az az Elsősülötteket támadja meg. Az Öregek természetesen nem hagyják, hogy bármi megingassa a város stabilitását, ezért könnyörtelenül lecsapnak a Herceg ellenfelére.

A puccsok általában politikai vákuumhelyzetet eredményeznek, a Vértestvérek világában a vákuumnak pedig kiterjedt következményei lehetnek. Egy felbolydult város nem lehet stabil. A kotériák helyet akarnak találni maguknak az új rend égisze alatt, az Öregek azért harcolnak, hogy biztosítsák a saját életbenmaradásukat. Ahol felfordulás van, ott rendszerint felbukkan a Szabbat, megjelennek a vérfarkasok, a boszorkányvadászok. Veszélybe kerül a Maszkabál. Hogy ne történjen nagyobb gond, az első erre alkalmas vámpír megpróbálja stabilizálni a várost. Az ilyen megoldások ritkán hatékonyak, a legtöbb esetben további káoszt eredményeznek.

A legtöbb Öreg és a városban létező vámpírok többsége a stabilitás érdekében támogatja a Herceget, aki ellen puccsot akarnak végrehajtani. A háború sosem kellemes, az Öregek számára pedig könnyen a Végső Halált jelentheti. Ha a Herceg nem válik teljesen irányíthatatlanná (ha nem őrl meg, nem lesz valamilyen természetfölötti erő áldozata, ha nem uralkodik el rajta a zsarnoki vágy) számítani lehet rá, hogy a város káinítái jó darabig kitartanak mellette.

Időnként megesik, hogy a Herceg önként mond le a címéről. Az utóbbi időben számos különös körülmények között, hirtelen bekövetkező „leköszönés” történt, több uralkodó megmagyarázhatatlanul eltűnt. Ezek az események megingatták az ősi hatalmi felépítményt. Ha egy vagy több Elsősülött úgy dönt, hogy valamilyen okból kifolyólag megkeseríti Hercege holt életét, akkor előfordulhat, hogy az illető kénytelen elhagyni hivatalát. Lehetőség van bizalmatlansági indítvány benyújtására is, amit aztán szavazás követ. Ez rendkívül ritka, mert a Herceg – akár burkoltan is – erőszakos eltávolítása hatalmas káoszt vonhat maga után.

A HERCEGSÉG ELŐNYEI

Egyes vámpíroknak az a véleménye, hogy csak az eszelősek meg a gögősek akarnak Herceggé válni. Mivel egy adott városban a Herceg a káinita erők szimbóluma, az a legvalószínűbb, hogy az anarchok, a Szabbat és a többi veszedelmes ellenség éppen őt veszi célba. Ha ehhez az állandó fenyegetettséghez még hozzáadjuk azt, hogy a Herceg a saját udvarán belül is kénytelen végrehajtani különböző politikai allűröket, megállapíthatjuk, a kritikákban van némi igazság. Mi az oka annak, hogy sok vámpír mégis arról



álmodozik, hogy egyszer Herceg lesz? A válasz egyszerű: a címmel együttjáró kiváltságok.

- **A nemzés joga.** Csak a Herceg hozhat létre korlátlan számú sarjat. A többi vámpírnak a nemzés előtt engedélyt kell kérnie a Hercegtől az aktus végrehajtására. Ha ezt nem teszik meg, akkor kockára teszik saját létezésüket és a Gyermekeiket is. A Herceg megtagadhatja az engedélyt a neki ártó, az ellenfelei közé tartozó vámpíroktól, ő viszont úgy és akkor nemz, amikor akar, tehát annyi hűséges szolgálóra tesz szert, amennyire szüksége van. A legtöbb Herceg nem szívesen adja ki az „alattvalóinak” a nemzési engedélyt. Ennek oka részben a paranoia, részben pedig a túlnépesség veszélye. (Egy túlságosan zsúfolttá váló városban veszélybe kerül a Maszkabál.)

- **Az Öregek védelme.** Az Elsőszülöttek általában mindaddig kitartanak Hercegük mellett, amíg az fenntartja a rendet, megvédi a Maszkabált, illetve megtesz minden tőle telhetőt a várost fenyegető veszélyek ellen (mint pl. Szabbat-betörések, vérfarkas-támadások).

- **Politikai hatalom.** A Kamarilla soraiba tartozó Herceg elvárhatja, hogy az Öregek meghallgassák a véleményét. Természetesen komolyabb a státusza, mint a jöttment, hétköznapi vámpíroknak, és szinte valamennyi közösségben nagy tisztelettel veszik körül.

- **A birtok, és a birtok határán belépők fölötti hatalom.** Az Ötödik Hagyomány értelmében a Herceg kiterjesztheti uralmát azokra, akik belépnek a birtokára, vagyis az általa kontrollált városba vagy régióba. Amikor egy új vámpír érkezik a birtokra – akár utazó, akár letelepedni vágyó – az Ötödik Hagyományban leírtaknak megfelelően köteles bemutatkozni a Hercegnek.

- **Táplálkozás.** A Herceg korlátozhatja a vámpírok vadászterületének nagyságát, egyes zónákat tiltottnak minősíthet. Ennek több oka lehet. A legfőbb ok a Maszkabál fenntartása. A tiltások gyakran azokra a zónákra vonatkoznak, ahol a Vértestvérek könnyen táplálékhoz juthatnak (a vöröslámpás negyedek, egy-egy szálloda), de az is előfordulhat, hogy a Herceg bizonyos típusú emberek (papok, gyermekek) levadászását tiltja meg. A tiltó parancs megszegése veszélyes lehet, mert a Herceg a „Maszkabál veszélyeztetésére” hivatkozva komoly büntetéseket szabhat ki az engedetlenekre.

- **Az ellenfelek kiszolgáltatottsága.** A Hatodik Hagyomány értelmében a Herceg vérhajszát rendelhet el azok ellen, akik már többször szembeszálltak az akaratával vagy a személyével. Szándékosan nem pusztíthat el senkit (ha túllépi a hatáskörét, az Öregek leveszik róla védelmező kezüket), de ha sikerül igazolnia, hogy ellenségei megszegtek egy vagy több Hagyományt, akkor jogában áll megbüntetni őket. Természetesen a Hagyományok megszegésének tényét ő állapítja meg, és hatalmának, pozíciójának köszönhetően kevesen fognak vitába szállni vele.

ÉJ JÁTSZMÁK

Az intrika, a Herceg körül zajló hatalmi játszmák ritkán unalmasak. Amikor több Öreg gyűlik össze a Herceg udvartartásában, és mindegyikük magasabb pozíciót akar szerezni magának, izgalmassá válik az örökké tartó élet. Minden káinítának megvan a módszere arra, hogyan állítsa maga mellé az uralkodót (hízelgés, talpnyalás, intrika, esetleg fenyegetőzés). Menet közben a játszmák résztvevői természetesen közönyt színlelnek, de csak a bolond hinné el nekik, hogy tényleg nem érdeklődnek a zavaros ügyek iránt. Ilyen helyzetben nem tanácsos *coup d'état*-ig, vagy trónfosztásig vinni a dolgot (a keletkező hatalmi vákuumban az utcákat vér festené vörösre), és az egész nagyon veszélyes, az Öregek mégis egyszerre több ilyen hatalmi játszmát folytatnak.



A legtöbb Herceg mellett az Elsőszülötteknek nevezett Öregből álló csoport tölti be a tanácsadó szerepét. Összességükben tekintve az Elsőszülöttek a városok legerősebb vámpíriai közé tartoznak, és könnyen a Herceg riválisaivá válhatnak. Egyénenként azonban közel sem olyan erősek, mint a Herceg, vagy eszük ágában sem áll a városi ügyeinek szentelni magukat. (Ettől függetlenül ha valami nem tetszik nekik, ha elégedetlenné válnak, akkor könnyedén kirobbanhatnak egy-egy lázadást vagy puccsot.) Az Elsőszülöttek szerepe általában az, hogy ellenőrizzék és kordában tartásuk a Herceget, és eközben elérjék mindazt, amit a saját és a klánjuk érdekei megkívánnak. Az Elsőszülöttek nemtetszése a legegyszerűbb dolgok végrehajtását is megakadályozhatja, a haragjuk sokkal nagyobb problémát okozhat, mint a Hercegek megfontolatlan kijelentései és tettei.

A vámpírok politikai játszmája egyáltalán nem korlátozódik a Herceg és az Elsőszülöttek közötti küzdelemre (illetve az Elsőszülöttek belső viszályaira). Herceg kontra Öreg; klán kontra klán; Öreg kontra Ifj; hagyományőrök kontra anarchok... Ezeket felül: személyes vendetták, bosszúk, mohóság, szövetségek és hatalomvágy. Ha mindent tekintetbe veszünk, az egyes részletek olyan állandóan változó, fortyogó elegyet alkotnak, amely igen csak kellemetlenné teheti az éjszakákat.

EGYÉB FONTOS VÁMPÍROK

Az évszázadok során a városokban létrejöttek bizonyos pozíciók. Egyes címek viselői már kezdetektől fogva a Herceg rendfenntartó munkáját segítik. Vannak olyan titulusok is, amelyek a létrejöttükkor csupán hangzatos címek voltak, de az idő múlásával tekintélyessé váltak.

- **Elsőszülöttek** – Az Elsőszülöttek a városok klánjainak Öregjei. A legtöbb esetben minden klánnak van egy Elsőszülöttje,

aki képviseli a csoport érdekeit, de az is előfordul, hogy a város Hercege bizonyos klánoknak nem engedi meg, hogy képviseltesék magukat az Öreg tanácsában. Elméletben minden Elsőszülött a saját klánját képviseli az Öreg politikai testületében, a gyakorlatban azonban a tanács a legtöbbször nem más, mint a „vén vámpírok klubja”, az összeesküvések és az árulások melegágya. Egy adott város Elsőszülöttei, a tanács működése nagy mértékben függ a Herceg tulajdonságaitól. Az olyan városokban, amelyek fölött erős, despotizmusra hajlamos Herceg uralkodik, az Elsőszülöttek tehetetlen bábok, másutt viszont éppen a vének tanácsa irányítja a Herceget.

A Herceg sok esetben nem Elsőszülöttje saját klánjának. Bár bizonyos Vértestvérek ellenzik, hogy a Herceg klánját két személy (maga a Herceg és a klán Elsőszülöttje) képviselje a politikai rendszerben, senki sincs olyan pozícióban, hogy megváltoztassa a kialakult helyzetet.

- **Főszolgabíró** – A legtöbb Főszolgabírót (angol nyelvterületen: Seriffet) a Herceg nevezi ki, az Elsőszülött jóváhagyásával. Minden városban más konkrét munkát kell elvégeznie, de a legfontosabb feladata a Herceg „támogatása”. Ez a vámpír viszi bíróság elé a törvénysértőket, ő tart rendet az utcákon; ő az uralkodó „keze és lába”, a Herceg elképzeléseinek egyik gyakorlati megvalósítója. Választhat magának helyetttest, de az illető általában csak a Herceg jóváhagyásával végezheti el a munkáját.

- **Hárpiák** – Ezek a Vértestvérek büszkén vallják, hogy ők az Elíziom társadalmi menedzserei. Pletykákat szállítanak, manővereztetnek, és közben megpróbálnak hasznot húzni maguknak. A Hercegnek elszuttogott egyetlen jó vagy rossz szóval meg tudják változtatni az egyes vámpírok státuszát a városon belül. A pozíciójukat nem kinevezés útján nyerik el: azok, akik megfelelő Hárpia-tulajdonságokkal rendelkeznek, szinte automatikusan emel-

kednek ki a vámpírok közül. A legtöbbjüket nem lehet egykönnyen becsapni, sokuk meghökkenően jól ismeri a vámpírok természetét. Ha valaki magára haragít egy Hárpiát, az szinte biztos lehet bene, hogy az elkövetkezendő néhány évben a társadalmi ranglétra alsó fokán fog ácsorogni.

• **Szárnysegéd** – Az Elsőszülöttek általában tartanak maguk mellett tart egy-egy szárnysegédet, aki az asszisztens szerepét tölti be. A szárnysegéd nem sokban különbözik a halandók kormányában lévő névrokonaitól. Fő feladatai: a vita elindítása és a döntéshozatal elősegítése a klángyűlések során. Ő tájékoztatja a klán tagjait az Elsőszülöttjük aktuális tetteiről. Mindig az Elsőszülött választja ki.

• **Udvarmester** – A Hercegek örülnének, ha nem lenének, de általában szükség van rájuk. Ahogy az egyik Herceg megfogalmazta: „Amikor kiválasztom az udvarmestert, gyakorlatilag azt döntöm el, melyik kést teszem a nyakamra.” Az udvarmester amolyan kamarásféle, másodparancsnok, a Herceg tanácsadója. Ha a Herceg hivatalos okok miatt elhagyja a várost, leköszön a posztjáról esetleg elpusztul, az udvarmester a helyére léphet. A Hercegek a természetesen egyedül szeretnék kiválasztani a fontos pozíció betöltőjét, de az Elsőszülötteknek joga van beleszólni a döntésébe. (Ez soha véget nem érő vitát eredményez a Hercegek és a vének tanácsa között.) Veszélyes hivatal – főként a Hercegre nézve. Ha valaki túl jól ismeri az uralkodóját, esetleg ötletei támadhatnak arra, hogyan állítsa félre...

• **Az Elfzium Őrzője** – Az Őrző dönti el, mi történik az Elfziumban. Egy Toreador be akarja mutatni a legutolsó alkotását, egy Tremere előadást kíván tartani, egy Brujah nyílt vitát kíván rendezni a Herceg politikájáról – valamennyiüknek az Őrzővel kell egyeztetniük, aki engedélyezheti a rendezvényt, de meg is tilthatja. (A tiltás oka vagy ürügye lehet a Maszkabál fenntartása.) Az Őrző felelős azért, hogy az Elfzium során halandók ne léphessenek be az érintett területre, és hogy az esemény gond nélkül folyjon le. Az Őrzőt általában a Herceg nevezi ki. A kinevezés a legtöbbször ideiglenes; csak az alkalmassága bebizonyítása után véglegesítődik a pozíciójában.

• **Az Ostorozók** – Mivel az éjszakák egyre veszedelmesebbé válnak, és a városok megtelnek ismeretlen vámpírokkal, egyes Hercegek felélesztették ezt az ősrégi hivatalt. Az Ostorozók legfőbb feladata a Hercegség határainak őrzése, a titkon érkező idegenek felkutatása és szükség szerint elpusztítása. A Senkiháziaknak és az 13., 14., valamint a 15. generáció Újszülöttjeinek igen csak sok félnivalójuk van az Ostorozóktól. Bizonyos esetekben még a törvényeket betartó vámpírok is az áldozatává válnak, mert a túlnépesedéstől és a kémkedéstől rettegő Hercegek hajlamosak reflexszerűen reagálni bizonyos eseményekre. Az Ostorozók némelyike olyan Asszimita bérgyilkos, aki valamelyik Herceg szolgálatába állt.

A HAGYOMÁNYOK

Azoknak a vámpíroknak, akik egy bizonyos Herceg által irányított városban léteznek, bizonyos mértékig felelősséget kell vállalniuk a biztonság és a stabilitás megőrzéséért. Ezt a stabilitást csak akkor lehet fenntartani, ha a város vámpírjai a megfelelő módon viselkednek, ha betartják a szinte univerzális szabályokat. Ezeket a szabályokat egyszerűen a *Hat Hagyomány* néven emlegetik. Az elnevezés szelíd, a szabályok viszont annál keményebbek. A Kamarilla vámpírjai és a Hercegek számára ez a hat szabály törvény. A vámpírok biztosak lehetnek benne, hogy bármerre utaznak is, a Hagyományok mindenütt érvényben lesznek. Az egyes vidékeken talán eltérően értelmezik a jelentésüket, de sehol sem ismeretlenek. A Hercegek számára ezeknek a törvényeknek az ér-

AZ ELSŐ HAGYOMÁNY: A MASZKABÁL

Azok előtt, kik nem tartoznak a Vérhez, soha nem fedheted fel valódi mivoltodat. Ha megteszed azt jelenti, hogy megtagadod a Vér kötelékét.

A MÁSODIK HAGYOMÁNY: A BIRTOK

Birtokod ügye a te ügyed. Saját birtokodon mindenkinek tiszteletben kell tartania akarátodat. Birtokodon senki sem szállhat szembe veled.

A HARMADIK HAGYOMÁNY: A DEMZÉS

Csakis az Őregek engedélyével nemzhetsz utódot. Ha a jóváhagyásuk nélkül teszed, rád is és sarjadra is pusztulás vár.

A NEGYEDIK HAGYOMÁNY: A FELELŐSSÉG

Akiket te hoztál létre, azok a te Gyermekeid. Amíg önállóvá nem válnak, addig mindenben te parancsolsz nekik. A bűneikért neked kell vállalnod a felelősséget.

AZ ÖTÖDIK HAGYOMÁNY: A VENDÉGSÉG

Tartsd tiszteletben mások birtokát. Amikor egy idegen városba mész, keresd fel azt, aki ott uralkodik. Amíg nem nyugtázza a jelenlétedet addig a semminél is kevesebb vagy.

A HATODIK HAGYOMÁNY: A PUSZTÍTÁS

Nem pusztíthatod el a hozzád hasonlókat. A pusztítás joga az Őreké. Csak a legöregebb rendelheti el közületek a Vérvadászatot.

vényre juttatása, és maguk a törvények biztosítják a hatalmat, tehát logikus, hogy éppen a Hercegek a Hagyományok legelszán-tabb, fanatikus hívei.

A vámpírok társadalmának törvényeit alkotó Hat Hagyomány a legendák szerint abból a korból származik, amikor a háborúskodás elpusztította a Második Generációt. A Hagyományokat ritkán írják le, de sosem feledkeznek meg róluk, valamilyen formában minden Vértestvérhez eljutnak, minden vámpír megismeri a szavaikat. Még azon vámpírok előtt sem ismeretlenek, akik nem tartják tiszteletben a hagyományokat. A Hagyományok megfogalmazása különböző lehet, de lényegük mindig ugyanaz, a mögöttük rejlő szándék sosem változik meg.

A Kamarilla Atyái általában már azelőtt megismertetik sarjaikkal a Hagyományokat, hogy a Gyermekek, az Újszülött előlép Ifjává. Egyes Hercegek látványos ünnepek keretében, személyesen hajtják végre az előléptetést, mások nem foglalkoznak ezzel, teljes mértékben az Atyákra bízzák a dolgot. A legtöbb Újszülött már az előléptetés előtt megtanulja a Hagyományokat, de az aktus során ebben az esetben is ismertetik velük a törvényeket. Ennek a részletnek a Kamarilla számára óriási szimbolikus jelentősége és súlya van. A Kamarilla és a Hagyományok hívei csak akkor ismerik el, hogy az Őelés szertartásán keresztülesettek vámpírrá

váltak, miután az illetővel a Nemzője – vagy a Hercege – hivatalosan is ismertette a Hagyományokat. A Hagyományokat mindenki komolyan veszi. Amíg a Gyermekek hivatalosan nem kapta meg az eligazítást, addig Atyja felelős a tetteiért, és azért, hogy ne szegje meg a számára akkor még ismeretlen törvényeket.

Egyes vámpírok szerint a Hagyományokat maga Káin alkotta meg, amikor létrehozta a Gyermekeit. Szerintük a modern vámpíroknak úgy kell létezniük, ahogy űsatyjuk elvárja tőlük. Mások azt vallják, hogy a Hagyományokat az űsatyák fogalmazták meg, akik így akarták kontrollálni a Gyermekeiket. Megint mások szerint a Hagyományok csupán elvek, amelyek azért maradtak fenn az évezredek során, mert működőképesnek bizonyultak. A Maszkabál hagyományáról például azt tartják, hogy bizonyos formában már az Első Városban is létezett, de – válaszképpen az Inkvizíció ténykedésére – azóta megváltozott a megfogalmazása.

A fiatal vámpírok, a modern világ Gyermekei közül sokan úgy vélik, hogy a Hagyományok csupán azok az ősi eszközök, amelyekkel az űregek megpróbálják megőrizni saját pozíciójukat a Vértestvérek társadalmában. Szerintük azok az idők, amelyek szükségessé tették a Maszkabál létrehozatalát, már rég történelemmé váltak, elmúltak. Káin, a Gyehenna, az űsatyák – mindez éppen olyan mítikus a számukra, mint például az űzönvíz vagy Bábel tornya; szerintük ezeknek a dolgok eszközök csupán, amelyekkel az idősebbek kontrollálni kívánják a fiatalabb generációkat. Az ifjú vámpírok szerint ideje lenne elvetni a Hagyományokat, ideje lenne végre a modern korban élni. A Szabbat vámpírjai támogatják ezt a vélekedést, az ősi hatalmi struktúra ellen elkövetett, szűnni nem akaró támadásaik egyik motivációja éppen a Hagyományoktól való megszabadulás iránti vágy.

A legtöbb űreg hőzöngő gyermekeknek tartja a Hagyományok ellen szóló fiatalokat. Az űregek szerint az ifjaktól hiányzik a bölcsesség, és éppen tapasztalatlanságuk miatt érzik úgy, hogy mindent tudnak, mindent átlátnak. A lázadók többsége anarch és Ifjú, hatalommal nem rendelkező fiatal, akiknek nincs szavuk és befolyásuk a Vértestvérek társadalmában, éppen ezért nem meglepő, hogy ennyire vadak. Vannak olyan űregek is, akik nem értenek egyet ezzel a véleménnyel. Sokan úgy érzik, hogy ezek a vakmerő ifjancok, akik a Hagyományok elvetését követelik, elérhetik a céljaikat, a halandók társadalmához hasonlatossá tehetik a vámpírokat. A természetes kiválasztódás során a hőzöngők némelyike elpusztul. (Ha egy-egy Herceg elveszti a türelmét, és megharagszik valamelyik különösen nagyhangú fiatalra, a természet nem kis segítséget kaphat...)

A következőkben ismertetjük a Hagyományok legismertebb változatát. Ebben a megfogalmazásban az űregek szokták felemlgetni a szabályokat, a hivatalos események alkalmával is ezeket a szavakat használják. A lényeg megfogalmazása eltérő lehet; a vámpírok, attól függően, hogy melyik klánhoz tartoznak, milyen korúak, és milyen körülmények között beszélnek a Hagyományokról, esetleg más szavakat használnak. A Gyermekeknek, amikor bemutatják őket a Hercegnek, úgy kell elmondaniuk a Hagyományokat, ahogyan Atyjuktól tanulták.

A MASZKABÁL HAGYOMÁNYA

E Hagyomány az alapkőve mind a Vértestvérek társadalmának, mind pedig a vámpírokat a halandók elől elrejtő Maszkabálnak. Mindkét faj számára végzetes következményekkel járna, ha a halandók világa tudomást szerezne a vámpírok létezéséről. A legtöbb ember ugyan nem hisz a vámpírokból, de sokan biztosra veszik, hogy léteznek, és ezek együtt éppen elég erősek ahhoz, hogy komoly gondot okozzanak a Vértestvéreknek. Valamikor régen, a sötét középkorban, a babonák korában ennek a Hagyománynak kisebb volt a jelentősége. Régen a vámpírok vakmerőben portyáztak az éjszakában, nem sokat törődtek azzal, hogy a halandók felfedezik-e őket. Az Inkvizíció ténykedése miatt, a Tűz

Kora során a helyzet drasztikusan megváltozott: a halandók elfogták a felfedezett vámpírokat, és elpusztításuk előtt kínvallatással próbálták rábírtani őket arra, hogy árulják el a titkaikat. A fiatal vámpírok számára az Inkvizíció csupán történelem, de az űregek, akik átéltek, akik túléltek, még mindig jól emlékeznek a szörnyűségeire. (A Kamarilla és a Szabbat között meglévő nézetkülönbségek közül ez a legfontosabb. A Szabbat szerint nincs értelmese rejtezködni a gyenge és hitvány halandók elől. A Kamarilla az ellenkezőjét vallja – nem ok nélkül.)

A Maszkabál megtörése a legkomolyabb bűn, amit vámpír elkövethet. Ha egy Herceg meg akarja büntetni valamelyik ellenfelét, a legegyszerűbb, ha ezzel vádolja meg. Az, hogy mi számít „megtörésnek”, attól függ, hogy a Herceg milyen szigorúan tartja fenn a Maszkabált. Bizonyos esetekben már a vámpíri erők nyilvános használata, vagy az emberekkel való barátkozás is büntetnek számít.

Sok vámpír úgy próbál enyhíteni a halhatatlansághoz társuló unalmon, hogy egészen a Maszkabál megingatásának határáig elmegy. Élvezetet okoz nekik a veszély, a kihívás, és az, hogy valami tiltott dolgot művelhetnek. A világ már sok olyan művészt, költőt, zenészt, modellt, közéleti személyiséget, színészt és divattervezőt ismert, akik titokban vámpírok voltak. Természetesen ezeknek a vámpíroknak a léte hirtelen, váratlanul ért véget – Vértestvéreik úgy döntöttek, hogy ténykedésükkel, pusztán létezésükkel veszélybe sodorják Káin Gyermekeit.

A Maszkabál egyensúlya kényes. Meglepő, hogy időnként éppen azok az űregek veszélyeztetik, akik a legelszántabban támogatják. (A legtöbb esetben nem szándékosan teszik, sokszor nem is sejtik, mit művelnek.) Az egyik közismert, szimbolikus jelentőségű történetben két vámpírvadász (az egyik tapasztalt, a másik a segédje) egy mulatóban éjszakázik. A tapasztalt vámpírvadász így szól a segédjéhez: „Ebben a helyiségben van egy vámpír. Keresd meg!” A segéd szinte azonnal rámutatott az egyik vékony, sápadt, XVIII. századi bársony és brokátruhát viselő úriemberre. Az illetőn messziről lerítt, hogy vámpír – Ventrue volt, az egyik szomszédos városból érkezett követségbe.

A BIRTOK HAGYOMÁNYA

Egykor a vámpírok egyszerűen birtokba vehettek egy-egy földdarabot, amelyet vadászterületnek, bázisnak szántak, ami valamilyen ok miatt fontos volt a számukra. Ezt a Hagyományt akkoriban a „birtokelv” megerősítésére használták. A vámpír, aki a birtoka védelmében ölt meg egy másik vámpírt, büntetés helyett felmentést kapott. Az évek során, ahogy a társadalom fokozatosan átalakult, ez az elképzelés idejétmúlttá vált. Az elmúlt kétszáz évben a városok és a régiók kizárólagosan a fölöttük és bennük uralkodó Hercegek birtokai lettek. Legalábbis elméletben, mert a gyakorlatban sok vámpír továbbra is jogot formált a saját birtokára – sok esetben csak a megszokás miatt. („A csatornák mindig is a Nosferatu birtokában voltak”; vagy „Ez a bank a megalapítása óta mindig valamelyik Ventrue birtokában volt”). Természetesen a modern korban, amikor bizonyos városokban harminc, ötven, száz, esetleg több vámpír létezik, kissé át kellett alakítani a régi elveket. Megállapodások születtek, amelyek szerint vannak olyan vadászterületek – bárók, színházak, mulatók, amelyeket a Vértestvérek szlengjében együttesen „Romlásnak” neveznek –, ahol bármelyik vámpír szabadon garázdálkodhat.

A fiatalabb vámpírok és számos űreg gyakran még ma is megpróbál fenntartani magának egy-egy területdarabkát. A tulajdonosaik elszántan védelmezik ezeket az aprócska, privát vadászterületnek nyilvánított birtokokat. Egyes anarchok azt állítják, hogy ezeket a minibirtokokat a tulajdonosaik a Hercegtől kapták, jutalomképpen az odaadó „talpnyalásért”. Tévednek, hiszen azok a vámpírok, akiknek ilyen birtokaik vannak, megsértik a Második Hagyományt, ilyesmit pedig a Hercegek nem engedélyeznek. A

Hercegek – a célszerűség elvére hivatkozva – mégis gyakran elnézik az ilyen törvénysértéseket: sokkal fontosabb ügyeik is vannak, mint hogy időt szánjanak az olyan szánalmas kis anarchok üldözésére, akik megpróbálják eljátszani az urat valamelyik aprócska körzetben. A Hercegek gyakran a szövetségeseikre bízák bizonyos területek védelmét. Ennek fejében a szövetségeseik kisebb kedvezményeket kapnak, de a város az illető Herceg birtokában marad. A Hercegek ezzel a módszerrel fenntarthatják a rendet, mert a Második Hagyomány értelmében azt tehetnek a birtokbirtoklók, amit csak akarnak.

A magányos vámpírok vagy a kisebb csoportok számára a birtoknak óriási értéke van, még akkor is, ha a terület éppen egy városi pusztaság. Néhány Herceg ténylegesen birtokokat szokott adományozni, de csak azzal a feltétellel, hogy a „telepesek” támogatni fogják őket, és mindenki betartja a törvényeket. Az eljárás valóban logikus és célszerű, mert így a Hercegek kontrollálni tudják a területeiket. Az egyetlen hátránya az, hogy az anarchok és a kotóriák között kirobbanhatnak a birtokháborúk. A harcok átterjedhetnek a halandók világára, így veszélybe kerülhet a Maszkabál. Egyes Hercegek egészen odáig mennek a dologban, hogy nem törődve a veszélyekkel támogatják az ilyen konfliktusok kialakulását – a bajkeverők egymás torkának ugranak, és amíg a saját kis háborújukkal foglalkoznak addig nem ártják bele magukat a város ügyeibe.

Ha egy vámpírnak nincs valódi birtoka, akkor kijelentheti, hogy a menedéke a birtoka. Ilyen esetben a menedékben és a közvetlen környékén zajló eseményekért válik felelőssé. Egyes vámpírok aktívan részt vesznek a környezetük kialakításában, mert a lehető legbiztonságosabbá akarják tenni a menedéket, mások viszont nem foglalkoznak ilyesmivel, megelégszenek egy szobával, ahol elrejtőzhetnek a nap elől.

Az, hogy pontosan mi számít birtoknak, nem eldöntött kérdés. Talán egy bizonyos terület, meg a „tartozékai”? (Tartozék alatt értd: préda, menedék.) Vagy esetleg a rajta élő halandók érdekszférái is? A legtöbb Herceg vitatja, hogy a birtok pusztán egy földdarab; bölcsen rájöttek, hogy a birtok tulajdonosának muszáj foglalkoznia a halandók ügyeivel is – még akkor is meg kell tennie, ha ez bizonyos kellemetlenségekkel jár. Például annak a vámpírnak, akinek a birtoka egy kikötő, mindenképpen figyelemmel kell kísérnie a halandók éjszakai ügyleteit, a hajóforgalmat és a munkásokat – ha másért nem, hát azért, hogy vigyázzon a menedéke biztonságára. Csak kevés vámpír foglal el olyan területet, melynek halandó lakosságára valamilyen oknál fogva nem tud hatást gyakorolni, ezek a kivételek olykor megkönnyítik, máskor megnehezítik a Herceg dolgát. A Herceg mindenképpen közbe lép, ha a saját birtokkal rendelkező vámpírok hatalma kinövi határait, és veszélyezteti fennhatóságát.

Ahogy telnek az éjszakák, és a Gyehenna ómenjei megnyomorítják a vámpírtársadalom lelkét, egyre több olyan Vértestvér van, aki erőddé alakítja saját birtokát, aki a Hercegek tiltása ellenére megpróbálja elbarikádozni magát a világ elől. Ezek a paranoiás vámpírok azt állítják, hogy csak így élhetik túl a hamarosan bekövetkező Dzsihadot.

A Nemzés Hagyománya

A legtöbb Herceg azt állítja, hogy ők azok a bizonyos „Öregek”, akikről a Hagyományban szó esik, és ezért a nemzésre vágyó vámpíroknak tőlük kell engedélyt kérniük az aktus végrehajtása előtt. A vámpírok többsége nem száll vitába ezzel az állítással. Nem a Herceg iránti tisztelet, inkább a tőle való félelem készíti őket az engedelmességre. Érthető, hogy félnek, hiszen a saját létüket, és Gyermekük létét tennék kockára, ha magukra haragítanák feljebbvalójukat. Ha egy vámpír engedély nélkül nemz, és létrejön a Gyermek, akkor a Herceg jogot formálhat a sarjra, száműzheti az Atyát és a Gyermeket, vagy mindkettőt elpusztíthatja. A

Herceg döntésétől függően az olyan magukra hagyott Gyermekeket, akik még nem részesültek semmiféle oktatásban, más vámpírok adoptálhatják. Ezeknek a „pótszülőknek” ugyanolyan felelősséget kell vállalniuk a Gyermekéért, mint a sajátjaikért. A Kamarilla elismeri, hogy a Hercegeknek a túlnépesedésre hivatkozva joguk van megtagadni a nemzési engedély kiadását. A Kamarilla olyan aggasztónak találja a vámpírnépeség növekedésének ütemét, hogy egy nemrég megtartott konklávéban a vezetői felélesztették az Ostorozók hivatalát. Az Ostorozók őrzik a Hercegi birtokokat, felkutatják és elűzik vagy megsemmisítik az illegálisan ott tartózkodó Vértestvéreket.

Az Óvilágban ennek a Hagyománynak több kiegészítése is érvényben volt. A reménybeli nemzőnek a saját Atyjától, és attól a Hercegtől is engedélyt kellett kérnie az Óelés végrehajtására, akinek a birtokán a menedéke volt. Az európai Vértestvérek híresek arról, hogy keményen megbüntették a Hagyomány ellen vétkezőket. Az engedély nélküli nemzésekből létrejött Gyermekket, és sok esetben a nemzőket is elpusztították. Az amerikai Vértestvérek valamivel engedékenyebbek – ők nem minden esetben alkalmazzák ezt a brutális büntetést.

A FELELŐSSÉG HAGYOMÁNYA

Ha egy vámpír Gyermeket nemz, felelőssé válik érte – valahogy úgy, ahogy a halandó szülők a gyermekeikért. Ha a Gyermek képtelen elviselni a vámpírízmust terhét, az Atyának valamilyen módon meg kell oldania a problémát. Ha a Gyermek szándékosan vagy akaratlanul veszélyezteti a Maszkabált, Atyjának feladata, hogy megakadályozza ebben. A nemzőnek gondoskodnia kell arról, hogy a Gyermek megismerje a Hagyományokat és a belőlük fakadó kötelezettségeket; gondoskodnia kell arról, hogy a Gyermek az önállósítása után ne jelentsen veszélyt se önmagára, se a Maszkabálra. Az Atya köteles megvédelmezni a Gyermekét. A Herceg nem köteles ismerni és elismerni minden Gyermeket, ezért a többi vámpír büntetlenül táplálkozhat belőle, sőt, meg is ölhetik.

Nemzés előtt a bölcs vámpírok végiggondolják, milyen problémák adódhatnak a Gyermekkel kapcsolatban. Vajon ki fogja bírni a testében és a lelkében lezajló változásokat? Meg fogja érteni, hogy a Hagyományok mit követelnek tőle? Egyetlen nemző sem akar örökre felelősséget vállalni a Gyermekéért (ennek ellenére nem ismeretlen a hosszú gyermekkor fogalma), de mindenki tudja, egy idő előtt önállósított fiatal vámpír nagyon könnyen elpusztulhat.

Az önállósítás során az Atya bemutatja a Gyermekét annak a Hercegnek, akinek a birtokán léteznek. A Gyermektől ekkor kikérdezhetik a Hagyományokat, valamilyen módon levizsgáztathatják, kideríthetik, hogy valóban érti-e, mit jelentenek a törvények. Ha a Herceg valamilyen ok miatt nem fogadja el a Gyermeket, akkor a Gyermeknek más városba kell költöznie. Bizonyos esetekben a nemző a saját Atyjának is bemutatja a Gyermeket – ezt nem mindenhol követelik meg.

Az önállósítás után a Gyermek (akit most már Ifjúnak neveznek) engedélyt kap arra, hogy a Herceg törvényeinek és a Hagyományoknak az elfogadásával teljes jogú vámpírként létezzen a városban. Az önállósítás komoly fordulópont a Vértestvérek életében, sokban hasonlít arra, amikor a halandó gyermekek nagykorúvá válnak. Ettől fogva a fiatal vámpír felelősséggel tartozik a saját tetteiért. Az elkövetkezendő hónapok során a Vértestvérek szemmel tartják. A tettei határozzák meg, hogy valóban „felölté” vált-e. Ha igen, akkor ennek megfelelő bánásmódban fog részesülni.

A VENDÉGLÖG HAGYOMÁNYA

Vannak, akik az „udvariasság” Hagyományának nevezik: kopogj, mielőtt belépsz valahova. Ezt már azokban a korokban is

meg kellett tenni, amikor még nem Hercegek uralkodtak a városokban; a Hagyomány mindaddig érvényben marad, amíg legalább egy másik vámpír létezik a birtokon belül. Más szavakkal: ha egy vámpír egy számára idegen városba érkezik, be kell mutatkoznia a város Hercegének, vagy az ott létező legtekintélyesebb Vértestvérnek. A bemutatkozás lehet félelmetesen formális (a Herceg megköveteli az újonnan érkezett vámpírtól, hogy kétséget kizáróan bizonyítsa be, kicsoda, micsoda, milyen vérvonalból származik, milyen politikai elveket vall), de lehet könnyed, az Elfziumban lefolytatott beszélgetés is, amikor a látogató egyszerűen bemutatkozik. Egyes Hercegek elvárják, hogy a látogató az érkezése után azonnal jelentkezzen be nála, mások megelégszenek azzal, ha először egy holdhónapon belül mutatkozik be. Vannak olyan liberális Hercegek is, akik megengedik, hogy bármiféle látogató szabadon, bejelentetlenül járjon-keljen a városukban. Ők csak akkor várják el a bemutatkozást, ha az illető vámpír le akar telepedni a birtokukon.

Akik nem jelentkeznek a város Hercegénél, óriási veszélyt vállalnak. Ha a város esetleg éppen a szembenéz a Dzsihaddal, a látogatót könnyen ellenségnek vélhetik, és a Herceg a Második Hagyományra hivatkozva megölheti. Az Ötödik Hagyomány értelmében a Hercegnek joga van vallatóra fogni mindenkit, aki hívás nélkül bukkan fel a birtokán, és joga van ahhoz is, hogy megtagadja a belépési engedélyt az érkezőtől. (Akiket a rossz hírű megelőz, akik a Vérvadászat terhét cipelik magukon, akik a város és a Maszkabál valós vagy potenciális ellenségei, nem szokták megkapni az engedélyt.)

Mivel a Gyehenna fenyegető fényével megvilágított modern korban egyre erősebbé válik a Hercegek paranoiája és idegengyűlölete, újabban egyre többször kerül sor a belépési engedély megtagadására. Vannak Hercegek, akik egy érkező látogató csoportnak csupán néhány, veszélytelennek tartott tagját eresztik be a birtokukra. (Ők arra hivatkoznak, hogy a banda vagy a kotéria veszélyt jelenthet a városára, míg egy-két vámpír nem okozhat különösebb zűrt.) A rossz hírű vámpírokat általában nem eresztik be a városokba, a velük utazók azonban majdnem mindig megkapják az engedélyt.

Vannak vámpírok, akik úgy döntenek, nem jelentkeznek a Hercegnél. Ilyenek például az Inconnuk, a Matuzsálemek, és néhány más Öreg, akik egyszerűen kijelentik, hogy a város Hercege nekik nem parancsol, velük szemben még a saját birtokán sem érvényesítheti a jogait. A független klánokhoz (Ravnos vagy Giovanni) tartozó vámpírok nem szeretik, ha a Hercegek alaposabban kifaggatják őket. Nincs nekik semmi dolguk a Herceggel, miért kopognának be hozzá? Vannak olyan vámpírok is, akik azért nem jelentkeznek, mert nem tudják, hogy ezt kellene tenniük. Ők azok közé tartoznak – egyre többen vannak ilyenek –, akiket megteremtettek, azután magukra hagytak, és senki sem ismertette meg velük a vámpírlét szabályait.

A PUSZTÍTÁS HAGYOMÁNYA

Káin törvényei közül ez a legvitatottabb, ennek helyességét kérdőjelezzik meg a legtöbben. Kevés olyan törvény létezik, amely annyi ellentétet és viszályt gerjesztett, mint ez az állandóan újraértelmezett Hagyomány.

A legtöbben úgy értelmezik, hogy az Atyának joga van elpusztítani a sarját. Ha viszont az „Öreg” és a „Herceg” elnevezések közé egyenlőségjelet teszünk, akkor a Hagyomány modern jelentést nyer – egy olyan jelentést, amelyet valamennyi Herceg boldogan támogat. Ebben az értelmezésben a Hagyomány azt jelenti, hogy a városon belül kizárólag a Herceg rendelheti el egy vámpír elpusztítását. A Kamarilla támogatja ezt az értelmezést, mert így szí-



lárdabbá válik a Hercegek hatalma. Sok Herceg él a Hagyomány adta jogával; hogy érvényt szerezzenek neki, sok esetben erőszakhoz folyamodnak.

Bűnnek számít, ha egy olyan vámpír gyilkolja meg valamelyik Vérttestvért, aki nem rendelkezik a Pusztítás jogával. Ha a gyilkost tetten érik, általában azonnal végeznek vele. A gyilkossági ügyeket általában gyorsan (de körültekintően!) szokták megvizsgálni. A gyorsaságot és az alaposágot sok esetben befolyásolja az áldozat társadalmi státusza. Általánosságban kijelenthetjük: minél magasabb rangú az áldozat, annál körültekintőbb és gyorsabb a nyomozás. Egy-két Ifjú meggyilkolása legfeljebb csak kisebb zavart kelt a közösségben, egy Óreg megölése azonban az egész várost felforgathatja. Egyes ancillák ebből azt a következtetést vonták le, hogy az anarchokat büntetlenül lehet gyilkolni. Veszélyes gondolat – a Herceg, ha másért nem is, de azért mindenképpen elrendelheti a bűnös elpusztítását, mert tettével elbitorolta a város uralkodójának Hagyományok által biztosított jogát.

Az utcai csetepatékkal sokak szerint jól lehet álcázni az eltervezett gyilkosságokat – ám a bűnöst, ha elkapják, így is szigorúan megbüntetik. Az Óregeknél alacsonyabb szinten lévő vámpírok büntetlenül kizárólag a Herceg által elrendelt Vérvadászatok alkalmával hajthatnak végre Vérttestvér-gyilkosságot.

A LEXTALIONIS

A „szemet szemért, fogat fogért” ősi törvénye a Vérttestvérek körében is éppúgy érvényes, mint a Csordában. Az alapelv egyszerű: a törvényszegőknek bünhődniük kell. Azt a vámpírt, aki megsérti a Hagyományokat, és magára haragítja az Óregeket, le kell vadászni és el kell pusztítani. Azok, akik meghallják a vadászatra hívó szót, kötelesek részt venni a dologban. Az ilyen akciókat általában *Vérvadászatnak* nevezik.

A városokon belül kizárólag a legöregebbek rendelhetnek el vérvadászatot. A legöregebb általában nem más, mint a Herceg. A többi Óreg, sőt, az ancillák is kezdeményezhetnek vadászatot, de ők kevés követőre találnak majd. (Ezzel a dologgal óvatosan kell bánni; nem egészséges, ha valaki Hercegi jogkört adományoz magának.) Személyes okok miatt csak az ostoba Hercegek rendelnek el Vérvadászatot. Még a legalacsonyabb rendű vámpírok is tudják, hogy az efféle vadászati mit jelent. Ha a Herceg megfelelően megalapozott vádak nélkül uszítja rá a Vérttestvéreket valamelyik ellenlábására, könnyen elveszítheti a tekintélyét.

Aki segíti, esetleg elrejtja az üldözöttet, az könnyen maga is Vérvadászat célpontjává válhat. A túlélés érdekében legalább névleg, látszólag részt kell venni a hajtóvadászatokban – még akkor is, ha valaki nem ért egyet a vérvadászat elvével, vagy nem tartja bűnösnek az üldözöttet. Az erős Hercegek elrendelhetik, hogy a város valamennyi vámpírja vadásszon, kijelenthetik, hogy aki távol marad az akciótól azt később bűnrészesség miatt felelősségre lehet vonni. (Ilyet a Hercegek általában csak akkor mondanak, ha az üldözött vámpír a legszörnyűbb bűnök valamelyikét követte el.)

A Vérvadászat nem olyan, mint például az angolok rókadászata, bár a szó hallatán a legtöbb fiatal vámpír valami ilyesmire asszociál. A vadászok szétszélednek a városban, hálót alkotnak, és keresni kezdik az üldözött személyt. Amikor meglátják odahívják a társaikat. Mivel az ilyen események is a Maszkabál mögött zajlanak, a halandók nem sokat vesznek észre abból, ami körülöttük történik – talán csak az tűnik fel nekik, hogy a lapok a megszkottnál több különös, megmagyarázhatatlan eseményről írnak. A vámpírok a vérvadászatok során sok esetben felhasználják a halandók világában meglévő befolyásukat. Az üldözött rádöbbenhet, hogy a repülőgép, amin el akart menekülni, már megtelt, semmi pénzért nem kap rá jegyet; rájöhet, hogy a halandók rendszeres körözést adott ki ellene, hogy az Egyház által pénzelt bo-

szorkányvadászok is üldözőbe vették, hogy a bankszámlája kiürült stb. Az utóbbi időkben a Vérvadászatok során egyre több Herceg alkalmaz birtokon kívülről behívott Asszamita nyomkeresőket. Ezeket a vámpírokat úgy használják, mint a halandók a saját vadászataikon a vérebeket.

A Vérvadászat elrendelésének mindig nyomós oka van. Ennek ellenére az elmúlt évtizedben többször került sor ilyesmire, mint a régebbi korokban száz év alatt. A Kamarilla fenntartja magának a jogot, hogy a konklávé alkalmával megvizsgálja a Herceg döntését, és meghallgatja a vádlott ellen és mellett felhozható érveket. A konklávénak elég hatalma van ahhoz, hogy bizonyos esetekben megakadályozza a vadászati elrendelését. Azok a Hercegek, akik komoly ok nélkül rendelnek el vérvadászatot, ritkán kapnak büntetést (ilyesmire csak akkor kerül sor, ha az adott Herceg már többször elkövette ezt a bűnt), viszont a tekintélye igen csak megcsappan. Sajnálatos módon a hagyományok azt diktálják, hogy a Vérvadászatot, ha egyszer elkezdődött, már akkor sem lehet megállítani, ha menet közben bebizonyosodik az üldözött ártatlansága.

Az üldözött megpróbálhatja elhagyni a várost, új menedéket kereshet. A Hercegek, akik arra kényszerülnek, hogy a stabilitás érdekében eltávolítsanak valakit – vagy ha a vétkes nem főbenjáró bűnt követett el – száműzetéssel is büntethetik az illetőt. A hagyományok szerint a Vérvadászat, amit egyszer elrendeltek, mindig érvényben marad, attól függetlenül, hogy ki uralkodik a város fölött. Így tehát az üldözött még akkor sem térhet vissza, ha az őt levadászni kívánó Herceget elmozdítják a helyéről.

A vérvadászatok annak a városnak az ügyei, ahol elrendelték. Ha egy vámpír valami óriási bűnt követett el, a hír eljuthat a többi városba is, a Herceg kérheti, hogy másutt is vadásszanak a vétkesre. Azok a vámpírok, akik a Kamarilla ellen követtek el valamilyen bűnt (mondjuk egy tévéműsorban látványosan megtörték a Maszkabált), számíthatnak rá, hogy sehol sem találnak majd nyugalmat.

ELÍZIUM

Annak ellenére, hogy a legtöbb fiatal vámpír idejétmúltnak tartja az Elízium hagyományát, a Vérttestvérek valamennyi hagyománya közül ezt tartják be a leghívebben. A Herceg a birtoka egyes részeit Elíziummá, erőszakmentes területté nyilváníthatja. A vámpírok itt nyugodtan eltölthetik az éjszakát, vitázhatnak, politizálhatnak, összeesküvéseket szöhetnek, tervezgethetnek. Itt zajlik a város vámpírjainak üzleti élete. Legalább egyszer valamennyi vámpír ellátogat ide – ha másért nem, hát azért, hogy találkozzon a Herceggel vagy valamelyik Óreggel. Ennek ellenére, leginkább az Óregek szórakozóhelye, és ezt a fiatalabbjának nem illik elfelejtenie.

Az Elíziumban a „Pax Vampirica” van érvényben. Ez azt jelenti, hogy itt az erőszak valamennyi formája tiltott, és hogy az Elízium semleges területnek számít. Előfordulhat, hogy elszabadulnak az indulatok, és a vitapartnerek heves szavakkal illetik egymást, de nem kerülhet sor tettlegességre. Ha a vitatkozók nem nyugszanak meg, egyiküket az ajtóhoz kísérik, és figyelmeztetik a helyes viselkedésre. Ha ennek ellenére is történik valamilyen erőszakos cselekedet, a Herceg az Első Hagyomány értelmében megbüntetheti a szabály megszegőjét.

Az Elíziumokat általában a művészetekkel, és a kultúrával kapcsolatos helyeken, operaházakban, színházakban, múzeumokban, galériákban, egyetemeken alakítják ki. Előfordul, hogy egyes night clubokat, vagy bizonyos Vérttestvérek menedékét nyilvánítják Elíziummá. Az idelátogatóknak mindig a helyhez illő öltözékben kell megjelenniük, és úgy kell viselkedniük, ahogy az ilyen intézményekben elvárható. (Ez a két részlet a Maszkabál fenntartása miatt is fontos!)

Az Elíziüm szabályai egyszerűek:

1) A határain belül tilos az erőszak. (Néhány Herceg egy lépéssel még ennél is tovább megy: nem engednek be fegyvereket az Elíziüm területére, mert csak így lehetnek biztosak abban, hogy a hevesebb vérmérsékletűek nem vesztik el a fejüket. Vagy talán még így sem...)

2) Itt egyetlen műalkotás sem pusztítható el – aki e pontot megszegi, Végső Halállal lakol. (A „műalkotás” fogalomkörébe néha beletartoznak maguk a művészek is. Ennek a szabálynak köszönhetően a Toreador klán tagjai az Elíziüm fő támogatói.)

3) Az Elíziüm semleges terület. (Az első szabály megerősítése. Az, hogy az Elíziümön kívül mi történik, teljesen más lapra tartozik. Ha egy heves Ifjú esetleg megsért egy Öreget az Elíziümön, jobban teszi, ha gondoskodik a saját biztonságáról amikor elindul vissza, a menedékébe.)

4) Soha ne feledkezz meg a Maszkabálról! (Sem az érkezéskor, sem a távozáskor. Az Elíziümön felforrósodott vitát folytasd a határain kívül – hátha ott lehül –, és vadászat közben is tartsd szem előtt a legfontosabb Hagyományt!)

Illetlenség éhesen belépni az Elíziümbe. Előfordul, hogy a vendéglátók gondoskodnak frissítőkről, legtöbbször azonban semmit sem adnak. Az Elíziüm környékén nem célszerű vadászni – ez felkeltheti a halandók gyanakvását. Ha valamelyik Vértestvér vendéget hoz az Elíziümbe, ő felelős az illető viselkedéséért.

SZEKTÁK

A szekták a közös ideológiát valló vámpírok és klánok csoportjai. A szekták a modern kor találmányai, de ettől függetlenül nagyon fontosak. A ma ismert formájuk a Nagy Anarch Lázadást,

a XV. századi Európában lezajlott forradalmat követő első éjszakák során alakult ki. Az Öregek többsége kelletlenül fogadja el a létezésüket, szerintük „ostobaság az egész, mert egyedül a Vér az, ami számít”. Az idősebb vámpí-



A KAMARILLA

A létező legnagyobb vámpírszekta. Legfőbb célja a Maszkabál fenntartása – ettől remélik, hogy a Vértestvérek a modern korban is képesek

GYEHENNA-KULTUSZOK

Ahogy a Gyeheennától való félelem egyre jobban a markába szorítja a Vértestvéreket, úgy szaporodnak a Gyeheenna-szekták. Ezek a csoportok – amelyek leginkább a titkos társaságokra, klikkekre emlékeztetnek – általában a Kamarilla tagjai között jönnek létre, bár már a Szabbaton, sőt, a független klánokon belül is megjelentek. Mivel a Gyeheenna-szektához való tartozás stigma, a szekta ügyeit mindig titokban intézik, a létezését hivatalosan nem ismerik el. Manapság azonban egyre népszerűbb, és még bizonyos nagyobb hatalommal és befolyással rendelkező vámpírok is a Gyeheenna-kultusz titkos híveivé váltak.

A Gyeheenna-szekták azért léteznek, hogy a tagjai felkészüljenek a világvégére, esetleg megakadályozzák annak bekövetkezését. A Dzsihadtól és az Ósutyák visszatértétől rettegő vámpírok felkészülnek az Ősök szolgálatára, remélve, hogy a végóra eljöttével személyesen megmenekülhetnek a pusztulástól, vagy az Ósutyák menedékei után kutatnak, hogy lecsapjanak rájuk, megsemmisítsék őket, és így egyszer s mindenkorra megszüntessék a Gyeheenna veszélyét.

rok állítása szerint a Nagy Anarch Lázadást és az Inkvizíció korát megelőző időszakban a szekták nem léteztek, egyesek pedig azt vallják, hogy ma sincsenek ilyen csoportosulások. Mi szükség lenne rájuk?, kérdik sokan. Egy méretes városban a vámpírok akár évtizedeken keresztül kószálhatnak anélkül, hogy összefutnának Vértestvéreikkel. Mi haszna lenne egy szektának?

Ezektől a véleményektől függetlenül a legtöbb vámpír tagja valamelyik szektának, bár vannak olyanok, akik függetlennek vallják magukat, sokan pedig kijelentik, hogy csakis a klánjukkal foglalkoznak, semmiféle szektával nincs dolguk. A Kamarilla nevet viselő szekta a legnagyobb és legbefolyásosabb, bár riválisa, a Szabbat is elég erős ahhoz, hogy lépten-nyomon gondot okozzon neki. A titokzatos Inconnu tagjai, ha egyáltalán szóra lehet bírni őket, azt állítják, hogy az ő csoportosulásuk nem szekta, de az a tény, hogy szervezettek és elszigetelten működnek a többi szektától, cáfolni látszik szavaikat. Az anarchok pontosan az ellenkezőjét teszik, mint például az Innocuk. Eljártsszák, hogy önálló szektát alkotnak, de ettől függetlenül mindig ők az elsők, akik a Kamarilla segítségére sietnek amikor a Szabbat megjelenik a város határainál. (Ez az oka annak, hogy a Kamarilla a tagjainak tekinteti az anarchokat.)

lesznek fennmaradni. A Kamarilla nyitott társaság; minden vámpírt a tagjának tekint (még azokat is, akik nem kívánnak belépni). A belépésüket kérő vámpírokat a származásukra való tekintet nélkül hivatalosan is tagnak nyilvánítja.

Ha végigtekintünk a Vértestvérek sokszor ellentmondásos történelmében, megállapíthatjuk, hogy a Kamarilla az Anarch Lázadás után, valamikor a XV. században jött létre. A Ventrue klán tagjai fennhangon hirdetik, hogy nekik volt a legfontosabb szerepük annak a szektának a megalapításában, amelynek sok Vértestvér az életét köszönheti. (Ez utóbbi megállapítás valóban igaz: a Kamarilla által megerősített Maszkabál segítségével meg lehetett téveszteni az Inkvizíciót, azt az egyházi szervezetet, amely felelős volt a természetfölötti lények elpusztítására.)

Annak ellenére, hogy a Kamarilla a legnagyobb szekta, a tizenhárom ismert vámpírszektának csupán a fele vesz részt tevékenyen az ügyekben. A szekta rendszeresen összehívja a klánok képviselőit – ezeket a gyűléseket *konvokációknak* nevezzük. Bizonyos időnként *konklávét* is rendez – ezeken a szekta valamennyi tagja részt vehet –, ahol megvitatják a szekta számára legfontosabb aktuális ügyeket. A konklávétat kizárólag a Belső Kör által a Hagyományokkal kapcsolatos ügyek intézésére megválasztott Ítélethozók hívhatják össze. Az Ítélethozók mindig az idős vámpírok közül kerülnek ki, ezért a szekta többi tagja nem ok nélkül tart tőlük. A Hagyományokat általában a saját érdekeiknek megfelelően értelmezik. Munkájukat az *arkhón* néven ismert vámpírok kotériái segítik. Egy hétköznapi vámpír számára már az is óriási dolog, ha találkozhat valamelyik arkhónnal.

A Kamarilla hivatalosan nem ismeri el Káin és az Ósatyák létezését. A szekta álláspontja szerint ezek a vámpírok, ha mégis léteztek, már régen elszenveték a Végső Halált. Azokat, akik elismerik Káin és az Ósatyák létezését, a szekta tagjai nyilvánosan kigúnyolják.

A SZABBAT

A Szabbat állítólag a középkori halálkultuszokból származik. Azok a Vértestvérek, akik nem tartoznak hozzá, kivétel nélkül félnék tőle. A szekta erős és brutális, tagjai már régen lerázták magukról az emberi filozófia és morál valamennyi béklyóját. A Szabbatisták élvezik a vámpíri létet. A Szabbat – amelyet időnként Fekete Kéznek is neveznek – aktívan fellép a Hagyományok ellen, a Kamarilla elpusztítására és az emberi faj totális leigázására törekszik.

A Szabbat minden elfoglalt területen megpróbál új tagokat szerezni; olyan akár egy folyamatosan növekvő mérgező gyomnövény, amely minden létesítményt és szervezetet tönkretesz maga körül. A Kamarillától eltérően a Szabbat elismeri az Ósatyák létezését, de elva-

kultán küzd ellenük. A Kamarilla tagjait az ősök bábjainak tartja, ezért mind politikai, mind fizikai értelemben megpróbálja megsemmisíteni őket. A szabbatisták gyűlölik a Kamarilla tagjait, gyávnak és hitványoknak tartják őket, akik képtelenek elfogadni önön ragadozótermészetüket.

A kívülállók nem sokat tudhatnak a Szabbaton belül zajló folyamatokról. Egyes Kamarilla tagok még a létezésében is kételkednek, azt vallják, hogy a Szabbat csupán koholmány, élőhalott mumus, az Öregek kitalációja, akik ennek a veszélynek a felelőseivel próbálják kordában tartani a bajkeverő fiatalokat. Futótűzként terjednek a Szabbattal kapcsolatos rémtörténetek, melyekben a szekta tagjai céltalan diablerie-sorozatokat követnek el, démonokat imádnak, más vámpírokra vadásznak, Vértestvéreket gyilkolnak, és képesek megtörni a Vérkötelékeket. A Szabbatistákról köztudott, hogy imádják a tüzet; a szekta tagjait még félelmetesebbé teszi az a tény, hogy általában csak lángoló romokat hagynak maguk után.

AZ INCONNU

Az Inconnu valójában nem szekta, inkább egy olyan csoport, amelyben a különböző származású, de azonos módon gondolkodó vámpírok egyesültek. Ezek a vámpírok nem akarnak a náluk idősebbek bábjai lenni, ráuntak arra, hogy állandóan manipulálniuk kell a náluk fiatalabbakat, még a Dzsihadból is kiléptek. Épp ez az, ami megkülönbözteti őket a szektás vámpíroktól – az Inconnuk nem hajlandók részt venni a Vértestvérek machinációiban, elhárították magukat a többiektől.

Állítólag (még senki sem próbálta megkeresni őket) idős, erős vámpírok. A többségük mélyálomban, alvással vagy kábult állapotban tölti az idejét. Egyes Vértestvérek az Ósatyákhoz hasonlítják őket, azt állítva, hogy már régen elszakadtak a világtól és olyan tudati állapotba kerültek, amelyben már az időnek sincs jelentősége. Mások úgy tudják, hogy valamennyi Inconnu a Golcondát, a legendás vámpírikus transzcendencia állapotot próbálja elérni. Elképzelhető, hogy néhányuk már el is jutott ide.



Azok a Vértestvérek, akik érintkeznek az Inconnu tagjaival, a találkozás után általában képtelenek beszámolni a történekről. Az Inconnu szervezete laza és rendszertelen, mégis hatékonyan kommunikálnak egymással. Tudják, mikor kell elkerülniük a Vértestvéreket, mikor kell elbújniuk előlük és mikor kell az erejüket arra használniuk, hogy elűzzék a közelükbe merészkedő vámpírokat. Céljaik, már ha vannak ilyenek, ismeretlenek.

A KLÁNOK

Ha hinni lehet az Ősatyák mítoszának, Káin több utódot hozott létre, akik maguk is sarjakat nemzettek. Ezek a gyermekek a Harmadik Generáció tagjai voltak, ősei a modern klánoknak: valamennyi tőlük származó vámpír örökölte jellegzetességeiket. Valamennyi klán esetében vannak bizonyos vámpíri erők, amelyeknek használatát a tagok sokkal hamarabb és könnyebben tanulják meg, mint mások. Ennek megfelelően valamennyi klánnak megvannak a gyenge pontjai is, mindegyiknek van valamilyen hiányossága, amelyek révén könnyű felismerni a tagjait.

A származás nagyon fontos a Vértestvérek számára. Annak ellenére, hogy alapjában véve magánykedvelő lények, és kerülnek egymás társaságát, sokra értékelik az örökségüket. A vámpírok társadalomban elfoglalt helye nagy mértékben függ attól is, hogy melyik

klánhoz, melyik generációhoz tartoznak. Még a legostobább, leg-hitványabb vámpír is kap némi tiszteletet, ha megfelelő vérvonalból származik.

Tizenhárom klánt ismerünk, ezek mindegyike az Ősatyáktól származik. Egyes híresztelések szerint léteznek olyan „alsóbbrendű” klánok vagy vérvonalak, amelyeknek eredete belevész a történelem éjszakáiba. Kévszám vámpír találkozott olyan Vértestvérral, aki e misztikus vérvonalak valamelyikéből származik. A titokzatos lényekről a legtöbb esetben hebizonyosodott, hogy nem többek, önmagukat túlságosan sokra tartó Senkiháziaknál. Köztudott, hogy a tizenhárom „nagy” klán közül hét a Kamarilla tagja, kettő a Szabbathoz tartozik, négy pedig tartózkodik attól, hogy bármilyen szektával kapcsolatba kerüljön.

A KAMARILLA KLÁNJAI

A Kamarilla azt állítja, hogy valamennyi vámpír a hatáskörébe tartozik – még azok is, akik ezt nem hajlandóak elismerni. Valójában hét klán tartozik hozzá, de bármelyik Vértestvér a tagja lehet, ha kifejezésre juttatja ezt az óhaját.

BRUJAH

A Brujah-k azt terjesztik magukról, hogy egyszer Mezopotámia, Perzsia és Babilon filozófus-királyai voltak. Állítólag ők uralták azt a területet, mely a civilizáció bölcsőjétől egészen Észak-Afrikáig nyújtózott. Vallják, hogy az egész világról begyűjtötték a tudást és a bölcsességet. Vágytak a szabadságra és a felvilágosodásra, ezért megölték őseiket. Káin büntetést szabott ki rájuk ezért: kiűzte őket az Első Városból. Azóta a Brujah-k menthetetlenül elkorcsosultak. Manapság alig kapnak több tiszteletet, mint azok a gyermekek, akiknek fogalmuk sincs, milyen vérvonalból származnak. Részesei, mi több, fő támaszai voltak a Nagy Anarch Lázadásnak: a Kamarilla alapítói csak nagy nehezen tudták térdre kényszeríteni őket, s a klán tagjai a mai napig ellenszenvvel viselkednek az öregek irányában. Elméletileg a Kamarillához tartoznak, de ők a szekta örökös elégedetlenjei: a Hagyományok korlátait feszegetik, és minden általuk fontosnak tartott ügy érdekében hajlamosak a lázadásra.

Sok Brujah nyíltan anarchnak vallja magát.



A legtöbbjük egyetlen uralkodót sem ismer el, s a Hercegnek sem hajlandóak engedelmessé válni.

GANGREL

Az éji portyázók, a Gangrelek vad vámpírok, zavarbaejtő állati tulajdonságokkal és vágyakkal rendelkeznek. Ritkán maradnak egyhelyben; nomád vándorok, csak akkor elégedettek, amikor egyedül kószálhatnak az éjszakában. A klán alapítója állítólag egy barbár volt, ezért a többi szekta tagjaitól eltérően a Gangrelek gyakran kívülállókon hajtják végre az Ölelést. Vadak, brutálisak, gyakran tragikus véget érnek. Bár gyűlölik a városokra jellemző tömeget és a szigorú szabályokat, a Farkasfattyak miatt a legtöbbjük mégis egy-egy település határain belül él. A Gangrel vámpírok a jelek szerint kizárólag azért támogatják a Kamarillát, mert ez a szekta kevesbé avatkozik bele az életvitelükbe, mint a Szabbat tenné. Néhány Gangrel úgy gondolja, a függetlenség jobb, mint a névleges Kamarilla-tagság, ezért bizonytalan, hogy a klán meddig fog a szektához tartozni.

MALKAVITÁK

A Malkavita klán rengeteget szenvedett a történelem során, és megpróbáltatásai még ma sem értek véget. Bizonyos fokig a klán valamennyi tagja örült, mindegyikük a testet és lelket megnyomorító eszelősség rabszolgája. A klán alapítója állítólag egyike volt a legfontosabb Ósvámpíroknak, de elkövetett valami rettenetes bűnt, ami miatt Káin őt is és az utódjait is az örület átkával sújtotta. A káiniták a történelem során vagy rettegtek a bizzar viselkedésű Malkavitáktól, vagy vadásztak rájuk még bizzarabb intuícióik miatt. Azok a Vértestvérek, akik rendszeresen érintkeznek a Malkavitákkal azt vallják, hogy a klán manapság még morbidabb, még ingatagabb, mint volt, az örület egyre jobban a hatalmába keríti a tagjait. A Malkaviták a történelem során szervezetlen, apró csoportokban létez-

tek, de manapság egyre nagyobb egységekbe szerveződnek. Sok Őreg előre fél attól a kortól, amikor az eszelősök klánja egyetlen tömör csoportot fog alkotni.

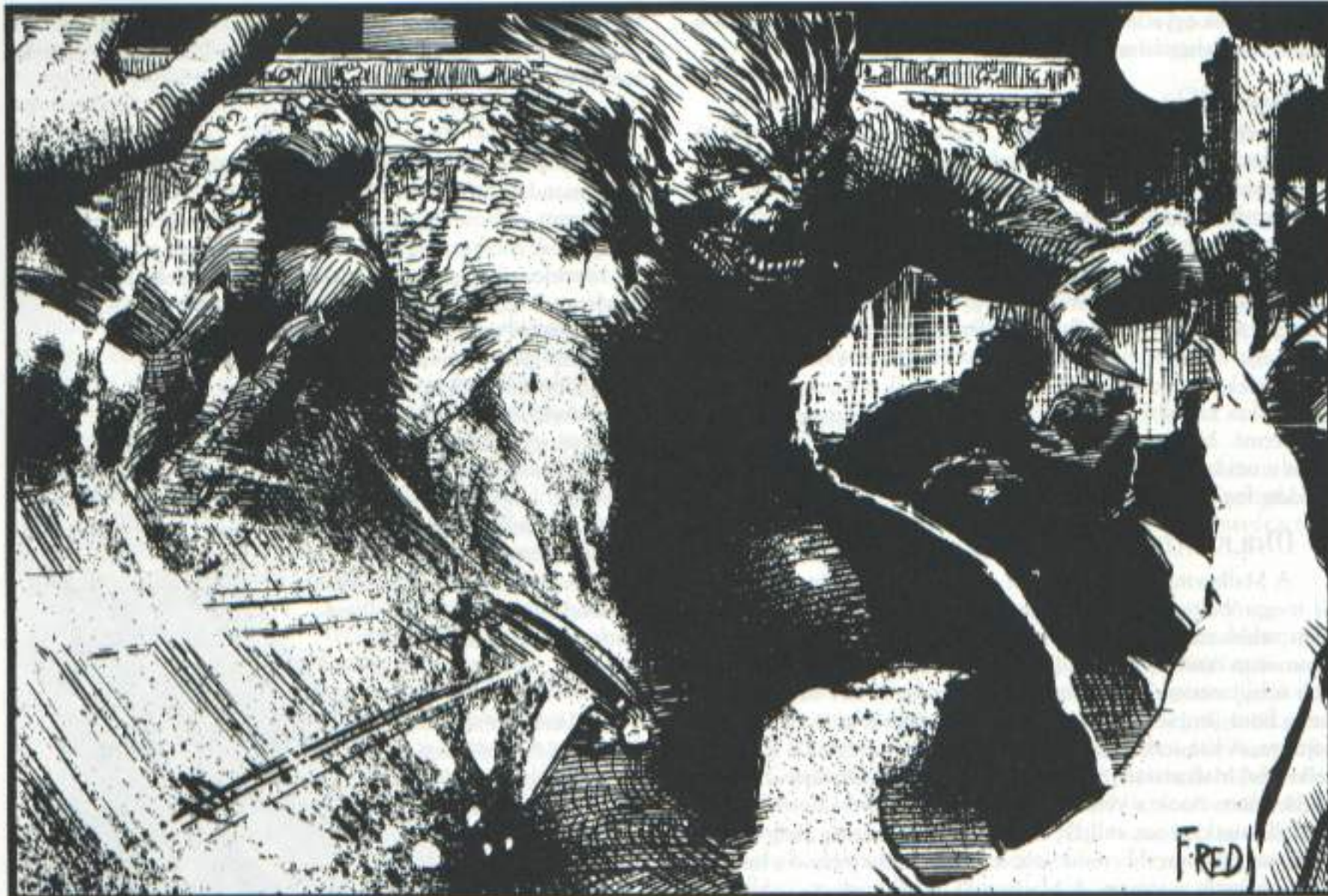
NOSFERATU

A Nosferatu klán tagjai viselik magukon legláthatóbban a rájuk kimondott átok jeleit. Az Ölelés során szörnyen eltorzulnak, szó szerint szörnyeteggé változnak. A legendák szerint klánalapítójuk romlottsága és az első klántagok gonoszsága miatt kénytelenek ilyen külsővel létezni. A modern korban a Nosferatuk higgadságukról híresek, és arról, hogy még a legnagyobb veszéllyel is nyugodtan szembe mernek nézni. Információüzérek, különböző titkok ismerői. Rettenetes külsejük miatt kénytelenek voltak tökéletesíteni azt a misztikus képességüket, amely lehetővé teszi számukra, hogy elrejtőzzenek, esetleg eltűnjenek. A klán tagjai azt hangoztatják, hogy eltávolodtak alapítójuktól, és már nem szolgálják őt. Egyes vámpírok szerint a klán tagjai oly rossz viszonyban vannak az alapítójukkal, hogy az őt már elhárította a megsemmisítésüket.

TORADOR

A Vértestvérek romlott tékozlói, a művészek állítólagos pártfogói. A klán tagja





lett sok tehetséges színész, zenész, író, költő, és más alkotóember, ebben a tekintetben valóban van közük a művészetekhez, viszont rengeteg köztük az olyan pozőr, aki kifinomult ízlésű esztétának képzeletét magát, csak éppen az alkotóerő hiányzik belőle. A legenda szerint a Toreadorok már azóta támogatják a művészeteket, hogy az alapítójuk végrehajtotta az Ölelés szertartását egy ikerpáron. Az ikrek nemlétüket a szépség és gyönyör hajszolásával töltötték, míg Atyjuk, Arikel imádatlagon vigyázott rájuk, megóvva őket a járványtól, az éhínségtől és mészárlásól, melynek során az Első Város elpusztult. Homályos híresztelések szólnak arról, hogy az ikrek közül a nő halhatatlanságában annyira lezüllött, hogy megölte fivérét és Atyját. A Toreadorok természetesen hevesen tagadják ezt – azok, akik előhozakodnak a témával, magukra vonják a klán haragját.

TREMERE

Valamennyi klán közül a Tremere-eket veszi körül a legsűrűbb titokzatosság fátyol. Az iszonyatos vérmágiákat felfedező és gyakorló klán szilárd politikai struktúrájának alapját az erő, és a többi Vértestvér számára ismeretlen és felfoghatatlan, hallatlanul erős klánhűség alkotja. Mivel a titokzatosság és titkolózás fátyla miatt nem tudható, hogy pontosan mivel foglalkoznak, aggasztó történetek terjengenek vámpirizmusuk természetéről. Egyes Vértestvérek azt állítják, hogy a Tremere-ek valójában nem vámpírok, hanem halandó varázslók, akik saját magukra mondták ki az örök élet átkát, hogy megismerhessék a halhatatlanság titkait. Az egyik pletyka szerint (ezt történetesen az a cigány terjesztette el, aki ellátogatott az egyik bécsi házukba) a klán alapítója, Tremere rettenetes metamorfózison megy keresztül, amelynek végén valami más lesz belőle. A Tremere-ek természetesen nem beszélnek erről a dologról, és nem veszik jónéven, ha valaki megpróbálja kiszedni belőlük a titkaikat.

VENTRUE

A Kamarilla névleges vezetői, állításuk szerint ők hozták létre, és megalapítása óta ők irányítják a szektát. Úgy hiszik, hogy alapítójukat a Brujah klán egyik tagja gyilkolta meg – és ez igen csak sérti büszkeségüket. Az igazságot senki sem ismeri, de az majdnem teljesen bizonyos, hogy az alapítójuk már nem létezik. Ennek köszönhetően a Ventrue-k nem függenek annyira az Ősatyáktól, mint a többi klán tagjai. Aktívan részt vesznek a Dzsihadban, komoly hatást gyakorolnak a Csordára. A Vértestvérek többségét kíváncsiság tölti el, hogy mi lehet ennek a jól szervezett klán működésének titka. A szóbeszéd szerint szigorúan őrzött menedékeik sötét üzemek, alvó Ősök rejtékhelyei.

A SZABBAT KLÁNJAI

A Kamarillához hasonlóan a Szabbat is szívesen lát minden vámpírt, aki be akar lépni a szektába. A belépésnek csupán egyetlen feltétele van: a jelentkezőnek el kell fogadni a szekta embertelen filozófiáját. A Szabbaton belül majdnem minden Kamarilla-klánnak megvan az *antitribuja*, vagyis „ellenklánja”; ezek a lázadók nem hajlandóak elfogani az eredeti klán eszméit, inkább a szörnyek gondolkodásmódját részesítik előnyben. A Szabbat mindkét vezető klánjának tagjai azt vallják, hogy meggyilkolták Ősatyáikat. Állítólag az a tervük, hogy a többi Ősatyát is megsemmisítik.

LASOMBRA

A sötétség és az árnyak urai, legalább annyira vágyják és értik a vezérséget, mint a Ventrue klán tagjai. Sok Vértestvér úgy látja, hogy a Ventrue és a Lasombra egymás ellentét-párjai, torz tükörképei. A Lasombrák valamikor nemesek voltak, de a Vértestvérek történelmének káosza és a Szabbat megalakítása a legtöbbjüket

arra ösztönözte, hogy fordítson hátat eredetének. A Lasombrák most teljes valójukban átadják magukat a vámpírlét átkának. A Szabbat és a Lasombra klán komoly hatást gyakorolt egymásra. Ha ezek a bukott arisztokraták nem vállalnák a vezetését, a Szabbat valószínűleg darajaira hullana.

TZIMISCE

Korábban kelet-európai zsarnokok voltak. A Tzimisce (ejtsd: zi-mí-sí) klán tagjait kiszaktották az Óvilág talajából – ezt követően a Szabbat fogadta keblére őket. Van bennük valami különleges nemesség, amely a halandók számára felfoghatatlan gonossággal társul. Ezen tulajdonságok segítik őket abban, hogy vezessék az emberi dolgok teljes elvetését hirdető Szabbatot. A vámpírok egyes apokrif irataiban az áll, hogy valamikor a Tzimisce volt a világon a legerősebb klán, de a történelmi eseményeknek és az egymással konspiráló Vértestvéreknek köszönhetően a tagjai a jelenlegi helyzetükbe süllyedtek. Valamennyi vámpír közül ők élvezik a legjobban önnön iszonyatos mivoltukat. A „Ezertest” diszciplína gyakorlói – ellenfeleiket eltorzítják, magukat pedig groteszk és félelmetes szépségekké változtatják.

A FÜGGETLENEK

A független klánok egyik szektához sem csatlakoztak, mítikus alapítóik legendás tanait követik. Ők alkotják a Vértestvérek társadalmának legegységesebb részét. Általában a független klánok Vértestvérei a leginkább összetartó s legtöbb közösségi érzéssel bíró vámpírok: klánjukon belüli feladataik a legtöbbször megkövetelik a rendszeres kapcsolattartást.

Régen a független klánok a többi vámpír menedékétől távoli helyen alakították ki birtokaikat, és elzárkóztak a Vértestvérek ügyei elől, őket nem érintette az a káosz, amit az Inkvizíció és az Anarch Lázadás okozott. Régen ritkán mutatkoztak, a klánok tagjainak létezését sokan legendának tartották. Az elmúlt néhány évben azonban megváltozott a helyzet. Ahogy a világ összezsugorodott és a Csorda tagjai elkezdtek olyan szavakat használni, mint „geopolitika” és „globális gazdaság”, a Kamarilla és a Szabbat klánjai rádöbbentek, hogy érdekeik egyre gyakrabban és egyre durvábban sértenek a függetlenek érdekszféráit. A független vámpírok egyre többször hatoltak be a Kamarilla és a Szabbat birtokaira, és a szektákhoz tartozó klánoknak rá kellett ébredniük, hogy a négy „semleges” klán érdekeltiségei, céljaik s az általuk egyenként kialakított hálózat sokkalta nagyobb, mint azt ők korábban gondolták.

ASSZAMITÁK

A távol-keleti földekről származó rettegett bérgyilkosok. Náluk a leggyakoribb a diablerie. Szolgátaikat gyakran áruba bocsátják, és mindig akad olyan vámpír, aki fizet nekik a gyilkolásért. Saját tanaik szerint alapítójuk parancsára isszák meg a többi vámpír véré, hogy ezzel tisztítsák ki magukból a mocskot és a romlottságot. A Vértestvérek annyira félnek tőlük, hogy a Nagy Anarch Lázadás idején a Tremerek klánja átkot mondott rájuk, amelynek köszönhetően az Asszamiták képtelenek voltak meginni más klánok vámpírjainak véré. Az Asszamiták azonban nemrég megtörték az átkot, így újra vadásznak a Vértestvérekre. Azok a vámpírok, akik gyakran érintkeznek velük, megfigyelték, hogy az Asszamiták vérszomja felfokozódott, és már azzal a becsületködexszel sem foglalkoznak, amelyet korábban tiszteletben tartottak. Sokan úgy vélik, hogy az Asszamiták valami ősi erő parancsait teljesítik – talán arra készülnek, hogy a Dzsihad utolsó felvonásában eljuttassák a nekik szánt szerepet.

GIOVANNI

A méltán szidalmazott klán tagjai bankárok és nekromanták. A lelkekkel való üzérkedés révén fantasztikus hatalomra tettek

szert, az üzleti életben folytatott tevékenységük pedig hallatlanul gazdaggá tette őket. A vámpírok általában nem bíznak meg a kalmárlelkű Giovannikban, mert befolyásukat láthatóan valami határozott cél elérésére használják. A Giovanni klán részben annak köszönheti rossz hírét, hogy eléggé belterjes társaság – majdnem valamennyi tagja ugyanabból a terjedelmes halandó családból származik. Az sem tesz jót a megítélésüknek, hogy elbitorlással jutottak címükhöz, a híresztelés szerint ugyanis a klánvezér nem sokkal vámpírrá válása után elpusztította eredeti nemzójét és annak vérvonalát, majd a saját képére formálva, a saját elképzelése szerint újra megteremtette a klánt.

RAVNOS

A romák indiai őseinek leszármazottai. Nomád életet élnek. A történelmi cigányokhoz hasonlóan őket is rossz szemmel nézik, tolvajok és csavargók hírében állnak. Ahol megfordulnak káoszt keltenek, ezért a legtöbb Herceg és Szabbat-vezér üldözi őket. A Ravnosok legalább ennyire megvetik a többi vámpírt, egy kalap alá veszik a Kamarillát és a Szabbatot. Híresek arról, hogy bámulatos illúziókat tudnak kreálni, s ezen képességüknek köszönhetően jól álcázzák magukat. Az utóbbi időben egyre hevesebbé és kiszámíthatatlanabbá váltak. Az európai és az ázsiai városokban egyre többször emlegetik a Ravnos Matuzsálemeket, akik felkeltek évezredek álmukból, s leszármazottaik élére álltak.

SZET KÖVETŐI

Egyiptomból származnak, állítólag a Szet nevű vámpíristenséget imádják, minden erejükkel őt szolgálják. A kigyószerű szetiták nagy előszeretettel „rontanak meg” másokat, áldozataikat a saját gyengeségeik rabszolgájává teszik – de hogy miért csinálják mindezt, azt senki sem tudja. A Vértestvérek megvetik Szet Követőit, a klánnak nincsenek szövetségesei. Ennek ellenére sokan kutatnak utánuk, ugyanis az a hír járja, hogy a régi időkben származó kincsek és titkok vannak a birtokukban. Amerre megfordulnak ott megjelenik a bűn és a romlás, ezért a legtöbb Herceg be sem ereszteti őket a városába. Valamilyen rejtélyes ok miatt a klán tagjai ösztartanak; egyes feltételezések szerint állandó kapcsolatban vannak az alapítójukkal. A Vértestvérek többsége fél ezektől a viláslányelvű vámpíroktól, mert gyakran már a pusztta jelenlétük is elég ahhoz, hogy egy Vértestvér elinduljon a pusztulás útján.

KOTÉRIÁK

A vámpír – a szíve mélyén – magányos lény. Többé nem képes elviselni a napok fényét, nem képes kapcsolatba lépni azokkal a halandókkal, akikkel korábban együtt élt (kivéve akkor, amikor a vérüket szívja). A vámpírok gyakran elzárkóznak a világ elől, csak éjszakánként merészkednek ki rejtekhelyükről – akkor is csak azért, hogy enyhítsék éhségüket.

A magány rányomja a bélyegét az elzárkózottan létező Vértestvérekre. Sokan képtelenek elviselni a magányt, ezért kisebb csoportokat szerveznek. A fiatalabbak – az Ifjak és a Újszülöttek – például azért tömörülnek bandákba, mert így nagyobb biztonságban vannak az Öregektől. Az ilyen és ehhez hasonló csoportosulásokat *kotériáknak* nevezzük. Az elmúlt száz-egynéhány évben a kotériák szerepe egyre fontosabbá vált a vámpírtársadalomban.

Az Öregek, akiknek nincs szüksége ilyesmire – mivel a halandók pusztulást hozó kezétől távol, ősrégi menedékeikben rejtőznek –, kigúnyolják a kotériákat. Az idősebb vámpírok a prédaállatok csoportosulásaihoz, vagy még lealacsonyítóbban, a Szabbat brutális csordáihoz hasonlítják ezeket a társaságokat, és nem látják át, hogy ha a fiatalabbak és a gyengébbek nem kötnek szövetséget egymással, könnyen válhatnak a Végső Halál áldozatává. A magányos Ifjú egy darabig eltengetheti szájalmas életét, de ha



nincs senki, akire számíthat, előbb-utóbb ő is áldozatul esik a nagyváros valamelyik ragadozójának. Valójában az Öregék többsége fél az Ifjak kotériáitól, bár ezt érthető módon egyikük sem hajlandó beismerni. A megállapodott Öregék minden alkalmat kihasználnak arra, hogy aláássák a kotériák egyre növekvő hatalmát, mert rettegnek a csoportosulások szeszélyeitől és modern intelligenciájától.

A kotéria természetellenes, a tagjai számára sokszor kellemetlen, a működése sokszor eredménytelen, de azok a vámpírok, akik nem elégszenek meg a pusztá létezéssel, egyedül ezektől a csoportosulásoktól remélhetik, hogy céljaik közelébe kerülnek.

CÉL

Arra, hogy vámpírok kotériákat alkossanak, a létbiztonságra való törekvésen kívül a közös érdekek szolgálatnak okot. A kotériák megszervezésénél fontos szerepe lehet a vérségi kötelékeknek, az azonos elveknek, az együvé tartozásnak, a gyakorlati megfontolásoknak, sőt, a pusztá véletleneknek is. A kotériák éppen olyan sokfélék lehetnek, mint maguk a vámpírok.

KLÁN-KOTÉRIÁK

Az egyik legtipikusabb kotéria fajta. A klánkotériába kizárólag egy bizonyos klán tagjai tartoznak. A Brujah származásúak kotériája a legjobb példa: az azonos nemzőtől származók gyakran még azután is egymásba kapaszkodnak, hogy atyjuk megunta és egyszerűen magukra hagyta őket. A fiatal Ventrue-k időnként konzorciumokat alkotnak, közössé teszik erőforrásaikat, hogy így könnyebben elbitorolhassák az Öregjeik hatalmát. A Tremere klán úgynevezett *köreiből* szintén köztudott, hogy közösködni szoktak egymással. Ezek a körök, a Boszorkánymesterek strukturált természetéből kifolyólag, szoros kapcsolatokat tartnak fenn az egész klánnal is. A Nosferatuk iszonyatos fészkei a városok utcái alatt találhatóak, távol azoktól a Vérttestvérektől, akik esetleg el-

ítélhetnék őket tetteik miatt. A Malkavitákat általában valamelyik karizmatikus vezetőjük szervezi bandává. Az ő kotériáik gyakran hasonlítanak a szektákra és az olyan csoportosulásokra, amelyek (hasonlóan a hírhedt Manson-családhoz) egy-egy bomlott elméjű vezér körül alakulnak ki. Időnként még a független és önnálló Toreadorok is bandákba tömörülnek, szalonokat vagy „művészeti mozgalmakat” hoznak létre valamelyik önmagát tehetségesnek valló Vérttestvér vezetésével. A Giovanni vámpírok családjai időnként már kotériának minősülnek, bár ezeket az egységeket általában klánöregék vagy ancillák vezetik – hasonlóan az Asszomiták bérnyilkos-egységeihez, és a Szetiták kultuszaihoz. Gyarkorlatilag mindegyik vámpírnak oka lehet arra, hogy csatlakozzon a vele azonos vérvonalból származókhoz. (Ez a megállapítás egyedül a Gangrel és a Tzimisce klánok individualista tagjainak esetében nem igazán helytálló.)

BANDA-KOTÉRIÁK

A kevésbé tehetős Vérttestvérekből szerveződött utcai bandák a városok rémei. A bandákhoz általában vámpírok, a ghouljaik, és olyan halandók tartoznak, akik valahogy lebeszéltek a vámpírokat arról, hogy megegyék őket. A bandakotériák a belvárosokban portyáznak. A bandákat brutális vámpírok (a Brujah, a Gangrel, a Malkavita és a Ravnos klán tagjai, időnként Senkiháziak) alkotják. Az ilyen kotériák veszélyesek és könyörtelenek, bár némelyik védelmébe veszi az elesetteket és a hajléktalanokat (akik általában vagy belépnek a bandába, vagy a banda csordájának tagjává válnak). A bandakotériák bizonyos esetekben nomád életmódot folytatnak – hasonló, mint a halandóknál a motorosbandák, a vándorcigányok. Az egyes bandák egy-egy bandahálózathoz tartozhatnak, amelynek minden városban megtalálhatók a sejtjei. A bandakotériák gyakran szerepet vállalnak a helyi drogüzletben. Az idejük legnagyobb részét a rendőrség elleni hadakozás, és a többi bandakotéria elleni, a „disztribúciós jogokért” folyó harcok foglalják le.

ANARCH-KOTÉRIÁK

A vad taktikai húzások, az öltözködési stílusok és a klánsmink miatt az anarch-kotériákat gyakran összetévesztik a bandakotériákkal. A két kotériafajta a külsőségeket tekintve valóban hasonlít egymásra, ám az alapvető ideológiájuk eltérő. Az anarch-kotériák szembeszállnak a hatalmat birtokló, ravasz Öregekkel, azt vallják, hogy minden vámpírnak jogokat, birtokot és vadászati jogot kellene kapnia. Az anarch-kotériák tagjai általában a Brujah, Gangrel, Malkavita és Nosferatu klánokhoz tartoznak, de akad közöttük néhány sértett Ventrue meg pár kiábrándult Tremere is. Ha valamelyik anarch-kotériában felbukkan egy Toreador, akkor biztosra lehet venni, hogy az illető nyomorjáráson van, vagy az Atyjának akar bosszúságot okozni. Az anarchok általában fiatalabb Vértestvérek, a kotériáik rövid életűek, mert amint a csoport magára vonja a Herceg figyelmét, esetleg a haragját, a város hatalmasai és csatlósai vagy megsemmisítik a tagjait, vagy szétosztják a csoportot. Az anarchok figyelemre méltó sikereket értek el az Egyesült Államok nyugati partvidékén, bár a hatalmuk a keletről érkezett Kathájiaknak köszönhetően éjszakáról éjszakára csökken.

HADI-KOTÉRIÁK

A Szabbat ellen sikeresen küzdő Kamarilla egyik kedvelt taktikája a hadi-kotériák megalakítása. Amikor egy város vitás területté válik, amikor mindkét szekta igényt tart rá, a Szabbat általában az Ölelés szertatásán nemrég átesett fiatal vámpírok hadát küldi az ellenfeleire. A Kamarilla – mivel jobban szervezett és nagyobb erőforrásai vannak – Ifjakkból és ancillákból álló csapatokkal próbálja visszaverni a támadást. Ezek a fiatalok mindent megtesznek a győzelem érdekében, mert tudják, csakis így kelhetnek jó benyomást az Öregjeikben. A hadi-kotériákat különböző klánokhoz tartozó fiatalok alkotják: Brujah és Gangrel harcosok, Malkavita és Nosferatu felderítők, Tremere varázslók, Ventrue és Toreador diplomaták. A kotériákat meghatározott időre hozzák létre, a tagjaik közötti bajtársi kötelék azonban sokszor a Szabbat által jelentett veszedelem megszűntetése után is megmarad.

DIPLOMÁCIAI-KOTÉRIÁK

A Hercegeknek sokszor sürgős problémákat kell megoldania, olyan kérdésekre kell megoldást találnia. Amikor időhiány, vagy más ok miatt személyesen nem tudja elintézni a dolgot, felkéri a város Öregjeit, ajánljanak valakit a feladat elvégzésére. Ilyenkor alkudozás következik, a Herceg ígéreteket tesz, jutalmakat helyez kilátásba, esetleg fenyegetőzik. A végén összeáll a népes csapat, amelynek tagjai közül kiválaszthatja a legmegfelelőbbnek tartott vámpírokat. Ezek a kotériák a legtöbb esetben ugyanúgy állnak össze, mint a hadi-kotériák, de a feladatuk korántsem olyan veszélyes, mint a másiké. A diplomáciai-kotériák tagjai gyakran élvezik az Öregek, a Herceg és az Elsősülött támogatását, viszont ellenségüknek tarthatják azokat, akik az éppen fenálló rezsim ellen küzdenek.

BŰNÖZŐ-KOTÉRIÁK

A bűnöző-kotériák sokban emlékeztetnek a maffia-családokra, a jakuzák *gunijára*, a *seoulpa* körökre, a drokartellekre vagy a kínai *tongokra*. Azok a vámpírok alkotják, akik a „rendszeren kívül” akarnak pénzt csinálni. A bűnöző-kotériák szerencsejátékokkal, prostitúcióval, drogterjesztéssel foglalkoznak (gyakran együttműködnek az alacsonyabb szintű bűnöző-kotériákkal vagy a banda-kotériákkal), lopott holmikkal kereskednek, autókalkatrészekkel üzletelnek, lopnak és rabolnak, behálózják a szakszervezeteket, mulatókat és bukméker-irodákat üzemeltetnek, védelmi pénzt szednek. Mindent megcsinálnak, ami illegális, és amivel pénzhez lehet jutni. A vámpírok ereje és befolyása lehetővé teszi

a bűnöző-kotériák számára a jól jövedelmező kékgalléros és fehér-galléros bűnözésben való részvételt. Mivel a tagok személyes érdeke gyakran megváltozik, a bűnöző-kotériákra nem jellemző a bizalom. Ezek a kotériák a Brujah klán kifinomultabb tagjaiból, a Toreador, a Ventrue, a Giovanni és a furcsa Senkiházi klánok tagjaiból szerveződnek. (New Yorkban az egyik Gambino bandának állítólag egy Nosferatu a vezére.)

VÁLLALKOZÓI-KOTÉRIÁK

Mint a bűnöző-kotériák, de ezek ténykedése legális.

KÉM-KOTÉRIÁK

A Hercegek általában nem hozhatják létre saját titkosszolgálatukat, de gyakran szükségük van kémekre. Ilyenkor személyesen ők, vagy valamelyik miniszterük kiválogat egy csapatnyi vámpírt, akiket átküldenek egy másik városba, vagy a saját városukon belül egy másik frakcióhoz, hogy híreket szerezzenek. Az Öregek kifejezetten élvezik az ilyen kémkedést, óvatosan lépegetnek ügynökeikkel. A lebukott kémekkel mindenütt kegyetlenül elbánnak, így a kém-kotériákba tartozó Vértestvérek akkor járnak el bölcsen, ha minél lazább szálakkal kapcsolódnak egymáshoz, s minél több külső segítőre tesznek szert.

ELŐADÓI KOTÉRIÁK

Egyes vámpírok kotériákat alkotnak, hogy társulatukkal szórakoztassák Vértestvéreiket. Ezek a bandák ugyanúgy járnak-kelnek a világban, mint a halandók zenészei, tudásukat általában a nagylelkű Hercegeknek és a műértő Toreadoroknak mutatják be. A vándorszínházak népszerű darabokat, és vámpírszerzők műveit játsszák. A művészek célja vagy a társadalmi visszasságok kifigurázása, vagy a pénzszerzés. A Toreador klán tagjai szívesen lépnek be egy-egy ilyen kotériába, és meglepően jók a Brujah trash-bandák, a Malkavita színészek, a Nosferatu performance előadók is. Még bizonyos Gangrelek is kedvelik a turnézást, amelynek során mindig kínálkozik egy-két lehetőség.

KÜLDETÉS-KOTÉRIÁK

A Dzsihad már több évszázada tart, és a kezdete óta az idő rengeteg titokra ráhordta a maga hordalékát. A küldetés-kotériák tagjai olyan misztikus archeológusok, akik nem csupán a régi vámpírok tárgyait, de a Vértestvérek történelmének titkait is szeretnék meglesni. A küldetés-kotériák gyakran nem külső megbízást teljesítenek, hanem azokat a titkokat próbálják megismerni, amelyekre a tagok kíváncsiak. Némelyik csapat közvetlenül valamelyik Hercegnek, vagy a kotéria patrónusának tesz jelentést, mások viszont mindenkitől függetlenül működnek. A küldetés-kotériák tagjai között megtalálhatók a Tremere, a Toreador és a Ventrue klánok vámpírjai. Időnként néhány kemény Brujah is csatlakozik az akcióhoz, sőt, az is megesik, hogy kelleetlenül bár, de egy-egy Szetitát is bevesznek a csapatba. A küldetés-kotériák általában nomád életmódot folytatnak, oda utaznak, ahová a kutatásaik miatt menniük kell.

TÁRSADALMI KOTÉRIÁK

Az egyforma tollú madarak csapatot alkotnak – ez a mondás igaz a társadalmi kotériák esetében is. A tagokat itt a társadalomban elfoglalt helyük tereli össze, vagy egyszerűen az, hogy mind-egyikük ugyanazon dolgok iránt lelkesedik. A társadalmi kotériák a Kamarilla városaiiban éppúgy kialakulhatnak, mint a Szabbat által uralt területeken. Némelyik tagjai a gótika, a klubkultúra vagy az ellenkultúra zászlai alatt találhatnak egymásra, mások a sajátjukhoz hasonló zenei vagy divatbeli ízléssel rendelkezőket keresik. A felső tízezerben létrejött kotériák tagjait leginkább a hatalom érdekli, de a művészet és a divat, vagy bármi más révén is társaságokat alkothatnak. A Szabbat társadalmi kotériáinak tagjai gro-

KARAKTER-KOTÉRIÁK

A játékosoknak külön figyelmet kell fordítaniuk a kotériájuk céljaira. Olyan célt kell meghatározni, amely valamennyi karakter számára fontos lehet. A halhatatlan vámpírok nem alakítanak klubokat csupán a hecc kedvéért. Hosszú távon nem egészséges, ha a karakter olyan kotériának a tagja, amelynek céljai közömbösek a számára, esetleg ellentétesek az ő személyes célkitűzéseivel. A karakteralkotás során a játékosoknak meg kell határozniuk, melyek azok a célok, amelyeket a karaktereik a magukévá tudnak tenni. A Vámpírok Bálja a horror, a titkok és manipulációk játéka - túlzásokkal, blőd megoldásokkal és felületességgel könnyen tönkre lehet tenni a hangulatát.

Okosan dönts! Olyan karaktert használj, aki nem fogja elrontani a többiek játékát!

teszk szabadidős tevékenységeket folytatnak. A halandók társaságai (pld: a Fábianusok, az Algonquin-i Kerekasztal) a Csorda, míg a Hárpiák a Vértestvérek kotériának jó példái. A társadalmi kotériákhoz bármelyik klán tagja csatlakozhat, a tagoknak általában nem kell különleges képességekkel rendelkezniük, itt gyakorlatilag az együttlét a lényeg.

VÉRKULTUSZOK

A Gyhenna fenyegető eljövételének hatására szinte valamennyi Herceg a Maszkabál megsértésének nyilvánította a vérkultuszok létezését. A vérszekták olyan vámpírcsoportok, amelyek tagjai halandókat hívnak résztvevőnek a „vallási szertartásokra”, amelyek mindig azzal érnek véget, hogy kiszívják a „bálványimádók” vérért, vagy rabszolgaságba kényszerítik őket. A vérszekták kombinálják a ghoultság és a szektásság legundorítóbb aspektusait, olyan halandókra vetik ki hálójukat, akik kétségbeesetten kutatnak valami után, ami értelmet adhat az életüknek. A szekták létezése és ténykedése valóban a Maszkabál megsértése, mert a vámpírok a szertartások során nyíltan felfedik a gyülekezettük előtt természetfeletti (esetleg vámpirikus) természetüket, és ezzel az egész vámpírtársadalmat kiteszik annak a veszélynek, amit a feldühödött halandók jelenthetnek.

DIABLERIE-KOTÉRIÁK

A diablerista-kotériák a Gyhenna közeledtének hatására alakultak meg. Sok olyan fiatal vámpír van, akit elkésérít a tudat, hogy a hatalmat lehetetlen kiragadni az Öregek kezéből. Ezen ifjak közül néhányan a hatalomszerzés lehető legrövidebb útját választják: levadásszák az Öregeket, megölik őket, megisszák életesszenciájukat. Azon az obszcén izgalmon kívül, amit az Atyagyilkosság jelent, és azon az élvezeten kívül, amit a misztikus erők megszerzése okoz, a diablerie biztosan pusztító fegyver is. Annak ellenére, hogy nem valamennyi kotéria célja a pusztítás, a diableristák csoportosulásainak léte az egyik oka annak, hogy az Öregek félnek a fiatalabb Vértestvérektől, és az általuk létrehozott valamennyi kotériától. Valamennyi között a legborzalmasabb az Asszamita *falaqi*, más néven hadisejt, amelynek tagjai úgy keresik meg és úgy prédálják fel az Öregeket, akár a farkasfalca a zsákmányállatokat.

SZABBATHORDÁK

A Szabbatnál a *horda* a Fekete Kéz alapvető társadalmi egysége. A hordát több Szabbat-vámpír alkotja. A tagok lojalitását úgy biztosítják, hogy valamennyi vámpír rendszeresen iszik a társai véréből készült keverékből. Ezek a misztikus úton egymáshoz kötött vámpírok alkotják a létező legveszedemesebb csoportokat. Mindegyik hordának van saját neve. Mindegyik horda külön ha-

tározza meg, kiket vesz fel a tagjai közé. Mindegyiknek megvannak a szokásai, a rítusai; a hordák tagjai egyforma stílusban öltözködnek. Némelyik csoport már évszázadok óta létezik. Ezeknek megvannak az ellenségeik, megvan a saját „dicső” (vagyis inkább hátborzongató) történelmük; őrzik az elpusztult tagok emlékét.

A kotériákról készült lista korántsem teljes. A vámpírok számtalan okot találnak arra, hogy csoportokba tömörüljenek. A közös cél – az alaptermészetük ellenére – egyesíti őket. A kotériák olyan klikkek, amelyeknek nincs közös jellemzőjük. Az is teljesen szubjektív, hogy az egyes vámpírok miért csatlakoznak valamelyik kotériához. A kotériák csak ritkán küzdenek a tagok közös céljért – inkább járművekhez lehet hasonlítani őket, amelyekre felszállva a vámpírok közelebb kerülhetnek saját céljaikhoz.

BOSZORKÁNYVADÁSZOK ÉS EGYÉB HALANDÓK

A Vértestvérek levadásszák a Csorda tagjait – ez a dolgok rendje. Az Öregek azonban már tudják (fájdalmas tapasztalatokat szereztek erről), hogy a vámpírok is könnyen prédává válhatnak. A vámpíroknak éberem kell aludniuk, és sosem szabad megfeledkezniük a Maszkabálról. Ha az emberi faj, mint egész, a Vértestvérek felé fordítja a tekintetét, könnyen megeshet, hogy Káin Gyermekei egytől-egyig elpusztulnak. A vámpírok legerősebb fegyvere a babonáság. A Vértestvérek, ha megerősítik a halandók hitetlenségét, ha tévhitet terjesztenek, ha azt terjesztik, hogy a vámpírok csupán a gyermekmesékben és az örültek képzelgésében léteznek, akkor sikerül elérniük, hogy a Csorda tagjainak megtévesztett többsége eltakarja őket azon kevés halandó elől, akik tudják, hogy az éjszakában valódi vámpírok garázdálkodnak.

Mert ha kevesen is, de vannak olyan halandók, akik tudnak a vámpírok létezéséről. Embertársaik nem figyelnek, vagy megvetéssel tekintenek rájuk, ám ők mégis belemélyednek a Vértestvérek rejtett világába. Némelyiküket a pusztta kíváncsiság hajtja, vagy az izgalom, amit a tiltott dolgok tanulmányozása okoz. Mások azért keresik a Vértestvéreket, hogy megsemmisítsék őket. Káin Gyermekei óvatosak. Az Öregjeik még élénken emlékeznek az egykori Inkvizícióra és arra a korra, amikor kevesen múlt, hogy a világot előntő tűz- és véráradat nem purgálta ki vámpírok felét a világból. A Vértestvérek üldözöket, a „titoktudó” halandókat boszorkányvadászoknak nevezik.

Az Inkvizíció mind a mai napig létezik, bár egyetlen hivatalos egyházi iratban sem tesznek róla említést. A modern világ Inkvizícióját *Leopold Társaságának* nevezik. A tagjai közé főként kutatók és okkultisták tartoznak. Ezek némelyike fanatikus vámpírvadász, olyan, mint annak idején Torquemada volt. Könyörtelenül törnek előre, hogy elpusztítsák a „Sátán fattyait”.

A legtöbb inkvizítor fanatikus, de hiányos műveltségű és képzettségű ember, így ritkán jelenthetnek komoly veszélyt. A Vértestvérekkel kapcsolatos információikat régi feljegyzésekből, rosszul lefordított kéziratokból szereztek. Ennek következtében természetesen hibát hibára halmoznak a vadászat során – pedig az ember egyetlen hibát sem követhet el, ha vámpírokkal foglalkozik. A legtöbb inkvizítor egyszerű halandó, nem rendelkezik olyan természetfölötti hatalommal, amelyet a szenteknek tulajdonítanak. Az ilyen vadász magasra emelheti a feszületet, a vámpír arca elé tarthatja, de ezzel a szent jelképpel semmit sem fog elérni – legalábbis a kívánt hatást nem. Van azonban néhány olyan inkvizítor, akinek a hite elég erős ahhoz, hogy szent aurájával elűzze, sőt, megsebezze az Elátkozottakat.

A Vértestvérek időnként feljutnak a halandók ranglétrájának tetejére. Bár ravaszak és óvatosak, éppen elég nyomot hagynak maguk körül ahhoz, hogy felkeltsék a kémiszervezetek bizonyos

tagjainak gyanakvását. Manapság, a DNS-tesztek és a komputer adatbázisok korában a Maszkabál fátyla elvékonyodott.

Egyes halandó csoportok az Elátkozottak világának periferiáján találják magukat. Egy titkos társaság, amely az *Arkánium* nevet viseli, megpróbálja felkutatni a paranormális jelenségeket. A Vértestvérek általában komikus alakoknak tartják az Arcanum tagjait, dilettáns szelleműzőknek nevezik őket, ám ezek az eltökélt halandók időnként – egyre többször – belebotlanak bizonyos eseményekbe. A különböző bűnöző szervezetek időnként rádöbbennek, hogy részt vesznek a Vértestvérek mesterkedéseiben, segítik, esetleg gátolják a vámpírokat céljaik elérésében.

A kilencedik fejezet további információkat tartalmaz a boszorkányvadászokról.

A TÖBBIÉK

A Sötétség Világának utcáin nem csak vámpírok portyáznak. Az árnyak mögül olyan szemek izzanak elő, amelyek... másfajta lényekhez tartoznak. A Vértestvérek több más, nem emberi lényvel osztoznak az éjszakán. Amikor a vámpírok kapcsolatba kerülnek ezekkel a „többiekkel” a találkozás ritkán kellemes – a világ természetfölötti lakói már-már hosszú évszázadok óta küzdenek egymással a hatalomért. Számos Vértestvérenek az a véleménye, hogy ezeknek a lényeknek is megvan a saját, jól felépített társadalmuk. Sajnos csak néhány vámpírnak sikerült elég közel kerülnie a „többiekhez”, és nagyon kevesen úszták meg épen a találkozást, így nemigen akad olyan Vértestvér, aki beszámolhatott volna a társainak a részletekről.

Nód Könyve megemlíti a többieket, figyelmezteti a Vértestvéreket, hogy a Végső Éjszakák közeledtek ezek a lények megmozdulnak és támadásba lendülnek, felkészülnek a világvégre. A Vértestvérek az utóbbi időben egyre gyakrabban találkoznak ezekkel a legtöbbször ellenséges, rejtélyes lényekkel.

FARKASFATTYAN

A város védelmet nyújtó utcáin kívüli részek a Farkasfattyak birodalmához tartoznak. Ezek a szörnyek már időtlen idők óta a Vértestvérek ellenségei. Farkasembereknek is nevezik őket. A valódi farkasokhoz hasonlóan általában farkakba verődve mozognak. A vámpírok általában félnek tőlük. Könyörtelenek, jól értenek a gyilkoláshoz. Bizonyos források szerint egyetlen feldühített Farkasfatty képes lemészárolni egy egész Vértestvér-kotériát. A Farkasfattyak korlátolt lények, gyűlölik a másságot, az idegeneket, és főként a vámpírokat. Gyűlöletük pontos oka ismeretlen. A Farkasfattyak fogságába került vámpír óriási veszélyben van. A bölcs Vértestvérek sosem hagyják el a városokat, a tapasztaltak tudják, hogy a biztonságos zónákon kívül őryöngő, szőrös-karmos-agyaras lények ronthatnak a vámpírokra. Teliholdas éjszakákon a Vértestvérek hallani szokták a Farkasfattyak üvöltését, a szél gyakran elsodorja hozzájuk a bestiák vad tombolásának bűzét...

Az utóbbi években a Farkasfattyak agresszivitása felfokozódott. Korábban csak egészen ritkán hagyták el vadvidéki birtokaikat, de az elmúlt néhány esztendőben már a városokba is bemerészkedtek az üldözöbe vett Vértestvérek után, sőt, az is megesett, hogy feldúlták a vámpírok korábban sérthetetlennek tartott birtokait. A Gangrel klán vámpírjai, akik minden más Vértestvérnél többet tudnak a Farkasfattyakról, attól tartanak, hogy hamarosan sor kerül egy nagy háborúra, és hogy a Dsihad végjátékának első csapását nem a vámpírok, hanem éppen a Farkasfattyak fogják végrehajtani.

VARÁZSLÓK

A mágikus tudományok művelői sokkal jobban hasonlítanak az emberekre, mint a Vértestvérek. A Tremere klán tagjai azt ál-

lítják, hogy a mágusok maguk is emberek – olyan emberek, akik ismerik az ősi mágia titkait. Nyíltan nem ellenségesek a vámpírokkal szemben, de kedvelik a magányt, és habozás nélkül elpusztítják a nyugalmaikat megzavaró Vértestvéreket. Néhány vámpír meglehetősen jól ismeri az erejüket. A mágusok jelenlétében általában furcsa dolgok történnek. A pletykák szerint képesek fantasztikus események előidézésére. Alaposan nem lehet kifürkészni őket; titkaikat a Maszkabálhoz hasonló fátyollal takarják el a többi ember és a Vértestvérek elől.

SZELLEMEK

Néhány lélek a test pusztulása után ezen a világon marad – vagy azért, hogy kísértse az életben maradtakat, vagy pedig azért, hogy elvégezze azokat a feladatokat, amelyekre életében már nem keríthetett sort. Mivel a szellemek a jelek szerint a „másik oldalon” léteznek, csak kevés vámpírnak van dolga velük. A Giovannikról köztudott, hogy képesek kommunikálni ezekkel a lényekkel. Bizonyos szellemek állítólag a vámpírok áldozatainak lelkei, és azért tértek vissza, hogy üvöltözésükkel és kínzásaikkal meggyötörjék gyilkosukat.

TÜNDÉREK

A tündérekről csak néhány vámpír rendelkezik információkkal. A jelek szerint a „Jó Szomszédok” vagy félnek a vámpíroktól, vagy úgy kerülnek őket, mint a halandók a leprásokat. Csodálatos képességeket tulajdonítanak nekik: állítólag nagy hatalmú lények, akik képesek bárkire iszonyatos átkokat mondani. Azok, akik valamilyen szinten ismerik őket, azt állítják, hogy nem tanácsos ujjat húzni velük.

GHOULOK

Azok a vámpírok, akiknek erős szolgálókra van szükségük, általában ghoulokat alkalmaznak. A ghoulokat emberekből vagy állatokból hozzák létre. A kiválasztott lény kap néhány korty vámpírvért – de ezt megelőzően a Vértestvér nem üríti ki a testükből a saját vérüket. A legtöbb esetben hűen szolgálják *domitor*nak nevezett vámpírurukat. Nem olyan erősek, mint a Vértestvérek, de a vámpírvér megkapása után testi erejük és mozgékonyosságuk felfokozódik.

A legtöbb ghoulnak fanatikusan hűséges az urához. Érthető, hiszen a Vérvétel itt is éppen olyan nagy jelentőséggel bír, mint a vámpírok között. Mivel a ghoulak rendszeresen innia kell ura véréből, muszáj a domitor közelében élnie.

Az utóbbi időben egyre többet hallani arról, hogy a ghoulok fellázadnak vámpíruraik ellen, megölik őket, és más vámpírok vérének segítségével tartják fenn ghoullápiságukat. Ezek a lázadó ghoulok nem lépnek az új urak szolgálatába, a vért erőszakkal szerzik meg a gyenge és gyanútlan Vértestvérektől. Vérszerzés közben gyakran elpusztítják a vámpírt. A Vértestvérek többsége ostoba pletykának tartja az efféle híreket, de mindegyikük éppen elég jól ismeri a ghoulok erejét ahhoz, hogy tudja, érdemes szemmel tartani a szolgálóikat. Jobb félni, mint megijedni...

KATHÁJIAK

Káin gyermekei benépesítették a világot, ám amikor eljutottak a Távol-Keletre, szembe találták magukat a Kathájiaknak nevezett, keleten őshonos, nem-Vértestvér vámpírokkal. A Kathájiak, (vagy „keleti Vértestvérek”) nagyon kevés dologban hasonlítanak a nyugati vámpírokra. Állítólag démoni erővel rendelkeznek. Enigmatikus viselkedésük és másfajta gondolkodásuk miatt a legtöbb nyugati Vértestvér veszélyesnek tartja őket. A helyzetet csak tovább rontja, hogy állítólag egyre többször felbukkan a „Csuklyás Mandarin”, az egyik legerősebb keleti vámpír. Ahol megjelenik, ott általában valamilyen szörnyű Vértestvér-katasztrófa történik.

ENIGMÁK

Mintha ezek a nyugtalanító jelentések nem lennének éppen elegendők, egyes Vértestvérek azt állítják, hogy még a fentebb említetteknel szörnyűbb lényekkel is összefutottak az éjszakában: démonokkal, halhatatlan múmiákkal, zombiszerű sétáló holtakkal, misztikus lelkekkel, alakváltó állatokkal, gonosz bestiákkal, angyalokkal, és meghatározhatatlan, elnevezhetetlen lényekkel. A találkozások némelyikét dokumentálták ugyan, de ennek ellenére csak abban lehetünk biztosak, hogy a Sötétség Világa éppen olyan iszonyatos, mint a lakói.

GENERÁCIÓK ÉS KÁINITA MITOLÓGIA

A Vértestvérek történelmének legszélesebb körben elfogadott változata szerint a vámpírok egyetlen Ősatyától, Káintól származnak. Káin, miután megölte a testvérét, Ábelt, Nód földjére száműzetett. Isten megátkozta tettéért – ő lett az első vámpír. Három gyermeket nemzett, akik szintén létrehozták utódaikat, és így tovább...

A Vértestvérek történelmére vonatkozó adatok többsége Nód Könyvéből származik. A szövegben több helyen utalást találhatunk a Vértestvérek teremtésmítoszára. Azok, akik mindent szeretnének megtudni erről a témáról, a könyv tanulmányozása közben kell, hogy rádöbbenjenek: a szöveg nem ad választ a felmerült kérdésekre, inkább újabb és újabb talányok elé állítja az olvasót. Ennek a titokzatosságnak köszönhető, hogy alternatív eredetmítoszok sokasága fogalmazódott meg az évszázadok során. (Ezek egyike a Lilith-ciklus, amelyet a Kamarilla eretneknek nyilvánított és betiltott.)

A kérdésekre tehát nem kaphatunk egyértelmű válaszokat. Lehet, hogy nem is léteznek ilyenek...

KÁIN

Káinnak, „valamennyi vámpírok Ősatyjának” létezése a modern korban inkább csak mítosz, mint valóság. A negyedik generáció és a Szabbat bizonyos tagjai azt állítják, hogy találkoztak egy lényvel, aki Káinnak nevezte magát. A történet sajnos szájhagyomány útján terjedt – sok szájon keresztül, és nem mentesen a Dzsihad befolyásától –, így vélhetőleg annyira eltorzult, hogy képzelenség megállapítani, mely részei valóságosak, és melyek pusztán kitalációk.

A szkeptikus Vértestvérek felfedeztek egy hibát a Káin-legendában: ha Káin első gyermeke a második generációhoz tartozott, vagyis két lépéssel távolodott el Káintól, akkor mi a helyzet az első generáció tagjaival? Léteztek egyáltalán? Kik voltak? Az biztos, hogy nem Káin az „első generáció”, mivel önmagától aligha tud akár egy lépésnyire is eltávolodni. A kérdések felmerültek, de valószínűleg sosem válaszoltatnak meg...

MÁSODIK GENERÁCIÓ

Néhány bizonyosan eredetű vámpír-irat szerint Káin három sarjart hozott létre, hogy enyhítsen a magány okozta fájdalmán. A három gyermek neve Cillá, Irád és Énók volt. (Énókot gyakran „Enki” néven emlegetik.) Énókban, az Első Városban éltek holt életüket.

A második Generációról nem sokat tudunk. Minden bizonnyal ennek tagjai nemzették a harmadik Generációt, de arra, hogy mi történt velük, miután a sarjaik ellenük fordultak az Első Városban, egyetlen feljegyzés sem utal. Valószínűsíthető, hogy a második Generáció elpusztult – vagy az Özönvíz, vagy a saját gyermekeik végeztek velük.

HARMADIK GENERÁCIÓ

Valószínűsíthető, hogy a harmadik generáció tagjai, az Ős-
atyák néven ismert vámpírok hozták létre a ma „klánoknak” nevezett egységeket. Az utóbbi időben egyre többet suttognak a még mindig aktív Ős-
atyák ténykedéséről, szinte minden éjjel szárnyra kap egy újabb pletyka a mesterkedéseikről. Bár a Kamarilla elveti azt a lehetőséget, hogy az Ős-
atyák még mindig léteznek, különböző mértékben megbízható forrásokból származó hírek szerint négyük felbukkant az éjszakában. Két klánalapító, Lucian és Mekhet neve (vagyis inkább álneve, mert valószínű, hogy nem így hívják az inkognitójukat megőrizni akaró két őst) széles körben ismert, köztudott róluk, hogy aktív harmadik generációs vámpírok. A Giovanni-klán vezetői rendszeresen értekeznek a klán megalapítójával, egyesek pedig nemrég New Mexicóban vélték látni azt a nem ember formájú lényt, amely a Tremere klánt alapította. Néhány Ős-
anya vélhetőleg elpusztult, de ezeket az állításokat senki sem tudja bizonyítani.

Az Ős-
atyák a játékosai a Dzsihadnak, annak az ősrégi és iszonyatos játéknak, amely a Harmadik Generáció bizonyos tagjainak pusztulását eredményezte. A Dzsihad kiszámíthatatlan játszma, minden megtörténhet benne. Az Ős-
atyáknak a világ minden szegletében vannak gyalogjaik, akik végrehajtják az alvó nagyurak parancsait. A szabályokat éppúgy nem ismeri senki, mint magukat a játékosokat, de a jelek szerint a nyílt háború éppúgy megengedett benne, mint az évszázadokon át tartó kémkedés és a bonyolult cselszövések alkalmazása.

Az sem ismeretes, hogy a játékot mindig úgy játszották-e, ahogy manapság; hogy a lépésekre mindig ellenlépések következtek. Senki sem tudja, hogy ez a felváltva való lépegetés a Dzsihad szabályai közé tartozik-e, vagy hogy a háború csak az utóbbi korokban vált ilyenné. Egyes vámpírok, akik elgondolkodtak a Dzsihad szó jelentésén, úgy vélik, sok olyan részlete lehet a dolognak, amit a köznapis Vértestvérek nemhogy nem vesznek észre, hanem mégcsak meg sem fordul a fejükben. Lehetséges, hogy a Dzsihadban résztvevő Vértestvérek némelyike elérte a Golconda mítikus békéjét, és megpróbál segíteni (vagy éppen ellenkezőleg: megpróbálja megakadályozni), hogy mások is átéljék ezt a transzcendentális élményt.

Az Ős-
atyák majdnem isteni képességekkel rendelkeznek, a hétköznapi vámpírok elképzelni sem tudják, mekkora az erejük és a hatalmuk. A Dzsihadot tanulmányozó tudósok szerint elképzelhető, hogy a Harmadik Generáció tagjai az utolsó olyan vámpírok, akik uralják az életet és halált. Egyes feltételezések szerint csak akkor lehet elpusztítani őket, ha hagyják magukat, vagy akkor, ha egy, az övékkel azonos erejű vámpír diadalmaskodik fölöttük. A tudósok fejében az is megfordult, hogy a Dzsihad tulajdonképpen valamiféle versengés, amelyet az az Ős-
anya nyer meg, aki utoljára talpon marad, akinek nem kell elszenvednie a Végső Halált.

NEGYPEDIK ÉS ÖTÖDIK GENERÁCIÓ

Ezeket a nagyhatalmú vámpírokat Matuzsálemeknek nevezük Legalább ezer esztendősek. Kevesen vannak, és majdnem akkora hatalommal bírnak, mint a harmadik generáció tagjai. A Dzsihadban csupán néhányuk vesz részt aktívan. A náluk fiatalabb vámpírok sóvárogva gondolnak arra, milyen erős és tiszta a vérük. A legtöbb Matuzsálem elrejtőzik, biztonságos helyre húzódik, hogy elkerülje a rajtuk diablerie-t elkövetni vágyó ifjabb Vértestvéreket, és a menekülőkből irányítják a Dzsihadban harcoló csapataikat. Manapság egyre többet hallani arról, hogy a Föld távoli szegleteiben előbukkant néhány hatalmas Matuzsálem. Egyes pletykák szerint a Kamarilla Belső Körének legbefolyásosabb tagjai, a Szabbat régense és priscusai is a Matuzsálemek közé tartoznak.

HATODIK, HETEDIK ÉS NYOLCADIK GENERÁCIÓ

A Dzsihad legerősebb látható résztvevői a hatodik, a hetedik vagy a nyolcadik generációhoz tartoznak. Ezeknek a vámpíroknak csupán néhány területen van nagy hatalmuk, de éppen elég erővel rendelkeznek ahhoz, hogy a játszma félelmetes figurái legyenek. (Azt természetesen nem hajlandók elfogadni, hogy bárki is manipulálná őket.) A Hercegek, az erősebb Elsősültek és az Ítélethozók a legtöbb esetben ezekhez a nemzedékekhez tartoznak. (Megfigyelték, hogy ezeknek a címeknek a birtokosai Európában inkább az ősi, nagyobb hatalmú generációk tagjai, míg Amerikában előfordulhatnak közöttük jóval ifjabb Vértestvérek is.)

Ezen nemzedékek tagjait Öregeknek szokták nevezni. A nyolcadik generáció a legutolsó, amelynek tagjai kiérdemlik ezt a megszólítást. A nyolcadik generáció legtöbb tagja, valamint az idősebb nemzedékek még a modern korok előtt lettek vámpírrá, így volt idejük hozzá szokni a hatalomhoz és a magas pozíciókhoz.

KILENCEDIK ÉS TIZEDIK GENERÁCIÓ

A kilencedik és a tizedik generáció tagjai veszélyes játékot űznek. Gyakran túl öregek és tapasztaltak ahhoz, hogy szorosabb kapcsolatba lépjenek az Ifjakkal és az ancillákkal, de túlságosan fiatalok és gyengék ahhoz, hogy megállják a helyüket az Öregek között, így magukra vannak utalva. Nincs szükségük olyan irányításra, mint a vadabb, fiatalabb Vértestvéreknek, így szabadon mozoghatnak az éjszakában. Olyanok, akár a halandók között a tinédzserek: kezdenek rákapni a hatalom ízére, és már látják, milyen erővel fognak rendelkezni.

TIZENEGYEDIK, TIZENKETEDIK ÉS TIZENHARMADIK GENERÁCIÓ

Az Ifjak és a fiatal ancillák, ezeknek a generációknak a tagjai még viszonylag rövid ideje viselik magukon a vámpírság átkát. A halandókhoz képes erős és hatalmas lények, de nyomába sem érnek a több száz éves Vértestvéreknek. A legtöbb játékos karakter ehhez a generációhoz tartozik.

TIZENNEGYEDIK ÉS TIZENÖTÖDIK GENERÁCIÓ

A modern kor szálnalmas eredménye, hogy az elmúlt néhány évben megjelentek ezek a híg vérű, satnya vámpírok. Káin vére már olyan híg bennük, hogy némelyik képes hosszabb időn keresztül elviselni a napsütést, sőt, vannak köztük olyanok, akik meg tudják emészteni a halandók ételeit. A vámpír-tudósok félve tekintenek rájuk, mert bennük látják valóra válni a Nód Könyvében szereplő próféciát. Ezeknek a vámpíroknak a megjelenése a „vér felhígulásának” korát, vagyis a Gyhenna közeledtét jelzi.

A MODERN ÉJSZAKÁK

Az utóbbi időben sokminden történt a Sötétség Világában, és sok Vértestvértnek a meggyőződésévé vált, hogy beköszöntöttek a Végső Éjszakák. Több esemény arra utal, hogy az Ósatyák megmozdultak. A világban jelentős változások zajlottak le, és mások lettek maguk a Vértestvérek is.

Az Ósatyák egyre többször adnak „életjeleket” – mind aránylag megbízható, mind meglehetősen kétes források szerint. Ebből arra lehet következtetni, hogy a világ minden egyes éjszakával közelebb kerül a megjövendőlt megsemmisüléshez. Attól függetlenül, hogy ezek az Ósatya-észlelések valóságosak vagy sem, egy dolog bizonyosnak látszik: a paranoiás világvége-hangulat általánosává vált, és egyre többen érzik, hogy hamarosan bekövetkezik valami, amire korábban nem is gondoltak. Egyre több olyan történet forog közzé, amelyekben a vámpírok találkoztak egy lényel,

aki azt állította magáról, hogy ő Káin. Nemrég még divat volt ki-gúnyolni az ilyen sztorikat és a terjesztőiket, de manapság titkon egyre több Vértestvér hiszi, hogy a meséknek lehet valami való-ságtartalma.

A Szabbat felfokozta aktivitását, nyíltan küzd Chicago, Atlanta, Washington DC és más, az Öregek által irányított városok megszerzéséért. A szekta állatias, brutális tagjai, akár sáskajárás-kor a rovarfelhők, megszállták a keleti partvidéket és az Egyesült Államok déli határait. Kanadában is felerősödött a hatása. A jelek szerint a Szabbat is érzi a végjáték közeledtét, és – valószínűleg stratégiai okokból – körbefogta az Egyesült Államokat. Annak köszönhetően hogy a szekta ellenőrzi a határokat, sokan elpusztultak, sokan pedig eltűntek az Államokból Európába, vagy Európából Amerikába tartó Vértestvérek közül.

A nyugati partvidék még viszonylag tiszta, a Szabbat itt még nem vetette meg a lábát, de ennek csupán az az oka, hogy ezekben a régiókban az Ázsiából érkezett Kathájiak eresztettek gyökereket. Kaliforniában az anarchok által ellenőrzött területek csatatérre változtak. A büszke anarchok már arra is hajlandóak voltak, hogy a Kamarilla Belső Körétől kérjenek segítséget az ázsiai veszedelem ellen. A keleti vámpírok a nyugati partvidéktől mélyen behatoltak az Egyesült Államok területére; félő, hogy jelenlétük hamarosan megváltoztatja a Káin Gyermekei között meglévő erőegyensúlyt.

A Kamarilla befolyása egyre gyengül. Évekkel ezelőtt gyakorlatilag ez a szekta uralta egész Észak-Amerikát. Ahogy fokozódik a milleniumhoz kapcsolódó hisztéria, egyre több régió csúszik ki az ellenőrzése alól. A szekta tagja elvesztik a lábuk alól a talajt. Az egyik befolyásos Kamarilla-tag, egy méltán híres Ítélethozó, név szerint Petrodon, Chicagóban ismeretlen tettesek áldozatává vált – megölték.

Persze a Szabbatnak is vannak veszteségei, korántsem lehet kijelenteni, hogy a helyzet ura. Mexico Cityben, egy tűzvész során a Szabbat valamennyi Tremerje elpusztult. Ha figyelembe vesszük azt a tényt is, hogy a Szabbat Malkavitái megosztották iszonyatos örökségüket Kamarillabeli és anarch hittestvéreikkel, kijelenthetjük: a szekta elvesztette előnyét a másikkal féll szemben.

A független vámpírok, különösképpen a megújult erővel gyilkoló Asszamiták mindkét félre kemény csapásokat mérnek. Az egykor nemtörődöm Ravnos klán újabban céltudatosan és egyre rosszindulatúbban cselekszik – néhány Öregnek már az is megfordult a fejében, hogy amikor nem vettek tudomást a Szemfényvesztőkről, amikor nem csaptak le rájuk, tulajdonképpen a torkuk előtt villogó agyarakat hagyták figyelmen kívül.

A Sötétség Világa éjszakáról-éjszakára folyamatosan pusztul, minden darabjaira hullik. A biztosnak hitt dolgok bizonytalanná válnak, egyre több az óminózus jel. A Vértestvérek nem tudják, mit hoz a jövő, és úgy tűnik, a halhatatlanság sem ér semmit ha eljön a világvége.

GYHENNA

A vámpírok mitológiájának középpontjában a Gyhenna helyezkedik el. A Vértestvérek hiszik, hogy az apokalipszis minden elmúló éjszakával közelebb kerül. Amikor bekövetkezik a Gyhenna, az Ósatyák feltámadnak, pusztasággá változtatják a világot, és a rettenetes Dzsihad forгатagában magukba olvasztják a Vértestvéreket és a halandókat.

A Kamarilla tagjai közül csak néhány vallja be, de titokban majdnem mindegyik hiszi és vallja, hogy a világ sebesen száguld lefelé a végzet spirálján, és már nincs messze a Gyhenna – talán már csak néhány év van hátra a végső pusztulásig. A vámpírok kétségbeesetten próbálják egymáshoz illeszteni a káiniták történelmének és mitológiájának szilánkjait, hogy kialakítsanak egy

ŐSTADOK

A Vértestvérek történelmére vonatkozó, szájhagyomány útján terjedő információknak – bár egyesek szerint az egésznek inkább a legendákhoz van köze, és nem a valódi, tényeken alapuló történelemhez – komoly szerepük, központi helyük van a vámpírtársadalomban. A legismertebb és legszélesebb körben elfogadott mítosz szerint az Első Vámpír maga a testvérgyilkos Káin volt. A Nód Könyve címen ismert, bizonytalan eredetű szöveg gyakorlatilag Káin száműzetésének és keleti útjának krónikája. A Káinra vonatkozó, „ismert” információk java Nód Könyvének különböző részeiből származik. (Az információk és a könyv hitelessége nem teljes mértékben bizonyított.)

*Kezdetben az egyetlen Káin vala, az első.
Káin, ki feláldozta fivérét, szeretetből.
Káin, ki számkivetetté vált ezért.
Káin, kit a halhatatlanság átkával súlytottak.
Káin, kit megátkoztak a vérvágygal.
Káin, kinek ajándéka a lét..
Káin, a nemzőket nemző.
Hosszú időn át Nód földjén élt,
Magányban, szenvedőn.
Egyedül egy énon át.
Az idő emlékké enyhítette kínját,
A halandók világába visszatért,
Az emberek közé, a halandók közé,
Hogy lássa fivére, s fivére gyermekinek földjét.*

Amint Káin visszatért Sét Gyermekéi közé (a vámpírok így nevezik a halandókat), a hiedelem szerint felépített egy óriási várost, amelyben a vámpírok együtt éltek a halandókkal. Bizonyos vámpír-történészek szerint ez a periódus a harmónia idillikus korá volt, bár egyes cinikus káinitáknak az a véleménye, hogy Sét gyermekei éppúgy nem élvezték a káiniták közelségét, mint ahogy nem élvezik a különféle kórságokat sem. A legenda szerint ebben az időben alakult ki a tizenhárom klán, amelyekhez Káin gyermekeinek sarjai tartoztak. A feljegyzésben utalásokat találhatunk, melyek alapján elképzelhetőnek tűnik, hogy a Harmadik Generációnak tizenháromnál több tagja volt, a Másodiknak pedig több, mint három. Az ősök kultuszával foglalkozó káinita szekták állítása szerint a Harmadik Generációhoz már legalább száz vámpír tartozott. (A szekták ennek a kijelentésnek a valóság voltát egyetlen bizonyítékkal sem tudják alátámasztani.)

*Káin uralkodója lett egy nagy népnek, de így is magányos maradt,
Mert a sok közt nem akadt egy sem, ki Őhöz felért volna.
Bánata nőttön nőtt, és még egy nagy bűnt elkövetett:
(önmagának három, három gyermeket nemzett.) †
A három sarj is létrehozta utódait, megalkották Káin sok unokáját.
S jött Káin, s szólott: „Legyen vége e bűnnek, több töledek ne szülessék!”
És Káin szava törvény vala, betartotta mind, ki tőle származék.
A város ott állt korokon át, ez alkotta az Ő országának középpontját.*

A legendák szerint a város éjszakai meg voltak számlálva, mert Isten rázúdította a földre az Özönvizet, hogy örökre eltüntesse azt a gonosztságot, amelyet Káin és gyermekei hoztak a világra. A halandók Bibliájában is utalást találhatunk erre az Özönvízre. Ez volt az a pusztulás, amely előtt Noé megépítette a bárkáját, amelyen kimentette az emberiséget a halálból. Azokat a vámpírokat, akik nem pusztultak el, Ősatyáknak, vagy Áradat Előtti Ősatyáknak nevezzük, mert ők még az Özönvíz előtti korokban estek át az Őlelés szertatásán.

*De aztán jött az Özönvíz, a Nagy Áradat, amely belepte a világot.
A város rommá vált, és elpusztultak mind a benne lakók.
Káin ekkor szomorú lett, s bánatában magányra vágyott.
Mint a pusztába kúszott kutya, ekkor olyan volt.
Sorsára hagyta sarjait, akik mégis megkeresték,
Kérték, térjen vissza, hogy a várost újra felépítsék.
Ám Káin nem engedett a szónak; „A Víz büntetés volt”, mondta,
„Az én büntetésem, mert visszatértem az élők világába..
Mert megszegtem a törvényt, az egyetlen erőset, a fontosat.”*

Káin nélkül, az apjuk nélkül a vámpírok egymás ellen fordultak, viszálykodni kezdtek. Mindennapossá váltak a gyilkosságok, terjedt az önzés, a fősვნყség, a zsugoriság. A Vértestvérek ugyan megpróbálták helyreállítani az Első Város dicsőségét, de a Második Város az intrikák, az árulás, a vérvágy, a diablerie melegágyává változott.

*Káin nélkül tértek vissza a megmaradt halandók közé.
Visszatértek, és kijelentették: a világ mostantól az övék.
Mindegyik gyermek sarjat nemzett, hogy Káin fényét tovább vigyék,
de egyikben sem volt meg atyjuk kincse: a bölcs mértékletesség.
Kitört a nagy háború, az Öregek sarjaik ellen vívtak;
az öldöklő háború, melyben gyermekek szülőket írtottak.*

Ezek a testvérgyilkos vámpírok voltak azok, akik azzal, hogy létrehozták a Negyedik és az azt követő generációt, elősegítették a manapság „klánoknak” nevezett szövetségek felemelkedését. Hiányzott belőlük a bölcsesség, így nem látták előre, hogy a gyermekeik éppúgy ellenük fognak fordulni, ahogy ők is szembefordultak nemzöikkel. Amikor ez egyértelművé vált, az Ösök elindították a nagy játékot, a hatalomért folyó harcot, a Dzsihadot, majd elrejtözték, hogy titkos menedékeikből irányítsák a folyamatokat.

Minden bizonnyal ez az iszonyatos háború eredményezte a Második Város összeomlását. Az eseményt követően a Vértestvérek és Sét gyermekei szétszóródtak a Földön, olyan helyeken telepedtek le, ahol viszonylagos biztonságban voltak az Ős-atyáktól. Ennek a biztonságba vetett hitnek nem volt semmi alapja, mert a Harmadik Generáció vámpírjainak hatalma nem ismert határokat; ők a világ bármely pontján képesek voltak végrehajtani terveiket. A legenda szerint a Dzsihad még mindig nem ért véget, és a Vértestvérek nem eyebek, mint gyalogok, hábak a kannibalisztikus háborút vívó Öregek sakktabláján.

*A lázadók felépítették az új várost, és megalakították a (13) törzset. ††
Gyönyörű volt a város, lakói imádták építőit, akár az isteneket.
Létrehozták saját gyermekeiket, a káiniták Negyedik Nemzedékét.
De rettegtek a Dzsihadot, így sarjaiknak tiltották a gyermekek nemzését.
Az újak nem teremthettek utódokat, a vének a hatalmat maguknak tartották.
Ha mégis létrejött egy gyermek, az üzték és megölték, és vele nemzöjét is elpusztították.
E város oly nagy volt, mint Káiné, és egyre csak nőtt, csak növekedett,
Majd, mint minden, mi élö, egyszerre haldoklani kezdett.
Az istenek először nem látták a gondot, csak később vették észre: valami elromlott.
A város elpusztult, az istenek hatalma szétfoslott.
Menekülniük kellett, és magukkal vitték minden sarjat, porontyot.
De útközben sokan meghaltak – velük a gyengeség végzett,
S mivel a kordában tartó hatalom már nem létezett, sok menekülő utódokat nemzett.
Megszaporodtak a káiniták, de ez nem lehetett így soká, pedig uralták a Földet.
Idővel már túl sokan lettek, kitört a háború, ismét.
Az Ősaryák még mindig rejtözködtek – az óvatosságot ők már ismerték.
A gyermekek városokat építettek, sarjakat nemzettek,
Utódokat, akik közül sok a harcokban örökre elveszett.
Kegyetlen volt ez a háború, kik akkor éltek alig maradtak páran,
Sokan meghaltak, néhányan emlékeznek csak az igazságra.
A kontinenseket árként lepte el a halandók tömege,
A káiniták városait lerombolni küldöttek hatalmas serege.
A halandók saját harcukat vívták, de vérüket értünk ontották.
A háború végén a káiniták elbújtak, ne találják egymást,
Elrejtözték, a halandók őket többé ne lássák.
Rejtöztünk még ma is, mást nem tehetünk,
A Dzsihad még tart; büjünk kell, nehogy áldozatok legyünk.*

†: Egyes vámpír-történészek szerint ez a sor eltorzult az Első Város megépítése és a modern kor között eltelt évezredek során. A régi vámpír-histórikusok állítása szerint Nód Könyvének egyes átirataiban így szerepelt: „Önmagának három, csupán három gyermeket nemzett.”

††: A vámpírok többsége szerint itt a tizenháromas szám szerepel, mert jelenleg is ennyi klán létezik, ám Nód Könyvének egy másik fennmaradt töredékében a Harmadik Generációra történő egyik utalásnál a „háromszor tíz”, nem pedig a „tíz meg három” kifejezés szerepel. Ez egyes vámpírok véleménye szerint azt jelenti, hogy egykoron harminc klán létezett, de tizenhét valahogy már teljesen kipusztult.

képet, amelyből kiderülhet, valójában mi is az a Gyehenna, és hogyan lehetne elkerülni a bekövetkeztét. Az idősebb vámpírok azonban tudják: aminek meg kell történnie, az úgyis megtörténik. Az Ósatyák akaratával senki sem tud szembeszegülni, és ha ők úgy akarják, elérkezik a Gyehenna, hogy minden halandót és minden vámpírt elpusztítson iszonyatos vér- és tüztengerével.

LEXIKON

A Vértestvéreknek saját dialektusuk, külön szavaik vannak létezésük definiálására. Kiválóak a kétértelmű beszédben; amit mondanak, gyakran teljesen mást jelent, mint szó szerinti értelmezése, vagy mögöttes tartalommal rendelkezik. Egyes szavakhoz teljesen más értelmezés párosult a hosszú évszázadok alatt, mások pedig teljesen egyediek a Vértestvérek társadalmában. A káiníták meglehetősen konzervatívak a szokásaik terén, olykor mégis igyekeznek szlenget, modern szóhasználatot alkotni. Gyakran a vámpíri létre jellemző szójárásból rá lehet jönni, mennyi idősebb lehet a vámpír.

HÉTKÖZDPAI BESZÉD

Ezek a szavak a Vértestvérek társadalmának bármely rétegében előfordulhatnak.

Anarch: Egyfajta lázadó a vámpírok társadalmában – olyan valaki, akiben nincs tisztelet az Öregek iránt. Az anarchok a javak egyenlő újrafelosztására törekednek a városokon belül. Az Öregek ezzel nyilvánvalóan nem értenek egyet, hiszen vagyonukat hosszú évszázadok során halmozták föl.

Átlényegülés: Az a pillanat, midőn egy halandó vámpírrá válik – a metamorfózis emberből Vértestvérré. Egy Nemző csak a Herceg engedélyével kezdeményezhet Átlényegülést.

Atya, Nemző: Egy vámpír szülő-teremtője. (mind hím-, mind nőnemben ezt használják)

Birtok: Egy vámpír – általában Herceg – által uralt „hűbértok”. Csak városokból lehet Birtok.

Csók: Vértét venni egy halandónak, avagy általában a vérszívás, mint cselekedet.

Diablerie: A vámpírok közt elterjedt kannibalisztikus szokás – egy másik vámpír véreinek elfogyasztását jelenti. Az öregek szükségéből teszik (lévén az embervér már kevés nekik), az anarchok hatalomvágyból (egy idősebb vámpír diablerizálása marandón megerősíti a fiatalabbat).

Dzsihad: Ama titkos háború, mely a néhány túlélő, harmadik nemzedékbe tartozó vámpír között dúl, s melyben a fiatalabb vámpírok csupán sakkfigurák. E kifejezést használják bármilyen egyéb, vámpírok között zajló konfliktusra vagy háborúságra is.

Éhség: Csakúgy mint a halandóknál s az állatoknál, a vámpíroknál is a táplálkozás ösztöne. Utóbbiak számára azonban rendkívül intenzív, s minden más vágy, készletés, ösztön és öröm helyét elfoglalja.

Élet, Az: Erősen szépített kifejezés a halandók véreire, mint táplálékra. Sok Vértestvér érzélgősnek és finomkodónak tartja ezt a szófordulatot.

Elfízium: E nevet azon helyeknek adták, ahol az öregek időről-időre törvény által biztosított békében és sérthetetlenségben összegyűlnek, találkoznak. Általában operákat és színházakat, valamint más, kulturálisan magas értékű helyeket takar.

Ember, Az: Az emberiségnek, humanitásnak azon eleme, ami megmarad a vámpírban, s állandóan küzd a Fenevad készletei ellen.

Farkasfatty: Vértfarkas, a vámpírok halálos ellensége.

Fenevad: Azok a gyűlöletes vágyak és készletések, melyek ar-

VÉRGZET PROFÉCIÁK

A „Titkok krónikája”, Nód Könyvének jövővel foglalkozó része a közelgő Gyehennával foglalkozik. A jövődölések homályosak, miszticizmusba ágyazottak, de sok vámpír hiszi, hogy a modern kor éjszakáiban felfedezhetők a Krónikában megemlíttett előjelek. Néhány Vértestvér úgy hiszi, hogy a Gyehenna már el is kezdődött.

*És a világ hideggé válik,
és tisztátalan dolgok buggyannak elő a földből,
és nagy viharok tombolnak majd, a villám tüzeket gyújt,
az állatok elpusztulnak, torz testtel hullanak a halálba.
És akkor az ős-ósatyák kiemelkednek a földből,
megtörök régóta tartó börtönüket, és egészben magukba ol-
vasztanak minket...*

*És tudni fogjátok, mikor jön el ez az idő, látni fogjátok a
vér meghígulását, a nemzésre képtelen vámpírokat. Látni
fogjátok a klánon kívülieket, akik uralkodni fognak. Látni
fogjátok a Vadakat, akik még a legerősebb városokban is le-
vadásznak minket.*

*Amikor elérkezik ez az idő, látni fogjátok a véneket... és
azok, akik a szív vért isszák életben maradnak, és a Vért-
testvérek mind a hozzájuk hasonlókhöz bájnak, és a vitae
ritka lesz, akár a gyémánt...*

Ragyogjon a fekete nap!

Ragyogjon a vérszínű hold!

A Gyehenna eljön hamarost.

ra sarkallják a vámpírt, hogy teljes egészében szörnyeteggé váljon, lemondva minden emberségéről. Lásd: Ember

Generáció: Egy vámpír és a mítikus Káin közötti átvitt értelemben vett távolság. Káin első teremtményei alkották a második generációt, az ő fiókaik a harmadikat stb.

Ghoul: Egyfajta szolga, ki ember létére vámpírvért iszik, mit mestere, a vámpír, biztosít neki. Azon időszak alatt, míg a halandó így táplálkozik (napokban mérve), nem fog rajta az idő – ám ha abbahagyja, az örökléttől ellopott napok alig pár perc leforgása alatt letelnek (a ghoull pillanatok alatt megöregszik, esetleg meg is hal).

Gyehenna: A Harmadik Ciklus vége, a közelgő Armageddon, midőn az Ósatyák felébrednek s elemésztik az összes vámpírt.

Gyermek: Elítélő, lekicsinylő kifejezés a fiatal, tapasztalatlan vagy éppen meggondolatlan vámpírokra.

Harmat: Olyan vámpír, aki rendszeresen alkoholos vagy drogos befolyás alatt álló áldozatokból táplálkozik, így tapasztalja azon szerek hatását. Lásd: Fej

Herceg: Olyan vámpír, aki fennhatósággal bír egy általa kijelölt terület fölött, uralja azt, s teszi ezt nil *disputandum*. A hercegnek általában szolgálatára áll egy segítő fészek. A szó női alakja is ugyanez.

Holtvidék: Azon területei a városnak, ahol nincs élet – temetők, elhagyatott házak és parkok.

Inconnu: Azon vámpírok – főleg Matuzsálemek – szektája, kik már kivonták magukat mind a vámpírok, mind a halandók ügyeiből. Állítják, hogy semmi közük a Dzsihadhoz.

Kamarilla: A vámpírok egyik globális szektája, melyben minden vámpír tag lehet. Gerincét hét nagy klán alkotja. Uralma és törvényei messze állnak a megkérdőjelezhetetlenségtől, s inkább

szolgál vitafórumként mint kormányként. Elsődleges célja a Maszkabál fenntartása.

Kehely: Jelenlegi avagy múltbeli potenciális vérforrás, általában ember. (Bibliai felhanggal bír: utalás az élet hordozójára.)

Klán: Olyan vámpírok csoportja, akik bizonyos közös misztikus és fizikai jellemzőkkel bírnak, mivel mindannyian ugyanazon Ősatya leszármazottai. Tizenhárom klán ismeretes. Lásd: Vérvonal, Származás

Kotéria: Olyan vámpírok csoportja, akik megvédik és támogatják egymást kívülállókkal szemben. Lásd: Fészek

Maszkabál, Látszat: A nagy háborúk végén megkezdett átfogó erőfeszítés, melynek célja a Vértestvérek társadalmának elrejtése a halandó világ elől. Az Inkvizíció ideje után megerősödött a politika.

Menedék: A vámpír otthona, vagy a nappali búvóhelye.

Nód Könyve Az átkozott Vértestvérek „szent” könyve – nyomon követi a faj eredetét és korai történelmét. Teljességében soha nem publikálták. Részletek, töredékek sok különféle nyelven megtalálhatók.

Ölelés: Egy halandó vámpírrá változtatása. Első lépése az összes vér kiszívása, majd csekély mennyiségű vámpírvér visszajuttatása a leendő vámpírba egy, a Nemző által önmagán (általában az alkaron) ejtett seben keresztül.

Öreg: Háromszáz, vagy annál is több évet megélt vámpír. Az Öregek magukat tekintik a legerősebbeknek a Vértestvérek között, s általában saját, külön Dzsihadjukkal foglalkoznak. Megjegyzendő, hogy jó néhány anarchból mára Öreg lett.

Senkiházi: Klán nélküli vámpír – általában elítélő értelemben használják. Klán nélkülinek lenni nem erény a Vértestvérek között. A legfiatalabb generációk vére olykor olyan híg, hogy szinte fölismerhetetlen bármelyik klán jellegzetessége bennük. Őket is Senkiházinak hívják az idősebbek.

Szabbat: Észak-Amerika keleti részét uraló, az Anarchok lázadásának eredményeként létrejött vámpírszekta, mely szabad Vértestvéreket s két nagy klánt tömörít. Bestiálisak és erőszakosak, szükségtelen kegyetlenkedésben lelnek örömet.

Szekta: Általános megnevezés a Vértestvérek között létező három fő csoportosulásra: a Kamarillára, a Szabbatra és az Inconukra.

Újszülött: Fiatal, újonnan teremtett vámpír.

Vér: A vámpír öröksége. Az a dolog, ami vámpírrá teszi a vámpírt. Másodlagos jelentése egyszerűen és nyilvánvalóan: a vámpír vére.

Vértestvér: Vámpír. Sok Öreg még ezt a kifejezést is vulgárisnak tartja, és a sokkal költőibb káinita kifejezést kedveli. A szóbeszéd szerint a 15-16. századi Anarch Lázadás után került szóhasználatba. A Szabbat tagjai megvetik ezt az elnevezést.

Zsivány: Olyan vámpír, aki más vámpírokon él, vagy szükségből vagy perverzióból. Lásd: Diablerie

RÉGIÉS FORMA

Általában az Öregek használják ezeket a kifejezéseket. Használata alaposan megfontolandó – bizonyos társaságban humorosan anakronisztikus, míg anarchok között az Öregek propagandájának számíthat.

Álomlidérc: Vámpír, aki csak alvó áldozatból táplálkozik, s megakadályozza, hogy az felébredjen eközben.

Álomsóhaj: A Golconda utáni kutatás végső szakaszának álomtáncá.

Ancilla: Fiatal vámpír, ki már nem az újszülött kategóriába tartozik, de még nem is számít Öregnek.

Arkhón: A Kamarilla soraiba tartozó, nagy hatalommal bíró





vámpír, ki városról városra jár, általában egy Ítélelhozó szolgálatában. Fő feladata a Maszkabál és a Hagyományok védelme. Az arkhónokat gyakran használják olyan Vértestvérek felkutatására, akik renegáttá váltak s elmenekültek egy városból.

Autarkisz: Vámpír, aki megtagadja, hogy része lenne a Vértestvérek társadalmának – és nem ismeri el a hercegek domíniumait sem. (Az autokráciából származtatott szó.)

Boszorkányvadász: Ember, aki vámpírokra vadászik, hogy elpusztítsa őket.

Csatlósok: Emberek, akik vámpír urat szolgálnak. Általában vagy ghoulok, vagy szellemi domináció alatt állnak – ez utóbbi néha olyannyira erős lehet, hogy a halandók képtelenek saját akaratukból, önállóan cselekedni.

Csőcselék: A halandó nyáj; különösen az az eleme, amely a legkellemetlenebb és legkulturálatlanabb.

Csorda: Megvető kifejezés, melyet a halandókra használnak, gyakran a Vértestvérek ellentétéként. A „Vértestvérek és a csorda” jelentése: az egész világ.

Domitor: A ghoul gazdája, aki vérrel táplálja és utasításokat ad neki.

Dzsentri: Vámpír, aki éjszakai lokálokban, rossz hírű negyedekben és más olyan helyeken vadászik, ahol a halandók párt kereshetnek maguknak. Lásd: Korhely

Elsőszülött: Egy város vezetői, illetve az uralkodó tanács. Azok, akik támogatják a Herceget s lehetővé teszik uralkodását.

Emberség: Az a fok, amennyire a Vértestvér ember marad.

Golconda: A vámpírlét azon állapota, ahol az ellentétes vágyak kiegyenlítik egymást – érthető hát, hogy elérésére igen sok vámpír vágyik. A közeledés a vadállatiasság felé abbamarad, és az egyén egyfajta sztázisba jut. Akárcsak a halandók Nirvánájáról, erről is sokat beszélnek – s annál ritkábban érik el.

Harmadik Halandó, A: Káin, minden vámpírok Ősatyja; legalábbis Nód könyve szerint.

Ifjú, Ifjak: Fiatal, nem régen teremtett vámpír.

Jobbágy: Ember, halandó.

Káinita: Vámpír, Káin nemzetségének tagja.

Késlekedő: Vámpír, aki a gyilkolást elkerülendő keveset iszik áldozataiból, így azok túl kevés vért veszítenek, semhogy belehaljanak, *faut plus chasser, peut mieux dormir*. Vö. Casanova

Kölyök: Megvető felhanggal használt szó fiatal vámpírokra. Eredetileg minden egyes Öreg saját sarjaira használta.

Leszármazás: Egy vámpír Öleléseken alapuló érvonala.

Lextalonis: A Vértestvérek törvénykódexe, melyet állítólag Káin készített. Bibliai igazságszót hirdet: szemet szemért, fogat fogért. Lásd még: Hagyomány

Matuzsálem: Öreg vámpír, aki már nem él a Vértestvérek között. Sok Matuzsálem egyben Inconnu is.

Ősatya, Ősatyák: A legöregebb Vértestvérek, a harmadik nemzedék tagjai, azaz Káin „unokái”. A Dzsihad hadurái, a Klánok névadó alapítói. A legtöbb régi forrás özönvíz előttként hivatkozik rájuk, ami elég sokat elárul...

Özirisz: Vámpír, aki olyan halandó vagy ghoulok követőkkel veszi körül magát, akik valamilyen kultuszt alkotnak körülötte, s így biztosítják számára a szükséges vérmennyiséget. Ez a szokás manapság ritkábban bukkan fel, mint régebben.

Pillangókert: A vörös lámpás körzet; a városnak az a része, amelyet éjszakai klubok, játékkaszinók és bordélyházak alkotnak. A város elsődleges vadászterülete.

Pióca: Ember, ki rendszeresen egy vámpír vérért issza, mégis szabad akarattal bír. Gyakran fogva tartja a vámpírt, vagy nagy ellenszolgáltatást ad a vértért cserébe.

Praxis: A Hercegek joga az uralkodásra, csakúgy, mint mind-

azok a szokások, szabályok és törvények, amiket egy bizonyos Herceg tartat be saját területén.

Rabszolga: Vámpír, akit Vérkötéssel tartanak fogva, azaz egy másik Vértestvér irányítása alatt áll.

Sarj(ai vkinek): Gyűjtőfogalom az egy Nemző által létrehozott vámpírokra. Kevésbé formális és hízelgő változata: Ivadék.

Sziren: Vámpír, aki halandókat csábít el, de nem öli meg őket, s csak kevés vért szív belőlük, miután mély álomba ejtette őket. Lásd: Kacér

Útonálló: Vámpír, aki nincsteleneken és hajléktalanokon él, s aki gyakran maga sem rendelkezik saját menedékkal, otthonnal. Lásd: Padrajáró

Vérekötélék: Misztikus szolgálat egy másik vámpírnak, a Véreskű megtételének eredményeként. Lásd: Vérúr

Vérúr: Olyan vámpír, aki Vérekötéléssel bír egy másik fölött, mivel már háromszor inni adott annak saját véréből. Lásd: Vérekötélék

Vérvirág: Egy Vértestvér vérének ivása. Lásd: Diablerie

Vitae: Vér.

Whig: Olyan káinitára használt kifejezés, aki erős érdeklődést tanúsít a halandó divat s az aktuális események iránt.

VULGÁRIS ARGÓ

Ezek a szlengkifejezések, a régies szavak modern átíratai. Általában a fiatalabb Vértestvérekhez kötődik, gyakran gúnyosnak számít. Talán így akarják kialakítani a fiatalabbak saját kultúrájukat.

Átkozottak: A halhatatlan, élőhalott faj. Minden vámpír.

Bankrablás: Legszelesebb körben a fiatal vámpírok között elterjedt szokás, melynek során vérbankokból „veszik” a vért. A testből hosszú ideje eltávolított, fagyasztott vér kevésbé kielégítő, de néhány újszülött kedvét leli abban, hogy behatol egy-egy vérbankba, s „leissza” magát. Sok Herceg szemében ez egyenlő a Maszkabál megtörésével.

Casanova: Vámpír, aki örömet leli a halandók gyilkolás nélküli elcsábításában. Kis mennyiségű vér elfogyasztása után kitörli az áldozat emlékei közül az eseményeket. A szóbeszéd úgy tartja, hogy Casanova is vámpír volt (vagy még mindig az...), de ebben általában kevesen hisznek. Lásd: Alomlidérc

Domínium: ld. Birtok.

Donor: Jelenlegi vagy múltbéli vérforrás, általában ember.

Farmer: Negatív hangvételű kifejezés olyan vámpírokra, akik állatokat tartanak azért, hogy kielégíthessék éhségüket. Lásd: Vegetariánus

Fej: Vámpír, aki valamilyen drog hatása alatt álló áldozat véréből szívja, hogy maga is részese lehessen az élménynek. A Fej szó elé beszúrható a drog neve, amit a vámpír kedvel. Lásd: Harmat

Fejvadász: Óreg vámpír, aki más Vértestvérekre vadászik a vérük miatt. Lásd: Zsivány, Diablerie

Fekete Kéz: Egy szekta, amely diablerie-vel foglalkozik... Lásd: Szabbat

Fészek: Vámpírok egy csoportja, akik valamilyen vezető körül gyűlnek össze (aki általában a Nemzőjük). Egy-egy fészekből idővel klán válhat.

Gyep: Az a város vagy városrész, amit a vámpírok magukénak nyilváníthatnak. Lásd: Hűbértartomány, Domínium

Hűbértartomány: Szarkasztikus kifejezés egy klán vagy Herceg domíniumára.

Inkvizíció: A hadjárat, amit az emberek folytattak a vámpírok ellen. A XIII. századtól a XV. századig tartott.

Ítélethozó: A Kamarilla végrehajtói hatalmának legfőbb urai s mesterei.

Kacér: Női Casanovákra használt kifejezés.

Káin: Ádám és Éva első gyermeke, s valószínűleg az első vámpír. Lásd: Harmadik Halandó

Korhely: Azok, akik rendszeresen a Romlásra járnak vadászni, Korhely néven ismertek a vulgáris argóban. A Pillangókert és a Dzsentrí a megfelelő régies kifejezések.

Leprás: Vámpír, aki megkap valamilyen fertőző betegséget, s továbbterjeszti azt minden áldozatára, akiből táplálkozik.

Lopakodó: Halandó, aki Vértestvérekre vadászik. Lásd még: Boszorkányvadász

Nyalás: Vámpír. Lásd: Vértestvér

Nyomorjárás: Hajléktalanok s nincstelének vérének fogyasztása. Azt a vámpírt, aki csak és kizárólag így él, nyomorjárónak hívják.

Ördögbál: A végső felszabadulás, az utolsó düh. Az Ördögbál az emberiség végső maradványainak eltűnésekor, a vámpír teljes őrületbe zuhanásakor jelentkezik.

Örjöngés: A vérvágy őrjítő állapota, az elszabadult Fenevad.

Padrajáró: Semmiféle saját menedékkal nem rendelkező vámpír, aki minden éjt (s napot) más helyen tölt el. Szintén használják még azokra a Vértestvérekre, akik hajléktalanokon és más utcai népségen élnek.

Pillangó: A felső társadalmi rétegekben elvegyülő, hírességek és gazdagok vérében élő vámpír.

Romlás: Az a vadászterület, amit azok az éjszakai klubok, bárók és hasonló szórakozóhelyek jelentenek, ahová a halandók táncolni, inni és ismerkedni járnak.

Talány: A vámpír létének esszenciális dilemmája – a nagyobb gonosztettek elkerülése végett kisebbeket kell elkövetniük. „Rémeknek kell lennünk, nehogy rémekké váljunk.”

Változás: A vámpírrá változás pillanata és folyamata. Lásd: Átlényegülés

Vegetariánus: Szarkasztikus kifejezés arra a vámpírra, aki nem hajlandó emberek vérében élni: e helyett inkább állatokból nyeri táplálékát. Lásd még: Farmer

Vérbáb: Vértestvér, akit egy másik Vérekötéléssel megkötött. A Báb a Vérekötélék foglya, immáron nem szabad.

Véreskű: A lehető legerősebb kapocs a vámpírok között: vér elfogadása a megkötött vámpír felett misztikus hatalmat adó uraltság elismeréseként. Lásd: Vérekötélék

Vérrokon: Ugyanazon vérvonal tagja (általában fiatalabb egyén).

Vértestvériség: Az ugyanazon klánból és vérvonalból származó vámpírok közötti viszony. Az alapidea jobbára ugyanaz, mint a halandók között, csak az átvitel módjában található némi különbség...

Vérvonal: A vámpír öröksége. Lásd: Leszármazás



Lucita:

Mos, a nyom újra forró. Anatole már megint testen kívül volt - bizonyos értelemben véve ez jót jelent, mert esküszik rá, hogy egy hétig kellett készülnie, mielőtt megpróbálhatta a dolgot, ez pedig azt jelenti, hogy kevesebb megszállható test létezik -, és ezáltal azt állítja, rátalálta valamire.

Állítólag - most csak azt írom le, amit Anatole mondott miután visszatért és befejezte az evést, szóval ne a hírhozóra légy dühös, drágám - megtalálta a helyet, ahol a Szettiták felállították a központjukat. A Manayunk mellett van egy raktárház, az a templomuk. Anatole azt mondja, legalább három Kígyót látott ott, köztük egy olyat, amit „angyali aura” (Anatole fogalmazott így!) vett körül. Ja, és még látott nyolc ghoul is. A ghoulók többségét a szokványos Szettita filozófiával összhangban hoztak létre: védelemképpen életerőt adtak a húsuknak. De ez mindegy, a lényeg az, hogy nekik vér kell, nem a Kígyók filozófiája.

Ó, hogy el ne felejtsem: Anatole azt állítja, hogy a templom fő helyén egy karóra tűzött fej van, ami tud beszélni, és jóslatokat mond.

Ne neved, hölgyem! Ez még mindig jobb és több annál, amivel én... vagy amivel épp te magad elő tudtál állni az elmúlt egy év során. Egyébként a leírás alapján ez a fej azok közé a Modita tárgyak közé tartozhat, amelyeket már jó néhány évszázada keresek. Egy tárgy, aminek van a neve.

Mindenesetre úgy gondolom, érdemes alaposabban utánanézni a dolognak. Most pár éjszakán keresztül hagyom Anatole-t pihenni és enni, aztán át fogjuk kutatni azt a raktárházat. Csütörtökön találkozhatnánk Camdenben, a szokásos helyen. (Biztonságosabb, ha vízen jössz.)

Addig is vigyázz Apára.

Beckett



MÁSODIK FEJEZET

KLÁNOK ÉS SZEKTÁK

Az első éjszakákon – legalábbis így mesélik az Atyák Gyermekének – Káin azon tizenhárom Gyermeké, aki túlélte az Első Város viszályát, sarjakat nemzett tulajdon képmására, átörököltve rá titokzatos művészetét és varázsvédőit. Így vettetett meg az éjjel kísértő Vértestvérek tizenhárom klánjának alapja.

Század követett századot, és hamarosan mindegyik klán saját történelemmel, hagyománnyal és tudással rendelkezett. Ahogy a Dzsihad egyre tombolt és az Ősatyák a pusztába vonultak vissza, a klánok Gyermekéi átvették az éjszaka feletti uralmat.

Persze nem mindig éltek békében. A Szabbat klánjai például – úgy beszélnek – gonosz mód megölték alapítóikat. Néhány klánt, mint a Giovannit, sokszor tépett meg belső viszály, egy klánt pedig – a visszahúzódló Salubri klánt – elpusztítottak, titkos tudásuk pedig halandók kezére jutott.

Ez a fejezet a tizenhárom klánt mutatja be. Mind egy-egy mítikus Ősatya leszármazottjának mondja magát, s hozzájuk tartozik majd' mindenki, ki Káin Gyermekéi közé sorolja magát. Mivel a klánok szekták szerint csoportosulnak, mi is az egyes szekták taglálásokkor foglalkozunk velük. Elsőként a hagyományörző Kamarilláról és az őszintén vagy hamis módon behódoló klánokról (Brujah, Gangrel, Malkavita, Nosferatu, Toreador, Tremere és Ventrue) szólnunk. Utána a Kamarilla ősellenségét, az iszonytató Szabbatot mutatjuk be, az alapító Lasombra és Tzimisce klánokkal egyetemben. Végül a négy független klán – Asszamita, Szet követői, Giovanni és Ravnos – titkai tárulnak fel előttünk.

A játékosok ezen tizenhárom alap valamelyikéből választhatják ki karakterüket – vagy lehetnek klánon kívüliek (Senkiháziak) is. Mindegyik klánnak megvannak a maga jellegzetességei, erősségei és gyengéi, amik a klán összes tagjára érvényesek.

VÉRVONAL

A származás nagyon fontos az Árkozottak között. A neves őstől származó vámpírokon gyakran meglepő tulajdonságok ütköznek ki, és néhány vámpír igencsak elfajzott eredeti klánjától. Az efféle dolgokat leginkább jó szerepjáttékkal lehet kifejezni, vagy az Előnyök és Hátrányok (296. old.) ügyes használatával; példának okáért, míg a hatalmas Hardestadt minden Gyermekére ugyanazok a megkötések vagy a rögeszmés hatalomvágy vonatkozhat, összességében nem

különböznek olyan nagyon a Ventrue klán többi tagjától. Olykor-olykor a származás befolyással van a Diszciplínákra és a gyengeségekre is; ezekről részletesebben a „Vérvonal” bejegyzésben lehet olvasni minden egyes klánnál.

KLÁNOK ÉS KARAKTEREK

A mesélőnek természetesen jogában áll leszűkíteni a játékosok választási lehetőségeit. A Kamarilla uralma alatt álló városban például a Vértestvérek túlnyomó része alighanem a hét alapító klán tagjai közül kerül ki. Persze egy ilyen történetbe is bele lehet szőni az Asszamita vagy Tzimisce vámpírt, de ez a mesélő részéről nem kis erőfeszítést igényel, ezért azt tanácsoljuk, csak annyira legyen engedékeny a klánválasztás terén, amennyire ő maga jónak látja.

Szintén igen fontos elosztatni, vagy, ha mód van rá, csírájában elfojtani egy elterjedt tévhitet. A klánok kevés kivételtől eltekintve csupán az azonos vérvé Vértestvérek csoportjai – nem kevesebbek, és nem is többek ennél. Persze lehet eszmékről vagy jellegzetes viselkedésformákról azt mondani, hogy „ő, ez nagyon Brujah”, vagy hogy „tipikusan Ventrue!” de a klánok tagjai elsősorban vámpírok. Az olyan feltételezések, minthogy „ez egy Toreador, tehát szereti a művészetet”, vagy hogy „lám, egy Asszamita, biztos hidegfejtű gyilkos”, legalább annyira veszélyesek, mint a valós világ vallási hovatartozáson és bőrszínén alapuló előítéletei. Az sem igaz, hogy a klánoknak mind van valami megingathatatlan „pártideológiája” vagy mindent magába foglaló elképzelése, ami előtt a klán összes tagjának fejet kell hajtania – senki sem azért éli át az Őelés kínszenvedését és a Fenevad pusztító tombolását, hogy az örökkévalóságot a „szervezetnek” dolgozó arctalan bábként, szorgos aktakuckaként töltsék. Minden igazán jellegzetes klántagra jut megannyi lázadó, aki pusztán létevel megcáfolja a klánról kialakult közhelyeket. A legtöbb vámpír csak addig követi klánja szabályait, ameddig az neki jólesik, egy lépéssel sem tovább. Vámpírt játsszál, egyedít, ne valami klán-klón utánzatot.

A KAMARILLA

A Kamarilla a XV. században jött létre, hogy az Inkvizíció hatalma ellen egységbe fogja a vámpírtársadalmat. Vaskeze alatt a Maszkabál Hagyományja bizonytalan javaslatból a vámpíri nem-lét alapkövévé változott A Kamarilla mind a mai napig a Maszkabál megőrzésén, a Vértestvérek és a Csorda közti összhang megtartásán és a legfőbb ellenségnek tekintett Szabbat megtörésén dolgozik.

A Kamarilla magát tartja a Vértestvérek igazi társadalmának, és ebben részint igaza is van. Ez a világ élőhalottainak legnagyobb szektája. Származástól függetlenül a legtöbb vámpír a Kamarilla tagjának vallhatja magát – voltaképp a Kamarilla már rég úgy véli, minden vámpír a fennhatósága alatt van, akár akarja, akár nem.

Időről időre a szekta megpróbálja kiterjeszteni hatalmát a vámpírlét egyéb területeire is – de mindahányszor rácsapnak a kezére szemtelensége miatt. A Hercegek nem tűnnek beleszólást városuk ügyeibe, az ódon Matuzsálemek nem nézik jó szemmel, hogy a fiatalság is belekontárkodik a Dzsihadba. A végén a Kamarilla mindig visszajut oda, hogy a Maszkabál védelmén és a Vértestvérek és a vér forrásának biztos együttélésén munkálkodjon.

A Kamarilla elvben minden vámpír előtt nyitott, tekintet nélkül vérvonalára, de valójában leginkább a hét alapító klán tagjaiból áll. Az ő tagjaik közül kerül ki a Kamarillát irányító Belső Kör is. A más vérvonalakból származó vámpírok ugyan részt vehetnek a gyűléseken, de általában meg sem hallgatják őket.

Az Anarch Felkelés után a Kamarilla a leghatározottabban a Szabbat ellen fordult, önmagát véelve az egyetlen erőnek, amely megakadályozhatja, hogy elszabaduljon a pokol. A Kamarilla megőrizte a Maszkabált, védte az övéit, míg a Szabbat eldobta magától a Hagyományokat és mindent ami szent, csak hogy táplálja Gyehennáról szóló vad álmait. Az önfejlés megengedhetetlen luxus háborús időkben, a Kamarilla szilárdan hiszi, hogy aki nem vele van, az csak ellene lehet. Talán épp az aggodalmaskodó öregekből álló elit miatt bizony nem kevés ellensége akad.

A modern éjszakában a Kamarilla korántsem az az óriási hatalom, aminek támogatói beállítják. Az Öregek hatalmukba kapaszkodnak, nem adják át helyüket az új, de értő nemzedéknek. A fiatal vámpírok nem találják a helyüket a rendszerben. Bár nekik kell fenntartaniuk, a szervezet nem jutalmazza erőfeszítéseiket: csak büntetéssel fenyeget, ha elbuknának netán. Az ancillák a két réteg közt ragadtak, nem fordulhatnak sem az öregebb, sem a fiatalabb vámpírokhoz segítségért; az Ifjakkal közösködni lealacsonyító, az öregek pedig könnyen szemtelenséggel, hatáskörük túllépésével vádolhatják őket, ha hozzájuk húznak.

A Kamarilla vezető köreiben sok olyan öreg Vértestvér él, aki nem igazán tud mit kezdeni a modern technológia vívmányaival. A mobiltelefon, a laptop számítógép, a reflektor, a foszforgránát mind-mind idegen tőle, nem úgy, mint a fiatalabb vámpíroktól – és a mai világban bizony nagy hátrányban vannak ezek a se telefont, se rádiót rendszeresen használni nem tudó káiníták. Ha feladnák pozíciójukat és a hatalom termein kívül találnák magukat, a Kamarilla támogatása nélkül igen hamar célpontokká válnának. Az utcákat a vérükre éhes, legmodernebb vívmányokkal felfegyverkezett ancillák jár-

ják, és egy elmaradott vámpír több szempontból is hirtelen idejétmúlttá válhat... Félelmükben ezért hamar megölik az öregek a fiatalok legjobbjait, hátha veszélyt jelentenének rájuk egy nap. A végeredmény nem más, mint egy önpusztító szervezet, ami bizony egy szép este nagyon megbánhatja még a tévedését.

AZ ÍTÉLETHOZÓK

Ezt a hét nagyhatalmú vámpírt, a Kamarilla bíráit a Belső Kör a szekta szemének, kezének, és ha kell, öklének választotta. A Belső Kör után az Ítélethozók a Kamarilla és a Vértestvérek hatalmának egyetlen igaz letéteményesei. Csak ők ítéhetnek a Hagyományok ügyében. Felettük nem áll már senki más. Az Ítélethozók mondják ki a büntetést azokra, akik súlyosan megszegték a Hagyományokat – és akik felett ők ítélnék, azok számára nem maradt remény. Ítélethozatalkor össze kellett hívniuk a konklávé, de ahogy az idő múltával hatalmuk egyre nőtt, ez a szokás lassan feledésbe merült. Pedig bármikor összehívhatják, akár azért, hogy egy szabályt megerősítsenek, akár, hogy segítsék döntésében bizonytalan társukat.

Egy Ítélethozó tizenhárom évig szolgál, döntéseit csak egy társa kérdőjelezheti meg. Ha komolyra fordul a vita, a küzdő felek vagy egy kívülálló Ítélethozó konklávé hívat össze az ellentét elsimítására. És ha mégis úgy dönt a két vetélytárs, harcban döntenek el, kinek van igaza, kevés Vértestvér kerülheti el, hogy ki- és felhasználják a pokoli küzdelemben...

Sok vámpír, öreg és fiatal egyaránt, nehezen viseli az Ítélethozók uralmát, az ezzel járó visszaéléseket pedig egyik sem szenvedheti. Persze álmodozni sem igen álmodoznak arról, hogy nyíltan szembeforduljanak a hihetetlenül erős, hihetetlenül öreg vámpírokkal. Igaz, egy-egy megrázó kivétel mégis akad, 1997-ben ismeretlen tettesek meggyilkolták Petrodont, a Nosferatu Ítélethozót. Hogy a Dzsihad melyik ága állhatott az események háttérében, vagy hogy ez az Ítélethozók elleni merényletsorozat nyitánya volt-e, azt senki sem tudja.

KÜLSŐ SZEMLÉLŐK

A Szabbat

Kamarilla? Elavult, rettegő öregek társasága, akik saját Gyermekükön élösködnek és az egykori dicsőség foszlott álmaiba kapaszkodnak

Polonia, New Yorki Érsek

A Függetlenek

Elsőprő elképzelésük a „Vértestvérek javáról” mindenkit beoszt: vagy velük vagy, vagy ellenük. Minden okunk megvan, hogy ne közösködjünk velük.

Ambrogino Giovanni



AZ ARKHÓNOK

Mindegyik Ítélethozó választ magának néhány segédet, hogy a nevében cselekedjenek. Ezek az Arkhónok. Ha az Ítélethozókat a Belső Kör kezeiként jellemeztük, úgy ők lennének e kezek ujjai. Az Ítélethozó sem lehet ott mindenütt, ahol szükség van rá. Az Arkhón dolga az, hogy ura hatalmát távollétében is éreztesse. Bár komoly posztot töltenek be a Kamarillában, nem távolodnak el annyira a hétköznapi Vértestvéri élőholt-léttől, hogy ne követnék azt figyelemmel, vagy ne férdözhetnének a kívülálló Vértestvérek bizalmába; épp ezért ideális megfigyelők. Néhány Vértestvér megpróbálja magát egy-egy Arkhón kegyeibe belopni, hátha az megemlíti majd mesterének, de ez a visszájára is fordulhat, hisz kevés dolog gyanúsabb a túlzott hízelgésnél.

Az Arkhónok leginkább az ancillák krémjéből, vagy olykor a kevésbé fontos Öregek közül kerülnek ki. Egy ilyen megtisztelő ajánlat éppúgy elindíthatja, mint kettétörheti a vámpír pályafutását. Az Ítélethozók esetenként egy-egy különleges feladatra választják ki az Arkhónokat, és a markáns egyéniségnél általában többre becsülik a politikai érzéket, megérzéseket és az ügyességet.

Az Arkhón megbízatása általában addig tart, amíg az Ítélethozó jónak látja, vagy amíg mestere le nem köszön. Megesik néha, hogy az új Ítélethozó megtartja elődje Arkhónjait: ennek feltétele, hogy az Arkhón tiszteletben tartja, hogy immár neki tartozik engedelmességgel. Legtöbbször azonban az új Ítélethozó minden posztra új segédeket jelöl ki – ez különösen igaz, ha elődje különös vagy nem éppen baráti módon távozott.

KONKLÁVÉK

A konklávék a Kamarilla politikai életének csúcspontjai. Egy amerikai Vértestvér úgy jellemezte Gyermekeének, mint „egy Házbi-

zottsági ülés, a Legfelsőbb Bíróság és egy sörsátor egybegyúrva”. A konklávé a Kamarilla alá tartozó vámpírok legfelsőbb bírósága, a Kamarilla jövőbeni viselkedését felügyelő választógyűlés, egyszersmind alkalmat ad a Kamarilla meghatározó elvének, a Maszkabálnak, valamint a Vértestvérek és a Csorda viszonyában fölmerülő kérdések fölötti döntések megerősítésére.

Mindenki (és a Vértestvérek közül bárki) elmehet a konklávéra. Éppúgy tarthat pár óráig, mint hosszú hetekig, az otthonául szolgáló városnak ez fel se tűnik (legfeljebb, hogy az átlagosnál több szállóvendég érkezik a hotelekbe). Persze ezeknek a gyűléseknek megvan a maguk veszélye, ennyi vámpír egy helyen, sokan közülük erősvérű Öregek – csábító célpont a Szabbat vagy a diablerie híveinek. A legtöbb résztvevő csak pár nappal a konklávé kezdete előtt tudhatja meg, voltaképp hol is lesz a gyűlés.

Konklávét csak az Ítélethozók hívhatnak össze, és ők is csak a legindokoltabb esetekben. A konklávét általában az ügyben leginkább érintett vidéken tartják, vagy valami jelentős központban, ha a probléma földrajzi határokat is átlép. A konklávéra egybesereglett vámpírokat gyülekezetnek hívják. Bárki felszólalhat amennyiben két társa támogatását élvez. A gyülekezet minden tagja egyetlen szavazattal rendelkezik az ügyben.

Konklávét általában nagyhatalmú egyének (például Hercegek) vagy a Hagyományok csúfos megtörésének ügyében hívnak össze. A konklávén bármelyik Vértestvér felhozhatja sérelmeit és elvárhatja, hogy azokat orvosolják. Egy Herceg kérheti a Hagyományok enyhítését, hogy jobban szembe tudjon szállni a Szabbattal vagy az anarchokkal, vagy hogy ezzel esetleg két öreg egész várost veszélyeztető viszályát csitítsa. A konklávé hajtóvadászatot indíthat egyes személyek után, még ha az Herceg is, de fel is menthet pozíciójából egy-egy túl hatalmassá vált Herceget, hiszen ez a Kamarilla féltékenyen őrzött joga. Bár Herceget Ítélethozó nem távolíthat el helyéről, a konklávé összehívásával könnyen lemondásra kényszerítheti.

Minden olyan tervnek, ami a Hagymányok súlyos megszegésébe torkolthat, a konklávé elé kell kerülnie, hogy ott megvitasák, és a helyes utat választva elkerüljék a kései kapkodást, utólagos büntetéseket. A konklávé értelmezi a Hat Hagymányt, módosításokat javasolhat és precedenseket teremthet. Számptalan Herceg kért már a Hagymányokkal ellenkező jogokat a kezelhetetlen Vértestvérek megfékezésére.

A perbe idézett Vértestvér megvétőzhatja a döntést, és próbatélt kérhet. A próbatételként bármilyen lehetetlen feladatot kaphat, melyet időre kell teljesítenie, különben az Ítélethozó szabja ki végleges büntetését. Ha a vád túl súlyos ahhoz, semhogy próbatétellel megváltathasson, a bűnöst vádlói egyike párbajra hívhatja ki. Akár a próbatételnél, a párbajnál is bármilyen megkötések élhetnek: rituális fegyverek, mindkét fél szemének bekötése, a Diszciplínák használatának tiltása, stb.

A konklávé után a Hercegek általában megjutalmazzák az őket támogatókat, míg az ellenszegülőket megbüntetik. Sok vámpír Hercege haragjától félve ezért már a konklávé ideje alatt lezárja ügyeit, és új lakóhely után néz. Mások kihasználják az alkalmat, hogy közelebb férközhessenek urukhoz, és remélik, „hűségükért” busás jutalom jár.

A konklávékat persze nem csak vészhelyzetben hívják össze. Néhány Ítélethozó évente hív össze ilyen gyűlést, hogy az érdeklődő Vértestvérek találkozhassanak és megbeszélhessék az elmúlt év tapasztalatait. Az elmúlt évtizedben a Toreador Ítélethozó a Halloween előtti hétvégét jelölte ki az évi konklávé időpontjául, New Orleansban pedig három évente tartanak nagygyűlést. Ezek a rendsze-

resen megtartott találkozók alkalmat adnak a Kamarilla tagjainak a szekta ügyeinek részletes megvitatására, az azonos klánba tartozó, azonos állásponton lévő Vértestvérek egymásra találására, a társadalmi élet felpezsdítésére. Azonban a szekta ellenségei felbátorodása óta sokan tartanak attól, hogy épp ezen nyílt konklávék egyikére fog lesújtani a bosszúcsapás.

A BELSŐ KÖR

A Belső Kör a Kamarilla agya. Tagjai tizenhárom évenként ülnek össze Velencében, hogy meghatározzák a vámpírtársadalom útirányát – már amennyire a halhatatlan ragadozók serege befolyásolható. Minden klán csak egy képviselőt küldhet. Általában a klán legidősebb tagja megy, minthogy a klán szavazatát csak ő adhatja le. Mások is eljöhhetnek a gyűlésre és szót is kapnak, de a végső szavazáson csak az öregek vesznek részt.

A Kör egyik legfontosabb feladata az Ítélethozók kijelölése. Mindegyik klánból egy Ítélethozót választanak. Ez hosszas, nehézkes folyamat, mivel a klánok mind a legjobbjukat szeretnék bejuttatni. Végül azonban gyakorta fiatal vagy határozatlan Ítélethozókat választanak meg, akik tizenhárom éves terminusuk alatt alig csinálnak valamit. A megválasztott jelöltek általában csak súlyos kompromisszumok eredményeként foglalhatják el helyüket, sőt, az is megesik, hogy olyan homályos múltú Vértestvért választanak a posztra, akit a Kör (egyetlen erényeként) könnyen befolyásolhatónak tart. Ez utóbbiak közül sokan meglepően határozottan bizonyulnak, nem egyszer az őket megválasztók ellen fordulnak.

BRUJAH

A Brujah klán az okkal és ok nélkül lázadók klánja. Individualisták, szóki-mondók, nagy bajkeverők – élőhalott szívük csak a társadalom megújulásáért dobog. Ők a Kamarilla legforrófe-jűbb, legvadabb tagjai. A legtöbb vámpír csak haszon-talan csa-

vargónak, semmirekellő gazfickónak tartja mindet. Tény, hogy minden megnyilvánulásuknak a bennük égő olthatatlan szenvedély a hajtőereje.

A Brujah Vértestvérek mindegyikének megvan a maga kis rögzisméje, szent célja. Egy részük tulajdon klánja karizmatikus tagjait követi, mások pedig a nyers, erőszakos individualizmus hívei. A klán történelme harcos-költők sokaságát vallja magáénak, kiknek hozzáállását a mai éjszakáig követendő példának tartják – boldogok, ha kifejthetik álláspontjukat, de még boldogabbak ha érvelésük sarkalatosabb pontjait egy kis pusztítással is alá tudják támasztani.

A nagy éjszakai kereszties hadjáratok során a változás szerelme még ha csak időlegesen is, de egyesíti a Söpredéket. Közös ellenségeiket a leghatékonyabb egyetértésben támadják az amúgy eltérő nézeteket valló klántagok, bár a győzelemmel a kényszerű szövetségeknek azonnal vége: természetesen minden visszatér a megszokott kerékvágásba. Minden Brujah közös álma egy Vértestvér utópiaállam megalapítása, vagy a rég elfeledett tökéletesség újbóli életre hívása: épp csak azon nem tudnak megegyezni soha, milyen is volt vagy lesz ez az álom-állam.

A Brujah-k lételeme a felfordulás és a káosz, nagyobb szabadságot is élveznek a többi klánnál. Valójában el is várják tőlük, hogy következetlenek és támadóak legyenek – e kép hatására még az amúgy visszafogottabb, csendesebb tagoknak sem kell sokáig magyarázgatniuk elképzeléseiket, engednek nekik, még mielőtt bepöccennek.

Harcias elszántságuk miatt a Brujah klán a Kamarilla hadereje. Mostanában azonban egyre több Ifjú érzi úgy, hogy kihasználja őket a szekta, nagy a nyugtalanság a klán sorain belül. A többi Vértestvér attól tart, ez a klán fog elsőként kilépni a Kamarillából, és ami azt illeti, ezzel a Brujah-k is egyetértenek...

Gúnynév: Söpredék

Szekta: Akárki akármit mond, a Brujah-k többsége mégis megmarad a Kamarillában. Támogatják az anarchokat, egyesek szerint a Kamarillánál is inkább: tény, az anarchok között valóban több a Brujah, mint a többi tizenkét klán képviselője összesen.

Megjelenés: A Brujah klán tagjainak megjelenése igen változatos, bár gyakorta szélsőséges és provokatív. Ha a lekicsinylő véleményeknek hihetünk, minden Brujah bőrdzsekiben, szakadt farmer-

ben és katonai surranóban nyomul, megbotránkoztató hajviselettel. Valójában persze igen kevés Brujah felel meg ennek a személyleírásnak, és bár sokan hódolnak közülük a fiatalos divatnak és a merész frizuráknak, legalább ennyien kedvelik a visszafogott, konzervatív öltözködést. Megjelenésük hű tükre hozzáállásuknak: a sebhelyes skinhead alighanem szélsőséges lázadó, míg a szemüveges, zakós úriember inkább reformpárti liberális lesz. A Brujah-k egyéniségkultuszát figyelembe véve ez nem is meglepő, és bizony nagy hiba lenne a klán bármelyik tagja alapján általánosítani: minden Brujah úgy néz ki, ahogy neki jólesik.

Menedék: Ahol csak jólesik. Majd épp te mondd meg nekik, hogy takarodjanak?

A Brujah-k minden más klánnál inkább ragaszkodnak vámpír testvéreik társaságához: nem ritka, hogy egész kis csapat lakik együtt. Mivel harcias természetük olykor bujkálásra kényszeríti őket, általában több rejtékhelyet is készleltben tartanak. Néhány Ifjú Brujah a házfoglalás kedves szokását is megőrizte, beköltözésekor Uralma alá hajtja vagy megöli a ház lakóit. Persze erre is hamar ráun, mint a legtöbb dologra, és nemsokára odébbáll vére nyughatatlanságától hajtva.

Háttér: A Brujah-k leginkább a változásra érzékeny embereket kedvelik, és egyetemekről, politikai csoportosulásokból, elnyomott kisebbségekből választják Gyermeküket. Az újdonsült klántagot szinte mindig fűti valami személyes eszme, az anarchista terroristáktól a kőkemény fasisztán át a nihilistáig mindenféle szélsőség megtalálható közöttük. Ezért is olyan széttagolt a Brujah klán, az egyes tagok közti gyűlölet sokszor erősebb a külső ellenség iránti ellenszervnél is.

Karakteralkotás: Bár sokuk erőszakos, és nem ritka közöttük a bűnöző, jó pár értelmiségi, a társadalom hasznos tagjaként élő Brujah-ra is van példa. Természetük és Viselkedésük majdnem mindig megegyezik, ami a szívükön, az a szájukon. A legtöbb Brujah erős fizikumú, de van, akinek a Mentális tulajdonságai jobbak. A Képzettségeket részesítik előnyben, bár az Ismeretek is fontosak számukra. Bármilyen Háttér megfelelő számukra, tény, hogy nagyon sokan a Kapcsolatokat, a Szövetségeket és a Nyájat választják, de szerfelett ritka a Mentorokkal rendelkező Brujah.

Klán diszciplínák: Gyorsaság, Őserő, Jelenlét

Gyengeségek: Az égő Brujah-szenvedély kétélű kard. Bár könnyen elkötelezik magukat egy ügy mellett, legalább ilyen könnyen kezdenek Őrjöngeni is. Persze ezt a leghatározottabban tagadják, és ha csak szóba kerül a dolog, már ellenségesek. Ez a tulajdonság kettővel megemeli az Őrjöngés elleni dobás célszámát.

Szervezettség: A Brujah klánt túl sok belső viszály feszíti ahhoz, hogy szervezettségről beszéljünk esetében. Két féle gyűlésük van, a pofázás és a rave-ülés. A pofázás nem több félhivatalos találkozóknál, ahol mindenki, aki elég hangosan üvölt, szót kap, akár a klán tagja, akár nem. A rave-ülést a nagy angol techno-diszko partik után nevezték el, és szinte semmiben sem tér el azoktól (talán csak a másnap estig elhúzódó napfényes after-party terén): hatalmas, hangos bulik.

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Túl messze estek a fától ahhoz, hogy a mi világunkban még mindig helyük legyen.

Gangrel: Jó harcosok, és tűzbe mennek azért, amiben hisznek. Talán összeállunk velük, ha itt hagyják a Kamarillát. Vagy inkább mi megyünk el elsőnek...

Giovanni: Nem tudom, miben utaznak, de ha hullákban, abból jó nem származhat.

Lasombra: Először üss, aztán kérdezz, mert még rádumálnak, hogy átharapd a saját torkod.

Malkavita: Fura egy társulat, de legalább nem utálnak már csak azért, ami vagy.

Nosferatu: Úha! Mégis, vannak olyan kemények mint mi, és mindent, de mindent tudnak – nem árt jónak lenni velük. Végül is szegény főszerekeknek minden barátira szükségük van...

Ravnos: Merj csak az én cuccomhoz nyúlni, és kitépem azt a kibaszott szíved, eurogeci!

Szet követői: Rohadt kis szemetek. Ha ezt a sok ocsmányságot nem szégyellik megmutatni, kíváncsi vagyok, hogy mit szégyellenek?

Toreador: Csináltak ezek már valaha is valamit? Vagy csak úgy vadásztatják egymást éjszakánként?

Tremere: Mintha valaki egy adag D&D köcsöggel kezdett volna, aztán meg azt mondta volna nekik, hogy tessék srácok, most már működnek a varázslataitok!

Tzimisce: Izlés dolga. Az az egy, akivel találkoztam, megbízhatóbb volt a legtöbb Kamarillás testvérenél; de alighanem csak akart tőlem valamit.

Ventrue: Fasiszta, hatalomittas, álszent seggfejek. Az Atyám szerint már mióta csak kibasznak velünk. De benyújtjuk még a számlát, meg az anyátoknak is!

Senkiházi: Van egy pár klánon kívüli barátom. Csak mi kezeljük szegény nyomorultakat egyenlőként.

Kamarilla: A kisebbik rossz – legalább szervezésben lenyomják a Szabbatot.

Szabbat: Hát igen, itt meg szóba kerül a határozott cselekvés.

Egyik általában a másikhoz vezet, és végül zavargásokba torkollik.

Vérvonal: A Brujah klán Szabbatba szakadt tagjai meglepő módon a szekta szilárd bástyái. Ebben a káoszon és pusztításon élő szektában ők a legkevésbé függetlenek, szükségük van egymásra. Általában kevésbé okosak, önállóak és egyéni Kamarillás testvéreiknél, és csak a Szabbat kínálta féktelen pusztítás érdekli őket.

Idézet: Légy önmagad, vagy minek élsz egyáltalán? No nem mintha érdekelne: én így is jól megvagyok.

Gangrel

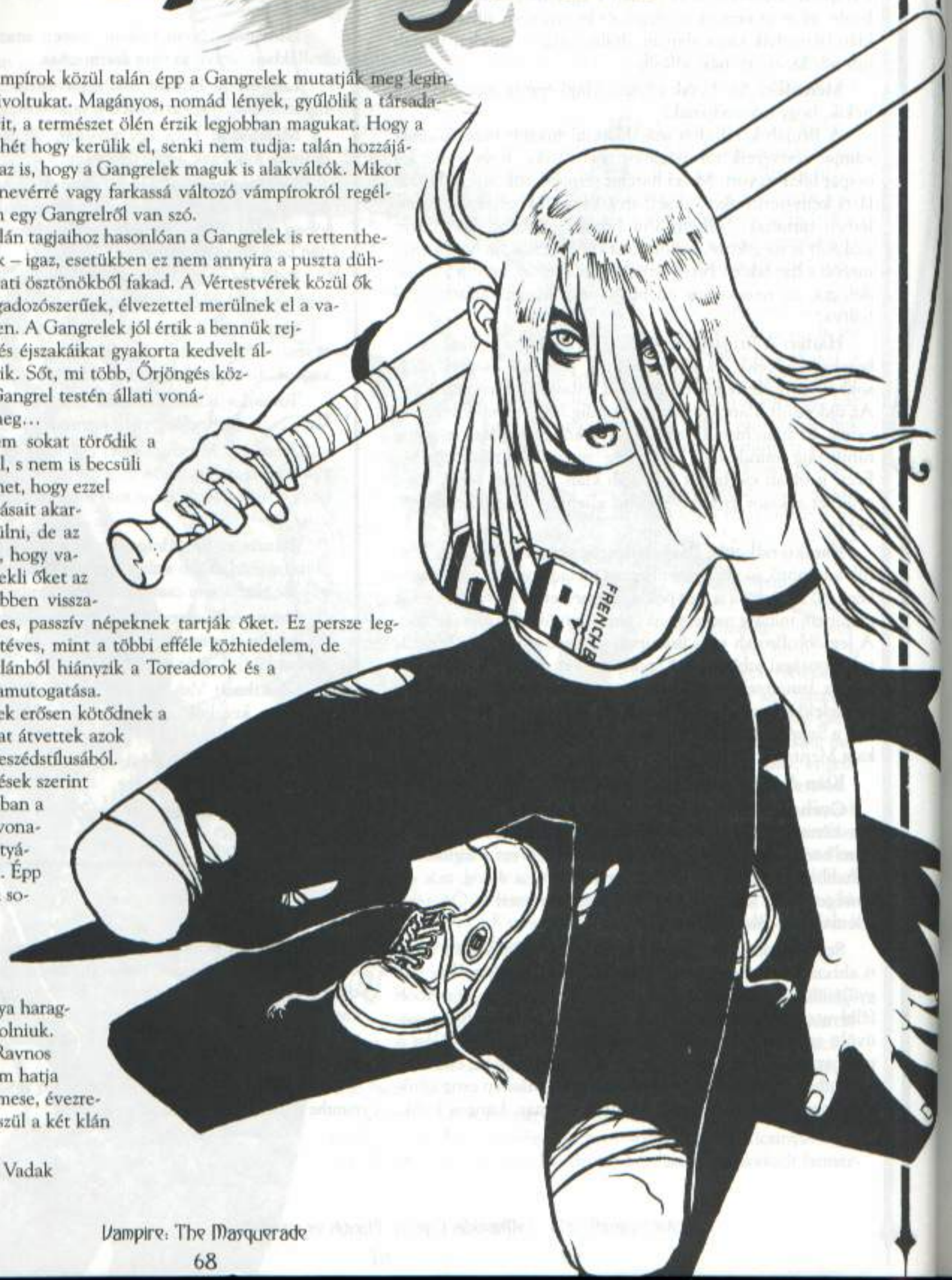
Minden vámpírok közül talán épp a Gangrelek mutatják meg leginkább valódi mivoltukat. Magányos, nomád lények, gyűlölik a társadalom kötöttségeit, a természet ölen érzik legjobban magukat. Hogy a vérfarkasok dühét hogy kerülük el, senki nem tudja: talán hozzájárul a dologhoz az is, hogy a Gangrelek maguk is alakváltók. Mikor a halandók denevérré vagy farkassá változó vámpírokról regélnek, alighanem egy Gangrelről van szó.

A Brujah klán tagjaihoz hasonlóan a Gangrelek is rettenthetlen harcosok – igaz, esetükben ez nem annyira a pusztá dühből, mint az állati ösztönökből fakad. A Vértestvérek közül ők a leginkább ragadozószertűek, élvezettel merülnek el a vadászat örömeiben. A Gangrelek jól értik a bennük rejlő Fenevadat, és éjszakáikat gyakorta kedvelt állataik közt töltik. Sőt, mi több, Őrjöngés közben nem egy Gangrel testén állati vonások jelennek meg...

A klán nem sokat törődik a többi vámpírral, s nem is becsüli sokra őket. Lehet, hogy ezzel a Dzsihad csapásait akarják csak elkerülni, de az is előfordulhat, hogy valóban nem érdekli őket az egész. A legtöbben visszahúzódnak, csendes, passzív népeknek tartják őket. Ez persze legálább annyira téves, mint a többi efféle közhiedelem, de tény, hogy a klánból hiányzik a Toreadorok és a Ventruek magamutogatása.

A Gangrelek erősen kötődnek a romákhoz, sokat átvettek azok kultúrájából, beszédstílusából. Egyes híresztelések szerint a romák valójában a Gangrelek vérvonalát alapító Ósatyától származnak. Épp ezért, mondják sokan, aki egy cigányt bánt vagy vámpírrá tesz, annak az Ósatya haragjával kell számolniuk. Szó se róla, a Ravnos klán tagjait nem hatja meg ez a szép mese, évezredek gyűlölet feszül a két klán között.

Gúnynév: Vadak



Szekta: A Gangrel klán névleg a Kamarilla tagja, bár igen sok Gangrel csatlakozott a Szabbathoz is. A legtöbb Gangrelt egyáltalán nem érdeklik a szekták, és mostanában sokan a Kamarilla végleges elhagyását latolgatják.

Megjelenés: A Gangrelek vad nem-létstílusuk és a divat iránti hihetetlen közömbösségük miatt sokszor nagyon szakadtnak tűnnek. Ha ehhez hozzávesszük a klánra oly jellemző állati vonásokat is, bizony, a Gangrelek nagy része igen ijesztő jelenség, bár sok halandó és Vértestvér odaadással szemléli ragadozó-szépségüket. Ez azonban gyakorta a Gangrel szándékainak csúfos félreismeréséhez vezet...

Menedék: A Gangreleknek gyakorta nincs rendes menedékük, bárhol elalszanak, ahol meg tudják húzni magukat a napfény elől. Akik már jártasabbak az Ezerarc diszciplínában, nappalra a földbe süllyesztik testüket: parkokban, közel a természethez pihennek. Bár sokan élnek közülük a természetben, és szívesen utaznak egyik helyről a másikra, a vérfarkasok fenyegető jelenléte legtöbbször őket is a városokba kényszeríti.

Háttér: A Gangrelek számtalan okból választhatnak valakit Gyermekeknek, de ritkán és nehezen szánják el magukat erre a lépésre. Leggyakrabban olyan magányos emberekre esik a választás akik mind testileg, mind lelkileg elég erősek ahhoz, hogy elviseljék az Ölelés borzalmait. Az Atya keveset tanítja Gyermekeit és azt se szívesen: a Gangrel klán tagjai kénytelenek maguk megküzdeni a vámpírlét nehézségeivel.

Karakteralkotás: A Gangrelek Természete és Viselkedése általában hasonló, nincs szükségük alakoskodásra céljaik eléréséhez. A Testi tulajdonságokra, az Adottságokra és a Képzettségekre osztanak leginkább.

Klán diszciplínák: Bestia, Szívósság, Ezerarc

Gyengeségek: A Gangrelek nagyon közel állnak a Belső Fenevadhoz; ahogy alulmaradnak vele szemben, az végleges nyomot hagy testükön. Ha egy Gangrel Őrjöng, egy állati vonás jelenik és marad meg rajta örökre. Ezt a játékos és a mesélő közösen találja ki: lehet hegyes fül, prém, fark, macskaszemek, agyarak, reszelős hang, vagy akár tollak és pikkelyek is. Minden öt állati vonás eggyel csökkenti a karakter Szociális tulajdonságait.

Szervezettség: A Gangreleknek nincs igazi szervezetük. A koros és hatalmas vámpíroknak ugyan kijár a tisztelet, de a fiatalabbaknak nem kell megalázkodva szolgálni őket. A vadak olykor találkozókat szerveznek, ezeken leginkább tán-

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Oroszlánt játszó sakálok.

Brujah: Sok dühöngés, semmiért.

Giovanni: Kit érdekel? Mi közünk hozzájuk?

Lasombra: Őszinte rohadékok. Tehetséges rohadékok. De rohadékok.

Malkavita: Vagy ismernek minden titkot, vagy jól átvernek minket.

Nosferatu: Bölcs megfigyelők és hasznos szövetségesek. De azért sosem hálnék egy szemétdombon.

Ravnos: Szégyen, hogy ezek a becsstelen mocskok a rokonunknak merik nevezni magukat.

Szet követői: Jobban büzlenek a körtől, mint bármelyikünk. De végül is mind hullák vagyunk...

Toreador: Haszontalan pocskékolás.

Tremere: Nem vámpírok, bárhogya is próbálkoznak. Csak elodázták még a felismerést.

Tzimisce: Haszontalan pocskékolás.

Ventrue: Ostoba hatalom-játékuk elvonja mások figyelmét rólunk, egyelőre maradhatnak még.

Senkiházi: Sokukért mi vagyunk a felelősek. De végtére is mindenkinek meg kell állnia a saját lábán...

Kamarilla: A vér-szél nagy vihart jósol, talán itt kellene hagynunk a házat, még mielőtt a fejünkre dől.

Szabbat: Jövünk vagy maradunk, ölünk vagy meghagyunk – ahogy nekünk tetszik, Fekete Kéz.

colnak és ütőszámolókat tartanak hajnalig. A belső vitákat párbajjal szokták elintézni, első vérig vagy míg az egyik fél megadja magát – bár mindig keményen küzdenek, ritka, hogy harc a vesztes halálával végződjön. A Gangrelek magányos vadászok, bár megesik, hogy ketten, hárman vadásznak együtt.

Vérvonal: A Szabbaton belül két Gangrel vérvonal létezik: a (klán többi tagjához igen hasonló) Vidéki Gangrel és a Városi Gangrel (Diszciplínái a Gyorsaság, a Fátyol és az Ezerarc). Mindkét fajta csak a Szabbatban található.

Idézet: Jó vadászat volt, halandó. De most vége a hajszának.



Malkaviták

A Malkavitáktól még a többi vámpír is retteg. Klánjuk szennyezett vére megháborította az agyukat, mindegyikük gyógyíthatatlan, bolond. És ami még rosszabb, mindegyik más-hogy bolond: a leküzdhetetlen gyilkossági rohamoktól a teljes katatóniáig bármilyen formát ölthet ez az átok. Sokszor nem is lehet őket meg-

különböztetni más klánok „normális” tagjaitól. A feltűnően őrült tagok a világ legveszedelmesebb vámpírjai közé tartoznak.

Mióta a vámpírok léteznek, a Malkaviták mindig is felkavarták társadalmukat tetteikkel. Bár sosem robbantottak ki háborúkat, nem döntöttek meg halandó kormányokat (a többi klán legalábbis nem tud róla), a Malkaviták pusztá jelenlétükkel megváltoztatják egy város arculatát. Káosz jár a nyomukban, és még a legjobb szándékú Malkavita társai is hamar ráébrednek, hogy létüket, nem-létüket alapjaiban megváltoztatta a káinita örülete.

Mostanában a Malkaviták legnagyobb „tréfájukra” készülnek. Nem tudni, vajon a nagy Malkavita Parlamentben dolgozták-e ki, egy eldugott európai falucskában, vagy egy elhagyatott, kopár, isten háta mögötti lápon. Rebesgetik, hogy Malkav vérei közt ragályos téboly pusztít, bármi is az oka, a Malkaviták örülete szerte a világon új, veszedelmes színezetet öltött. Különös dolgok vették kezdetüket a Vértestvérek legtöbb városában: a Malkaviták már régóta a klánalapító jó mókájának tartják csak a Dzsihadot, és most egyre többen kezdenek el azon gondolkodni Vértestvéreik közül, hogy vajon igazuk van-e...

Lehetetlen megmondani, mi is olyan veszélyes a háborodottakban. Örületük gyakran eltompítja a végső haláltól és a fájdalomtól való félelmet, sokukra hirtelen rohamként tör rá az ölés vágya, és gyakran riasztóan érzelemmentesek. De talán a legijesztőbb mégis az, hogy nem köti őket az értelem, azt teszik, amit csak akarnak – és mellette hihetetlenek a megérzéseik. Különös bölcsességük a józan ember számára érthetetlen. Sötét tudásukat gyakran – és egyre gyakrabban – rémületes célok szolgálatába állítják.

Gúnynév: Háborodottak

Szekta: A Malkavitáknak van egy fajta... megállapodásuk... a Kamarillával. A Szabbatban is megtalálhatók tagjaik, bár nem olyan számban, beszámíthatatlan viselkedésük még ott is riadalmat kelt. Igazi hűség azonban aligha köti őket bármelyik szektához is, senki sem tudja, melyik oldalra állnak majd, ha eljön a Gyehenna.

Megjelenés: A Malkaviták jellegzetes külseje az ijesztően őrülttől a teljesen hétköznapiig terjed, olykor egyesítve a két végletet. Őket sem lehet felismerni, akár a sorozatgyilkosokat – a magában motyogó, mosdatlan hajléktalan éppúgy lehet Malkavita, mint a csendes, udvarias szomszéd vagy az öngyilkos hajlamú zenész. Ezek a vámpírok nagyon jól rejtőzködnek, és ritkán mutatják magukat másnak, mint amit a környezetük látni szeretne.

Menedék: A háborodottak nagyjából bármilyen helyet választhatnak, bár meglepően sokuk lakik öregek otthonában és lerobbant menhelyeken. Igen

kedvelik az elkeseredett halandók közelségét is, ezért gyakran költöznek nyomornegyedekbe vagy javítóintézetekbe.

Háttér: A Malkaviták bármiféle embert, bármiféle okból kinézhetnek maguknak. Bárki áldozatául eshet egy Atya torz terveinek, nagy általánosságban azonban az örülteket és az örülethez közel állókat választják. A többi vámpír úgy gondolja, a Malkaviták ötletszerűen Őlelnek magukhoz valakit, de a legtöbb háborodott érzi, hogy valami számára is megfoghatatlan, beláthatatlan cél hajtja egyre előre.

Karakteralkotás: A Malkaviták bármilyenek lehetnek, de bölcsnek és jóstehetségűnek tartott klánjuk révén általában a Mentális tulajdonságok jellemzőek rájuk. Ettől eltekintve azonban mindenki találja ki maga, pontosan milyen Tulajdonságokat választ karakterének. Egy Malkavita bármilyen lehet. Akármilyen.

Klán diszciplínák: Jelenés, Téboly, Fátyol

Gyengeségek: Minden egyes Malkavita vámpír beszámíthatatlan. Sokan ezt a Malkav véren ülő átoknak tartják, mások (főképp a háborodottak maguk) áldásnak, isteni adománynak tekintik. A Malkavita karakter készítésekor a játékosnak legalább egy elmezavart ki kell választania (221. old.), amiben a karakter az Őelés pillanatában szenved – ezt az elmezavart ugyan a karakter Akaraterővel megpróbálhatja leküzdeni, de sosem fogja tudni teljesen és véglegesen maga mögött hagyni.

Szervezettség: Amennyiben a Malkavitáknak van is valami hierarchiájuk, azt képtelenség leírni. A legtöbbnek tökéletesen elég, hogy békén hagyják őt, és ő is békén hagyja társait, de szükség esetén a Malkaviták hihetetlenül harmonikusan tudnak együtt dolgozni, akár vezető nélkül is – sőt, olykor kapcsolattartás nélkül is. Egyként sereglenek össze magányos útjaikról; egyként veselkednek neki az előttük álló feladatnak. Mikor megoldották a problémát, megy mind vissza a maga útjára. Ha van is valamiféle rendszer a dolgukban, az kívülálló számára bizony felfoghatatlan – de ez talán jobb is így.

Vérvonal: Mielőtt a Téboly Diszciplína járványként végigsöpört a klánon (úgy 1997 körül), sok Malkavita a az Uralom Diszciplínában vette hasznát elméje különös torzságának. Közülük páran nem kapták el a klánon végigsöpörő örületet, és még mindig ezt a Diszciplínát ismerik a Téboly helyett. A klán többi tagját ez a legkevésbé sem zavarja, sőt, kevés kivételtől eltekintve a Malkaviták egyáltalán nem tartanak számon vérvonalakat a klánban.

Idézet: *Ne vess, ha akarsz. Nem érdekes. Hidd csak azt, hogy te sokkal, sokkal okosabb vagy szegény bolond háborodottnál.*

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Nos. Hát ezzel meglennénk.

Brujah: Igazából kedvelném őket, ha nem lenne olyan átkozottul vastag a koponyájuk, hogy baltával se lehet belejuttatni egy gondolatot. De így... Felejtjük el őket.

Gangrel: Nem állatok, akármit is mondanak mások. Nézz be egy hulla bőre alá, és aztán nézz be a fenevad-gondolat alá, na, mit találsz? Az embernél, állatnál, hullánál is rosszabbat? Igen? Igen!

Giovanni: Mekkora árat fizettek ezek a kis belső plerykákért? Tegnap hírt, mindenki megtudhatja, ha akarja, ezek meg a lelküket is eladták, hogy a „nagy titkuknak” nevezhessék. Á...

Lasombra: (kétségbeesett, hisztérikus kuncogás, ami hatalmas, vidám nevetésbe tör át)

Nosferatu: Elégge meggyötri őket saját testük ahhoz, hogy áttörjék a káprázat falait. Jó irányba tartanak, csak ki tudja, egyben érnek-e oda?

Ravnos: Mi vagyunk elvarázsoltak? Nézd meg a Ravnosokat egy kicsit jobban.

Szet követői: Nem értem őket. Még nem örültek meg egészen? Nem értik, amit látnak? Az isten verje meg. Az isten verje meg...

Toreador: Saját zsinórjaikat rángató bábok, de bárkinek átadják magukat, aki táncolni akar velük.

Tremere: Ők. Ránk. Haj. Tanak.

Trimisce: Pingvinek. Úgy megtetszett nekik a víz, hogy uszonyra cserélték a szárnyukat. És olyan közel voltak hozzá...

Ventrue: Sosem hiszik el, akárki mondja is nekik. Csak azt ne mondd, hogy nem figyelmeztettünk jó előre.

Senkiházi: Közülük való lesz a Hírhozó.

Kamarilla: Olyan mint egy rossz horrorfilm; de alig bírod kivárni, hogy a végén rájöjjenek, mit tettek!

Szabbat: Viccesebb, ha nem erőlködsz annyira.

Nem érdekes. De gondolj bele: te is halott vagy, épp úgy, mint én. Meghaltál és újjászülettél... ekként. Mi köztünk hát a különbség? Könnyű – én emlékszem arra, mikor teljesen, igazán halott voltam. Te is beleörülnél ebbe.

NOSFERATU

Káin Gyermekeit Átkozottaknak is szokás nevezni: és egy vámpír se szolgált rá erre a névre olyannyira, mint a Nosferatu klán nyomorultjai. Míg Vértestvéreik legtöbbje emberi külsővel rendelkezik és beleillik a halandók társadalmába, a Nosferatukat eltorzítja a vámpír-átok. Társaik borzongva mesélik, hogy még maga Káin büntette ezzel Ősatyjukat szörnyű tettei miatt. A Nosferatuktól még Vértestvéreik is undorodnak, elfordulnak; nem közösködnek velük, ha nem muszáj.

Az Őlelést követő hetekben a Nosferatu Gyermekek iszonyatos átalakuláson mennek keresztül: emberi formájukat elvesztve ocsmány szörnyeteggé alakulnak. A testi eltorzulás borzalmait általában súlyos lelki traumát is okoznak. Képtelenek az emberek közt élni, ezért a Nosferatuk földalatti csatornarendszerekben és katakombákban húzódnak meg.

A Nosferatuk leggyakrabban testileg vagy lelkileg torz embereket választanak Gyermekeknek, úgy hiszik, a vámpír-nemlét átka segít megtisztítani a halandókat. Megdöbbentő módon, ebben van némi igazság. A legtöbb Nosferatu sokkal józanabb és életrevalóbb, mint szerencsésebb Vértestvérei, és ritkábban hatalmasodnak el rajtuk dührohamok, rögeszmék is. Persze ettől még nem lesz kellemesebb a csatornapatkányok társasága, és bizony nem egy Nosferatu leli perverz örömét az ocsmány külseje kiváltotta rettetben...

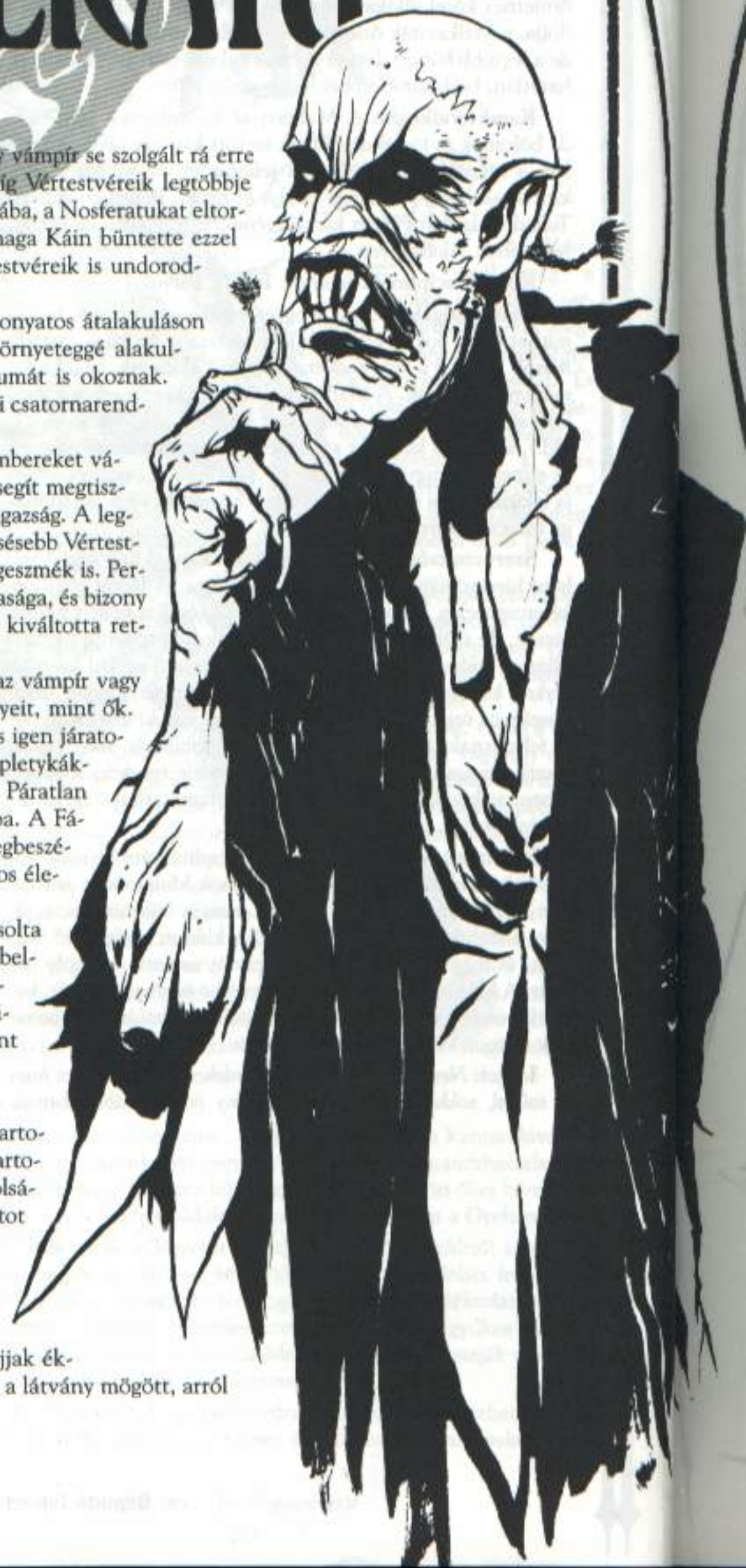
A Nosferatuk természetes túlélők. Kevés ember, legyen az vámpír vagy halandó, ismeri olyan alaposan városok sikátorait és búvóhelyeit, mint ők. Mindemellett a hallgatóság és a settenkedés művészetében is igen járatosak, és odaadó figyelemmel adóznak a legjelentéktelenebb pletykáknak is – no nem pusztán kíváncsiságból, hanem a túlélésükért. Páratlan információ-kereskedők, ismereteiket szívesen bocsátják áruba. A Fátyol diszciplínát használva könnyen hallgatnak ki a titkos megbeszéléseket, ha egy Vértestvér igazán mindent tudni akar egy város életéről, a legjobban teszi, ha a Nosferatukhoz fordul.

Az évezredek közös számkivetettsége erős egységgé kovácsolta a klánt. A Nosferatu klán mentes a többi klánt szétszaggató belső viszályoktól, egyetlen lényként cselekszik. Gondos udvariassággal kezelik egymást, ingyen osztják meg maguk közt tudásukat. Egy Nosferatuvallal kezdeni annyi, mint az egész klánt megharagítani – és az bizony csúnyán végződhet, nagyon.

Gúnynev: Csatornapatkányok

Szekta: Meglepő módon az egész klán a Kamarillához tartozik, bármilyen nehéz is megőrizniük a Maszkabált. Talán a tartozás biztonságáért teszik; tán csak, hogy a többi klán látótávolságon belül legyen. Természetesen néhány Nosferatu a Szabbatot választotta, vagy autarkisznak, szektátlannak vallja magát.

Megjelenés: Bár nincs két egyforma Nosferatu a földön, mindegyik rettentő ocsmányon néz ki. Sárgás agyarak közt tátongó lyukak, elszíneződött bőr, daganatok, denevérfülek, ráncos irha, lukakká rohadt orr, gennyedző sebek, hártvány ujjak éktelenítik görbe testüket, s hogy illatuk se sokkal maradjon el a látvány mögött, arról a lakhelyükül szolgáló csatornák és kripták gondoskodnak.



Menedék: Torz teste a legtöbb Nosferatut messze kényseríti a halandók szeme elől. Temetőekben, elhagyatott gyártelepeken és pincékben laknak. Nagyobb városokban egész családok élnek csatornáknak és metróalagutakban. Ezek a földalatti labirintus-birodalmak, főleg ha használaton kívüli, régi rendszerekről van szó, sokkal hatalmasabbak, mint bármelyik Vértestvér feltételezné – még a Hercegek is óvakodnak a Nosferatuk barlangjaitól.

Háttér: A Nosferatuk a halandó társadalom selejtjéből választják Gyermekeiket: az örültek, a menthetetlenül antiszociálisak, a zavarodottak közül. Nagyritkán egy-egy gyönyörű, hiú halandó is áldozatul esik, ilyenkor a gonosz Atya kárörvendően nézi az Átok megfogantát.

Karakteralkotás: Egy Nosferatu mögött bármiféle koncepció állhat, bár minden valószínűség szerint egykor magányos, kallódó, kívülálló halandó volt. A Testi és Mentális tulajdonságok elsőrendűek nála (a Szociális legfeljebb harmadik helyre fér be). A Lopakodás gyakori a klán tagjainál, a Túlélés a Nosferatuk kietlen vidékén segíti a csatornapatkányt. Olykor vannak csatlósai (legtöbbször ghoull állatok), elvéve még az is megeshet, hogy halandó szövetségesekre tesz szert, de a Háttér nem jellemző a klán tagjaira.

Klán diszciplínák: Bestia, Fátyol, Őserő

Gyengeségek: A Nosferatuk, mint már szó volt róla, hihetetlenül ocsmányok. Minden Nosferatunak nulla a Megjelenése, az egy alappontot is ki kell húzni a karakterlapról. Később sem javíthatnak Megjelenésükön. A megfélemlítés és ehhez hasonlók kivételével a Szociális tevékenységek is automatikusan kudarcra vannak ítélve.

Szervezettség: Bár a Nosferatukra nem jellemző a Tremere-ek és a Ventrue-k szilárd, áthághatatlan káosz-rendszere, talán az övék a legegységesebb klán. Mindenki elfordul tőlük, gyűlöli őket – hát összetartanak már csak magányuk miatt is.

Vérvonal: Akár a legtöbb másik klánból, a Nosferatuk közül is sokan csatlakoztak a Szabbathoz. Nem sokban különböznek ezek a többi Nosferatutól, legfeljebb ideológia terén. Néhány Arya továbbadja Gyermekeinek jellegzetes testi torzulását is, de kevés kirívó Nosferatu van.

Idézet: Gyere, picinyem... mit szólnál egy puszihoz? (sípóló, köhögő nevetés) No mi baj van? Megijesztett az öreg kriptaszőkevény? Nem tetszik az áldozat szerepe, mi? Na, szokj hozzá gyorsan, mert lesz ez még rosszabb is!

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Rossz. Nagyon, kibaszottul, kurvára rossz. Fetrenj egy kicsit a mocsokban: akkor talán majd nem pályáznak rád.

Brujah: Mindig csak az egyenlőségről meg az egyenlősdiről papolnak, de ugyanolyan elutasítóak, mint a többi.

Gangrel: Ők értik – jobban mint a többiek. Nem beszélünk sokat, és a csend többet mond el.

Giovanni: Emlékszel a bőröd szagára eső után? Találkoztam egy Giovannival, annak a belsejéből áradt. Éreztem, ahogy a szájából gőzölög, miközben a partnerségről kábitott.

Lasombra: Ügyes, ügyes kis rohadékok. Nem bízatsz a tulajdon árnyékodban sem, ha velük vagy. Nem ők fognak elsőnek elbukni, és nem is lesz könnyű legyőzni őket, én mondom.

Malkavita: Valami büzlük itt, és nem mi vagyunk azok. Lesd őket, figyeld őket, nagyon alaposan. Mikor már egyet sem látsz, tűnj el te is.

Ravnos: Túl könnyen rájuk legyintünk. Túlságosan is könnyedén, azt hiszem, nagyon nagy hibát ejtünk ezzel.

Szet követői: Mijük van, ami kellene nekünk? Pénz? Ugyan! Szép ruhák? Ugyan! Jó lakás? Ugyan! Szeretők? Ugyan! Nem ronthatod meg, ami már romlott, meztelen csiga.

Toreador: Olyan könnyű ezeket a gennygócokat megutálni, nem?

Tremere: Komolyan azt hiszitek, hogy az abrakadabra meg a götépörkölt betekintést nyújt a Dzsihad titkaiba is? Barmok. Jó utat a pokolba.

Tzimisce: Elméletben meg tudom érteni a szörnylét büszkeségét. Őszinte lépés. De gyakorlatban csak elcseszett korcsok mind, utálok őket.

Ventrue: A szőke herceg fehér trónján ül, a szőke herceg meghal egyedül.

Senkiházi: Te rúgsz, vagy téged rúgnak, kutyuskám. Én már választottam.

Kamarilla: Gyere csak le hozzám, és ott mondd ezt nekem, Hercegem. Rögtön gondoltam, hogy azt már nem mered...

Szabbat: Tényleg felszabadítónak hiszik magukat?

TOREADOR

A Toreadorokat sokféleképp ismerik – degeneráltak, elfajzottak, művészek pozórnek, élvhajásznak mind-mind gyakran titulálják őket. Ezek a lump meghatározások azonban nem írják le a klán jellemét rendesen, egyéntől és hangulattól függően a Toreador lehet elegáns és hivalkodó, ragyogó és groteszk, látomásos és unalmas. Talán az egyetlen helytálló általánosítás a klánról az a mindegyikükben megtalálható túlradó esztétikai igény lehet. Bármibe vág is bele egy Toreador, azt őszinte szenvedéllyel teszi.

A Toreador ki akarja élvezni az örök életet. Sokan közülük művészek voltak halandó életükben, költők, festők, zenészek; és még többen kontárkodnak már hosszú évszázadok óta. A Toreadorok az emberiség legjavának öreiként becézgetik magukat. Időről időre maguk közé ölelnek egy-egy különösen tehetséges vagy ihletett művészt, hogy örök időkre megőrizzék képességeit. Ily módon a Toreador klán magáénak mondhat a világ legnagyobb alkotó elméi közül jó párat – persze hogy kik ezek, mi a tehetség és az ihlet, arról minden Toreadornak más a véleménye.

A vámpírklánok közül a Toreador áll a legszorosabb kapcsolatban a halandó világgal. Míg a Vértestvérek többsége csak bábként vagy táplálékként gondol az emberekre, a Toreadorok úgy járnak-kelnek az emberek között, mint francia a borospincében: kiélvezik minden kor zamatát, a művészetek különös ízét. Leggyakrabban a Toreadorok esnek szerelembe halandókkal, mindig a legdrágább, legelegánsabb, legjobb dolgokkal (és emberekkel) veszik közül magukat. Nincs is hát tragikusabb annál, mint mikor egy Toreador a közönybe süpped, és a céltalan tobzódásra cseréli fel a szépségimádatot. Ezek a Vértestvérek züllött szibariták lesznek, csak a maguk gyönyöre, tréfája, kicsinyes bosszúja érdekli őket.

A Toreadorok a Kamarilla elkötelezett hívei. A Ventruekhoz hasonlóan a társadalmi elit ösztönzői, bár őket nem izgatja az irányítás, a szervezés – végtére is akkor mire valók a bürokraták, kérdezik. A Toreadorok tudják, hogy őket ihletőnek és csábítóknak teremtették – szellemes társalgásuk, elegáns tetteik, csillogó életük mind erre épül.

Gúnynév: Elfajzottak

Szekta: A Toreadorok többsége a Kamarilla tagja, minthogy ez az egyetlen szervezet támogatja imádott „kultúrájukat” és a halandók közti könnyed életet. A Szabbathoz csatlakozók bizarr „művészetekbe” merülnek, ilyenek a vérfestészet és a kíntás, vagy pedig a legzüllöttebb underground mozgalmak irányításával mulatják idejüket.

Megjelenés: A Toreador szenvedélyében választja ki Gyermekeit, már csak ezért is van az, hogy legtöbbjük lélegzetelállítóan gyönyörű. Minden Vértestvér közül ők követik legszorosabban a divatot: a többszáz éves elfajzottak jobban öl-



töznek a legtöbb harmincas halandónál. Ha valami menő, azt legalább egy Toreador fel fogja venni.

Menedék: A Toreadorok mindig kényelmes, társasági életre is alkalmas, és – mindenek felett – ízléses lakhelyet választanak maguknak. A tehetségesebbek nagy műtermeket is bérelhetnek, ahol bemutatják legújabb alkotásaikat, míg pozórebb társaik hatalmas partik rendezésére keresnek tágas, szellős helyet.

Háttér: A Toreadorok a magányos, elkínzott művésztől a laza erkölcsű társasági emberig bármilyenek lehetnek. Egyes Toreadorokat csak szépségük vagy stílusuk miatt választott ki Atyjuk, aki úgy érezte, meg kell őket őriznie az örökkévalóság számára.

Karakteralkotás: A klán körében Szociális tulajdonságok és Képességek a legnépszerűbbek, bár nem annyira a hatalomvágy irányítja őket, mint inkább a tetszeni akarás. Az Észlelést a kritikában és az alkotásban egyaránt hasznosnak találják. Sokan a Szereplést és a Kifejezőkészséget fejlesztik tökélyre, kevésbé tehetséges társaik kénytelenek beérni a Rászedéssel és az Illemtannal. A Toreadorok igazi társasági emberek, mind a Vértestvérek, mind a vér elismerését szomjazzák; ezért a Szövetségeselek, Kapcsolatok, Hírnév, Anyagi háttér és Státusz háttérük mind-mind jellemzők rájuk.

Klán diszciplínák: Jelenés, Gyorsaság, Jelenlét

Gyengeségek: A Toreadorok túláradó szépségimádata rejt magában veszélyeket. Ha valami igazán csodálatos lát, hall, vagy érez (legyen az egy festmény, egy szobor, egy ember, egy illat vagy egy különösen szép napfelkelte) dobni kell Önuralomra (célszám: 6), vagy magával ragadja az élmény. Addig áll dermedt csodálatban, amíg csak a kiváltó ok el nem múlik, el nem megy, vagy míg új jelenethez nem érünk. Az elragadtatott Toreador megvédeni sem tudja magát, bár ha megsérül, újabb Önuralom dobást dobhat, hátha a fájdalom megtörte a varázst.

Szervezettség: A Toreadorokra nem jellemző a szervezett élet, bár társadalmi kapcsolataik, kis klikkjeik legendásak. A klán gyakorta összegyűlik, de leginkább csak a parti és a felvágás, nem a problémák leküzdésének kedvéért. A tagok klánon belüli helyzete kiszámíthatatlanul ingatag, egyetlen alattomos mosoly, apró megjegyzés a mennyekbe emelheti vagy a megvetésbe taszíthatja őket.

Vérvonal: A Toreadorok számon tartják származásukat: egy szerencsés Atya Gyermekeit kis kedvencként rajongják körül, míg a kevésbé ismert Atyák leszármazottait sokszor megalázzák. Kevés vérvonal tér el jelentősen a klán többségtől. A Szabbathoz csatlakozott Toreadorok az egyik kirívó kivétel: ők a csúfságban a szépséggel egyenértékű esztétikai élményt látnak.

Idézet: *Ó igen, hát nem csodálatos? Igen, ő az új felfedeztem – én vagyok a múzsája az édes kicsi drágámnak. Csak gon-*

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Voltaképp gyönyörű, amit csinálnak, semmi kétség, de ezt a szépséget a távolból jó nézni.

Brujah: Az első éjszakán megrémít a szenvedélyük. A második éjszakán elbűvöl a szenvedélyük. A harmadik éjszakán lángra gyújt a szenvedélyük. És aztán... őszintén szólva dögunalmas a szenvedélyük.

Gangrel: Olyan bájosan vadak, mint a tigrisek; és olyan érdekesek, mint a házimacsák.

Giovanni: Csodálatosan öltözködnek, és a modoruk is elbűvölő. Vajon mitől olyan riasztóak mégis?

Lasombra: Az a miltoni önelégültségük rettentően kihívó és kihívóan rettentő, csak olyan komolyan vesznek mindent...

Malkavita: Gondolataik törött kaleidoszkópja első pillantásra elragadó. De ha túl sokáig nézed, belefájdul a fejed.

Nosferatu: Undorító szörnyetegek! És hogy ők is a kultúránk része lennének, belegondolni is borzalom...

Ravnos: Csodálatos történetek szereplői – igaz, a csodálatosságnak rögvest vége szakad, ha rájössz, hogy te is belekeveredtél a mesebe.

Szet követői: Elkerülhetetlen, hogy még a legkifinomultabbak is találkozzanak ezekkel az ocsmány lényekkel örök életük folyamán. Jegyezz föl minden ilyet, és fizess vissza a szívességeiket.

Tremere: Az ember jár henteshez és irodistához is. Megjutalmazza őket jól végzett szolgálataikért. De nem engedi őket az asztalához, nem cseresznyézik egy tálból velük.

Tzimisce: Majdnem megélné megízlelni különös gyümölcsöket. De ne feledd, csak majdnem.

Ventrue: Minden remekműnek kell keret; minden szobornak kell talapzat. Ezt a Ventrue-k is látják, és lenyűgöző nyugalommal végzik a dolgukat.

Senkiházi: Most komolyan. Őket ki hívta?

Kamarilla: Rajta keresztül él együtt Vértestvér és Csorda.

Szabbat: Miért akarnék örökké vérben gázolni?

dolj bele! Hogy mi van azzal a – ő, Thomas-szal? Nem is tudom... Végére is, megvolt a maga „tizenöt perce”, ahogy mondani szokták, de nem illettünk össze, olyan unalmas volt, ki kellett rúgnom. Öngyilkos lett? Tényleg? Buta fiú – meg kellene köszönnie, hogy nem Öleltem magamhoz. Tülbonyoltotta volna a helyzetet, azt hiszem.

TREMERE

Az elszigetelt Tremere klánt lehet gyűlölni, rettegni, hazugnak kikiáltani és befektetni, de figyelmen kívül hagyni sosem. Aki csak hallott róluk, gyanakodva figyelni tevékenységüket – és erre jó oka van, mert a boszorkánymesterek nem véletlenül kapták nevüket. Saját erejükből kidolgoztak valamiféle vámpírmágiát, szertartásokkal és varázslatokkal egyetemben, és ez legalább olyan erős (ha ugyan nem erősebb), mint a Vér többi hatalma. Mindez szigorú klánhierarchiával és a boszorkánymesterek égő ambíciójával párosulva bizony rémítő erő.

A Vértestvérek krónikái szerint a klán nemrég jött csak létre, a halhatatlanok mércéjével mérve legalábbis; mesék szerint a sötét középkor halandó varázslói egy alvó Ősatya testén hajtottak végre egy hatalmas, mágikus rituálét, így harcolták ki maguknak a vampirizmus ajándékát. Háború tört ki ekkor: az új klán megtapasztalhatta felháborodott Vértestvérei dühét – de a Tremere-ek túlélték ezt is. Halandó varázserejüket elvesztve új formulákat dolgoztak ki, hogy saját vérükből nyerjenek hatalmat. Varázstudásuk, a Taumaturgia nagyhatalmú Diszciplínája biztosítja helyüket a Vértestvérek között.

A boszorkánymesterek örömet vetettek bele magukat a diplomácia és ármány kusza szövevényébe. Tetteiket azonban mindig jellemzi valamiféle óvatos paranoia: tisztában vannak azzal, hogy legalább három klán öregjei forralnak ellenük véres bosszút. Épp ezért minden lehetséges szövetségest megkeresnek miközben egyre tökéletesítik varázstudásukat. Ez kell is a túlélésükhöz. A Tremere klán Gyermekei a legelzántabb, legtanultabb káiniták közül valók, kevesen kerülnek ki sértetlenül a velük való összecsapásokból.

A Tremere-ek óvilági vámpírok, de mára az összes földrészen megvetették a lábukat. A klán központja Bécsben van, az öregek ide gyűlnek tanácsba, hogy a klán jövőjét megvitassák. Emellett a legtöbb nagyvárosban vannak Tremere „kapolnák”, rendházak, amik egyszerre szolgálnak egyetemenként, kolostorként és erődítményként. A boszorkánymesterek itt gyűlnek össze, hogy ellenségeiktől messze híreket cseréljenek, varázshatalmukat növeljék.

Gúnynév: Boszorkánymesterek

Szekta: Nem sokkal születésük után a Tremere-ek boldogan csatlakoztak a szárnyait épphogy bontogató Kamarillához, és hamar pótolhatatlanná tették magukat. A Tremere klán a szekta egyik alapköve. Ha valakinek, hát nekik aztán valóban érdekükben áll a szektát összetartani, mivel a Szabbat Tzimisce klánja mindent megtesz elpusztításuk érdekében. Szükségük van szövetségesekre, s varázstudásukért cserébe ezt a Kamarillától meg is kapják – a szekta védelme alatt szabadon kiteljesíthetik titkos tudásról szőtt álmukat.

Megjelenés: A varázshatalmú Tremere-ek rendszerint komor, parancsoló külsejűek. Néhányan az öltönyt kedvelik; mások régies, '40-es évekre jellemző eleganciával öltözködnek; megint mások a századforduló kifinomultságára vagy a beat-korszak egyszerű fekete garbójára esküsznek. Sokan viselnek közülük varázsjellel rótt amuletteket és más titkos szimbólumokat, így mutatják bölcsességüket. Bár egy boszorkánymester öltözete a makulátlanul elegánstól a szétszórtan

rendezetlenül bármilyen lehet, a vámpírvarázslók szemében mindig rejtett tudás csillan, tekintetük éles és hideg.

Menedék: Bár a boszorkánymesterek egy részének van saját hajléka (legtöbbször hatalmas könyvtárral felszerelve), a klán minden jelentős Tremere lakossággal rendelkező városban fenntart egy kápolnát, ahová csak a Tremere vámpírok tehetik be a lábukat. Menedékeik hírhedten bevehetetlenek, szinte mindegyik büszkélkedhet olyan varázsvédelemmel is, ami még a többi Tremere-en is kifog.

Háttér: A legtöbb Tremere már halandóként is az okkult világába merült, vagy egyéb tudományos munkásságot végzett. Persze az ismeretlen utáni vágy korántsem elég ahhoz, hogy a boszorkánymesterek érdeklődését felkeltse; a klán tagjai erőszakos, tiszta fejű tanítványokat keresnek, és megvetik a zavarodott New Age rajongókat, az összeesküvés-elmélet híveit. A Tremere klán kimondatlanul is szexista, öregei szinte kivétel nélkül férfiak. Mostanában tapasztalható némi enyhülés e téren, az ancillák egyaránt választanak nőket és férfiakat Gyermekeknek, a lényeg, hogy az kellően becsvágyó és eltökélt legyen.

Karakteralkotás: A Tremere-ek általában jó Mentális tulajdonságokkal és ennek megfelelő, szilárd Akaraterővel rendelkeznek; a varázslatok kemény világa nem kontárok-nak való. A legtöbbjük elsődleges Képessége az Ismeretek, bár a Képzettségek is fontosak számukra. Néhányan egyetlen szakterületre specializálódnak, de a többség a széleskörű képzést választja – végtére is nem számíthat, csak saját magára.

Klán Diszciplínák: Jelenés, Uralom, Taumaturgia

Gyengeségek: A klán törvénye szerint minden Ifjúnak meg kell ízelelnie a klán hét öregjének vérére teremtésekor. Minden Tremere közel áll hát a Vérkötelékhez, és odaadó hűséggel szolgálja klánját – saját akaratából, ha így elkerülheti, hogy bábként tegye. Ez egyszersmind azt is jelenti, hogy a Tremere-ek nem szívesen mondanak ellent a klán öregeinek, akik könnyen Uralmuk alá vonhatnák őket.

Szervezet: Egyetlen klánban sincs ehhez hasonló belső szerkezet. Egyetlen klán sem köti meg ilyen szigorúan Ifjait, és egyetlen klán sem halad olyan eltökélt egységben célja felé, mint a Tremere. Bár a fiatal klántagok viszonylagos szabadságot élveznek, az öregek parancsának mindig engedelmeskedniük kell. A félelem tartja össze a klánt.

A Tremere klán természetesen értékeli és bátorítja az egyéni teljesítményeket, a csoport fejlődésének darwini útját látva ebben. A klán becsvágyó, erős fiatal vámpírok összeszokott, megbízható csapata: nem csoda, hogy mindenki irigye-ly és gyűlöli őket.

A Tremere-ek hierarchia-piramisában számtalan rang épül egymásra. Mindegyik hét misztikus körre oszlik, amit a jelöltnek végig kell járnia, ha előrébb akar jutni a rangsorban (és majdnem mindegyik Tremere-nek ez a vágya). A legalsó, a tanítvány, az Ifjak rangja. Felettük állnak a régensek, mindegyik egy kápolna ura; utánuk jönnek az uraságok, kiknek birtoka több kápolnát magába foglal. Negyvenkilenc Tremere viseli a hatalmas felelősséggel járó pontifexi címet. A piramis csúcsán pedig a Hetek Belső Tanácsa található. Tagjai egész földrészeket felügyelnek, és a szóbeszéd szerint folyamatos mentális kapcsolatban állnak egymással.

Vérvonal: A Tremere klán szigorú rendszere nem enged túlzott szabadságot tagjainak. Nem tűrnek meg eltérő vérvon-

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Mit is mondhatnánk? Ha szembesze-gülnek varázserőnkkel, nincs más választásunk, mint hogy eltöröljük őket a föld színéről – vagy meggyő-zünk másokat, hogy ezt tegyék helyettünk.

Brujah: Az idő kegyetlen. Mikor először találkoztunk, a Brujah-k hozzánk hasonló tudósok voltak. Most szánalmas kis senkik, mi visszük helyettük is a tudás fákltyáját. Így illendő, de rossz ezt látni. Seabaj.

Gangrel: Hűséget színlelnek, de ha alkalmuk adó-dik, szívesen átjászanak minket a Tzimisce vámpírok kezére. Mindig erősebbnek kell lennünk ezeknél a hi-énáknál, akik minket vádolnak nehezen gyógyuló se-beikért.

Giovanni: A maguk beszűkült módján lenyűgöző-en sokra jutottak a művészetben. Mégis: úgy tűnik, hogy a nekrofilia nem csak a halandó lelkeknek árt...

Lasombra: Kifinomultnak tűnnek, de erre rácá-fol, hogy a Tzimiscekkel közösködnek.

Malkavita: Hallgatni is fárasztó, hogy mindig csak a megérzéseikről hablatyolnak. De, bár nem va-lami szórakoztató vacsoravendégek, mégis valódi lát-nokok. Rá lehet jönni, hogy mi a titkuk, és rá is jö-vünk egyhamar.

Nosferatu: Van, amit még mi is piszkos munká-nak érzünk. Arra való a Nosferatuk.

Ravnos: Lehet, hogy valamiféle varázslónak tart-ják magukat, de csak tíz percet adj egy ilyen csalóval, és megmutatom, melyikünk tudománya az igazi.

Szet követői: Az átkozottak! Mindig csak lesnek azokkal a ferde szemükkel, mindig csak odébb csusz-szannak egy sötét sarokba, és közben megállás nélkül mosolyognak! Mit tudnak ezek?

Toreador: Ők a mesebeli tücsök, mi vagyunk a hangya. Azt hiszik, az örök életet csak művészkedés-re és mulatásra kapták; de beköszönt még a tél, hama-rabb is, mint várják.

Tzimisce: Az első leckék egyike, hogy ezek az óvi-lági szörnyek még mindig a fejünket akarják. Hát ha nekik ez a nőta tetszik, meglátjuk, táncolnak-e rá, mi-kor a fejükre gyújtjuk a házaikat.

Ventrue: A hatalom megszállottjai, de nem érzik az uralkodás finomságait.

Senkiházi: Más klánok a származásunkat csúfol-ják, pedig az ő fattyaikkal van tele az éj.

Kamarilla: Egy torony akkor is erős, ha néhány építőköve törött.

Szabbat: Szabadnak vélik magukat? Bolondok.

nalat. Tremere-ek egy kisebb csoportja egyszer ugyan átállt a Szabbat oldalára, de mára már leszámoltak ezekkel az árulókkal.

Idézet: Többek vagyunk egyszerű vámpírnál. A káinita evo-lúció következő lépése vagyunk. Irányítjuk a többi, ha hagyják; ha nem, megállunk a magunk lábán is. Túléljük mindegyiket.



Ventrue

A Ventrue klán tisztességéről, becsületéről és kifinomult ízléséről híres. Emberemlékezet óta a vezetői klánja ez, ősi hagyományok őrzője, a Vértestvérek útjának egyengetője. Régmúlt éjszakákon a nemességből választották őket, kereskedőhercegek, hatalmas urak voltak egykor. Manapság gazdag családokból, vállalati vezérkarból, politikai pályáról érkeznek a klán tagjai, de származásuktól függetlenül minden Ventrue vámpír a Kamarilla rendjének fenntartásán munkálkodik. Más klánok ezt gőgnek és kapzsiságnak vélik, de a Ventrue-k számára vezető szerepük inkább teher, semmint büszkeség.

A Ventruek a Maszkabál megőrzésének legodaadóbb hívei, hiszik, hogy a rejtőzködés szolgálja minden vámpír érdekét. A többi klánt nyersnek és arcátlanak tartják, olyanak, akik pillanatnyi kényelmükért az egész örökkévaló jövőt feláldozzák. A Ventrue klán nélkül nem létezne a Maszkabál fátyla: és a Maszkabál fátyla nélkül nem lennének vámpírok. Tehát a Ventrue-k vállára nehezedik a világ összes gondja. Rezzentelen arccal viselik e terhet, épp csak éreztetik a többiekkel a noblesse oblige felelősségteljes büszkeségét. Más klán nem is tudná átvezetni a vámpírvilágot a Gyehennával fenyegető éjszakákon – ők legalábbis így mondják.

A Ventrue-k a szó hagyományos értelmében nemesnek tekintik magukat – meggyőződésük, hogy az alattuk állókért harcolnak. Ők a modern éj királyai, lovagjai, bárói, és bár a küzdelem helyszíne a csatamezőkről a tárgyalótermekbe, a lovagi tornákról a választásokba került, a Ventrue klán nem adta fel a harcot. A fiatal klántagok mobiltelefonjukkal és limuzinjaikkal vezetik csapataikat, az öregek fenyegető viharfelhők után kutatva a látóhatárt fürkészik. A Kamarilla legtöbb tulajdonát Ventrue-k irányítják, és nehezen engedik ki markukból mindazt, amiért olyan sokat küzdöttek. A hírnév és az eredmények magasra juttathatják bármelyik Vértestvért a klánban, de mindez mit sem számít, ha nem tudja fenntartani befolyását.

A többi vámpír gyakorta szenteskedőnek, fellengzősnek, sőt, zsarnoknak tartja a Ventrue-kat – de baj esetén mégis hozzájuk fordul mind. A kékvérűek támogatják, fejlesztik – és legtöbbször irányítják is – a halandó médiát, rendőrséget, politikát, egészségügyet, szervezett bűnözést, ipart, közlekedést és egyházat is. Ha egy Vértestvér bajba kerül hát, a Ventruek segítenek neki – no persze nem ingyen.

A Ventrue-k a halandó társadalom elitjében élnek. Ugyanazokban a körökben forognak, mint a Toreadorok, ám ők nem henye fecsegéssel és frivol mulatságokkal töltik az időt. Büszkén viselik a fe-

lelősségteljes vezetés súlyát, terheit. Ez mindig is így volt, és mindig is így lesz.

Gűnynev: Kékvérűek

Szekta: A királyi, arisztokratikus és elegáns Ventrue a Kamarilla uralkodó klánja. Ők a Kamarilla alapkövei, a leg-sötétebb időkben is ők irányították, védtek a szektát. Mind a mai napig ők teszik ki a Hercegek túlnyomó részét. Nem is hagynák, hogy ez másképp legyen.

Megjelenés: A Ventruek a klasszikus, hagyományos megjelenést kedvelik. Konzervatívak, a legtöbben ma is halandó napjaik divatját viselik, korukat gyakran ki lehet találni öltözködési stílusukból is. A klán fiatalabb tagjai leginkább a sportos elegancia és az örök öltöny-nyakkendő viselet között ingadoznak. Mindenkor elegánsak és izlésesek, de távol áll tőlük a divatdiktátorok szemkápráztató couture-je. Vég-tére is kiemelkedni és nem kilógni akarnak a tömegből.

Menedék: Csak a legjobb elég jó. Leggyakrabban drága villákban vagy kúriákban laknak; minthogy nagyrésztük gazdag családból származik, ez akár ősi családi hajlék is lehet. Ősi Ventrue hagyomány szerint a klán bármelyik tagja menedéket kérhet társánál, elutasítani nem lehet – persze ritkán hivatkoznak erre, hisz a menedéket kereső vendég sokkal tartozik befogadójának, és ezt visszafizetni nem mindig öröm. Ennek ellenére ez a szokás már sok kékvérű életét megmentette.

Háttér: Hagyományosan gazdag, befolyásos családokból jönnek, bár manapság bármilyen figyelemreméltó embert maguk közé emelhetnek. A kor, a bölcsesség, a tapasztalat mind-mind sokat számít szemükben, és sosem ölelnek meg-gondolatlanul. Néhány kékvérű csak tulajdon családjából választ Gyermeket. A többi Vértestvér gyakran tréfálkozik ezen a beltenyészeten, de a Ventruek szerint csak a legjobbak méltóak a klán vezetésére.

Karakteralkotás: A Szociális és a Mentális tulajdonságok egyaránt fontosak, a jelentősebb klántagok mindkettőben jártasak. A Képzettségek és az Ismeretek szintűgy fontosak, a klán nagy hangsúlyt fektet a sokoldalúságra és a hozzáértésre. A Háttér szinte elengedhetetlen egy Ventrue számára, a magas Hírnév, Befolyás, Mentor, Anyagi háttér, Csatlósok és Státusz jó alapokat vehet egy Ventrue pozíciójának.

Klán Diszciplínák: Uralom, Szívósság, Jelenlét

Gyengeségek: A Ventrue izlés rettentő kifinomult, minden kékvérűnek csak egyetlen fajta halandó vér felel meg. Ezt a vértípust a karakter készítésekor választja ki a játékos. Egyes Ventrue vámpírok csak szüzek vérében élhetnek, míg mások csak szőke férfiakat, meztelen csecsemőket vagy papokat fogyasztanak. A karakter semmiféle más halandó vért nem veszi, akkor sem, ha éheznek vagy kényszerítik rá. Vértestvérei vérében azonban minden megkötés nélkül ihatja.

Szervezet: Az egy környéken élő Ventruek gyakran találkoznak, bár ezeken a gyűléseken inkább csak beszélnek, tervezgetnek, semmint cselekszenek. Persze, hiszen az óvatos tárgyalás a problémák civilizált megoldásának egyetlen módja – harsányabb, vadabb Vértestvéreiket azonban rettentően felingerlik ezzel. Még a fiatalabb, türelmetlenebb Ventruek közt is van rá példa, hogy megelégedik egyik-másik „öregfiú” uralmát. Ez az udvariatlanság, az árulás netovábbja – persze csak ha az ifjak veszítenek.

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Egykor nemesek voltak, de odadobták mindenüket a diablerie undok öröméért.

Brujah: Régi hegek éktelenítik a Söpredéket. Több bennük a gyűlölet, mint bárkiben, mégis megértőnek kell lennünk – nehéz lehet örök vesztesnek lenni.

Gangrel: Olyan megbízhatóak és okosak, mint a kutyák. Ha vadászni kell, őket küldjük; ha nem, visszahívjuk mindet az ólba. Mindenki a maga dolgát végzi így.

Giovanni: Nincs alávalóbb annál, ki saját érdekében a világ rendjét is megdöntené.

Lasombra: Időtlen idők óta harcolunk ezekkel az önjelölt Őrzőkkel. Csekély vigasz, hogy még annyira sem jutottak Szabbatjukkal, mint mi a Kamarillával. Nincs az a véres mulatság, ami elfedné a hozzá nem értést.

Malkavita: Nem érte meg ekkora árat fizetniük a megvilágosodásért. De tanulj tőlük, amennyit csak lehet.

Nosferatu: Ezek a nyomorultak még mindig Ős-atyjuk bűneiért fizetnek, érdemtelenül.

Ravnos: Az ősi királyok bölcsességével kezeld ezt a tolvajhordát.

Szet követői: Illik rájuk a kígyó név: megmérgeznek mindent, amihez hozzáérnek. Ne engedj be a birtokodra egyet sem.

Toreador: Hatalmas szenvedélyük átok lehet – átok, mert a Vértestvérek nem alkotnak, csak nézik mások alkotásait.

Tremere: Még szerencse, hogy a stabilitás oldalán állnak, különben korcs mivoltuk többet nyomna a latban.

Tzimisce: Még mindig vannak? De érdekes!

Senkiházi: Senki sem választhatja meg a szüleit, sem az Atyját: ne vesd meg őket, ha nem szolgálnak rá maguk.

Kamarilla: Büszkeségünk és vezeklésünk egyben.

Szabbat: Gyermetegek és fegyelmezetlenek. Remény sincs a felemelkedésükre.

Vérvonal: Az örökség roppant fontos a klánban, így kiemelkedő tagjainak leszármazottait dicsőség (és irigyek hada) övezi. Sötétebb dolgokról szólva, a Szabbatba szakadt antitribu Ventrue-k senkit sem gyűlölnék jobban Kamarillás rokonaiknál. A Szabbatos Ventrue-k a szekta sötét lovagjai, akik klánjuk hibáit a Szabbat eszméinek öngyilkos védelmével vezeklik le. Leggyakrabban a Szabbat templomosai és lovagjai közt találhatók.

Idézet: *Az Átkozottak vezetése az én terhem, nem a tied. Persze megkérdezheted magadtól, a te nem-léted vajon hasznára van-e Káin Gyermekének vagy sem: én már tudom a választ.*

A SZABBAT

A Kamarilla ősellensége a Szabbat néven ismert gonosz szekta. A Kamarilla és a független klánok egyaránt eszük vesztett vadállatoknak, vérszomjas démonoknak tartják tagjait: a Szabbat minden Vértestvért elborzaszt. Míg a Kamarilla klánjai a halandók közt élve kapaszkodnak Emberségük utolsó foszlányaiba, a Szabbat tagjai egészen más világnézetet vallanak. Nem hunyáskodnak meg sem a halandók, sem az öregek előtt, tobzódhatnak vámpíri mivoltukban.

A Szabbat szerint a vámpírok a legfeljebb táplálkozásra vagy szórakozásra jó halandók felett állnak; hisz nem erősebb a Vértestvérek vére a halandókénál? Nem parancsolnak tán természetfeletti hatalmaknak? Kit érdekel a halandók etikája, ha ő maga halhatatlan, vérivó szörnyeteg? Persze többről van szó, mint hogy mindenki tegye, amit jónak lát: a Szabbat vámpírjai végletesen idegenek, és viselkedésük is ezt tükrözi.

A Szabbat vámpíroknak eszük ágában sincs emberek vagy magukat annak tettető Vértestvérek között élni. Gyűlölik az embereket és mindazokat, akik nem osztoznak érzéseikben. Magányos élőholt létük ellen is láznak, vad, nomád hordákban utaznak a rejtett, csendes élet helyett. A Szabbatban nagy hát a feszültség, és ezt a körülöttük élők is megérezik. A fennhatóságuk alá került városok a világ legveszedelmesebb helyei, vadságukat talán csak a Szabbat-Kamarilla párharcban élő városok múlják felül. Mexikó City, Detroit, Miami, Montreal mind-mind a Szabbat uralma alatt él; New Yorkban, Washingtonban, Atlantában és Buffalóban dúl a harc. A Szabbat városai erőszakos, robbanékony helyek; mindennapos az emberölés, a rablótámadás, az erőszak. A Sötétség Világában egyre idegenebb utakra tévednek ezek a városok, messzebb és messzebb az emberitől.

A Szabbat minden várost fenyeget, úgy kúszik be, mint a rák: a békésen alvó közösségek csak akkor ébrednek rá érzékeltére, mikor már harci hordák pusztítanak az utcán. Bár nem feltétlenül „gonoszabbak” a Kamarilla torz öregeinél, nyílt, fékezhetetlen terrorjuk megfélemlíti és elpusztítja a halandó csordát.

A Szabbat egyre inkább fenyegeti a Kamarillát. A Kamarilla rengeteg Ifja csatlakozott az ellenséges szektához, tiltakozásul az öregek vasszigora, tulajdon helyzetük kilátástalansága ellen. A nemrég még Kamarilla hű városokban háború dúl. A Kamarilla Hercegei okkal rettegnek, tulajdon és Vértestvéreik nem-léte forog kockán. A Szabbat tagjai nem várhatnak sok jót a Kamarilla városaiban, ha felfedezik őket, azon nyomban végük. Sok Ifjú csak azért vesz részt a Szabbat elleni harcban, hogy kivívja az öregek elismerését – és mert nem meri elhagyni az ismert rosszat az ismeretlenért.

SZOKÁSOK ÉS SZERVEZET

A Szabbat a hűség és a szabadság kettős elvére épül. A felsőbbrendű lények, a vámpírok szabadságát nem korlátoz-

hatja senki; mégis hűnek kell maradniuk a Szabbathoz, vagy az öregek ármánykodásai elveszik szabadságukat. A Szabbat az Ősatyák uralmát utasítja el mindenek felett; a szekta egyik legfontosabb célja a Gyhenna túlélése, megakadályozása. Legendák szerint a szekta két alapító klánja, a Lasombra és a Trimisce megölte alapítóját, és a többi Szabbat vámpír is az ő példájukat kívánja követni – már ha alkalmuk nyílik rá.

Belső vetélkedések, hatalmi játékok, ősi bosszúk tépázák a szektát belülről, és a Szabbat minden megtett két lépéssel egyet csúszik vissza. Nincs egységes vezetés, hidra ez, ami magát és ellenségeit egyaránt támadja.

A Lasombra és a Trimisce klánok kivételével a Szabbatos vámpírok ellenklánokba, (antitribu) tömörülnek. Néhányan nyíltan sátánisták, pogányok, vagy más elfajzott vallás követői, hogy ezzel is jobban hangsúlyozzák a köztük és ellenségük közt levő különbséget. A perverzió és a brutalitás a Szabbat két fő fegyvere, és a szekta kíméletlen ügyességgel forgatja őket.

A Szabbat magja a „falka”, az egy célért harcolók laza szövetsége. A Szabbat falkák nomádok, egyik városból a másikba vándorolnak, halottakat és üszkös romokat hagyva maguk mögött, de az is megeshet, hogy végül letelepednek valahol. Mivel a vámpírok alapvetően magányos ragadozók, hosszú ideig összezárni őket bizony megviselő.

SZERTARTÁSOK

Az Őleléskor a Szabbat vámpírokat elevenen eltemetik társaik. Ezt követően tíz körmükkel kell kiásni magukat a hideg, néma földből, és mire kijutnak, kevés marad már csak Emberségükből. Szabbatos társaikhoz már szörnyetegként csatlakozik, nincs benne semmi az egykori gyenge, nyafogós halandóból.

A Szabbat az ellene törő intézmények meggyalázott, eltorzult szokásait használja. A szekta szertartásainak nagy része a katolikus egyház liturgiájából ered. Ilyen például a Vaulderie, az Úrvacsora szentségtelen változata, ahol a vámpírok egymás, egy kehelybe kevert vérére isszák hűségük megerősítésére.

A Szabbat tagjai számtalan más szertartást is ismernek. A tűz, a kígyók, az erőszak és a vér a legtöbben kulcsszerepet játszik. A tűztánc, a kígyósimogatás, a kínzások, ünnepélyes kivégzések ízelítőt adhatnak ebből. A szertartás lényege a falkatársak közti egység megszilárdítása, hiszen a feszült, harcra kész nem-létmód amúgy a veszekedések melegágya lenne.

HIVATALOK

Minden rendezetlensége ellenére a Szabbat számtalan pozíciót kínál tagjainak. Szinte minden falkában van egy pap, aki a falka szertartásait és egyéb ügyeit vezeti. Az Érsek (a város Szabbat vámpírjainak feje) és a Püspök (az érsek se-



KÜLSŐ SZEMLELŐK

A Kamarilla

Úgy tudom, egymás vérért isszák, és megégetik az öregeket a gyűléseken. Voltam már Szabbat városokban; lepusztultabb, nyomorultabb helyek nincsenek a világon. Tudtad, hogy kúgyókat fogdosnak, feketemisékre járnak és élve eltemetik egymást? Mintha nem lenne elég rossz vámpírnak lenni – nekik rögtön a pokol kell, ördögöstül.

Pentangellis, Tremere Ifjú

A Függetlenek


Alattomosak, nagyon alattomosak. A Kamarilláról legalább tudod, hogy hátra szúrnak. De azok a kiszámíthatatlan Szabbatosok biztosítást adnak el neked, miközben porig égetik a házadat és a hűgodat meg fejjel lefelé felakasztják a pincében. De ne is törődj vele, ha tisztelnek, akkor inkább más házát gyűjtik majd fel.

Zander, Ravnos orgazda

gítőtársa) nagy tiszteletnek örvend a Szabbat vámpírok lakta városokban. Ezen hivatalok felett áll a Bíboros, aki a Szabbat területi befolyásáért felel; és a Priscus, aki a szekta legfőbb fejének, a Régensnek a tanácsadója. A szekta hadereje a Templomosokból és a lovagokból áll: ők a Régens, a Priscus-ok és a Bíborosok orgyilkos testőrei. Sok szó esik egy belső szektáról is, a Fekete Kézről, de ez alighanem csak egy félreértés szülötte: a szekta régen ezt a nevet használta.



LASOMBRA



A Lasombra klán bűnbeesett – és roppantmód élvezi a dolgot. Kecsesen és vérszomjasan hajtják előre a Szabbatot. Egykori mivoltuknak hátat fordítva az Ölelés sötét csodájának adják át magukat. Gyilkosság, örvényezés, vadászat: minek féljünk tőle, kérdezik, ha egyszer úgylis vámpírok vagyunk? A Tzimiscekkel ellentétben azonban nem mondanak le halandó vonásaik mind-egyikéről, inkább saját gyönyörük szolgálatába állítják őket.

A Lasombra a kezdetek kezdetétől benne volt az egyházban, egyesek szerint a keresztény hit terjesztésében is nagy szerepük volt. Manapság azonban a Lasombrák hátat fordítottak az isteni intézménynek. Vannak persze kivételek, de a Lasombrák a megváltás gondolatát is megvetik. Valójában ők építették a Szabbat szertartásaiba a katolikus hit elemeit, hogy a vámpírok sose felejthessék el, kik is valójában.

A Lasombrák leginkább az Árnyjárás diszciplináról ismertek. Életre keltik, irányítják a sötétséget – a klán doktrínái szerint ez a sötétség nem más, mint a vámpírlélek anyaga, amit az Ölelés megerősített és megrontott. Káin átkával az Úr kitaszította őket, nekik hát itt a földön kell új rendet teremteniük a Szabbat segítségével. A klán tudományokban jártasabb tagjai nevetnek ezen a babonás hiten, de ők is úgy vélik, vámpírokként már nem köti őket az alantas emberi faj erkölcsi rendje. Hadd égjenek csak a Venrtuek a mártíromság nap-tüzében; a Lasombrák szeretik nem-létüket.

Természetesen ez az elvetemült hozzáállás nem jellemző minden Lasombrára, de tény az is, hogy az újszülöttek általában örömeiket lelik az ezen elv engedte értelmetlen pusztításban. Ezzel ellentétben néhány Lasombra öreg a mai napig fenntartja az egyházhoz fűződő kapcsolatát, igaz, ők is az „Ördög szolgáinak” vélik magukat. Egyetlen dologban egyeznek még: a Lasombra klán minden egyes tagja a lehető leghatározottabban visszautasítja, hogy az Ósatyák kényekedve szerint cselekedjen. Büszkén harcolnak a Dzsihadban, de a legtöbb Vértestvérrel ellentétben, ők győzni akarnak. A legtöbb Lasombra ügyes cselészövő és jó vezető is egyben. A Szabbat falkák vezetői általában Lasombrák, ármányos, machiavellista természetük segíti a szekta terjeszkedését. Sajnos a nemességgel a gőg is együtt jár, és kevés Lasombra is-

meri el más Vértestvérek egyenrangúságát, hogy felsőbbrendűségről ne is beszéljünk...

Gúnynév: Őrzők

Szekta: A Lasombra a Szabbat vezető klánja – már amennyire ezt a kaotikus szektát vezetni lehet. Néhány Lasombra öreg a Kamarillában és az Iconnuban is akad; magányos és veszedelmes az életük.

Megjelenés: Az öregebb Lasombrák javarészt olaszok és spanyolok, néhány mór és berber származású. Az Ifjak azonban a világ minden nemzetiségéből jönnek. Majd' mindegyikük csinos, kellemes, nemes arcvonású – a munkásosztálybeli Lasombra igen ritka, sem a kérges tenyér, sem a törött orrcsont nem jellemző az Őrzőkre.

Menedék: A legtöbb fiatal Lasombra ellenzi a magánlakást, a falkával lakik együtt, kommunákban élnek „a szekta javára”. De a régi szokások szívósak: a klán öregjei gyakran ma is ősi családi villákban és más ehhez hasonlóan elavult helyeken laknak.

Háttér: A Lasombrák bárhol jöhetnek de többnyire képzett, művelt, politikus emberek. Jellemzően agresszívok, mint testileg mind lelkileg; a Lasombráknak nem kellene a gyengék, és később sem haboznak kiirtani klánjukból a nem odaillőket. A Lasombrák híresen értnek az emberekhez, a rossz modor elképzelhetetlen közöttük – ők kifinomult szörnyetegek.

Karakteralkotás: Egy Lasombra Viselkedése bármilyen lehet (minél jobban rejti valódi Természetét!). A legtöbb Lasombra a Szociális tulajdonságokra épít, bár a Mentális tulajdonságok is majdnem ilyen népszerűek. Az Őrzők általában az Befolyás, Státusz, és Anyagi háttér (Szabbat) Hárteket választják, gyakran a további Diszciplínák és Képességek rovására. A Lasombrák alapították az Éjszaka Ösvényét is, amit a klán sok tagja követ (bár a Megvilágosodás más Ösvényeit is sokan választják, és néhány Lasombra Emberségéhez kötődik)

Klán Diszciplínák: Uralom, Árnyjárás, Őserő

Gyengeségek: A Lasombra vámpíroknak nincs tükröképük. Nem látni őket sem a tükrökben, sem a vízben, sem a csillogó ablakokon vagy fényezett fémeken; de még a fényképeken és a biztonsági kamerákon sem. Ez a különös jelenség ruhájukra és holmijukra is kiterjed. Sok Vértestvér szerint hiúságuk büntetése ez. Mindemellett, a sötétséggel való különös kapcsolatuk miatt a napfény is dupla sebést okoz rajtuk.

Szervezet: A Lasombra klán szervezete egyszerre hivatalos és nyitott. A Szabbat megalapításában segédkező öreg harcosoknak kijár a tisztelet, de a fiatalok minden irányítás nélkül tevékenykednek. Negyedéves gyűléseiken a Lasombrák tájékoztatják egymást ügyeikről, és vérivó szertartásokat hajtanak végre. Bár egyetlen Lasombrának sem mondják azt soha, hogy „Ezt nem teheted”, a klán legtöbb tagja mélyen

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Hasznos eszközök, bár manapság egy kicsit túl... függetlenek.

Brujah: Tüzes szenvedélyük, ha egyszer learattad már, csodálatosan kezelhetővé teszi őket.

Gangrel: Könnyen felizgulnak: rettenetes, szörnyű ellenfelek. Dühítsd fel őket és uszítsd az ellenségeidre!

Giovanni: Az el nem ágazó fa belülről rohad.

Malkavita: Az örület sokszor megérzéseket rejt; de általában csak elvakítja gazdáját.

Nosferatu: Hasznosabbak a falon lévő légynél, ha szükséged van rá: de maguk is túl sok legyet vonzanak.

Ravnos: Nem kell nyíltan szembeszállni velük. Csald el őket máshova, hadd oldják meg az ott élők a problémát.

Szet követői: Hmmm... Hogy lehetne őket Egyiptomban tartani?

Toreador: Az ő nem-létük a legborzalmasabb, a léha felszín alatt gyakran tekervényes agy lapul.

Tremere: Nem elegáns, mégis hatékony. Mindenesetre lekötik a szörnyetegeket.

Tzimisce: Vitéz szövetségesek és veszedelmes vetélytársak, általában egyszerre.

Ventrue: Tehetségüket csak gyengeségeik múlják fölül. A halandók közötti bujkálásra pazarolják átukat.

Senkiházi: Elképzelhetetlennek tartom, hogy túléljék azt a pillanatot, mikor ráébrednek valódi mivoltukra.

Kamarilla: Elfogadható, ha halandó intézményről beszélsz. De ha az éjszaka vérivó szörnye vagy, miért titkolnád ezt el az áldozataid elől?

Szabbat: Ha egy kicsit jobban hallgatnának ránk, szinte már megérné a befektetett energiát.

tiszteli a hagyományokat. A Les Amies Noir nevű titkos klikk állítólag „kivégzi” a klán nevére szégyent hozó Őrzőket.

Vérvonal: A Lasombra antitribuk a Kamarilla legelszántabb védelmezői, bár új szektájuk gyanakvását sosem sikerül elosztatniuk. Emellett a Lasombra klán legöregebbjei közt is sokan megvetik a Szabbatot. Természetesen a Szabbatos Lasombrák félnek az ellenük forduló Vértestvérektől, és semmi nem dühíti fel őket annyira, mint egy antitribu híre.

Idézet: *Árnyak? Hah! Magát a Sötétséget uralom, nem a puszta árnyakat! Mondd csak – képes lenne erre egy árny?*

Tzimisce

Ha a Lasombra klán a Szabbat szíve, úgy a Tzimisce klán a Szabbat lelke lehet. Jelenlétük még a többi vámpírt is zavarba ejti, nem hiába nevezték el szörnyetegeknek őket a régmúlt éjeken. A Tzimiscek védjegye, az Ezertest diszciplína köztérmet tárgya; a Vértestvérek félve suttognak a pillanatnyi kedvtelésből eltörzített, megnyomorított testekről, a lidérces „kísérletekről”, az embertelenül kifinomult kínzásokról.

Első látásra gyakran érthetetlennek tűnik ez a rettenet. A legtöbb Tzimisce visszahúzó, tisztánlátó elme, messze esik a Szabbat üvöltő, vonyító falkáitól. Értelmes lényeknek tűnnek, megdöbbentően intelligensek, a tudományok titkait fürkészik rendületlenül, és vendégeikhez mindig kedvesek.

Akik azonban közelebbi kapcsolatba kerülnek a szörnyetegekkel, azok hamar rájönnek, hogy ez az emberi felszín valami... nagyon mást takar. Évezredek lakadatlan kutatásával a Tzimiscek egyre közelebb jutottak a vámpírok mibenlétének megfejtéséhez, testüket, elméjüket újabb és egyre idegenebb formákba csavarva mindeközben. Amennyiben szükségesnek, tanulságosnak vagy akár csak élvezetesnek ígérkezik egy kísérlet, a szörnyetegek nem haboznak másokat is így megkínózni. Míg a fiatalabbaknál ezt a szadizmusnak vagy a kegyetlenségnek is betudható, az öreg Tzimiscek egészen egyszerűen nem értik már sem a szenvedés, sem a kegyelem mibenlétét – vagy talán értik még, csak nem tartják fontosnak.

A Tzimisce egykor a leghatalmasabb klánok közé tartozott. Szinte az egész Kelet-Európát uralták, hatalmas varázslók lévén a halandókat éppúgy, mint testvéreiket. A legtöbb vámpírtörténetet ők ihlették. Klán klán után próbálta megdönteni őket, és végül a Tremere-eknek sikerült is; sőt, sokan úgy tartják, a Tremere klán alapítói Tzimisce vérrrel csikarták ki a halhatatlanságot. A Tzimiscek engesztelhetetlenül gyűlölik ezért a boszorkánymestereket, és a Szabbat kezére kerülő Tremere-ek kínos halált halnak.

A Nagy Anarch felkelés idején a Tzimisce klán önmaga ellen fordult, a fiatalabb vámpírok rájöttek, hogyan szabadulhatnak meg a rájuk kényszerített vérkötélékektől. A küzdelemben a fiatal szörnyetegek sok öreget megöltek, és tulajdon hatalmuk utolsó bástyáit is a porba döntötték. A Szabbatban sokan beszélik, hogy Ósatyjukat is megkeresték és elpusztították ekkor a Tzimiscek, de a klán tagjai se megerősíteni nem erősítik, se tagadni nem tagadják ezt a hírt.

A Tzimiscek a Szabbat tudósai, tanácsadói, papjai. A szekta sok szokása ered a Tzimisce klán hagyományai-ból. A vampirizmus határainak és lehetőségeinek vizsgálatával a szörnyetegek a Vértestvérek élőholt-létének célját akarják felderíteni. Ha ennek az Ósatyák elpusztítása, a Kamarilla eltörlése és millió halandó kínhalála az ára, nos, minden kísérletnek vannak árnyoldalai...

Gúnynev: Szörnyetegek

Szekta: A legtöbb Tzimisce a Szabbatot szolgálja. Néhány nagyhatalmú öreg a függetlenséget választotta; ők alighanem Inconnuk. Szinte egy Tzimisce se csatlakozott a Kamarillához; még a Szabbat-ellenes szörnyetegek is ízléstelennek tartják a halandók közt bujkáló szektát.

Megjelenés: Az Ezertest diszciplína mestereiként a Tzimiscek gyakorta szemkápráztatóak – szemkápráztatóan szépek vagy ocsmányok, ahogy épp

kedvük tartja. A hatalmukat kutató fiatal Tzimiscek különféle kísérleteket végeznek tulajdon testükön. Az öregek inkább a hibátlan, szimmetrikus formákat kedvelik; a test végül is nem több hasznos gépezetnél. A Tzimiscek arca a tökély üres maszkja, keveset nevetnek, bár különösen izgalmas kísérletek közben fel-felkuncognak néha.

Menedék: A Tzimiscek nagyon zárkózott lények, menedékük sértertelensége rettentő fontos. A klánban részletesen kidolgozott szabályok vonatkoznak a vendéglátásra. A meghívott vendégekért a szörnyeteg saját életével felel; a hívatlanokat a világ végéig üldözik és kegyetlen kínhalálnak adják. Meglepő módon a Tzimisce menedékek nem olyan kényelmesek és szépek, mint a Ventruek vagy a Toreadorok otthonai. A halandók szokásai hidegen hagyják a Tzimisceket.

Háttér: A Tzimiscek mindig körültekintően választják meg Gyermekeiket: minthogy a Gyermekek Atyjára üt, csak olyan halandó jöhet szóba, aki a klán ügyét előrébb viheti. A „kiválóság” és a „tehetség” elsőrendű kívánalom; de hogy a Gyermekek kiválósága és tehetsége az elvont tudományos elméletek terén vagy a különös kegyetlenséggel elkövezt sorozatgyilkosságokban mutatkozik meg, az már teljesen lényegtelen.

Karakteralkotás: A Tzimisce klánban a Mentális tulajdonságokat tartják legértékesebbnek. Bár általában nemesi származásúak, a Szabbat Tzimisceket nem érdekli a társadalmi élet – ezért a Szociális Tulajdonságok (az egy Megjelenés kivételével) ritkán elsőrangúak. Az Ismereteket kedvelik, és a Tzimiscek gyakorta követik a Megvilágosodás Ösvényét (286. old.) Emberségük megtartásakor. A Tzimisceknél gyakori a Státusz (a Szabbaton belül), az Anyagi háttér valamint a Csatlósok (ghoulók).

Klán Diszciplínák: Bestia, Jelenés, Ezertest

Gyengeségek: A Tzimiscek területhez kötött lények, menedéküket nem adják föl, vadul védik mindenki ellen. Alvás közben legalább két maréknyi földnek kell lennie mellette halandó élete valamelyik fontos színteréről – a szülői ház mellől, vagy a temetőből, ahol vámpírrá vált. Ha ez nincs mellette, kockatartalékuk 24 óránként feleződik, egész addig, amíg minden cselekvéshez már csak egy kockát használhat. Ez az állapot mindaddig megmarad, amíg egy teljes napot nem pihent a saját földjében.

Szervezet: Örökségükbe és szokásaikba vetett büszke hitük dacára a Tzimisce klán igen szervezetlen. Az Atyák közelebb állnak Gyermekeikhez, mint a Szabbat vámpíroknál szokásos, de egy idő után minden szörnyeteg a saját lábára áll. A klán egy tagja viseli az ősi Voivode címet: névleg ő a klán vezére, de valójában inkább pap, a szertartások vezetője semmint ideiglenes uralkodó.

Vérvonal: A Tzimiscek nagy része származik szakosodott „ghoul családokból”, akik már hosszú ideje a klánt szolgálják. A Bratovich családból származó vámpírok a Jelenés diszciplína helyett az Óserőt használják, de célszámuk eggyel nő az Órjöngés elkerülésekor. Néhány Tzimisce koldun, azaz va-

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Újra kurjongatnak a törökök a kapuk előtt. Közel már a Végző Éjszaka.

Brujah: Őket is igazságtalanul semmizték ki, akár csak minket. De ők ezt nem dolgozták fel úgy, mint mi.

Gangrel: A vadászbecék már nyugtalanok óljukban. Hamarosan visszatérnek régi gazdáik lábához.

Giovanni: Miért törődnek olyasmivel, amihez halhatatlan létünkre semmi közük!

Lasombra: Valóban árnyak – veszedelmesek, de mulandóak. Persze könnyebb a sötétség leple alatt végezni a dolgunkat.

Malkavita: Az a mondás, hogy a zsenit és az örült szinte semmi nem választja el egymástól, bizonyára egy háborodott találmánya, aki ezzel akarta megmagyarázni saját képtelenségeit.

Nosferatu: Akárhogy is csavarod ők, mindig visszarázák magukat az eredeti formájukba. Érdekes.

Ravnos: Senki nem érdemel kegyetlenebb büntetést a betolakodónál.

Szet követői: Állítólag ha kettévágsz egy férget, vagy ha apróra darabolod, mindegyikből egészséges, új féreg lesz. Szerinted képesek erre a Szettiták is?

Toreador: Olyan szépek, olyan hajlékonyak, mint a babák! De a legszebb bennük az, ahogy síktanak.

Tremere: Halhatatlanságra vágytak: hát megkapták. Egy pillanatnyi szenvedés is tűnhet örökkévalónak, ostobák, és az örökkévalóság örökkévalósága bizony hosszú szenvedést ígér.

Ventrue: Ha hibáztál, legalább méltósággal viseld a következményeket. A Ventruek az Átkozottak legnemesibbjei: ha eljön a leszámolás órája, hagyjuk, hogy becsülettel haljanak meg.

Senkiházi: Meggondolatlanul teremtették őket: ritkán jök többre kísérleti alanyból.

Kamarilla: A bogrács, amiben az Ósöregek főznek. Ha felborul, a többiek is meglátják, mit: és köszönetet mondanak nekünk.

Szabbat: Tökéletlen, de a legnagyobb – az egyetlen reményünk.

rászól. Ők az Ezertest Diszciplínát cserélik föl a Taumaturgiára, de esetükben eggyel nő a mágia elleni védekezés célszáma.

Idézet: Isten hozott: isten hozott! Megtisztelsz, hogy a Dzsihad ostoba küzdelmét félretehettük erre az éjszakára, hogy szerény fedelem alá térhess a vendéglátás szellem... Mi? Miért borzongsz? Ó, az a zaj! Csekélység! Nem kell aggódnod miatta, kedves vendég!

A FÜGGETLENEK

A Vértestvérek világát már a középkor vége óta a Kamarilla és a Szabbat vad küzdelme határozza meg. A véres háborúságban több millió ember veszett oda, és városok történelme vett új irányt a világ minden részén.

Persze vannak klánok, amik megelégednek a Dzsihad vérözönében egymást irtó szekták pusztá látványával, és köszönik szépen, a harcból nem kérnek. Bár természetesen patinás, ősi klánok (ellentétben az időről időre felbukkanó korcs vérvonalakkal), a négy független klán egyike sem akar a Dzsihadba belekeveredni. Ugyan fiatalabb tagjaik a Kamarillában és a Szabbatban egyaránt megtalálhatók, a klánok öregei saját titkos céljaik elérésén fáradoznak, nem pocskolják holmi ostoba szektaharca idejüket.

Elterjedt tévhit, hogy a független klánok tagjai rögeszmés odaadással szolgálják klánjuk céljait: akár a többi Vértestvér, ők is elsősorban vámpírok, s csak másodsorban egy klán tagjai. A káiníták többségét személyes célok vezetik, akár egybeesik ez klánjuk érdekével akár nem. Ez csak még inkább megnehezíti a külső szemlélő dolgát: a független vámpír olyan, mint a vadmacska, se szekta, se klán, semmi sem köti, nem teszi kiszámíthatóvá cselekedeteit.

És mégis...

És mégis, sokan rebesgetik, hogy a független klánok öregei közül több éber még, mint a többi vérvonalban. Az egyik klán, feltehetően ősei segítségével, megszabadult egy régi átok fogságából. Egy másik, minden klánok legfiatalabbika, még ma is alapítója védelmét élvezi. A harmadik szörnyűséges, kegyetlen Matuzsálemei felkeltek nyughelyükről, és Gyermekeiket szólítják. És a negyedik...

De a négy független klán Gyermekei minden szóbeszéd dacára folytatják hétköznapi életüket, annyit törődnek csak klánjukkal, mint eddig. Ha valóban Ősatyáik bábjai, nem veszik észre – vagy, ami talán még rosszabb, tetszik nekik.

A PÁRTATLAN KLÁNOK

A négy független klánban kevés közös vonás van, épp csak függetlenségük az: mindegyik más célt áhít, másképp látja szerepét a Dzsihadban. Egymásban sem bíznak, saját törvényeikbe fogódnak a Kamarilla Hagyományai és a Szabbat káosza között.

- Az Asszamita a közel-keleti vámpírok ragadozóklánja. Ősidők óta önállóak, bárki által felbérelhető orgyilkosok. Most, hogy megmenekültek az ősi átoktól, mindenki ellenségeivé váltak: olthatatlan szomjukat káinita vérral akarják csillapítani.

Az összes független klán közül az Asszamitáktól félnek

a leginkább. A Dzsihadban eddig betöltött zsoldos-szerep hirtelen nagyon megváltozott, s hogy az elkövetkezendő évtizedekben kihez esatlakoznak, senki még csak nem is sejti – mint ahogy azt sem, hogy új szokásaik nem változtatják-e meg alapjaiban a Dzsihad folyását.

- A Giovanni legalább annyira család, mint klán; az Ifjak többségét a klán halandó leszármazottai közül választják. Az elszigetelt nekromanták két célt tűztek ki maguk elé: hatalmat és vagyont szerezni, és hogy a Halál titkait ki-fürkésszék.

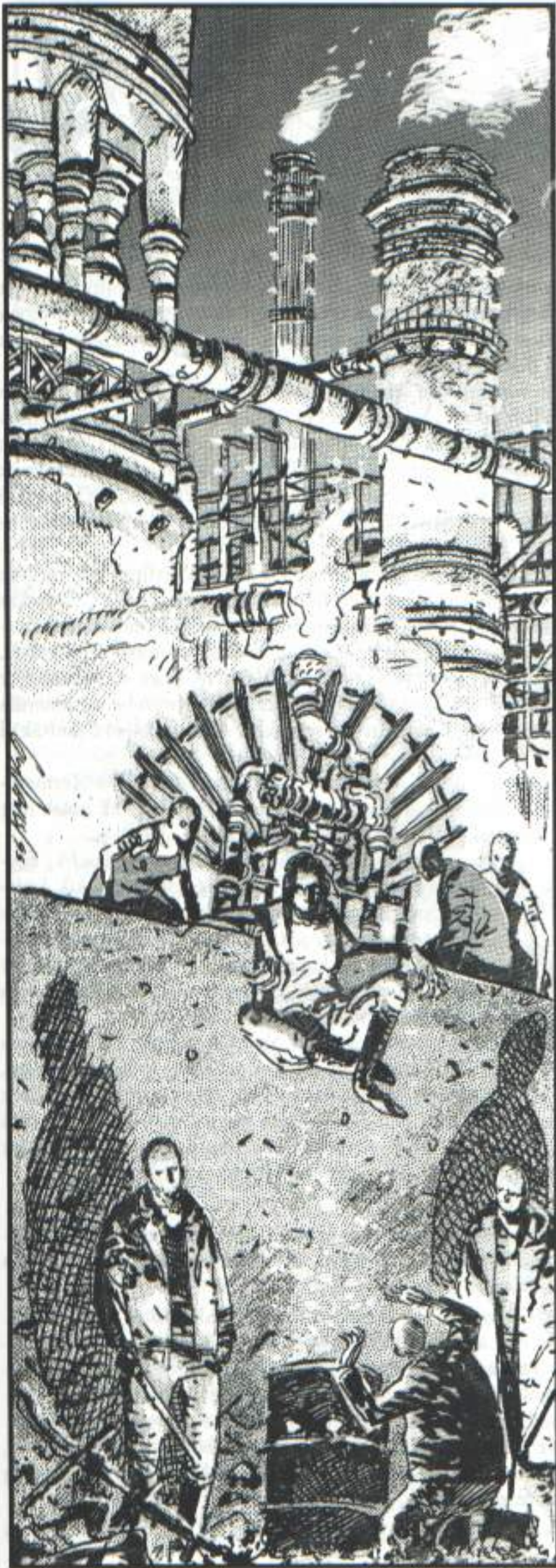
A Giovannik semmi értelmét nem látják a szektáknak. Ügyeiket elintézik maguk, az Inkvizíciót is átvészelték külső segítség nélkül. Nem kellene nekik szövetségesek, elég a család: és bizony szigorúan számon is kéri a hűséget tagjain. Csak békét akarnak, nyugalmat mindenki mástól – és riasztóan sikeresek ebben is.

- A Ravnos klán nyughatatlan, minden tagja született szélhámos és tolvaj. A csalás nagymesterei. Leginkább indiaiak vagy cigányok, elszámolással maguknak tartoznak, esetleg klánjuknak, de senki másnak kerek e világon. A független klánok legszervezetlenebbike, nomád tagjai bejárták az egész világot. Szabadon mozognak a Kamarilla és a Szabbat felségterületein egyaránt: a legtöbb Herceg rég megtanulta már, hogy egyszerűbb kivárni, amíg a Ravnos elunja magát és odébbáll, mint harcok árán kitoloncoltatni a városból.

A Ravnosokat hidegen hagyják a szekták ügyei és a Dzsihad alakulása. A Matuzsálemek céljainak túl megbízhatatlanok és fegyelmezetlenek – és ennek tiszta szívükből örülnek. A klán boldogan élt az elmúlt évezredekben felelősség, kötelesség nélkül is, miért akarnának hát ezen változtatni? S mégis – ki tudja, a közeljövőben talán egyesíti őket egy nagy cél...

- Szet követőinek több oka is van a szekták elvetésére. A Kamarillánál és a Szabbatnál is ősi hagyomány örököseinek tartják magukat, és eszük ágában sincs a régről rájuk ruházott küldetést holmi pár száz éves viszály miatt feladni. A klán hitének alapjai állítólag az első éjszaka kódébe vesznek, és ez az ősi méltóság a köznapi politika felé emeli őket.

A Szettiták ennek ellenére nem idegenkednek a zsoldosléttől. Évezredek tudásukat bármelyik szektával szívesen megosztják – persze busás haszonért. A többi klán öregei ezt gyanakodva nézik: könnyen meglehet, hogy minden egyezséggel csak a kígyók klánjának titkos terveit mozdítják előre...



KÜLSŐ SZEMLÉLŐK

A Kamarilla

Mintha nem lenne elég bajunk, még ezekkel az álnok kígyókkal is meg kell küzdenünk. Hol egyiket, hol másikat támogatják: rosszban sántikálnak, az egyszer biztos. Más-képp hogy híhetnék, hogy szövetségesek nélkül is elböldögnének? Tisztában vannak vele, hogy bármikor kibillenthetik a Dzsihad egyensúlyát. Imádkoznék, hogy jól válaszszanak – ha hinnék benne, hogy lenne bárki, aki meghallgatna.

Anne Bowesley, London Hercege

A Szabbat

Túl gyengék ahhoz, hogy a hatalmunkra törjenek – de túl erősek ahhoz, hogy eltapossuk őket. Néha megőrül egy-egy falka és a biztos pusztulásba rohan: ki rángathatná ki a kígyót rejtekhelyéről, vagy győzhetné le a Giovannikat saját játékaikban! De tanulunk minden ilyen esetből. Megismerjük a szabad klánok erősségeit, és megtaláljuk a gyenge pontokat is. És mikor a föld meghasad és vörösen kel fel a nap, már nem lesznek olyan erősek, azt garantálom.

Cicatriz, Tijuana-i Érsek

Asszamiták

Az Asszamiták a mesés kelet sivatagjaiból jönnek, a rettegés fojtó levegőjét hozzák magukkal. Kegyetlen orgyilkosokként ismeri őket mindenki, bárkinek dolgoznak, aki megfizeti őket. Az ár pedig nem más, mint Vértestvéreik vére: az Asszamiták számára a diablerie a legnagyobb szentség.

Az Asszamiták nem merülnek el sem a Kamarilla, sem a Szabbat ügyeiben, de szívesen dolgoznak mindkét félnek. Minden szekta-városban ott vannak: a Vértestvérek jó hasznukat veszik vetélytársaik ellen, hajtóvadászaton, a nem kívánt Gyermekek eltüntetésénél és az ellenség sorainak megrikításában. Tartós szövetséget ritkán kötnek más klánok tagjaival, alacsonyabb rendűnek tartják őket. Nem a Harmadik Generáció tagjának hiszik alapítójukat, hanem a Másodikénak – ezzel maguk mögé utasítanak minden más vámpírt.

A Kamarilla és a Szabbat idejét megelőző éjeken az Asszamiták nyíltan gyakorolták a diablerie-t, így próbálva közelebb kerülni az „Egyetlenhez”, ahogy legendás Ősatyjukat nevezték. Az Anarch Felkelés után, mikor a Szabbat és a Kamarilla feltámadtak halottaikból, az öregeket nyugtalanítani kezdték a soraikban bujkáló kannibál orgyilkosok. A Tremere-ek vezetésével átkot mondtak az Asszamiták véreire, hogy más Vértestvér életerejét meg ne csapolhassák. Az Asszamiták nem szállhattak szembe a Kamarilla hét klánjával, kénytelenek voltak beletörődni sorsukba. Akik mégsem fogadták el az átkot, csatlakoztak a Szabbathoz.

De most nagy a felzúdulás a klánban. Megsemmisítették a Tremere-vérátkot, újra vadászhatnak hát Vértestvéreikre. Az Asszamiták most már minden provokáció nélkül ölnek – sőt, akár szerződésük nélkül is.

A klán egésze sokkal agresszívbabban viselkedik. Egykor nem kötöttek újabb szerződést azokra, akik kijátszották orgyilkosaikat: ma többen is megtámadhatják ugyanazt a vámpírt, sőt, hihetetlen elszántsággal hajszolják, míg el nem kapják végül. Az öregeknek fizetett tizedet is elhagyták már. A Gyehegnát megelőző éjeken egyetlen Asszamita se pihenhet babérjain.

Hogy voltaképp mit akarnak elérni, azt senki sem tudja. De kimutatták a foguk fehérjét, mind a politikai, mind a fizikai küzdőtereken: a klán titkos ügynökei felfedték magukat. India és a Közel-Kelet városaiban riasztóan erős a befolyásuk. Egykori Vértestvéreik tiszteletreméltónak (azaz gyengének) tartották őket: ma már rettegnek tőlük.

Gúnynév: Orgyilkosok

Szekta: Az Asszamiták a Kamarillát és a Szabbatot egyaránt gyűlik. Néhányan mégis a Szabbat tagjai, és egy-két magányos Asszamita a Kamarillában is akad.

Megjelenés: Az Asszamiták divatosan, mégis praktikusán öltözködnek. Sasorr, sötét haj és karcsú, kecses testfelépítés jellemző rájuk, bár a klán afrikai tagjai érthetően több negroid vonással büszkélkedhetnek. Manapság már hófehér bőrű nyugatiakat is maguk közé engednek, de ezek még mindig kisebbségben vannak. Bárhogy kinézhetnek, képességeikért és nem külsejükért választják őket. Az Asszamiták bőre sötétedik korukkal (ellentétben a többi vámpírral, akik egyre sápadtabbak lesznek, ahogy öregsznek); a klán igazán öreg tagjai már szinte szénfeketéek.

Menedék: A klán öregjei javarészt az Alamut erődben laknak – ez

ELMÚLT ÉJSZAKÁK

Azok a mesélők, akik 1998 előtti időkről akarnak mesélni, meg kell, hogy változtassanak pár dolgot a klánon. Mivel csak mostanság vetkezték le a vérátkot, az 1998 előtti Asszamitáknak más gyengeségeik vannak. Az összegyűjtött vér 10 százalékát Atyjuknak kell adniuk, és más Vértestvérek vérére sem fogyaszthatják. Amennyiben egy Asszamita mégis vámpírvért inna, minden egyes pont egy egészség szintnyi halálos sebést okoz rajta.

valahol a mai Törökország hegyei között rejlik. Az Ifjak és az ügynökök leggyakrabban félreeső, megközelíthetetlen helyeket választanak otthonukul, ahol egy hívatlan vendég sem háborgathatja őket.

Háttér: A legtöbb Asszamita fida'i (az Ölelést csak épp-hogy megélt vámpír) Kisázsiaiból és Észak Afrikából származik. A klán legtöbb tagja már életében is orgyilkos volt vagy terrorista, bár ez a vezír vérvonalra kevésbé áll. Mostanában a klán sok nyugati fiatalembert emelt magához, főleg katonákat, bűnözőket és gengsztereket.

Karakteralkotás: Az Asszamiták a Testi tulajdonságokat részesítik előnyben, de a Mentális tulajdonságokat sem hanyagolják el. Egyaránt kedvelik az Adottságokat és a Képzettségeket. Természetük és Viselkedésük általában hasonló, nem kenyerük az alakoskodás; de a kettő ritkán egyezik meg tökéletesen. Népszerű Háttér náluk a Mentor, a Kapcsolatok és természetesen a Generáció.

Klán Diszciplínák: Csend, Gyorsaság, Fátyor

Gyengeségek: Az Asszamiták csak nemrég szabadultak föl a Tremere vérátok alól, most ismét Vértestvéreik vérére szomjaznak. A hosszú művér diéta után könnyen rászokhatnak a vámpírvérre. Ahányszor csak megkóstolja egy Vértestvére vérére, az Asszamita vámpírnak dobia kell Önuralomra (célszám: az elfogyasztott vérpont +3). Ha nem sikerül, függővé válik, és ezután ahányszor Vértestvéri vérral találkozik, újabb Önuralom dobást kell dobia. Ha ismét elrontja a dobást, vérszomjas ördög vesz rajta erőt, és bármit megpróbál, hogy minél több vámpírvért ihasson. Mikor (és nem hal) a karakter függősége nyilvánvalóvá válik, a vér utáni parttalan vágyakozást ki kell játszani – az Asszamiták már nem titkolják, kik is valójában.

Szervezet: Az alamuti Sasfészekben székelő öregek még mindig befolyásolják a klán cselekedeteit, de az Asszamiták már világszerte szerződéses és megegyezések nélkül gyilkolnak. A klán egykori „becsületkódex” – aminek része volt az is, hogy aki egyszer túljárt egy Asszamita eszén, azt a klán többet nem támadta – lassan feledésbe merül. A többi Vértestvér félve nézi az Asszamiták átokfutását.

Az Asszamiták a Szabbat falkáihoz hasonlóan csoportokba (falaqi) tömörülnek. Egy falaqi általában két-három Asszamitából áll, akik felderítik a várost és állásokat építenek ki. Nagyjából ugyanazt csinálják, mint bármelyik másik Vértestvér, de mindemellett még vetélytársaikat is rendszeresen

SZTEREOTÍPIÁK

Brujah: Bármiféle istenek hitében osztoztunk is egykor, mára semmi közös nem maradt bennünk.

Gangrel: Ha nem lenne ilyen nagy szükségem rá, nem törődnék az állatok vérével.

Giovanni: Hadd szórakozzanak a halottaikkal – de sose engeddd, hogy jelenlétükkel bemocskolják a birtokodat.

Lasombra: Megbízhatatlanok és közönségesek – de a legjobb megbízóink.

Malkavita: Örületet hoz ránk a vérük. Ha nem akarsz megbolondulni magad is, kerüld el őket.

Nosferatu: Ocsmányságuk becsületet rejt – bolondok.

Ravnos: Vértelenedésük szebb muzsika dalaiknál.

Szet követői: Aki kígyókkal vacsorázik, mérget hoz az asztalához.

Toreador: A szépség kutatása luxus: tehát haszontalan.

Tremere: Nem fogjuk többet eltérni a varázshatalmukat. A halott Tremere a jó Tremere, akit Haqim kebelére tartva ölsz meg.

Tzimisce: Meglepő, hogy a boszorkánymesterek közös gyűlölete nem hozott minket közelebb egymáshoz. De lényegtelen, ezek az őskövületek mit sem számítanak a mai éjszakában...

Ventrue: Bár megtérnek minket a városaikban, tudjuk, hogy a kékvérűek találták ki a Tremere-ek átkát.

Senkiházi: Haszontalan szemét, csak arra való, hogy elsöpörjék őket. Gyenge vérük azonban keveset használ nekünk.

Kamarilla: Meg vannak számlálva az éjszakáik. Sosem felejtjük el, amit ellenünk tettek.

Szabbat: Túl kemény és közönséges, és annyira az öregek bölcsessége ellen van... Mintha csak egy csoport kamaszkölyök lenne.

megtámadják: a Hatodik Hagyományt nem tartják követésre méltónak.

Vérvonal: Az Asszamita vezír vérvonal a Taumaturgia és a közel-keleti mágia tanulmányozására specializálódott. A vezírek szinte sosem hagyják el Alamutot, és egyáltalán nem bonyolódnak orgyilkosságokba. Inkább a vérmágia ismeretét tökéletesítgetik. Az Asszamita vezírek nem a Gyorsaságot, hanem a Taumaturgia diszciplínáját tanulják meg, de minden egyes Taumaturgikus megidőzésben eggyel több vérpontot használnak fel. A Szabbathoz csatlakozó Asszamiták kevésben különböznek független társaiktól: a Tremere átok megtörése óta különösen jól megértik egymást.

Idézet: Ne is fáraszd magad, úgysem hallja senki, hogy kiabálsz. Most pedig segíts Haqim kegyelmébe jutnom...

Giovanni

A Giovannik tisztelettudóak, udvariasak, jól neveltek. Minden képzetet felülmúlóan gazdagok, származásuk a reneszánsz előtti időkre vezethető vissza. Kereskedőhercegek sarjai: a klán feje mind a mai napig Velencében él ősi hajlékában. Egyetlen klán sem olyan alázatos és illemtudó, mint a Giovanni – és egy klán se rejt el szégyenteljes titkait olyan ügyesen, mint ők.

A Kamarilla szalonjaiban és a Szabbat gyűlésein egyaránt sokat mesélnek a Giovannik titokzatos származásáról. Úgy mondják, a pénz okozta vesztüket, és pusztá unalomból fordultak a nigrimancia felé. Meg-

lepően könnyen teremtettek kapcsolatot a holtakkal, amivel felkeltették egy rég elfeledett Ósatya figyelmét is. Magá-

hoz Őelte a család fejét, Augusto Giovannit, és bevette az Átkozottak világába. Ezt a bizonyos Ósatyát különösen érdekelte a halál titka, és Giovanni vámpírrá tételének a célja az volt, hogy még többet megértsen a halál birodalmából.

Az Ósatya terve jobban bevált, mint valaha is gondolta volna – igaz, meglehetősen másképp. A vakmerő, briganti Augustus megragadta az alkalmat, hogy tehetetlen Atyja helyébe kerüljön: a többi Gyermeket is levadászta, megölte, majd az Ósatya vérével véve a Harmadik Generációba került és megalapította saját klánját, a Giovannit.

A többi vámpír borzadva fogadta a rémtettet, és egy hosszú évszázadon keresztül minden „ördögfattyá” Giovannit megölték. A Giovannik végül tárgyalóasztalhoz ültek a Kamarillával, és megegyeztek: nem avatkoznak a Dzsihad ügyeibe, békén hagyják a többi vámpírt. A Giovannik így elkerülték a teljes pusztulást, ami másképp alighanem az osztályrészük lett volna.

Hamar előnyükre fordították, hogy más vámpíroktól elzárkózva élnek: hatalmuk és vagyonuk nőttön-nőtt, akár csak jártasságuk a Nekromancia diszciplínában. Kevesen hiszik, hogy

tisztán emberbaráti célokból kezdtek bármelyikbe is, és a Giovannik legújabb megmozdulásai sok Vértestvért aggasztanak. Ennyi pénz és ennyi betakarított lélek: valami közeleg, gonosz szelek fújnak Velence felől.

A Giovanni klán tagjai egyben a Giovanni családnak is tagjai, és a még halandó családtagok gyakorta ghoulként szolgálgják a klánt. Ez a családi kötelék – a klán tagjait kétszeresen is összeköti vérük, a legtökéletesebb hűség záloga. Régebben kizárólag Európában terjeszkedtek, de az elmúlt években a világ többi táján is feltűnnek tagjaik.

Gúnynév: Nekromanták

Megjelenés: A Giovannik általában tiszteletreméltóak és jó megjelenésűek. A legtöbb Giovanni természetesen olasz származású, jellegzetesen európai arcélű: bőrük sápadt, hajuk sötét, testük zömök. A Giovannik jól öltöznek, de nem hivalkodóan, gazdagságukat finoman érzékeltetik, nem fitogtatják.

Menedék: A Giovannik a vagyonuknak megfelelő hajlékokat szeretik. Villák, paloták vagy jó fekvésű lakások a leginkább jellemzőek, és szinte mindegyiküknek van egy tartalék búvóhelye a csatornában vagy temetőben is. Néhány Giovanni az egészségügyben tevékenykedik, és egy kórházban lakik: itt rengeteg a jó búvóhely és a vér is bármikor elérhető.

Háttér: A legtöbb Giovanni a velencei család sarja, és halandó élete nagy részét egy másik családtag ghouljaként élte le. A szűk családon belül rengeteg a viszály és az árulás, mindenki a saját akaratát akarja érvényesíteni. Bár kevés jelölt közül kell kiválasztaniuk Gyermekeiket, a Giovannik bármelyik tehetséges halandót kiszemelhetik maguknak. Ezek azonban csak ghoulként töltött próbaidő után válnak a klán valódi tagjává.

Karakteralkotás: A Giovannik általában képzett, tanult személyek, hogy így is jobban támogathassák majd klánjukat. Természetük és Viselkedésük önző és titkolózó, bár a belterjes családban a perverzió is gyakori, és sokan közülük Deviánsok. A Mentális Tulajdonságok és Ismeretek a legfontosabbak számukra, valamint a Háttér is alapvető. Majdnem mindegyik Giovanninak jó az Anyagi Háttére, sokuknak vannak Csatlósai, Kapcsolatai és Befolyása.

Klán Diszciplínák: Uralom, Nekromancia, Őserő

Gyengeségek: A Giovanni Csók iszonyatos fájdalommal jár. Valójában a Giovannik áldozatait gyakran belehalnak a fájdalom okozta sokkba, még mielőtt a vérvesztéség végezhette velük. A Nekromanták kétszer akkora sebzést okoznak a Csókjukat elszennvedő halandóknak (de csak a halandóknak), mint a többi vámpír. Ezért a Giovannik leginkább holttestekből vagy kórházi vértartalékokból táplálkoznak.

Szervezet: A Giovanni klán ügyeiről Velencében döntenek, a Mauzóleumnak becézett ősi családi házban. Mint várható, a klán szerkezete a család szerkezetére hasonlít. Vérferőtés, nekrofflia, talpnyalás, ősimádat és óvatosan ápolgatott büntudat dülja fel a családi békét – mire a család egy tagja eljut az Öleléshez, eleget látott már ahhoz, hogy a vámpíri nem-lét ne lephesse meg. Mivel távortartják magukat a Dzsihadtól, a klán tagjainak több ideje marad a személyes bosz-

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Aggodalommal tölt el ez a hirtelen változás.

Brujah: Nagy zaj, semmi mondanivaló.

Gangrel: Felejthetőek: ritkán futnak össze útjaink.

Lasombra: Hátba szúrnak, de csak mert tudják, hogy a Vértestvérek ezt így szokták.

Malkavita: Nem ér annyit a bölcsességük, hogy elviseld a társaságukat; lehet, hogy az „Őrütségükkel” csak ki akarják fárasztani az ellenfeleiket.

Nosferatu: Ez az átkozott klán nagyon ügyesen szimatolja ki a titkokat. Ne kezdj ki velük, ha nem akarod, hogy felfigyeljenek rád.

Ravnos: Ne számíts semmi jóra azoktól, akik a hazugságot mondják Atyjuknak.

Szet követői: Bár a halottak földjéről jönnek, semmit nem leshetünk el tőlük anélkül, hogy bemocskolnánk magunkat.

Toreador: Bár meddők és tunyák, van pár értékes fegyverük.

Tremere: Csúszósabbak az angolnánál. Bűnösök mindabban, amiben mi, mégis ítélőbíróink akarnak lenni.

Tzimisce: Misztikus, bár elavult gonoszság.

Ventrue: Túl sokat törődnek mártíromságuk látványával ahhoz, hogy csináljanak is valamit. Céltalanok.

Senkiházi: Következetlenek és nevetlenek; több közülük van egy szűnyoghöz, mint a vámpírokhoz.

Kamarilla: Nagy, ostoba és kiszámítható. Akár az amerikai kormány.

Szabbat: Kisebb, ostobább, és kevésbé kiszámítható. Mint az olasz kormány.

szúkra és a Nekromancia kutatására. A Giovanni Ősatya, Augustus Giovanni állítólag még mindig személyesen irányítja a klán ügyeit, holott a család tagjain kívül senki sem látta már 400 éve.

Vérvonal: Nincs Giovanni antitribu, a klán mindegyik tagja hű a családhoz, még ha egyes tagjait nem is szenvedheti. De az idők folyamán más családokat is bekebelezett. Ilyen a Pisanob család (Közép- és Dél-Amerika boszorkányai), a Dunsirn család (kannibalizmusba merülő skót bankárok) a Milliner család (a századfordulóról származó, jelentős New England-i família) és egy sor kisebb család a világ minden tájáról. Nem mindegyik Giovanni családneve Giovanni.

Idézet: Kérem ne használja ezt a hangot velem szemben. Végtére is ugyanannyi hasznára van a Giovanni családnak elevenen, mint élőholtan.

Ravnos

Ha bármelyik klán is híres lehet morbid humoráról, úgy a Ravnos az. Elsőrangú szélhámosok, ügyesen vetik az illúziók és hazugságok hálóját a szerencsétlen áldozatra – mindegy mit akarnak tőle, pénzt, vért, vagy a szabadságát. Mint Mefisztó, az ördög játékát űzik ők is, halandóval, vámpírral egyaránt – és jaj annak, aki nem tudja teljesíteni óhajukat.

Bár a Ravnosok nagy mókamesternek tartják magukat, a Róka emberbarát tréfái távol állnak tőlük. Inkább a távol- és közel-keleti ghoulok és ráksaszák hagyományait követik. Veszedelmes alkuba bocsátkozni velük – évszázadok gyakorlata áll az oldalukon.

A Ravnosok megrögzött utazók, nincs otthonuk, és ritkán töltenek be fontos szerepet egy-egy város életében. Még ha letelepednek valahol, akkor is össze-vissza költözködnek a városban pillanatnyi szeszélyük szerint. Ez rettenetesen bosszantja a Hercegeket, képtelenek elfogadni, hogy a Ravnosok mit sem törődnek a vendégszeretet Hagymányával – nyíltan azonban csak kevesen szállnak szembe a csavargókkal, nehogy az egész klán haragját fejükre vonják.

A klánt mindig is szoros szálak fűzték a cigányokhoz, de csak kevesen élnek halandó rokonaik vendégszeretetével. Talán a cigányok túl jól ismerik a Ravnosok jellemét, ezért nem barátkoznak a halhatatlanokkal, talán a vámpírok riasztották el őket veszedelmes tréfáikkal. Bármilyen legyen az oka, a Ravnosoknak nincsenek megbízható szövetségeseik. Ideig-óráig megnyerhet magának embereket, és nagy szükség esetén a klánt többi tagja is segítségére siet, de egy Ravnosnak egyedül kell megvívnia az élet harcait.

A városok Hercegei nem szívesen engedik szabadjára birtokukon ezeket a csalókat. Különös becsületkódexüket megtartják, de ez sajnos ritkán esik egybe a többi Vértestvér erkölcsi normáival. Egy Ravnos bármikor megszegheti ígéreteit, kivéve, ha tenyerébe köpött és kézrázással erősítette meg az egyezséget. „Jóhíret” mindenáron megvédi – a kérdés már csak az, mit tart rágalomnak. Klánbéli társának segít a bajban, és viszont; a Ravnosok becsapják olykor egymást, de másnak nem engedik ezt meg.

A legaggasztóbb dolog a Ravnosokkal kapcsolatban az, hogy évszázadokon keresztül békén éltek a kathajiak uralta Ázsiában. Senki nem tudja, hogyan csinálták – de most mintha körvonalazódna egy lehetséges válasz. Állítólag öreg lények ébrednek fel, ősi vámpírok rázák le magukról az évezredek földet, a káinita udvarok zűrzavarba fúlnak. Ezek az öreg Ravnosok – ha a híresztelések igazak – iszonyatos erőknél parancsolnak, a valós világra is ható illúziókat keltenek. Elképzelni sem lehet, milyen hatással lesznek ezek a „démonkirályok” a Dzsihadra.

Gúnynév: Szemfényvesztők



Szekta: A Ravnosok oda mennek, ahova csak akarnak és ott azt csinálnak, amit épp kedvük tartja – a szekták meg forduljanak fel. A klán öregei, főleg az indiaiak csak időleges társaságoknak tartják a Kamarillát és a Szabbatot, paranoiás vámpírok számára alapított üres intézményeknek, ahol a Vértestvérek összejöhetnek és a tápláléklánc csúcsának érezhetik magukat. A fiatalabbak egészen egyszerűen csak elutasítják, hogy bárki is parancsolgasson nekik. A Szabbat kínálta szabadságot és a Kamarilla védelmét a legtöbb Ravnos csak mézesmadzagnak tartja, és udvariasan (vagy épp udvariatlanul) visszautasítja az ajánlatot.

Megjelenés: A legtöbb nyugati Ravnos cigány. Általában sötét a bőrtük és a hajuk. Kevés köztük az ázsiai, az afrikai vagy az északi típusú, és elenyésző a cigány ősökkel nem büszkélkedők száma. Alapjában véve az európai Ravnosok nem is választanak gádzsó (nem cigány) embert Gyermekeiknek.

Menedék: A Ravnosok nomádok: még keleti véreikre is rátör olykor a nyugtalanság, és útra indulnak. A klán tagjai gyakran utaznak minibuszokban és lakókocsikban, ott alsznak, ahol tudnak. Akiknek él még halandó rokona, különösen a cigányok között, azok gyakorta utaznak családjukkal. Mikor aztán a helyi Vértestvérek már nagyon kíváncsiakká válnak, a Ravnosok egyszerűen összecsomagolnak és továbbállnak.

Háttér: Az egyre növekvő népesség dacára a Ravnosok kevés Gyermekeket teremtenek. A fiatalabbak nem nagyon törődnek Gyermekeik hovatartozásával, a legújabb generáció a világ minden tájáról, minden fajából áll. Azok az Ifjak, akikben se cigány, se indiai vér nem folyik, általában halandóként is nagy tréfamesterek, csalók vagy tolvajok voltak. Az ördög nem hagyja veszni az övét.

Karakteralkotás: A Ravnos koncepció általában nomád, és Viselkedésük az adott helyzethez illeszkedik. Elsősorban a Szociális tulajdonságok fontosak számukra, csakúgy, mint az Adottságok. Sokuknak jó az Anyagi háttér, akár őseiktől örökölt kincsekről, akár összeharácsolt javakról van szó.

Klán Diszciplínák: Bestia, Fantazma, Szívósság

Gyengeségek: A Ravnosok annyit csaltak már, hogy függővé váltak tőle. Minden Ravnosnak megvan a maga gyengéje – lopás, hazudozás, csalás, zsarolás, szerencsejáték vagy műgonddal kidolgozott gyilkosság. Ha alkalom mutatkozik kedvenc bűntettére, a Ravnosnak dobni kell Önuralomra (célszám: 6), vagy elragadja a szenvedély.

Szervezet: A legtöbb Ravnos nem bízik senkiben, beleértve ebbe tulajdon klántestvéreit is. Persze mégis sokat dolgoznak együtt, ha közös csalásban, rablásban, vagy külső ellenség ellen kell helytállniuk. Hatásvadász hűségüküket tesznek egymásnak a család szent nevében, de az eskük megtartását egyikük sem várja el.

A klán felébredt öregei azonban lassan kapcsolatba lépnek minddel. Bár az alapvetően kaotikus rendszer nem változik meg egyik napról a másikra, csak idő kérdése, mikor hódolnak be az ősök akarátának a fiatal Ravnosok.

Vérvonal: A Ravnosok cigány rokonaik mintájára családokra oszlanak. Az egyik legismertebb ezek közül a Phuri Dae, akik gyakran a Jelenés Diszciplínát használják a Szívósság helyett; a kísérteties vérű Urmen, akik a Fantazma Diszciplínát fejlesztették tökélyre; valamint a Vritra és a Kalderash, akik a halálos kathajiakkal szöveterkeztek.

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Még szörnyűbb ghoulok, mint valaha voltak. Az egészben csak az a jó, hogy a többi klán úgy utálja őket, úgy fél tőlük, hogy mindig lesz elég hideg test közted és köztük.

Brujah: Hadd rázzák csak a rácsaikat. Ha kitörnek, követjük őket – és ha jön az állatkerti őr, hát ők vannak elől.

Gangrel: Szegény rokonok, ha szabad ezt mondanom. A sárba ássák magukat, és csak akkor mernek betámolyogni a városba, ha a Kamarilla fűttenek nekik. Elvadult ölebek. Kinek kell az ilyen jószág?

Giovanni: Egyszerre család és klán, akárcsak mi magunk. Ha tehetnék, ők is olyanok lennének, mint mi. Ha nem, hát a pokolba velük. Amúgy is ott lennének a legboldogabbak.

Lasombra: Olyan puhánynak látszanak, pedig súlyos gazfickók, az egyszer biztos. Nem most jöttek le a falvédőről, keményen játszanak. (vállvonogatás) Ezt el kell fogadni.

Malkavita: Túl sokat látnak, és a saját érzékszoldásaikon kívül mást nem vesznek be. Nem bírom őket, de nem ám.

Nosferatu: Túl éles a szemük és a fülük, kárakra válik még. Szomorú lenne, ha baleset érné őket...

Szet követői: Mitől fél mindenki? Még az ördöggel sem olyan veszélyes szerződni, ha az apróbetűs részt is átolvasod. A kígyóméreg nem árt nekem, és nincs lelkem sem, amit elvehetnek. De ugyanakkor ha mindenki így gondolkozna, nem részesítenének előnyben. Hát csak hadd féljenek.

Toreador: Zsabós ingek, bor és rózsák, csini tetkók. Lőj le, ha ilyen leszek.

Tremere: Varázslótestvéreink – bár ők a szilárd dolgokban utaznak a mi árnyaink helyett. Persze meg sem közelítenek minket. Hamarabb megijedek tulajdon kísértettüzemtől, mint egy boszorkánymester tüzijátékától.

Tzimisce: Van valami igazán romlott azoknak a rohadtaknak a vérében. Káin alighanem valami szörnyetegre fanyalodott egy éjjel, és abból lettek a Tzimiscek.

Ventru: Hajolj meg, ha kell, nyald a talpát, ha muszáj, és harapd át a torkát, ha lehet.

Senkiházi: Olyanok, mint a vesztések: minden pillanatban születik egy újabb.

Kamarilla: Minden, amiről álmodtunk – szépen becsomagolva, mint valami ajándék.

Szabbat: Állítólag imádnak így élni. De akkor miért üvölt minden cselekedetükről az önutálat?

Idézet: *Ha ellopnám a napot, nem adnám oda az embereknek, hogy megmelegedhessenek. Inkább a tengerbe fojtanám, és a lelkükért cserébe tüzet árnék a halandóknak.*

Szet követői

Szet követői, avagy a Szettiták, minden más klánnál népszerűtlenebbek. Az ősi Kígyóhoz fűződő kapcsolatuk legendás: és különös képességeik mind alátámasztják a mesét. Olyan tudás letéteményesei, ami már az Első Várost is rombolta. Ha betelepülnek egy városba, a káinita hatalmi rend szinte azonnal felborul. De a legborzasztóbb az talán, hogy mindannyian szentül hiszik, hogy istenek vére csörgedezik hideg ereikben.

Már maga a klán neve is ezt hivatott igazolni. A legtöbb Szettita szerint maga Szet, az ősi Egyiptom sötét istene alapította klánjukat. Mások szerint Szet egy Ósatya volt – legalább – aki istent játszott az egyiptomiak előtt. Bármi is az igazság, Szet uralma megkérdőjelezhetetlen volt egész amíg fel nem bukkant egy Ozirisz nevű lény – egyesek szerint vámpír, mások szerint nem az – és évszázados harcban le nem győzte Szetet. Bár Szet a sötétségbe taszított és távozott e világból, Gyermekei fáradhatatlanul dolgoznak azon, hogy mikor visszatér, minden készen várja.

Céljaik elérésében a Szettitákat számtalan hatalom segíti. Szerintük a függőség, a csábítás és a romlás a legősibb és legfinomabb fegyver. A kábítószer, szexet, pénzt, hatalmat – még a vért és a tudást is – csalétekként használják. És hihetetlenül eredményesen: a Vértestvérek és a vér egyaránt behódol csáberejüknek, akármit megtesznek új mesterük kedvéért. Nem egy városban egész szubkultúrákat és társadalmi rétegeket tart hatalmában egy vagy két Szettita.

Szet követői gyakorta nevezik magukat a „legidősebb klánnak”, akármit jelent is ez. A káinita történészek ezt nem tartják többnek alaptalan dicsekvésnél, Szet felemelkedését jóval az Első Város utáni időkre teszik, de a klánt jobban ismerők korántsem ilyen biztosak dolgukban. A kígyók klánjának tudása egyesek szerint akár a legelső, a leghosszabb éjszakára is visszanyúlhat... Egyes kígyók azt sem átallják állítani, hogy Szet még Káin bukása előtt taszított az örök sötétségbe – és bár a legtöbben ezt nem hiszik el, belegondolni is ijesztő.

Még ha nem merülünk el származásuk rejtélyeiben, a klán befolyása akkor is riasztóan nagy. Bár a hagyományos vámpírföldeken, például Európában ritkák, Szet követői a világ minden táján megtalálhatóak. Egész Afrikában nagy a befolyásuk, különösen Kairóban és a Szahara vidékén. Indiában is erősek, egész a kathaji vadászterületekig jutottak – pusztító istenek hagyatékát kutatják, kultuszt építenek maguk köré. A Közel-Kelet homokja alatt alszanak, a karib éjszaka urai; Amerika legsötétebb nyomornegyedeiben is bátran járnak-kelnek. Hálójuk földrészről földrészre terjed, a többi klán még csak nem is sejtí, milyen messzire elér a kezük...

Gúnynév: Kígyók

Szekta: A semlegesség túl fontos Szet követőinek ahhoz, hogy bármelyik szektáért is feláldozzák. A Kamarillát álszent hősködésnek tartják, a Szabbatot nemkülönben. A Szettiták mindkét oldalnak eladnak titkokat, de az igazán fontos leleteket mindig megtartják tulajdon klánjuknak.

Megjelenés: A legtöbb Szettita öreg egyiptomi, észak-afrikai vagy közel-keleti. Manapság persze ők is sokkal nyíltabbak, nemzetiségre és nemre való tekintet nélkül választják Gyermekeiket. A vörös haját Szet áldásának tartják, sok Ifjú odaadása jeléül festeti haját. A legtöbb Szettita kifogástalan fzléssel öltözködik, megjelenésük magával ragadóan határozott, mégis barátságos.



Menedék: Sok fiatal Szettita beéri egy biztonságos kis lukkal, az öregek szemében viszont a menedék építése tiszteletreméltó feladat. Alkimista rítusokkal, rég elfeledett varázsigékkel szentelik fel hajlékukat – templomokat, elhagyott könyvtárakat, kriptákat. Sokan ghoulokkal őrzik ott honukat, mások kígyókkal népesítik be szobáikat. Legtöbbször ősi egyiptomi stílusban díszítik menedékeiket, bár az elmúlt években ez egyre kevésbé jellemző. Egy Szettita, izlésétől és származásától függően bárhol berendezheti otthonát.

Háttér: A legtöbb Szet követőjének halandó csatlósai voltak egykor. Régebben csak egyiptomiakat választottak, de ma már bármilyen nemzetiségből jöhetnek Gyermekeik. A kígyók leginkább a manipulatív, erős akaratú halandókat kedvelik – ez előbbi azért fontos, hogy minél több embert tudjanak a klán szolgálatába csábítani, utóbbi arra kell, hogy a követők titkait rábízassák. A Szettitáknak csak a legjobbak kelljenek: aki nem felel meg elvárásaiknak, mindörökké tudatlan báb marad.

Karakteralkotás: A Szettiták a Mentális és a Szociális tulajdonságokra összpontosítanak, de Jártasságaik a karakter alapkonceptiójától függenek. Az Okkult ismeretek igen gyakoriak a klán tagjai között. Természetük lehet tudós vagy állatias, Viselkedésük az alkalomtól függ. Legtöbbjüknek kiterjedt Kapcsolatai vannak, a Nyáj (kultusz) is igen fontos számukra. A Csatlósokat és más engedelmes bábokat a zsarolástól kezdve a pusztá barátságig bármire használhatják a Szettiták.

Klán Diszciplínák: Fátyol, Jelenlét, Szet öröksége

Gyengeségek: A Szettiták a legősibb sötétség Gyermekei: az erős fény minden fajtájától irritálnak, különösen a napfény árt nekik. Minden nap okozta sebzéshez két egészség-szintet hozzá kell adni esetükben. Ha erős fényben (ívfény, reflektorfény) tartózkodnak, minden kockatartalékból le kell egyet vonniuk.

Szervezet: Egyenként Szet követői is csak olyanok, mint a többi vámpír: nyáját gyűjtik maguk köré, hatalmukat gyarapítgatják és megpróbálják vetélytársaikat eltenni láb alól. Nem legyőzhetetlenek, a klán a darwini szemlélet szerint veszni hagyja a gyengéket. Együtt azonban templomokat alapítanak, hogy közösen növeljék tudásukat és gyakorolják szertartásaikat. Hierarchiájuk korfüggő: a legöregebb, a legbölcsebb vezeti őket. Állítólag valahol Afrikában van Szet Nagy Temploma, a Sötét Hierofáns székhelye. Ez a Matuzsálem Szet legerősebb, legelső Gyermeke; ha hihetünk a híreszteléseknek, tudása páratlan és a klán feletti hatalma megkérdőjelezhetetlen.

Vérvonal: A kígyóknak számtalan vérvonaluk van, Szet tanításainak más és másfajta értelmezői közt. A Harcosok Ösvénye az egyik legszélsőségebb: ők Szetet vadászként és harcosként tisztelik, és a Fátyol Diszciplína helyett az Őserőt használják. Az Eksztázis Ösvénye a hús gyönyörét hirdeti a Kígyó nevében; ők a Jelenlétet tisztelik minden más Diszciplína felett. A Fény Kígyói a Szabbatba szakadt Szettiták: csak külsejükben különböznek független testvéreiktől, de viselkedésük miatt a klán elpusztítandó eretnekeknek tartja őket.

Idézet: Kérlek. Azt hittem felette állsz az efféle judeo-keresztény babonáknak, mint hogy „ne bízz a kígyóban”, vagy a

SZTEREOTÍPIÁK

Asszamita: Úgy látszik, testvéreink már egy csepp vér után elfeledték tanításaikat. Hogy ez mit jelent...

Brujah: Többet felejtettek, mint tanultak. Egykor volt bennük valami tiszteletreméltó – most semmi, de semmi.

Gangrel: Bátrak a maguk vad módján, de annyi eszük sincs, mint egy kóbor kutyának. Semmijük nincs, ami nekünk kellhetne, annyit érnek csak, mint egy jól kordában tartott kísérleti nyúl.

Giovanni: Veszélyes vetélytársak, bár az anyagiasságuk kiegyenlíti a megvilágosodás utáni vágyukat.

Lasombra: A sötétség Gyermekei, bár még alig választották el őket anyjuktól, a vér ízét is alig ismerik. Csak a legöregebbek sejtik, milyen hatalomnak parancsolnak.

Malkavita: Veszedelmeseek. Ősibb igazságokat ismernek még nálunk is. Szerencsére a többi klán csak ostoba fecsegésnek hiszi jóslataikat: ha nem így lenne, Szet eljövetele felkészületlenül érne minket.

Nosferatu: Nem túl diszkrét emlékeztető, hogy mik is vagyunk valójában – és hogy semmi értelme ezt titkolnunk.

Ravnos: Ne a kóbor gyerekségükkel törődj: nem ismerik valódi származásukat. A ráksza fejét kell figyelni, újra felnyitak a szemet.

Toreador: Az elszántságuk... Imádnivaló. Megrészeget a Toreadorok szenvedélye, az utolsó cseppig kiszívnam belőlük.

Tremere: Mint egy koraérett gyerek, felnőttes szemüveggel magasra tartott orrán! De a végén még veszélyes is lehet a kis drága, elkél neki a szülői szigor.

Tzimisce: Sárkányoknak hiszik magukat, pedig a hasukon csúsznak és port zabálnak. Ügyesek, de nem olyan ügyesek, mint mi.

Ventrue: Utálnak minket és rágalmakat terjesztenek rólunk, csak mert nem tudják elviselni, hogy ősi, nemesebb vérből származunk. Nemsokára nem mernek majd üldözni minket.

Senkiházi: Épp, mint a többi, talán csak könnyebben kezelhető. Gyenge vérük elárulja a káiniták hibáit.

Kamarilla: Hiába a tehetség, mellyel a Maszkabált leplel vigyázzák, képtelenek átlátni tulajdon fátylaikon.

Szabbat: Az ijesztő álarc még nem feltétlenül rejt szörnyet. Egyszerűen csak felismerhetőbbé teszi a gyengét.

„tudás minden gonosz atyja”. Szerinted miért tanítják ezt a szülőik Gyermekeiknek – és miért mondott neked is ilyeneket Atyád? Miért ódzkodnának megosztani veled a tudást? Ó. Hát kezdted érteni. Nem akarsz ideülni és beszélgetni velem?



Vérfoltok az ablakpárkányon. Ebben tulajdonképpen nem lenne semmi különös, ha a kérdéses ablak nem a kilencedik emeleten lenne. Ilyen körülmények között kissé furcsa a jelen-ség. A rendőrség majd kivonul és vizsgálódni kezd. A nyomozók furcsállni fogják, hogy a tűzlétra nincs lehúzva, és hogy a ház oldalában húzódó sikátorban nem fekszik hulla. Kérdéseket tesznek fel. Azután, amikor a halottkém megállapítja, hogy a tetemből kiszívták a vért, még több kérdés merül fel. Valaki végül egymáshoz fogja illeszteni a részleteket, a kopók szagot fog-nak, és akkor nagy szarban leszek, mert az én gyermekem az, aki felelős ezért a felfordulásért. Ezért nekem kell eltakaríta-nom a nyomokat, mert ha nem teszem, az a karónülő LeClercq herceg ezt az esetet fogja ürügyként felhasználni arra, hogy a kölykömmel együtt elhamvasszon. Az igaz, hogy szarok rá, mi történik eltévelyedett sarjammal, azzal, akin nemrég végrehaj-tottam az Ölelés szertartását, de semmi kedvem sincs megdögle-ni a kölyök mohósága miatt.

Csak szépen sorjában mindent. Először is szétverem a la-kást, amilyen csendben csak lehet. A testben még maradt egy kevéske vér. Ezt gondosan szétfröccsentem. Vigyázok, hogy ne maradjanak lábnyomok a környéken. Összeszedem a menet köz-ben talált értékeket – remélem, azok az unott képű detektívek a gyilkossági csoporttól arra fognak gondolni, hogy valami begő-zölt agyú betörő bejutott valamelyik lakásba, és otthon találta a tulajt. Egy alaposabb vizsgálat során persze fény derülhet rá, hogy ez így nem történhetett meg, de nem baj. A lényeg az, hogy a zsaruk tévútra kerüljenek, ha egyáltalán elrendelik a komo-lyabb nyomozást.

Na, aztán fogom a testet és kihajítom az ablakon. Megvárrom, míg meghallom azt a toccsanó koppanást – jól ismerem, szere-tem ezt a hangot, messze nem először takarítok –, aztán össz-pontosítok és úgy levedlem magamról az emberi testemet, mint... a picsába a metaforákkal! Ha valaki esetleg megáll a si-kátorban, a hulla mellett, és felnéz, csak egy denevért fog látni az éjszakában.

Az igazat megvallva eléggé rohadtul kiakadt egy denevér va-gyok, de messziről ezt nem túl könnyű megállapítani.



Játékosként először karaktered megalkotásával kell kezdened – ő lesz az alteregó, rajta keresztül befolyásolhatod a játék világát és vehetsz részt a történetben. Regények vagy filmek hőseihez hasonló főszereplő válik belőle. Ahelyett, hogy minden egyes alkalommal új karaktert terveznél, célszerűbb egyetlenegyszer megalkotnod részletesen kidolgozott alteregódat, és azután minden történetben az ő szerepét alakíthatod majd. Miközben újabb és újabb mesék követik egymást, karaktered a szemed láttára nő és fejlődik. Végül pedig legalább annyira valóságossá válik, akár csak az irodalmi műalkotások örökifjú, híres hősei (vagy éppen bűnözői).

Ez a fejezet a vámpír karakter megalkotásával foglalkozik, az általános koncepciótól kezdve egészen addig, hogyan is lehet az ötletet a játékban használt tulajdonságok és adatok formájában papírra vetni. A módszer ugyan meglehetősen egyszerű, és a játékosok teljesen egyedül is megbirkózhatnak vele, mégis ajánlatosabb mindezt a mesélő felügyeletével végigvenni, aki válaszolhat a felmerülő kérdésekre és tanácsaival segítheti a megalkotás folyamatát.

JELLEMZŐK

A karakter életszerűsége nagyjából attól függ, hogyan jeleníted és személyesíted meg. Vámpírod vérszívás iránt tanúsított hajlandósága és állásfoglalása (amit neked kell meghatároznod) rengeteget ad például a történetben betöltött szerepéhez. A kitalált személy bizonyos aspektusait – többek között testi erejét, külsejét és vámpírképességeit – azonban számok határozzák meg. Ezeket Jellemzőknek nevezzük. A Jellemzők meghatározzák a karakter gyengeségeit és erősségeit, megmu-

tatják, hogyan viselkedik a karakter más játékosok alteregóival és a mesélő által teremtett figurákkal találkozáskor. A személyiség esetleg magas mentális értékekkel rendelkezik, amitől nélkülözhetetlenné válik az ésszt és ravaszságot igénylő szituációkban. Testi jellemzői ebben az esetben például valószínűleg alacsonyak, ami erőszakos vagy nyers erőt igénylő helyzetekben más karakterekre utalja.

A Jellemzőket leggyakrabban 1 és 5 közötti értékekkel jelölik. (Az Emberség/Ösvény és az Akaraterő kivételt képeznek, és a legendák szerint néhány különösen öreg és hatalmas vámpír egyéb, ötnél magasabb jellemzővel is rendelkezik...) A számok az adott jellemző minőségét és értékét mutatják. Az egy pontos jellemző nagyon gyengének, míg az öt pont kimagasló értéknek számít. A pontokat akár az éttermek és szállodák besorolására szolgáló csillagokhoz is hasonlíthatod – egy csillag még elég lehangoló, az öt csillag kitűnő. A Jellemzők értékei akkor számítanak igazán, ha bizonyos cselekedetek végrehajtásakor kockadobást kell tenni.

KEZDETI LÉPÉSEK

A játék karakteralkotó rendszere öt alapkoncepción alapul. Miközben a Sötétség Világában megszemélyesítendő alteregódon dolgozol, ezeket ajánlatos fejben tartani.

- Bármilyen életkorú, kultúrájú és nemzetiségű karaktert megszemélyesíthetsz, de előtte ki kell kérned mesélőd beleegyezését. Ettől függetlenül azonban mindenki Ifjúként kezdi a játékot, aki éppen most került ki Aryja oltalmazó védőszár-

GYAKRABBAN HASZNÁLT JELLEMZŐK ÉS MIFEJEZÉSEK

A vámpír karaktert az alábbi jellemzőkből építheted fel:

Név: A karakter neve – ez a születésekor kapott névtől kezdve a különböző álnevekig bármi lehet. Egyes Ősatya vámpírokat számos néven ismernek, míg akadnak, akiknek a nevét egyáltalán nem tudja senki.

Játékos: A karaktert megszemélyesítő játékos neve.

Krónika: Azok az egymással összefüggő történetek, amelyekben a karakter részt vesz. A címet a mesélő dönti el (bár elképzelhető az is, hogy kikéri véleményedet!).

Tulajdonságok: A karakter veleszületett adottságai és rejtett képességei.

Jellegzetességek: A „normális” emberekkel ellentétben a vámpírok számos különleges tulajdonsággal is bírnak. Ez a három jellemzőt magába foglaló kategória pontosan ezeket határozza meg. A Diszciplínák a karakter Ölelésnek köszönhető vámpírképességei. A Háttér az anyagi javakra és a társadalmi kapcsolatokra vonatkozik. Az Erények a karakter spirituális és morális jellemvonásait mutatják meg.

Akarakterő: Belső „hajtóerő” – mennyire akar sikeres lenni feladatai végrehajtásakor.

Vértartalék: Megmutatja, mennyire jóllakott, vagy éppen ellenkezőleg, éhes a karakter.

Természet: Karaktered igazi személyisége – milyen is valójában.

Viselkedés: A világ felé mutatott arc. A vámpírok körmonfont gondolkodásából ítélve a Természet és a Viselkedés legtöbb esetben lényegesen különbözik egymástól.

Klán: Karaktered klánja meghatározza Káinhoz, az ősvámpírhoz kapcsolódó rokonságát és leszármazását. A klántól függenek a vámpírerők és a gyengeségek.

Generáció: Ez a jellemző szorosan kapcsolódik a klánhoz. Meghatározza véreinek erősségét és megmutatja azt is, milyen távol van a vámpír Káintól.

Koncepció: Pár szavas vázlat, ami meghatározza, mi volt karaktered az Ölelés előtt – ez a „tébolyult rendőr”-től kezdve a „pornósztar”-ig bármi lehet.

Képességek: Karaktered tanult avagy ösztönösen birtokolt jártasságai.

Emberség/Ösvény: Hogyan viseli karaktered az élőholt léte? Alteredgódnak vagy Embersége van, vagy egy Ösvény beavatottjává válik, a kettő egyszerre elképzelhetetlen (igaz, tettetni mindig lehet...) Alapértelmezés szerint az Emberséget használjuk, de a Függelékben több Ösvényt is felsorolunk.

Egészség: A vámpírok ugyan már nem „élnek”, holttestüket azonban bizonyos mértékű sebzéssel mozgásképtelenné lehet tenni, sőt, elegendő pusztítás újra meg is ölheti őket (ez esetben már készítheted is az újabb karaktert). A fokozatokból leolvasható, milyen mértékű sebesülést szenvedett a karakter.

Tapasztalat: Azt jelzi, hogy mennyit tanult, gyarapodott a karakter az Ölelés óta. A játék kezdetekor minden karakter Tapasztalata nulla. A megszerzett pontokból lehet új Jellemzőket vásárolni.

VAMPIRE
THE MASQUEBARD

Név: *Uraszo Abby-Rock* Természet: *Legit* Generáció: *13.*
 Játékos: *Egy* Viselkedés: *Gófogó* Működés:
 Krónika: *Klán: Tormász* Klán: *Tormász* Koncepció: *Jémszi, tömörítő jóé óny*

Tulajdonságok

Tevn	Yozotálr	Yozotálr
Erő ●●●●●	Karima ●●●●●	Észlelés ●●●●●
Gyorsaság ●●●●●	Manipuláció ●●●●●	Intelligencia ●●●●●
Állóképesség ●●●●●	Megjelenés ●●●●●	Érzék ●●●●●

Képességek

Adottság	Képzettség	Ismeret
Atlétika ○○○○○	Állatszelidítés ○○○○○	Humán tudom. ○○○○○
Empátia ●●○○○	Biztonsági rendsz. ○○○○○	Jog ○○○○○
Éberség ●○○○○	Illemtan ●●○○○	Nyelvismeret ○○○○○
Helyismeret ●○○○○	Közellarc ○○○○○	Nyomozás ○○○○○
Irányítás ●●●○○	Lopkodás ○○○○○	Ökultúrta ○○○○○
Kézitusa ○○○○○	Lőfegyverek ●○○○○	Orvostudomány ●●●○○
Kifejezőkészség ●●○○○	Mesterség ○○○○○	Pénzügy ○○○○○
Kitérés ●○○○○	Szereplés ○○○○○	Politika ●●●○○
Megfélemlítés ○○○○○	Tűlézés ○○○○○	Számítógép ●○○○○
Rúszedés ●●●○○	Vezetés ●○○○○	Természettud. ●●○○○

Jellegzetességek

Háttér	Diszciplína	Erény
Anyagi létés ●●●○○	Jóindulat ○○○○○	Elkészenltség meggyőződés ●●○○○
Diszciplína ●●○○○	Jelentés ●●○○○	Ösvény ●●●○○
Kapcsolatok ●○○○○	Utasítás ●○○○○	Bátorság ●●●○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

Ölelés/háttér **Ölelés/Ösvény** **Egyszerű**

●●●●●○○○

Akarakterő **Erény**

●●●●●○○○○○

Vértartalék **Tapasztalat**

☑○○○○○○○○

□□□□□□□□

Horzolt

Könnyen sérült -1

Sérült -1

Sebesült -2

Súlyosan sebesült -2

Ronszolt -3

Tebetetlen



nyai alól. Mindegyiküknek maximum 25 évnyi tapasztalata van a vámpírléttel kapcsolatban. Atyáik tanításait leszámítva meglehetősen keveset tudnak a Vértestvérek társadalmáról. Ez viszont lehetővé teszi, hogy a Sötétség Világa fokozatosan bontakozzon ki a maga romlottságában és titokzatosságában. A karakter látható kora ugyanannyi, mint az Őelés idején.

- A karakteralkotó rendszert inkább a személyiségfejlesztést modellező szisztémának szántuk a szigorú, matematikai elveken működő utasításgyűjtemény helyett. Ki az, aki az izgalmas szerepjáték és a jó történetek kárára még több szabályt követel? A karakter nem csak pontok élettelen gyűjteménye – a szerepjáték mindig fontosabb a számoknál.

- A játékosok bizonyos mennyiségű pontot oszthatnak le karaktereiknek szánt Jellemzőkre. A karaktergenerálás végén pedig plusz „szabadon elkölthető pontokat” kapnak – ezek segítségével tovább árnyalhatják karaktereiket, fejleszthetik személyiségüket és még egyénibbé tehetik alteregójukat.

- Az egy pontos Jellemzők gyengének, az öt pontosok kiválóknak számítanak. Az egy pontos Jellemzővel rendelkező karakter tehát vagy nem túl jó az adott területen, vagy csak kezdő még. Ne hidd, hogy a karaktered örökké csak pórul járhat, ha egy pontos Manipulációval kezdi a játékot. A későbbiekben bemutatásra kerülő tapasztalati rendszer lehetővé teszi a Jellemzők fejlesztését.

- Felelősséget kell vállalnod tetteidért – nem lehetsz káróra csapatodnak. A vámpírok magányos teremtmények, éppen ezért kell lennie valamilyen oknak, amiért csatlakoztál más Vértestvérekhez (a többi karakterhez). Bár igaz, hogy a Sötétség Világának ezernyi veszélye remekül össze tud kovácsolni egy csapatot, azért a vámpírok sem csak szórakozásból kőborolnak együtt.

A MESÉLŐ ÉS A KARAKTERALKOTÁS

A mesélő feladata átsegíteni a játékosokat a karaktergenerálás nehézségein. Nem csak azért, hogy gondoskodjon a szabályok megértéséről, hanem azért is, hogy ráérezhessen a készülő személyiségek hangulatára. A karakteralkotás remek ötleteket adhat a mesélőnek – olyanokat is, amelyekre egyébként nem is gondolt volna. Hasonló a helyzet, ha a játékosok nincsenek teljesen tisztában a szabályokkal. Ilyen esetekben a mesélő a karakteralkotás folyamatán keresztül mutathatja be az egész játékot, amikor elmagyarázza a szabályok működését és konkrét példákat ad az éppen kialakuló személyiségekre.

Ilyenkor fénymásold le a könyv hátuljában található karakterlapot, és a példányokat oszd ki játékosaid között. Indulj el a lap tetejétől, és magyarázd el, mit is jelentenek a különböző rovatok. Hagyd őket kérdezni és segíts nekik, ne egyedül birkózzanak meg a karakteralkotás nehézségeivel.

Miután mindenki kiigazodik a karakterlapon, vázold fel nekik, miféle karakterekre lenne szükség a krónikádban. A Kamarilla felügyelete alá tartozó városokban játszódó történetekben például nem ajánlatos Szabbatista vagy független vámpírral indulni. Előfordulhat, hogy a játékos a történet fő cselekményétől gyökeresen eltérő karaktert akar csinálni. Ilyen esetben nyugodtan mondj nemet, nehogy később állandó problémáid legyenek vele.

A karakteralkotásra és a prologusra tanácsos egy egész játékalkalmat rááldozni. A különösen bonyolult karakterek vagy a kellően titokzatos krónikák esetében az előkészületek gyakran játékosonként egy-egy játékalkalmat is kitehernek. A

A KARAKTERALKOTÁS MENETE

- **Első lépés: Koncepció**
Válassz koncepciót, klánt, találd ki, milyen a Természeted és a Viselkedésed.
- **Második lépés: Válassz Tulajdonságokat**
Rendezd fontossági sorrendbe a Tulajdonságok három kategóriáját: Testi, Szociális, Mentális (7/5/3). Minden tulajdonság egy pontról indul.
Határozd meg Testi tulajdonságaidat: az Erőt, Ügyességet, Állóképességet.
Határozd meg Szociális tulajdonságaidat: a Karizmat, Manipulációt, Megjelenést.
Határozd meg Mentális tulajdonságaidat: az Észlelést, Intelligenciát, Érzéket.
- **Harmadik lépés: Válassz Képességeket**
Rendezd fontossági sorrendbe a Képességek három kategóriáját: Adottságok, Képzettségek, Ismeretek (13/9/5).
Válassz Adottságokat, Képzettségeket, Ismereteket. Ebben a fázisban még egyik Képesség sem lehet nagyobb háromnál!
- **Negyedik lépés: Válassz Jellegzetességeket**
Írd fel Diszciplínáidat (3), válassz Hátteret (5) és oszd el a pontokat az Erények között (7). Mindegyik Erény egy pontról indul.
- **Ötödik lépés: Utolsó simítások**
Jegyezd fel Emberséged (egyenlő a Lelkiismeret + Önuralom összegével), Akaraterőd (megegyezik a Bátorsággal) és a Vértartálékod értékét.
Oszd el a „szabadon elkölthető” pontokat (15).

PÉLDA KONCEPCIÓKRA

- **Az éjszaka vándora** — bulizni járó, bőrfelű, punk, kocsmatöltelék, diszkós, drogfüggő
- **Bűnöző** — börtöntöltelék, maffiózó, drogkereskedő, strici, autófeltörő, orgyilkos, tolvaj, orgazda
- **Értelmiségi** — író, diák, tudós, filozófus, társadalomkritikus
- **Felső tízezer tagja** — műkedvelő, házigazda, playboy, talpnyaló, híres házastárs
- **Hivatásos szórakoztató** — zenész, filmsztár, művész, modell
- **Katona** — testőr, rendfenntartó, zsoldos, szerencselovag, kommandós
- **Kívülálló** — városi igénytelen, menekült, kisebbség, összeesküvés-elmélet híve
- **Kölyök** — gyermek, csavargó, kitagadott, árva, bandatag
- **Nyomozó** — detektív, csóró zsarú, kormányzati ügynök, magádetektív
- **Munkás** — kamionsofőr, földműves, bérmunkás, komornyik, építőmunkás
- **Politikus** — bíró, közhivatalnok, tanácsadó, szövegíró
- **Riporter** — újságíró, riporter, paparazzo, talk-show vezetője, szerkesztő
- **Semmittevő** — csavargó, csempész, prostituált, drogos, zarándok, szerencsejátékos, boszorkányvadász
- **Szabadfoglalkozású** — mérnök, orvos, számítógép-programozó, ügyvéd, cégvezető

KLÁNOK

- **Asszmiták** — (Független) A káiniták vére szomjazó rettegett orgyilkosok és diableristák, akik tökélyre fejlesztették a csendes gyilkolás művészetét.
- **Brujah** — (Kamarilla) Az ún. söpredék saját összeegyeztethetetlen céljaikért harcoló rebellisekből áll. Álmuk a tökéletes társadalom – mármint a tökéletes vámpírtársadalom.
- **Gangrel** — (Kamarilla) Az állatias, nomád vadak. Nagyrészt ezeknek a magányos vándoroknak köszönhető a sötét bestiáknak ábrázolt vámpírokról kialakult kép.
- **Giovanni** — (Független) A világtól elvonult, vérferetűző nekromanták a holtak vérével, lelkével és vagyonával űzik cseppet sem kisdud játékaikat.
- **Lasombra** — (Szablat) Az árnyékban rejtőz, különös őrzők névlegesen a Szablat vezetői. Pedig ez a klán először saját magának kedvez, csak utána törődnek a belső sötétséggel.
- **Malkaviták** — (Kamarilla) A klán tébolyult, közveszélyes tagjai (a háborodottak) mégis rendelkeznek valamiféle háborzongató éleslátással.
- **Nosferatu** — (Kamarilla) A szörnyűséges csatornapatkányok az árnyékokkal leplezik torz testüket. Örökre száműzettek az emberi társadalomból, azóta viszont információkat gyűjtenek az őket takaró sötétségből.
- **Ravnos** — (Független) A nomád szemfényvesztők az illúziók és az álcázás mesterei. Városról városra vándorolnak, és mindenhol kijátsszák gonosz kis trükkjeiket.
- **Szet követői** — (Független) A rontást hordozó halálos kígyóktól feneketlen gonoszságuk miatt sokan rettegnek – az ősi tudásra és sötét ajándékokra szomjazó kíváncsiak mégis felkeresik őket.
- **Toreador** — (Kamarilla) A művészet és a szépség szerelmesei, az elfajzottak az élőholt lét tespedtségének foglyai. Szenvedélyesek és dekadensek, de magukba zárkóztak, nehogy legyűrje őket a beszívargó romlás.
- **Tremere** — (Kamarilla) A rettegett vérvarázslók klánjára, a boszorkánymesterek szövetségére gyana-

kodva néznek a vámpírok... és legalább ugyanennyire félnek tőlük.

- **Tzimisce** — (Szabbat) Az Óvilág elbukott nemeseinek klánja, a brilliáns elméjű, ámde rettenetes szörnyetegek mostanában a Szabbatot szolgálják. A húsátalakítás Diszciplínájának köszönhetik félelmetes hírnevüket.
- **Ventrue** — (Kamarilla) A Vértestvérek kelletlen arisztokráciája. A kékvérűek a Tradíciók és a Látszat megtartásának kikényszerítésével és felügyeletével vezekelnek örökkévaló kárhozatukért.

TERMÉSZET ÉS VISELKEDÉS PÉLDÁK

- **Alkalmazkodó** — Engedelmeskedsz és szolgálsz.
- **Alkotó** — Jobb jövőt építesz.
- **Bíró** — Az igazság odaát van.
- **Brávó** — Csak a testi erő számít.
- **Bűnbánó** — Az élőholt lét átok, amiért vezekelni kell.
- **Cinikus** — Nincsen semmi értékes ezen a világon.
- **Csirkefogó** — Aki mer, az nyer. Aki nem, az veszít. Te nyersz.
- **Deviáns** — Csak a magad öröme éltet.
- **Fanatikus** — Az ügy mindennél fontosabb.
- **Gyámkodó** — Mindenkinek szüksége van gondoskodásra.
- **Gyermek** — Hát nincsen senki, aki segíthetne rajtad?
- **Ingyenélő** — Mások csak a te hasznodra léteznek.
- **Konzervatív** — Minden maradjon úgy, mint régen.
- **Látnok** — „Több dolgok vannak földön s égen...”
- **Lázadó** — Senki törvényének nem engedelmeskedsz.
- **Magányos** — Saját utadat járod.
- **Maximalista** — Semmi sem elég jó neked.
- **Mazochista** — Minden éjjel próbára teszed tűrőképességed.
- **Mártír** — A felsőbbrendű jóság miatt szenvedni is hajlandó vagy.
- **Piperkőc** — Te magad vagy a produkció.
- **Szenvedélyes** — A szenvedélyed éltet.
- **Szörnyeteg** — Átkozott vagy – hát akkor viselkedj is úgy!
- **Tanár** — A tudás segítségével mentesz meg másokat.
- **Tréfamester** — A nevetés tompítja a fájdalmat.
- **Túlélő** — Semmi sem bánhat el veled.
- **Vakmerő** — Nem számít más, csak a veszély izgalma.
- **Versengő** — Neked kell győznöd.
- **Vezető** — Átlátod a tennivalókat.
- **Világfi** — Az élőholt létben áldozni kell a szenvedélyeknek.
- **Zsarnok** — Irányítanod kell.

DISZCIPLINÁK

- **Árnyjárás** — A sötétség és az árnyékok feletti uralom.
- **Bestia** — Természetfeletti hasonlóság az állatokhoz; vadállatok irányítása.

- **Csend** — Az Asszimiták gyilkolásra megalkotott művészete.
- **Ezerarc** — Alakváltás, a karomnövesztéstől kezdve a földbe olvadásig.
- **Ezertest** — A hús átalakításának művészete.
- **Fantazma** — A Ravnos különleges illúzió- és hallucinációkeltő képessége.
- **Fátyol** — Mesterei még a nagy tömegben is észrevétlenné, láthatatlanná válhatnak.
- **Gyorsaság** — Természetfeletti gyorsaság és reakció.
- **Jelenés** — Érzékeken túli érzékelés és megérezés.
- **Jelenlét** — A tömegek szimpátiájának megszerzése és irányítása.
- **Nekromancia** — Holtak életre keltése és irányítása.
- **Őserő** — A testi erőt és energiát irányító Diszciplína.
- **Szet öröksége** — Szet követőinek hullőszerű képessége.
- **Szívósság** — Földöntúli kitartás. Még a tűz és a napfény ellen is hatásos.
- **Taumaturgia** — A vérmágia elmélete és gyakorlata.
- **Téboly** — Örületbe kergeti az áldozatot.
- **Uralom** — Agykontroll: elég hozzá egy szúrós tekintet.

HÁTTÉR

- **Anyagi háttér** — Vagyon, tulajdonságok és havi bevétel.
- **Befolyás** — A halandó társadalomban birtokolt politikai hatalom.
- **Csatlósok** — Követők, örök és szolgák.
- **Hírnév** — Mennyire ismert a karakter a halandó társadalomban.
- **Generáció** — Mennyire távolodott el a karakter Káintól.
- **Kapcsolatok** — A karakter információforrásai.
- **Mentor** — Vértestvér patrónus, aki tanácsaival és támogatásával segíti a karaktert.
- **Nyáj** — A biztonságban, szabadon hozzáférhető Kelyhek.
- **Státusz** — A karakter élőholt társadalomban betöltött szerepe.
- **Szövetségesek** — Halandó társak, általában családtagok vagy barátok.

SZABADON ELKÖLTHETŐ PONTOK

Jellemző	Ár
Tulajdonság	5/pont
Képesség	2/pont
Diszciplína	7/pont
Háttér	1/pont
Érény	2/pont
Emberség	1/pont
Akarakterő	1/pont

személyiségek megalkotására fordított kellő időmennyiséggel azonban elérhető, hogy unalmas, színtelen számhalmazok helyett igazán realiztikus karakterek szülessenek. Miután a játékosok végeztek az értékek kiszámolásával, ülj le velük egyenként, és vegyétek végig a történet prologusát. Ez lesz a játékos egyéni belépője a krónikába, és itt kerül sor a végső simításokra, szóval vedd nagyon komolyan.

ELSŐ LÉPÉS: KARAKTER KONCEPCIÓ

A koncepció az alapállapot, amiből a későbbi karakter ki fejlődik. Nem baj, ha csak egy átfogó ötlettel rendelkezel – vadállat; dörzsölt gengszter; mániákus Malkavita-vadász –, ez majd lánggra lobbantja a képzeletedet. Ha kedved tartja, a koncepció ennél jóval bonyolultabb is lehet – „Karakterem egy utcán felnőtt Tremere, akit gyermekkorában tettek vámpírrá, bár már akkor is jóval érettebb volt a többi vele egykorúnál. Fél attól, amivé lett, de tudja, hogy az egyetlen alternatívája a Végső Halál, amire pedig még nem készült fel.” A karakterkészítés ezen fázisában kell kiválasztani a koncepciót, a klánt, a Természetet és a Viselkedést.

KONCEPCIÓ

A koncepció valójában nem más, a karakter vámpírlét előtti élete. Sok Vértestvér még mindig elkeseredetten ragaszkodik korábbi élete csalfa megkönnyebbülést ígérő apróságaihoz – a magukról alkotott képhez, foglalkozásukhoz, életkörülményeikhez, az őket egyedivé varázsoló dolgokhoz. Az éjszaka feneketlen világban csupán ezek a halandó életükből át-sűrődő visszhangok tartják vissza őket a tébolytól.

A koncepció fontos, mert segít meghatározni a világhoz való hozzáállást. Ez nem számokban mért érték, és játékszereleg sincsen kihatással a játékra. Előnye, hogy meghatározza a karakter személyiségét és az emberi világgal összekapcsoló kötelekeket – ha a vámpír egyáltalán megpróbálja megőrizni sorvadó Emberségét.

Az előző oldalakon néhány példakoncepciót találhatsz. *Ha nem látsz megfelelőt, találd ki valami egyénit!* Hogy jönnének mi ahhoz, hogy megmondjuk neked, ki lehetsz és ki nem?

KLÁN

A karakter klánja a vámpírlétben a „család” megfelelője, az élőholt közösség, amely befogadta az Ölelés után. Az ifjú vámpír mindig Atyja klánjába kerül. Lapozz vissza a második fejezetre, nézd át a példákat és dönts el, melyik klánba szeretnél tartozni. Mint azt már korábban említettük, a mesélő a krónika ismeretében bizonyos klánok tagjait kitalálhatja a játékból. A legtöbb kezdőknek készült krónika például csak a hét Kamarilla-klán tagjainak részvételét engedélyezi.

Ha a játékosnak úgy tartja kedve, klánt sem kötelező választania. A éjszaka modern vámpírjainak néha olyannyira híg a vére, hogy igazából egyetlen klánt sem mondhatnak magukéinak. Ezek a meggondolatlanul teremtett, lenézett Senkiháziak egyre nagyobb számban járják az utcákat. Ha ilyen karakterre gondoltál, a „Klán” rovatba egyszerűen csak a „Senkiházi” szót kell beírnod.

TERMÉSZET ÉS VISELKEDÉS (SZEMÉLYISÉGEJEGYEK)

A koncepció és a klán kiválasztása után következik a személyiségjegyek meghatározása. Ezek segítenek megérteni, mi-

lyenek is valójában a karakterek. Ezeket nem kötelező felvenni, viszont igen hasznosak, mivel pontosabb képet adnak az al-teregő személyiségéről.

A *Viselkedés* az, amit a karakter az őt körülvevő világ felé mutat, az „álarc”, amely megvédi legbenső énjét. A *Viselkedés* gyakran különbözik a *Természet*től, de az is előfordulhat, hogy megegyeznek. A *Viselkedés* ezen kívül még a karakterre leginkább jellemző hangulatot is meghatározza – sokan akkor is új viselkedésformát vesznek fel, ha valamiben megváltozott a véleményük. A *Viselkedés*nek semmi köze a szabályokhoz.

A *Természet* a karakter „igazi énje”, valódi személyisége. A választott viselkedés a karakter saját magáról, másokról és a világról alkotott, igazán mélyen gyökerező elképzelése. Nem ez a személyiség egyetlen összetevője, inkább a leginkább uralkodó. A szabályrendszer szerint ez határozza meg, hogyan nyerhet vissza a karakter Akaraterőt (lásd a 137. oldal).

A 110 - 113. oldalon részletes példatárat találhatsz a személyiségjegyekre.

MÁSODIK LÉPÉS: VÁLASSZ TULAJDONSÁGOKAT

Most következik a számok elosztogatása. Az első teendő a Tulajdonságok fontossági sorrendjének meghatározása. A *Tulajdonság* a természetes képességek és a karaktert alkotó „nyersanyag” összefoglaló neve. Milyen erős fizikailag a karakter? Mennyire vonzó? Milyen gyors? Milyen okos? A Tulajdonságok pontosan ezeket határozzák meg – és többet. Minden játékos kilenc Tulajdonsággal rendelkezik, amelyeket három kategóriába soroltunk: Testi (Erő, Ügyesség, Állóképesség), Szociális (Karizma, Manipuláció, Megjelenés) és Mentális (Észlelés, Intelligencia, Érzék).

A játékosnak legerősebb el kell döntenie, melyik kategóriában szeretne legerősebb lenni (ez lesz az elsődleges csoport). Ezután eldönti, mely Tulajdonságai legyenek átlagosak (másodlagos). Végül pedig a harmadik kategóriába sorolt értékek megmaradnak gyenge pontnak (harmadlagos). A karaktered szívós, viszont teljesen antiszociális? Gyönyörű, de közben buta, mint a föld? A karakter koncepciója és klánja adhat bizonyos ötleteket, de persze azt a sorrendet választod, ami neked tetszik. Semmi sem unalmasabb az unalmas sztereotípiák meg-személyesítésénél. Ezzel szemben egy izgalmas sztereotípiá el-játszása...

Kezdetben minden Tulajdonság egy pont, ami az emberek – és a leendő vámpírok – alapvető képességeinek minimumát tükrözi. (Kivétel a Nosferatu karakter, aki nullás Megjelenéssel kezd.) A fontossági sorrend meghatározza, melyik kategóriában mennyi pontot lehet elosztani: hetet az elsődleges, ötöt a másodlagos és hármat a harmadlagos csoportban. Egy szívós, atlétatermetű karakter például biztosan hét pontot fog elosztani a Testi tulajdonságok között, míg az okos, bölcs személyiség ezt a hetet a Mentális csoportra költi majd.

HARMADIK LÉPÉS: VÁLASSZ KÉPESSÉGEKET

A Képességeket szintén három kategóriába osztottuk: Adottságok, Képzettségek, Ismeretek. Az *Adottságok* ösztönös tudást takarnak, amelyeket a karakter vagy örökölt, vagy me-

net közben sajátított el. A *Képzettségek* a kemény gyakorlás és kitartás, esetleg megtervezett tréning árán megszerzett tudást jelölik. Az *Ismeretek* elnevezés magáért beszél – könyvekből és hasonló forrásokból megszerzett tudást takar. Tipikusan az iskolákban és könyvtárakban felszedett vagy önfejlesztéssel elsajátított ismeretanyag.

A Tulajdonságokhoz hasonlóan a Képességeket is fontossági sorrendbe kell állítani. Válaszd ki az elsődleges, másodlagos és harmadlagos csoportokat. Az elsődleges kategóriában 13 pontot oszthatsz le, a másodlagosra kilencet, a harmadlagosra ötöt. Fontos megjegyezni, hogy a Tulajdonságokkal ellentétben a Képességek nem egy pontról indulnak! Azt sem szabad elfelejteni, hogy a karaktergenerálás során egyik Képességet sem lehet három pont fölé emelni – még az élőholtak között sem nyüzsögnek a hirtelen kiforrott zsenik. Három fölé a szabadon elkölthető pontok leosztásával növelheted ezeket az értékeket, de erről később lesz szó.

NEGYPEDIK LÉPÉS: VÁLASZ JELLEGZETESSÉGEKET

A vámpír karaktert ebben a fázisban ruházzuk fel az igazi, egyedi Jellemzőkkel. Ezek teszik majd képessé arra, hogy egyáltalán megmoccanhasson a sötétség társadalmában. Itt semmilyen fontossági sorrendet nem kell felállítani: minden kategóriában meghatározott számú pontot oszthatsz le. Bár a pontérték mindenki számára adott, a szabadon elkölthető pontokból később még tetszésed szerint növelheted ezeket az értékeket.

DISZCIPLÍNÁK

Miután a halandó vámpírrá lett, Atyja beavatja azokba a misztikus, a vér hatalmán alapuló képességekbe, amelyeket összefoglaló néven *Diszciplínáknak* nevezünk. Kezdetben minden karakter tetszése szerint három pontot oszthat el ebben a kategóriában. Akár egyetlen egyre is elköltheti mind a hármat; esetleg éppen három Diszciplína között osztja meg, így mindegyik egy pontos lesz. Csak a klán által meghatározott Diszciplínák közül lehet választani. Ezek leírása megtalálható a 2. fejezetben, a klánok leírásánál (a vérvonalakra jellemző variációkkal együtt, ha van ilyen). Ha a karakter klánon kívüli Senkiházi, bármilyen Diszciplínát választhat (ha a mesélő is megengedi). **Megjegyzés:** A szabadon elkölthető pontokból vásárolt Diszciplínák bármely klán képességei közül választhatóak!

HÁTTÉR

A kezdő karakter öt pontot oszthat le tetszés szerint a *Háttér* címszó alatt felsorolt fogalmakra. Ezeknek illeniük kell a karakter koncepciójához – egy nyomorgó utcai prédikátor Gangrel például nem valószínű, hogy rendelkezik bármilyen Anyagi háttérrel –, bár a mesélő bizonyos Háttéreket letilthat vagy éppen melegen ajánlhat játékosainak.

ERÉNYEK

Az *Erények* igen fontosak egy vámpír karakter kialakításánál, hiszen ezek modellezik a karakterek erkölcsi tartását és meghatározzák, mennyire képesek ellenállni a Fenevad csábításának. A karakter érzelmi reakciói nagyon is az Erényeitől függenek – ezek határozzák meg, mennyire tudják legyűrni ma-

ALTERNATÍV ERÉNYEK: MEGGYŐZŐDÉS ÉS ÖSZTÖN

Ez a játék alapvetően a személy saját szörnyeteg énjével vívott – remélhetőleg sikeres kimenetelű – küzdelemről szól. Éppen ezért a kezdő játékosoknak azt tanácsoljuk, hogy karaktereiknek a Lelkiismeret és az Önuralom Erényeket válasszák induláskor. Bizonyos vámpírok azonban – különösen a Szabbat tagjai – teljesen más morális hozzáállást képviselnek. Az efféle vámpírok esetében az Önuralom és a Lelkiismeret külön-külön felcserélhető a Meggyőződéssel és az Ösztönnel. (Minden vámpír rendelkezik Bátorsággal.)

A Meggyőződés és az Ösztön leírását a 287. oldalon találod. Ha úgy döntesz, hogy karaktered eléggé bestiális ahhoz, hogy ezeket az Erényeket használja (és ha a mesélő is engedélyezi), nyugodtan bekarikázhatod a karakterlapon a megfelelő rovatot. Azonban figyelmeztetnünk kell: ezzel a lépéssel gyakorlatilag igazi szörnyeteggé tetted a karakteredet.

gukban az Örvöngést, mely mértékben gyötri őket a lelkiismeretük. Életbevágóan fontosak, ha az élőholt megpróbál ellenállni a Fenevad sugallta tetteknek vagy éppen az Éhségnek, és a legtöbb vámpír bizony veszt az Erényei értékéből, ahogy egyre öregebb és érzéketlenebb lesz.

A vámpír karakternek három Erénye van. A *Lelkiismeret* megmutatja, mennyire képes a karakter a jó és a rossz közti különbséget érzékelni, az *Önuralom* azt mutatja, mennyire őrzi meg a higgadságát és gyűri le az Éhséget. A *Bátorság* a karakter „életrevalóságát” méri, hogyan viseli a tűz közelségét, a napfényt vagy egyéb más rettegett dolgot.

Minden Erény kezdetben egy ponttal indul, a játékos pedig hét pontot oszthat le közöttük tetszése szerint. Játéktechnikailag fontos szerepet töltenek be, ugyanis ezekből számolják ki a karakterek az Akaraterő és az Emberség értékét, tehát tanácsos elővigyázatosan elosztani a pontokat!

ÖTÖDIK LÉPÉS: UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

Ebben a lépésben eloszthatod a karakter személyiségének megformálásához szükséges 15 szabadon elkölthető pontot. Először azonban egy kicsit még számolgatni kell.

EMBERSÉG

A karakter induló Embersége egyenlő a Lelkiismeret és az Önuralom összegével, ami általában egy 5 és 10 közötti számot eredményez majd. Melegen ajánljuk, hogy ezt az értéket a szabadon elkölthető pontokból is növelj, hiszen a különösen alacsony pontszám a felszín alól kitörő Fenevad biztos jele.

Megjegyzés: Az Emberség helyett inkább valamelyik Ösvényt választó karakterek más Erényekből számítják ki az Ösvény kezdeti pontértékét. A Függelékben megtalálod, melyik Ösvényhez melyik Erény tartozik.

AKARATERŐ

A karakter kezdeti Akaraterője megegyezik a Bátorság pontértékével, tehát 1 és 5 közötti számot fogsz kapni. Itt is javasoljuk az induló Akaraterő növelését (szabadon elkölthető pontokból), mivel ez az érték rettenetesen fontos, ha a vám-



pír valamilyen veszélyes, érzelmekkel manipuláló szituációba keveredik. Ezzel állhat ellen az Őrjöngésnek (lásd 227. oldal) vagy hajthat végre különösen nagy tetteket, de Akaraterővel megnövelhető a Diszciplína hatóereje is.

DÉRTARTALÉK

A karakteralkotás megkoronázása a vértartalék meghatározása. Ez igen egyszerű – dobj a tízoldalú kockával. A kapott szám a játék kezdetekor a vámpír szervezetében található vérpontok mennyisége. Ez az egyetlen dobás, amire karakter tervezésekor szükség van.

SZABADON ELKÖLTHETŐ PONTOK

Most pedig eloszthatsz 15 pontot – ezekből meglévő jellemzőidet növelheted vagy újakat vásárolhatsz. Arra osztod, amire csak akarod. Különböző kategóriájú Jellemzőkre több vagy kevesebb pontot kell költeni – a pontos átváltás megtalálható a 105. oldalon. Ne feledd, hogy a szabadon elkölthető pontokból vásárolt Diszciplína nem kötelezően a klánhoz tartozó képességek közül kerül ki (bár néhány új Diszciplína el-sajátításánál nem árt megindokolni, hol tanulta meg ezeket a karakter).

AZ ÉLET SZIKRÁJA

Ha sikeresen átjutottál a fenti instrukciókon, akkor mostanra kész karakterrel rendelkezel – tisztán technikai értelemben legalábbis. Az összes pont leosztva; a karakterlapodon szereplő értékek felhasználhatóak a rendszerben és semmi akadálya, hogy kellő helyzetekben kockadobásokkal modellezd akciódodat.

Az igazat megvallva azonban ennyi erővel akár dámázhatsz is egyet, hiszen ebben a fázisban karaktered nem sokkal részletesebb, mint egy jellegtelen bábu a játéktáblán. Itt az ideje élő, lélegző (na persze, csak elvontan) személyiséget teremteni a szabályok segítségével megalkotott csontvázból. Jól nézd át a karakter jellemzőit. Miért lettek ilyenek? Hogyan működnek majd a játékban? Melyek azok az aspektusai karakterednek, amiket még nem ismersz? Egy regényhőst csiszoló íróhoz hasonlóan alakítsd ki azokat a testi, lelki és társadalmi területeket érintő részleteket, amelyek még az élőhóltak között is egyedivé teszik karakteredet.

Tegyük fel, hogy karaktered Megjelenése hármas – na jó, de mit jelent ez a valóságban? Mosolyától elolvadnak a jégcsapok, vagy egyszerűen csak kihívóan ingerlő önbizalmat áraszt magából? Milyen színű a szeme meg a haja? Ha ért a színeszethez, a lőfegyverekhez vagy az etikethez, honnan szerezte tudását? Világéletében filmsztár akart lenni? Keményre csiszolódott álarc csak a kamionparkolóban eltöltött gyermekkor következménye? Megtette már valaha, bármilyen bizarr oknál fogva, hogy besétált egy céllövőpályára és lyukakat robbantott a céltáblák hasába? Választott Szövetségese valóban a volt szeretője, az FBI-ügynök, akivel kényelmetlen, kissé feszült barátságot tart fenn? Sejtj már a férfi, mivé lett valamikori kedvese, és ha igen, segít-e rajta (vajon felhasználja kapcsolatukat a vámpírok megfigyelésére)?

A karakteralkotás utolsó fázisa a legkevésbé sem „kötelező”, mégis ez a legfontosabb az egész játékban. Máskülönben a négyes Erővel, hármas Ügyességgel és hármas Állóképességgel rendelkező Brujah pontosan kiköpött mása lesz az ugyanekkora Erővel, Ügyességgel és Állóképességgel büszkélkedő Brujah

karaktereknek. És lehet, hogy nehéz elhinni, de rengeteg ilyen szellemtelen játékosal találkozhatasz. Ez pedig szegény, hiszen a karaktereknek – különösen a vámpíroknak – egyedinek, szenvedélyesnek és emlékezetesnek kellene lenniük.

PROLÓGUS

A személyiség az adott egyéniség múltjából táplálkozik. Pontosan ezért nem árt, ha van némi elképzelésed a karakter Ölelés előtti életéről, hiszen így sokkal jobban megértheted, ki is ő valójában. A prolókus egyfajta négyszemközt elmesélt mini-történet – csak te és a mesélő vagytok jelen, és a karakter nem-léte előtti jeleneteket játszátok el. Ez a mesélői eszköz segíthet a karakter halandó életének (mely egészen az első történet kezdetéig tartott) és személyiségének kidolgozásában.

A prolókus egy átlagos játékkalkomhoz hasonlít. A különbség annyi, hogy a karakter élete egy pár órás kérdezz-felelek szeánszá sűrűsödik össze. Romantikus kapcsolatok, iskola, munkahely, család, külső fenyegetés – a prolókusban ezeket a dolgokat, eseményeket, kellemes vagy kellemetlen élményeket mindenképpen sorra kell venni. A végén már sokkal jobban átéled karaktered személyes élettörténetét, és akár olyan részletekre is felfigyelhetsz, amelyek szinte előrevetítik az eljövendő vámpír-létet.

A prolókus egyfajta hivatkozási alapot teremt, és ezzel rengeteget elárul arról, hogyan reagál a krónika során előforduló különböző helyzetekben. Enélkül nem teljes a megalkotott személyiség. A prolókus kifejezetten gyors, és a piszkosabb ügyeket feszegeti, éppen olyan, mint amit egy regényíró is leírna a történetbe belépő főhős személyes háttéréről. Lényeges a karakter cselekedeteinek megértéséhez, viszont nem szükséges száz oldalon keresztül ragozni.

TANÁCSOK PROLÓKUST TERVEZŐ MESÉLŐKNEK

„Abban az öreg kávéházban találkozol régi barátoddal, amit régen is szívesen látogattál. Azóta kissé csökkent a színvonal – de lehet, hogy csak a romantikus képzeleted tette szebbé. Barátod elegáns öltönyt visel – a jogi szakma láthatóan jó befektetésnek bizonyult –, viszont eléggé megviseltnak tűnik, mintha túl keveset aludna mostanában. Az ebéd felénél jártok, amikor bevallja, hogy problémái vannak a házasságával. Mit válaszolsz?”

Minden játékos külön-külön lejátssza a maga prolókusát a mesélővel. A négyszemközi beszélgetés segíti a személyes hangulat kialakítását, hogy ez karakter múltja, senki másé. Nem elképzelhetetlen a két karakternek mesélt prolókus, ez viszont csak akkor elfogadható, ha az Ölelés előtt barátok voltak és rengeteg időt töltöttek együtt. Ne aggódj, hogy a prológussal elhanyagolod a többiekét. Természetesen mindent meg kell tenni, hogy a játék kezdetekor senki se maradjon ki; egy kis előétel csak serkentheti az étvágyat...

Nem baj, ha kemény kézzel nyúlsz az eseményekhez. Hagyj elegendő döntést a játékosnak, és ne adj túl sok időt – gondolkozzon gyorsan, és sokkal ösztönösebben fog majd válaszolni. Ha nem akarsz az egész estét egyetlen karakter prolókusával eltölteni (ami viszont sokkal részletesebb karaktert eredményez), sűrítsd össze az eseményeket. Ez jóval koncentráltabbá teszi az egész, szemeitek előtt lepergő életet, és sokkal hatásosabb.

Hadd fedezze fel a játékos a díszleteket és a szabályokat! Nem valószínű, hogy bármilyen harcba keveredne a prolókus közben – ha mégis így alakulnak a dolgok, egyszerűen közöld vele a csata kimenetelét. Nem túl ildomos még a játék kezdete előtt végezni a karakterrel!

„A novemberi délután lassan kezd átmosódni szürkületbe. A parkban kellett volna találkoznod a nővéreddel, de már eltelt vagy fél óra, és még mindig nincsen sehol. A távolból kutyaugatást sordor erre a szél, és hirtelen rá kell döbbedned, hogy egyedül vagy – sehol egy emberi lény a közelben. Leszámítva azt a közeledő alakot – egy zuhlott csavargó botorkál feléd az ösvényen. Mit teszel?”

Hagyd a játékosot, fedezze fel nyugodtan a díszletet és a szabályokat. Próbáljátok ki néhány kockadobást. Ha prolókus közben néhány jellemzőről kiderül, hogy mégsem illenek igazán a karakterhez, nyugodtan engedélyezheted a cserét (ha azonban a játékos éppen egy megállíthatatlan super-karakter létrehozásán fáradozik, semmiképpen se engedj neki!). Részletesen tanulmányozd át a karakter teremtett környezetét. Tudd meg, miért választotta éppen azokat a Háttereket – mutasd be neki szövetségeseit, vagy kísérd el munkahelyére (ha van), hogy leellenőrizd, miként is szerzi a pénzét.

Talán különösnek tűnik hogy a prolókus ennyire halandó eseményekre koncentrál, de éppen ezek építik fel azt a stabil érzést, amit az első természetfeletti esemény majd darabokra zúzhat. Mihelyt az átlagos élet szürkeségét széttagolva a hirtelen, iszonytató támadás, amit az Ölelés és az ajándékba kapott vámpírlét szörnyűsége és a drámai feszültség követ, azonnal megélnékül a hangulat.

Még ha éppen eseményeket, helyszíneket írsz le, akkor se zavarjon, ha a játékos saját ötleteivel és részleteivel szakít félbe. Ne feledd, hogy ezt a történetet ketten meséletek; a játékos a partnered. Néha nem árt közbevetni egy-egy érzelmesebb jelenetet – „Barátnőd könnyes szemmel közli veled, hogy terhes.” Természetesen attól kezdve, hogy a karakter vámpírrá vált, nem tarthatja fenn a kapcsolatot gyermekével. Ez a könyv szándékunk szerint igazi horror-játéknak készült, és a játékosnak át kell éreznie ezt a mélységesen szomorú jelenetet, hogy megértse, milyen is valójában Elátkozottnak lenni.

„A rongyos férfi a metró falához vág. Sikoltani próbálsz, de a szerelvény teljesen üres, nincs, aki meghallja. A mennyezetre szerelt lámpák hunyorogni kezdenek. A földalatti moraja a fejedben dübörög, és majdnem elájulsz a férfiből áradó büztől. Aztán megérezed a torkodba szűrő hegyes fogakat, és a világ lassan elsötétül.”

Végezetül: ne felejtse el, hogy a karakter Ölelését kell a legrészletesebben kijátszani! Az a pillanat mindennél jobban meghatározza, milyen vámpírként ébred majd tudatára a karakter. Írd le az érzést, amikor úgy érzi, figyel valaki. Növelj a feszültséget – mintha láthatatlan ragadozó ólálkodna a mit sem sejtő préda körül. A játékos ugyan tudja, mi következik, de azt nem tudhatja, miként – a támadást olyan részletesen írd le, hogy minél realiztikusabb és félelmetesebb legyen. Óvatosan avasd be az átváltozás részleteibe. Éreztesd a játékosal az alkalom rettenetes traumáját. Hiszen lehet, hogy még a játék kezdete előtt szeretnéd elmesélni vámpír-élete első éjszakáit, de az biztos, hogy az Ölelés egy örökkévalóságra szól...

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

A következő kérdések megpróbálják a lehető legrészletesebben feltérképezni a karakter háttérét. Ha nincs is idő rész-

letes prologusra, attól még megpróbálhatjátok átvenni a kérdéseket – ha akarsz, írásban válaszolhatsz rájuk, vagy megbeszélheted mesélőddel. Minél többet tudsz karakteredről, annál valószínűbbnek tűnik majd a játék kezdetekor.

• HÁNY ÉVES VAGY?

Mikor születél? Hány éves korodban lettél vámpírrá? Mióta élsz élőholtként? Milyen idősnek nézel ki? Érettebb vagy látható korodnál? Esetleg gyerekesebb?

• TÖRTÉNT VALAMI KÜLÖNLEGES GYERMEKKORODBAN?

Hogyan töltötted gyermekéveid? Hogyan alakultak ki meghatározó motivációid? Hol jártál iskolába? Kik alkották közvetlen családotod? Mi a legélénkebb emléked ebből az időből? Jártál gimnáziumba? Van állandó családi lakhelyetek, vagy örökösen vándoroltatok? Jártál egyetemre? Elszöktél otthonról? Sportoltál? Van olyan baráti kapcsolatod, ami egészen a felnőttkorig megmaradt?

• MIILYEN EMBER VOLTÁL?

Tisztességes? Seggfej? Népszerű? Volt családod? Miből éltél? Voltak igazi barátaid? Mi motivált? Vajon hiányzol majd valakinek?

• HOGYAN KERÜLTÉL KAPCSOLATBA A TERMÉSZETFELETTI VILÁGGAL?

Mikor tudatosult benned, hogy figyelnek? Az Ölelés előtt hittél az okkultizmusban? Mikor talákoztál először vámpírral? Félteél? Hitetlenkedteél? Elöntött a düh? Mitől rettegtél leginkább?

• MENNYIRE VÁLTOZTATOTT MEG AZ ÖLELÉS?

Hogyan csapott le rád Atyád? Fájdalmas volt az Ölelés? Vagy valamilyen furcsa módon még élvezted is? Fellobbant benned az Éhség? Megijesztett? Jólesett? Hálás vagy Atyádnak? Meg akarod ölni azért, amit veled tett?

• KI VOLT ATYÁD ÉS HOGYAN BÁNT VELED?

Mit tudsz róla? Csalárd volt, esetleg arrogáns, rejtélyes vagy nyílt? Szerinted miért téged választott? Ismerted őt egyáltalán? Meddig maradtál vele? Tanított valamit? Meddig tartott a „tanonc-idő”? Hol éltél? Hova mentél ezután? Talákoztál más vámpírokkal ebben az időszakban? A többi vámpír megítélésekor mennyire támaszkodsz Atyád véleményére? Mikor magyarázta el a Hagymányokat?

• BEMUTATTAK A HERCEGEK?

Elfogadott a Herceg? Esetleg előre nem akart befogadni a társadalmukba? Lefizették vagy megfenyegették? Volt Atyádnak engedélye a megteremtésedre? Menekülsz a Herceg elől? Szerinted mit gondolt rólad?

• HOGYAN TALÁLKOZTÁL ÖSSZE CSAPATTÁRSAIDDAL?

A véletlen vagy a tudatos tervezés hozott össze benneteket? Egy klánba tartoztok? Vajon megegyeznek-e céljaitok és hozzáállásotok a világhoz? Mióta vagytok együtt ebben a városban? Ismerted valamelyiküket az Ölelés előtt? Atyáitok partnerek-e avagy riválisok? Mi tart össze benneteket, ha rosszabbra fordulnak a dolgok?

• HOL VAN A MENEDÉKED?

Hol rejtőzöl napközben? Van egyáltalán állandó lakhelyed?

Az, ahol halandó életedben is laktál? Esetleg egy elhagyott épületben bujkálsz? A csatornában? Ismersz valakit, aki vigyáz rád napközben?

• VANNAK KAPCSOLATAID A HALANDÓK VILÁGÁVAL?

Halottak nyilvánítottak? Távolról még mindig meglesed a rokonaidat? Úgy teszel, mintha élneél? Vagy éppen teljesen elszakítottál minden előző életedhez kötődő szálát?

• HOL VAN A MEGSZOKOTT VADÁSZTERÜLETED?

Kikből táplálkozol és hol? Van olyan terület, ami kizárólag a tiéd? Használják mások is a kedvenc helyedet? Harcolsz velük? Mi a kedvelt prédád? Gyilkolsz táplálkozás közben? Esetleg van egy speciális nyájad? Elcsábítod a prédát? Elrabolod? Megtámadod az utcán? Ők jönnek hozzád?

• MI MOTIVÁL?

Van olyan, akin bosszút akarsz állni? Vissza szeretnél térni a halandók közé? Szeretnél feltörni a Vértestvérek társadalmában? Mit akarsz elérni ebben az élőhalott létezésben?

ZÁRÓ MEGJEGYZÉS

A motiváció nélküli karakter nagy eséllyel nem éli túl az Ölelést. A személyiség megértéséhez elengedhetetlen mozgatóerejének ismerete. A vámpírok értékrendje gyakran különbözik a halandókéétól; a halál és az újjászületés hatalmas változásokat eredményezhet az egyénben. Gondold végig, honnan jött karaktered és hova szeretnél vele eljutni (hova szeretne ő eljutni?). Vedd figyelembe Természetét és Viselkedését – ezek alapján kikövetkeztethető bármilyen végcél! Ahogy rájössz, mit is akar karaktered elérni, máris egy lépéssel közelebb kerültél egy önálló életet élő személyiség megalkotásához.

PÉLDA EGY KARAKTER MEGALKOTÁSÁRA

Lynn szeretne részt venni Justin új krónikájában. Justin elbeszélése alapján a krónika a chicagói Kamarilla csatározásai körül bonyolódna, pár évvel a pusztító vérfarkas támadás után, amiben számos Vértestvért elnyelt a Végső Halál. Szeretné, ha a karakterek a Kamarillát alkotó vagy a barátságos és független klánokba tartoznának (bár semmi kifogása a csapaton belül fedésben dolgozó Szabbatista kém ellen...). Végezetül odaadja a karakterlapot.

A vázlatra tekintve Lynnben felmerül néhány ötlet, majd nekilát a karakter elkészítésének, ahol ezek az ötletfoszlányok hús-vér karakterré formálódnak majd.

ELSŐ LÉPÉS: KONCEPCIÓ

Lynn első feladata a karakter koncepciójának kitalálása. Kedveli az intrikát és a Kamarilla arisztokratikus szemléletmódját, ezért úgy határoz, hogy egy nőnemű vámpírt fog játszani, aki (mivel szeretne bejutni a felsőbb körökbe) gyakran összejön Chicago befolyásos Vértestvéreivel és az emberi Csordával. Nem veti meg a tragikus történeteket, ezért karakterét egy valaha híres, ámde lassan és megállíthatatlanul hanyatló

család utolsó sarjává teszi. Mivel a húszas évek ún. „flapper”-típusú nőalakjai jutottak eszébe, karaktere meglehetősen jártas lesz az üzleti életben. Ezek után egyértelműen a Ventrue klán lenne számára a legmegfelelőbb, ő azonban hirtelen csavarral a Toreador klánt választja.

Csak az igazán lökött emberek nevezik el magukról karaktereiket (íme, a freudizmus...), szóval Lynn úgy dönt, karaktere a Veronica Abbey-Roth névre hallgat majd.

Fontolóra veszi, milyen legyen Veronica Természete és Viselkedése. Szerinte ez a karakter gyakran jár társaságba, szeretetre méltó és meglehetősen felszínes – mindezek pedig jól elrejtik az odalent megbúvó igaz személyiséget. Viselkedése – a világnak mutatott álarc – Gáláns, ami remekül illik a Kamarilla szalonjaiban és estélyein eltöltött hosszú élőholt-lérhez. Lynn úgy véli, Veronica üzleti zsenije megköveteli a belső hajtóerőt és az ügyintézésben tanúsított hajthatatlan stílust – Természetnek éppen ezért a Vezetőt választja. A makacs természetű személyiségjegyek egyébként remek alkalmat biztosít a szerepjátékra – elképzeli, miként reagálnak majd a befolyásos Vértestvérek a rámenős cégtulajdonosnő feltűnésére!

A Kamarilla kötelékébe tartozó vámpírként Lynnek az Emberség morális előírásait kell követnie. Ezzel azonban nincsen semmi gond, be is karikázza a megfelelő rovatot a lapon.

MÁSODIK LÉPÉS: TULAJDONSÁGOK

Most kell sorrendbe állítani Veronica Tulajdonságait, majd neki lehet állni a pontok elosztásának. Értelemszerűen a Szociális tulajdonságok lesznek az elsődleges csoportban, hiszen rengeteget tárgyal hivatalos és személyes ügyben egyaránt. A másodlagos kategória a Mentális tulajdonságok csoportja, ami jól mutatja a karakter üzleti élethez kapcsolódó ismereteinek és tudásának fontosságát. A végére maradnak a Testi tulajdonságok, ez azonban remekül beleillik a koncepcióba – ez a karakter szerető, nem pedig harcos.

Adva van tehát a Szociális tulajdonságok között elosztandó hét pont. Lynn úgy dönt, hogy Veronica igazán gyönyörű nő, és három pontot tesz a Megjelenésre (értéke tehát 4 – ne feledjük, hogy a Tulajdonságok egy pontról indulnak!). Veronica nagy tehetséggel képes rábírnivalókat kívánságai végrehajtására – két pont a Manipulációra, aminek értéke mostantól 3. Veronica nagyrészt kifejezetten elbűvölő tud lenni – ezért Lynn a maradék két pontot a Karizmára költi (a végső érték: 3).

A Mentális tulajdonságok között öt pontot kell elosztani. Lynn szerint Veronica tehetséges és okos üzletasszony. Miután két-két pontot költött az Intelligenciára és a Érzékre, mindkettő értéke 3. A megmaradt pont az Észlelést növeli kettőre.

Mindössze a Testi tulajdonságok meghatározása maradt hátra. Lynn lelki szemei előtt egy vékony, hajlékony testű nő képe lebeg, szóval nem költ az Erőre (tehát 1 marad), két pontot ad az Ügyességhez, ami így 3 lesz, a maradék egy pontot pedig az Állóképességre szánja.

HARMADIK LÉPÉS: KÉPESSÉGEK

Először ebben a fázisban is meg kell határozni a fontossági sorrendet. Lynn úgy dönt, hogy Veronica leginkább az Adottságokban lesz erős, elég jól ért az Ismeretekhez, és egy kicsit sejt valamit a Képzettségekből. Ez jól tükrözi Veronica szociális helyzetekben felcsillanó tehetségét, az üzlet kegyetlen világában megmutatkozó hozzáértését, és még arra is marad pontja, hogy finomítson csáberején.

Az Adottságok között 13 pontot költhet el. Három pontot rögtön le is oszt a Rászedésre – a simulékony, alattomos viselkedés nem áll távol Veronica természetétől. Három további ponttal növeli a Irányítást, hiszen ő tartja fenn a családi céget. A Kifejezőkészségre és az Empátiára osztott két pont az előadói képességeit és a megértő természetét hivatott kifejezni. Egy pontot oszt az Éberségre (a figyelmetlen vámpírok nem viszik sokra a Vértestvérek társadalmában). Kitérésre (akárcsak azok, akik nem képesek elég hamar kitérni a veszély útjából) és Helyismeretre (nem árt tisztában lenni azzal, mi is történik az utca világában).

Lynn kilenc pontot költhet Veronica Ismereteire, és azonnal három ponttal növeli a Pénzügyet. Hasonló gondolatmenetet követve a Politikát is három ponttal erősíti, hiszen nem árt tudni, kinek kell olykor szívességeket tennie. Általános világi tudását szemléltetendő két pontot oszt a Humán tudományokra. Az utolsó pont a Számítógépre jut, ami némi modern előnyhöz juttatja a többi vámpírral szemben.

A karaktergenerálásnak ebben a szakaszában még csak öt pontból növelheti Képzettségeit, de Veronica nem is nagyon akar többet (bár később még mindig növelheti őket a szabadon elkölthető pontokból). Lynn előkelő személyiségnek képzelettel Veronicát, ezért két pontot oszt az Illemtanra – mégis megérte befejezni az iskolát. Egy ponttal nő a Vezetés, akárcsak a Lőfegyverek (egy nőnek meg kell védenie magát) és a Lopakodás (néha jobb, ha senki sem lát), tehát mindhárom Képesség 1 pontos lesz.

NEGYEDIK LÉPÉS: JELLEGZETESSÉGEK

Lynn a karaktergenerálásnak arra a pontjára érkezett, ami igazán vámpírrá teszi a kitalált személyiséget. Most kell kitalálnia azokat a jellegzetességeket, amelyek karakterét megkülönböztetik a többi élőholtól.

Elsőként a Diszciplínákat veszi sorra. Ezek azok a misztikus képességek, amelyeket a vámpírok természetfeletti életük során szépen sorban elsajátítanak. Jelenleg három elkölthető pont áll rendelkezésére, amit – lévén Toreador – a Jelenés, Gyorsaság és Jelenlét között kell elosztania. Veronica nem túlzottan testközpontú karakter, ezért Lynn nem is törődik a Gyorsasággal. Ő inkább az a típus, aki a társaságában levők érzelmeit uralja, Lynn éppen ezért két pontot költ a Jelenlétre. A maradék egy pontot szánja a Jelenésre, ami természetfeletti éles érzékeket biztosít a karakternek.

A öt ponttal induló Háttér a legalkalmasabb arra, hogy megadja karakterének a megálmódott hatalmi bázist. Kihagyja a Mentort, mivel tervei szerint Veronica elhagyta Atyját (a Nemző persze nem egyértelműen azonos a mentorral). Az Anyagi háttér viszont remekül passzol a koncepcióhoz, ezért négy pontot költ rá. A maradék egy pontból Csatlóást vesz: egy sofőrt, akit egyik éjjel („amikor úgy tartja kedvem”) majd ghoulá változtat.

Utolsó lépésként meghatározza a karakter Erényeit. Mivel az Emberség erkölcsi tanításai szerint viselkedik, Lelkiismeret, Önuralom és Bátorság között kell elosztani a pontokat. Veronica higgadt és körültekintő; Lynn három ponttal növeli az Önuralom értékét (ami egyről indult, így lett 4), egy pontot oszt a Lelkiismeretre (ami így 2 lesz). Veronica nem teljesen szívtelen, de célja eléréséhez nem riad vissza semmitől. A megmaradt három pontot a Bátorságra költi (értéke tehát 4) – Veronica igencsak bízik magában és meglehetősen célratörő.



ÖTÖDIK LÉPÉS: UTOLYÓ VIMDÍTÁSOK

Lynn hozzálát karaktere csiszolásához, és megpróbál „életet” lehelni Veronica személyiségébe. Első és legfontosabb dolga az Emberség és az Akaraterő kiszámítása (még *mielőtt* bármelyik Erényt megnövelné a szabadon elkölthető pontokból!): Lelkiismeret: 2, Önuralom: 4, ez együtt 6 – hát, nem lesz szent... Ez viszont jobban emlékeztet egy szörnyetegre, mint azt Lynn szeretne volna (ő el szeretné játszani a kárhozat felé vezető utat, nem pedig rögtön a közepén kezdeni), ezért megjegyzi, hogy ezen még növelni kell valamennyit. Az Akaraterő megegyezik a Bátorság értékével, vagyis 4. Végül pedig dob a tízoldalú kockával: 1. Justin elvigyorodik (A vámpírok minden éjjel automatikusan elköltenek egy vérpontot, Justin pedig pontosan az a típusú mesélő, aki ezzel kezdi a történetet – Veronica tehát nagy valószínűséggel éhségtől tébolyultan tűnik majd fel a színen), Lynn akkurátusan bejelöli ezt az egyetlen rubrikát a karakterlap megfelelő részén.

Mindössze a Jellemzők fejlesztésére használható 15 szabadon elkölthető pont elosztása maradt hátra. Lynn két pontot oszt az Emberségre, és ezzel hétre növeli az értékét (és Veronica máris nem annyira bestiális – legalábbis egyelőre). További két pontot szán a Pénzügyek növelésére (az értéke mostantól 4). Chicago üzleti világában megfelelő összeköttetésekre lesz szüksége, ezért két pontot költ Kapcsolatokra (ők a család régi ismerősei, akik csodálattal figyelik Veronica érvényesülési törekvéseit). A megmaradt hét pontból szeretne felvenni egy új Diszciplínát. Megkérdezi Justint, lehet-e egy Tremere szeretője, aki megtanította a Taumaturgia alapjaira. Justin szerint Veronicának lehet ugyan Tremere szeretője, viszont úgy dönt, hogy Veronica vámpír-létének ily korai szakaszán nem fogják beavatni a vérmágia titkaiba. Lynn bólint, és a mesélő engedélyével a pontokból inkább felveszi az Uralom diszciplínát (ami sokkal ismertebb a Taumaturgiánál, és sokkal kevésbé titkos).

Mivel a generációra semmit sem költött, az marad 13 (be is írja a karakterlap megfelelő helyére). Igaz, hogy Vére gyengébb számos vámpírénál, de legalább egyik hataloméhes káiníta sem lát benne fenyegetést – vagy éppen prédát.

A technikai részen túljutva Lynn elhatározza, hogy kissé részletesebben is kigondolja karakterét. Habár a prologus után apróságok még változhatnak, mindenképpen adnak egyfajta stabil hátteret, amivel már elkezdhető a játék.

Lynn szerint Veronica egyfajta úrias nyomorban nőtt fel, a család anyagi helyzetének mélypontján, és már fiatalkorában elhatározta, hogy mindent megtesz majd az elvesztett hatalom visszaszerzésére. Ebbéli elhatározását követve sikerült összeakadnia néhány kétesebb alakkal. Az egyik elcsábította és vámpírrá tette. Bár sok embert ismer, még nincsen annyi befolyása felettük, hogy Chicago túlélő Öregjeihez hasonló nagyágyú legyen. Erőfeszítéseinek hála sikerült nyereséggé tenni a céget, viszont a családi hírnév visszaállítására tett kísérleteit rendre megghiúsítja valamilyen ismeretlen erő. Ennek pontos kiléte állandó fejtörést okoz a döbönt Veronicának, és most már kezd Atyjára gyanakodni.

Menedéke az átalakított kocsiszín a család birtokán. Rendkívül idős szülei soha nem hagyják el a házat, mit sem sejtjenek Veronica igazi énjéről és éjszakai kóborlásairól. Hűséges sofőrje, Marcus, tapasztalt autóvezető, és ugyanolyan szakértelemmel bánik a pisztollyal, mint a feszítővassal. Veronica a birtokba és a cégbe fektette pénze nagy részét, ha azonban

kézpénzzé kellene tennie mindent, elég jól megélné. Nem mintha valaha is szűkében lenne a pénznek vagy a hitelnek...

Elegáns ruhatárát igényes ruhatervezők bővítik sportruhákkal és estélyi öltözékekkel. Bárhol is jár, mindenhol utána fordulnak a tekintetek. Kézitáskájában rövid csövű revolvert hord, bár még soha nem került olyan helyzetbe, hogy használnia kelljen. Német gyártmányú, jól karbantartott borszín szedánnal közlekedik, de van még egy kétüléses cabriolet-ja, ha esetleg nincs szüksége Marcus kíséretére.

Éjszakai ügyletei családja hatalmának visszaszerzését szolgálják. Mivel ez nem sikerült, annak is örülne, ha ő maga kaparinthatna hatalmat a kezébe, amivel aztán a hírnév romjain felépítheti saját birodalmát. Ebbéli célkitűzésében számos vámpír és halandó ismerősre tett szert Chicagóban. Kapcsolatait továbbra sem szeretné elhanyagolni, hiszen segítségükkel könnyebben megvalósíthatja céljait (vagyis a jövőben sem zárkózik el további szövetségesek és kapcsolatok felkutatásától). Az érzelmileg erős és önálló Veronica közben a népes vámpírestélyeken rájött arra, hogy csapatban nagyobb biztonságban lenne, ezért olyan független Vértestvéreket keres, akikkel alakíthatná saját kotériáját. Veronica Atyjának kidolgozását, aki szokatlan üzleti (majdhogynem Toreadorhoz méltatlan) érdeklődése miatt elidegenedett gyermekétől, Justinra hagyja.

Ennyi az egész. Még választhat specializációkat négyes értékű jellemzői mellé (Megjelenés és Pénzügy), de előbb meglátja, mit hoznak ki a prologusból. Felkészülten várja, mit rendelt számára a Sötétség Világa.

SZEMÉLYISÉGGIEGYEK: TERMÉSZET ÉS VISELKEDÉS

Gyakran mindennapi életünk során is szerepeket játszunk. Minden egyén különböző személyiségeket mutat a külvilág felé, a cselszövő magatartástól kezdve a komoly viselkedésig. Mindegyik szerepünk meghatározza, hogyan viselkedünk a minket körülvevő emberekkel és helyszínekkel, és azt is, melyik oldalunkat akarjuk megmutatni másoknak.

Nincs ez másként a Vértestvérek esetében sem. A Természet és a Viselkedés koncepciója pontosan a mindennapi interakciók során használt álarcok elvén alapul. A vámpír karakter Természete igazi önmaga, belsője mélyén rejtőzködő személyisége – valódi egyénisége. Ezt azonban veszélyes dolog kimutatni, hiszen így mások is megtudhatják, kik vagyunk valójában, mit érzünk igazán fontosnak. Éppen ezért a karakterek a külvilág felé mutatott Viselkedésük mögé bújnak. A világnak szóló reakcióink kiválasztása után a többiek reagálásából megtudhatjuk, a világ hogyan viszonyul hozzánk.

Tegyük kicsit félre a filozófiát. A személyiség hatással van a játék szabályrendszerére is. A Természetével összhangban tevékenykedő karakter képes visszanyerni céltudatosságát, fel tudja tölteni belső erőtartályait. Ha a karakter teljesíti a Természete által előírt követelményeket (lásd lejjebb), visszanyerhet 1 Akaraterő pontot (137. oldal). Ha a mesélő is jogosultnak látja, a játékos felírhatja a pontot.

A személyiségjegyek segítenek a karakterekről alkotott kép kialakításában és tökéletesítésében. Érdemes megemlíteni, hogy a személyiségjegyek nem szigorú kategóriák – senkinek sem kötelező rabszolgaként követnie a választott Természetet vagy Viselkedést. Inkább úgy kell cselekednie, mint

ahogy a játékos szerint a karakter is tenné az adott szituációban. Végül esetben a mesélő és a játékos kitalálhatnak olyan személyiségtípust, ami szerintük jobban meghatározza a kérdéses karakter reakcióit. Végül is minden karakter egyéniség, és egy jól megtervezett figura szükségessé teheti a személyre szabott személyiségjegyek bevezetését.

A következőkben közreadunk néhány alapvető személyiségjegyet, amelyekkel már el lehet kezdeni a játékot.

ALKOTÓ

Az alkotó személyiségnek sokkal fontosabbak a céljai, mint saját maga. Csak akkor igazán boldog, ha valami tartós dolgot sikerült létrehoznia a többiek boldogulására. Az embereknek mindig is szükségük lesz valamire, amit az alkotó elme megpróbál megalkotni. Feltalálók, felfedezők, városalapítók, impresszáriók és a hozzájuk hasonlóak mind ennek a személyiségjegyek a példái.

— Ha valami fontosat vagy tartósat sikerül létrehoznod, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

ALKALMAZKODÓ

Mások vezérségét elfogadó követő, aki biztonságban érzi magát, ha mások hozzák a döntéseket. Nem szeret vezető szerepben tetszelegni, inkább beleolvad a csoportba és segíti saját, egyéni ötleteivel. Általában a szerinte legdinamikusabb vagy „legjobb” egyéniséghez csapódik. Alkalmazkodónak lenni nem szükségszerűen rossz – minden csoportnak szüksége van követőkre, akik megteremtik a szükséges stabilitást. Tipikus példák: társaságok mellett „lógó” emberek, bulik állandó résztvevői vagy a „szürke tömegek”.

— Ha a csoport elér valamit a segítségeddel, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

BÍRÓ

A rendszer fejlesztésén munkálkodik. Örömet leli saját racionális gondolkodásmódjában és a tényekre alapozott ítélet-hirdető képességében. Ő a törvény képviselője, a vitás kérdések megoldásának leghatékonyabb példája. A problémák megoldásán dolgozó bírák nem álmodozó típusúak, inkább bizonyított módszerekkel dolgoznak. A mérnökök, ügyvédek és az orvosok például ebbe a csoportba tartozhatnak.

— Ha az adott bizonyítékok alapján sikerül kikövetkeztetned egy rejtély megoldását, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Akárcsak akkor, ha megbékítesz bármilyen szakításra készülő csapatot.

BRÁVÓ

Durva, erőszakos személyiség, gyakran szinte perverz örömmel kínozza a gyengébbeket. Elképzelései szerint a hatalom egyenlő az igazsággal; csak a hatalom számít, a társadalomban kizárólag az erős személyiségek nyerik el mások megbecsülését. A testi erőt favorizálja, de természetesen bármi más is megteszi. A nyílt veszély viszont hamar ráveszi az együttműködésre. Mindezek ellenére képes sajnálatot érezni vagy kedvesen viselkedni, egyszerűen csak így szereti nézni a dolgait. A betörők, fanatikusok, verőlegények mind ebbe a csoportba tartoznak.

— Minden alkalommal, amikor megfélemlítéssel vagy kegyetlenkedéssel sikerül elérni célodat, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Ez nem kötelezően testi erőszakot jelent, sok brávó szavakkal vagy társadalmilag alázza meg ellenfeleit.

BŰNBÁNÓ

Életének egyetlen célja vezekelni az iszonytató bűnért, ami nem más, mint pusztá létezése. Vagy alacsony önbizalommal rendelkezik, vagy múltbéli traumája kísérti, és úgy érzi, vezekléssel megbocsátást nyerhet azért, amiért erre a világra született. Nem mindig vallási vezekléstudatra kell gondolni; néhányan egyszerűen meg akarják szabadítani a világot a velük együtt született fájdalomtól. Tipikus példák: vezeklő bűnösök, alacsony önbizalmú emberek vagy lelkipurdalástól szenvedő bűnözők.

— Ha úgy érzed, sikerült feloldozást nyerned valamiféle bűn alól, visszanyersz egy Akaraterő pontot. A feloldozás mértéke nem lehet kisebb az elkövetett bűnnél – minél nagyobb a bűn, annál többet kell vezekelni érte. A mesélő a végső szó, hogy mi számít megfelelő jóvátételnek.

CINIKUS

Keserű és kiábrándult, mindenben hibát talál és kevés örömet lel az életben – vagy az élet utáni életben... Gyakran fatalista és pesszimista, nem igazán bízik másokban. Számára az üveg nem félig teli, hanem félig üres. Sok öregebb vámpír és a „Generation X” korosztályába tartozó ember magáénak vallja ezt a cinikus életfelfogást.

— Ha valaki ostobaságot cselekszik, pontosan úgy, ahogy előre megjósoltad, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Hangoosan fel kell hívnod mások figyelmét a hibára, de az sem gond, ha csak csendesen a mesélő fülébe sűgöd...

C SIRKEFOGÓ

Csak egyetlen dolog érdekli: saját maga. Ami az övé, az az övé, és ha mások nem vigyáznak értékeikre, azok is őt illetik. Azonban nem szükségszerűen verőlegény vagy gyilkos. Egyszerűen csak megpróbálja távol tartani magát mások hóbortjaitól. Majdnem kivétel nélkül mindegyikükből sugárzik a magabiztosság. Mindig saját érdekeiket tartják szem előtt. Közéjük tartoznak a prostituáltak, a bűnözők és a kapitalisták is.

— Ha önző viselkedésed – anyagi vagy más természetű – profithoz juttat, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Ha a mesélő úgy határoz, a gyenge pontjaid feltárása nélkül szerzett plusz profitért két pontot is kaphatsz.

DEVIÁNS

Csodabogár, aki szokatlan ízlése miatt kiűzetett a társadalomból. Nem üresfejű lázadó vagy gyámoltalan, „fel nem ismert” génius, sokkal inkább független gondolkodó, aki nem igazán illik bele az elfogadott modellbe. A deviánsok gyakran úgy érzik, hogy az egész világ ellenük fordult, és éppen ezért elutasítják a tradicionális erkölcsi értékrendet. Néhányuknak bizarr ízlése, ideológiája vagy kedvtelése van. Azt extremisták, a szeszélyes hírességek és a különcök remekül beleillenek ebbe a képbe.

— Amikor megtorlás nélkül sikerül gúnyt űznöd a társadalmi értékrendből, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

FADATIKUS

Van egy célja, ami teljesen kitölti az életét. Teljesen átadja magát ennek a célkitűzésnek, sőt, ha olyasmibe fog, ami eltéríti eredeti szándékától, még büntudatot is érez. A cél szentesíti az eszközt – az ügy fontosabb fanatikusainál. Azoknak, akik ezen személyiségjegyet mellett döntenek, ki kell választani-

uk fanatizmusuk okát is. Forradalmárok, zelóták és lázító szónokok.

— Ha sikerül teljesítened valamilyen fanatizmusoddal összefüggő feladatot, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

GYÁMKODÓ

Mindenkinek szüksége van egy kis nyugalomra, egy vállra, amin kistrhatja magát. A gyámkodó mások vigasztalásában lel örömet, és az emberek gyakran felkeresik problémáikkal. Az ilyen vámpírok gyakran megpróbálják megvédeni a táplálékul szolgáló halandókat. Példák: ápolónők, orvosok, pszichológusok stb.

— Ha sikerül valakit megnyugtatnod vagy megvédelmezned, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

GYERMEK

Személyiségében és temperamentumában még mindig éretlen. Azt akarja, amire éppen most gondol, és gyakran megkérnyékezik valakit, hogy megszerezze tőle. Bár tökéletesen el tudja látni magát, inkább keres egy gyámot, aki teljesíti kívánságait. Némelyikük nem éretlen, hanem csak teljesen naiv, aki egyáltalán nem törődik a durva külvilággal. Tipikus példák: gyermekek, elkényeztetett emberek és bizonyos drogfüggők.

— Ha sikerül rávenned valakit, hogy segítsen neked vagy gondoskodjon rólad (mindenféle ellenszolgáltatás nélkül), visszanyersz egy Akaraterő pontot.

INGYENDELŐ

Miért tennél meg bármit is, ha rá tudsz venni valakit, hogy megcsinálja helyetted? Az éfféle emberek mindig megpróbálják felkutatni a kiskapukat, a hírnévhez és vagyonhoz vezető gyorsabb utakat. Van, aki tolvajnak, csalónak, esetleg valami ennél is rosszabbnak hívja őket, de tudják, hogy igazából mindenki így szeretne élni. Egyszerűen csak gyorsabban lépnek és jobban csinálják. Kik ők? Például a bűnözők, felhajtók, házaló ügynökök, impresszáriók.

— Ha valamilyen trükkel ráveszel valakit, hogy megcsinálja helyetted valamit, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

KONZERVATÍV

Az ortodox szemlélet jellemző rá, céljait szereti az idő próbáját kiált módszerekkel elérni. Miért variálna, ha a múltban működőképesnek bizonyult dolgok ma is jók? Elfogadhatónak, sőt, igen vonzóknak tartja a *status quo*-t bármilyen változással szemben, ami megjósolhatatlan következményekkel járhat. Tipikus példák: konzervatív képviselők, bírák és a törvény képviselői.

— Ha bármikor bebizonyosodik, hogy a kipróbált utak a legjobbak, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Akárcsak akkor, amikor sikeresen elkerülöd a változást.

LÁTNOK

Elég erős ahhoz, hogy messzebb lásson a halandó világnál, ahol igazán csodálatos dolgokat pillanthat meg. Próbára teszi az elfogadott társadalmi korlátok tűrőképességét, és olyan dolgokat kutat fel, amelyeket mások még elképzelni sem mernek. Ritkán elégszik meg azzal, amit a társadalom jelenleg elért; inkább arra ösztönözi a világot, hogy a társadalom törje át korlátait, és tegyen meg minden tőle telhetőt. A társadalom általában gyengén reagál, pedig nekik köszönhető a változás és a

fejlődés. A filozófusok, a feltalálók és a legihlettebb művészek mind ebbe a kategóriába tartoznak.

— Ha képes vagy meggyőzni másokat arról, hogy higgyenek az álmaidban és kövessék a meglátott utat, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

LÁZADÓ

Az örökösen zúgolódó; soha nem elégedett a jelenlegi *status quo*-val. Gyűlöli a törvényes hatalmat, mindent tőle telhetőt megtesz, hogy kihívja maga ellen és alapjaiban aknázza alá. Néha valóban hisz céljaiban, de az sem egyedi eset, amikor valaki a törvény embereivel történt múltbéli incidensekért akar ily módon elégtételt venni. Tinik, lázadók és nonkonformisták – mind kitűnő példák.

— Ha tetteiddel sikerül kiválasztott ellenfeled kárára lenni, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Ellenséged lehet a kormány, az egyház, a vámpírherceg, akármi. A személyiségjegy felvételekor ki kell választanod, mivel vagy kivel állsz szemben.

MAGÁNYOS

A magányos személyiség annyira nem tartozik senkihez, hogy még a nagy tömegben is könnyedén észrevehető. Vannak, akik szerencsétlen, magányos páriákként kezelik őket, de az igazság az, hogy a magányosok sokkal jobban kedvelik saját társaságukat másokénál. Mindegy, mi az oka, de lenézik a többieket, akik ezt gyakran viszonzják. Tipikusan magányos alakok a bűnözők, a radikális elméletek hívei és a szabadgondolkodók.

— Ha sikerül valamit önerőből véghezvinned, ami a csapatnak is hasznára válik, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Igazán lenyűgöző eredmények vagy erős ellenkezés dacára is véghezvitt tettek esetén a mesélő akár két pontot is megíthet.

MAZOCHISTA

Azért él, hogy próbára tegye tűrőképességének határait, megtudja, mennyi fájdalmat bír elviselni, mielőtt összeesik. Örömet leli a gyalázkodásban, a szenvedésben, a tagadásban és a testi fájdalomban. Önértékelése a fájdalomtűrésen alapul – minden éjjel újabb kihívásokat keres. A végsőkig elmerészkedő sportolók és a mániákus depressziósok gyakran ebbe a kategóriába tartoznak.

— Ha sikerül teljesen újfajta módon fájdalmat okozni önmagadnak, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

MAXIMALISTA

Egyszerűen mindenből a legjobbat követelik. A maximalistát a félgőzzel végzett munka nem tölti el elégedettséggel, és mindenkitől ugyanazt az elkötelezettséget és figyelmet várja el, mint önmagától. Esetenként lehet, hogy szigorúan és túlságosan igényesen viselkedik, de csak a végcél érdekében – és gyakran azokért, akikért felelősséget vállalt. Ilyenek például a primadonnák, a művészek és a látványtervezők.

— Ha látható hiba vagy akadály nélkül sikerül elérned célokat, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

MÁRTÍR

A mártír megszenved elveiért. Abban a hitben viseli a megpróbáltatásokat, hogy minden szenvedése mások hasznára válik majd. Vannak, akik egyszerűen csak mások együttér-

zésére vagy figyelmére vágnak, míg mások teljesen komolyan veszik célkitűzéseiket, és az ellenérveket saját megrendíthetetlen hitükbe vetett bizalommal söprik félre. A legtöbb inkvizítor, rendíthetetlen idealista és kitesztott ebbe a kategóriába tartozik.

— Ha ideáljaidért vagy mások azonnali gyarapodásáért feláldozod magad vagy kényelmedet, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

PIPERKÖC

Lángoló lelkek, kik örökké a figyelem középpontjába próbálnak kerülni, és egy napon hatalmas sztárokká akarnak válni. Örökösen mások társaságát keresik, hogy kivívják más emberek csodálatát. A feltűnési vágy hajtja őket, és maga az erőfeszítés is van olyan fontos, mint a végeredmény. Semmi sem hozza őket annyira lázba, mint a lenyűgözhető új közönség. Az előadóművészek, a gyerekek és a különösen alacsony önbecsülésű emberek tartozhatnak ebbe a csoportba.

— Ha sikerül valakit elkápráztatnod, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Ezt mindig a mesélő dönti el – még a többi játékos karakter esetében is.

SZENVEDÉLYES

A szenvedélyek rabja. Legyen az harc, vallási fanatizmus, riválisok legyőzése vagy remek irodalmi művek olvasása, erőt ad a balsors csapásainak elviseléséhez. Ha alkalma nyílik rá, olyan alaposan kiélvezi szenvedélyét, amennyire csak lehet. A fanatikussal (lásd később) ellentétben nem kötelességtudatból, hanem szórakozásból hajszolja céljait. A keresztes lovagok, hippik, politikai aktivisták és a művészetek szerelmesei jó példák lehetnének.

— Ha ki tudod élni szenvedélyedet vagy valakit rá tudsz venni ugyanarra, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Ezzel ellentétben veszítesz egy pontot, ha megfosztottak szenvedélyedtől vagy végérvényesen elvesztetted.

SZÖRNYETEG

A szörnyeteg tudja, hogy ő a sötétség teremtménye, és pontosan ennek megfelelően viselkedik. Eszköze a gonoszság és a szenvedés – bármerre is megy, ezek mindig kéznél vannak. Semmilyen gonosztettől nem riad vissza, egy alkalmat sem mulaszt el, hogy fájdalmat okozzon vagy útjára indítson egy hazugságot. Nem saját kedvteléseit sarkallják gonosztettek elkövetésére, hanem egyszerűen meg akarja tudni, mié lett valójában. Ilyen személyiségek a Szabbat tagjai, az instabil elmeállapotú egyének és jó pár degenerált, öreg Vértestvér is.

— A rettenetes cselekedetek csak erősítik a szörnyeteg céltudatosságát. Ezen személyiségjeggyel felruházott karaktereknek választaniuk kell valamilyen „specializációt”: csak akkor nyernek vissza Akaraterő pontot, ha kielégítik ezt a különleges szenvedélyt. A kísértő szörnyeteg például akkor szerez vissza pontot, amikor valakit sikerül rávennie bizonyos erkölcsstelen cselekedetekre. A hitehagyott szörnyeteg akkor kaphat Akaraterő pontot, ha valakiben kételyeket ébreszt az illető hitével kapcsolatban. Válassz magadnak végzetet, és váltsd valóra.

TADÁR

Mindent tud, és tudását kétségbeesetten próbálja másokkal is megosztani. Akár céltudatosság, akár őszinte segíteni

akarás indítja erre, mindig úgy intézi, hogy üzenetét meghallják – főleg, ha az fontos. Ebbe a kategóriába a jó szándékú mentoroktól kezdve a szószátyár, saját beszédükbe szerelmes ostobákig bármi belefér. Ilyenek például az oktatók, a diplomások és a veterán szakértők.

— Ha olyasvalakivel találkozol (vagy hallasz róla), aki gyarapodott a tőled tanult bölcsességtől, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

TÜLÉLŐ

Nem számít, mi történik, kit érdekelnek az esélyek vagy a veled szembenálló ellenfelek, valahogy mindig átvészelsz mindent. Legyen egyedül vagy csoportban, a túlélő nem hajlandó elfogadni a vereséget, és gyakran éppen ez változtatja a sikertelenséget sikerré. Rettenetesen idegesítik őket azok, akik mindenbe beletörődnek, amit a sors hoz vagy akik kevesebbrel is beérik, mint amennyit elérhetnek.

— Ha makacsságnak köszönhetően sikerül túlélned a veszélyes helyzeteket, vagy ha valaki másokkal szemben is kitart a tanácsod mellett, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

TRÉFAMESTER

Mindenben felfedezi az abszurditást. Lényegtelen, mennyire komor az élet (vagy a halál utáni élet), a tréfamester mindig megtalálja a lehetséges viccforrásokat. Nem képesek elviselni a fájdalmat vagy a szenvedést, ezért fáradtságos munkával megpróbálják felvidítani társaságuk tagjait. Némelyiküknek ennél komolyabb eszméik is vannak: humoros módon szeretnék kikezdeni a szilárdan megalapozott hittételek mindenhatóságát. Közéjük tartoznak a komikusok, szatíráírók és a társadalom kritikussai is.

— Ha sikerül felderíteni a társaság hangulatát, különösen akkor, ha közben el tudod titkolni saját fájdalmadat, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

VAKMERŐ

Nem számít más, csak a veszély izgalma. Az érthetően józanabb viselkedésűekkel ellentétben állandóan veszélyes és nagy eséllyel halálos kimenetelű helyzeteket keres. Nem tudatosan öngyilkos hajlamú vagy önpusztító – egyszerűen csak a minden percben bekövetkező veszély ingerlő érzését keresi. Bandatagok, piti tolvajok és exhibicionisták mind megfelelő példaként szolgálhatnak.

— Ha sikerül túlélned az önkéntesen vállalt veszélyes helyzetet, visszanyersz egy Akaraterő pontot. A vakmerő emberek azonban nem ostobák, és a mesélő úgy is határozhat, hogy a karakterét csupán az Akaraterő pontok reményében, gondolkodás nélkül veszélybe sodró játékost egyáltalán nem jutalmazza ponttal.

VERSENGŐ

Számára a győzelem hajszolása a legnagyobb élmény. Minden feladat egy új kihívás, verseny, amir meg kell nyerni. Sőt, a versengő típus minden szituációban lehetőséget lát képességei megvillogtatására – ő legyen a legjobb, legtermelékenyebb, legértékesebb vezető vagy bármi más. Jó példa lehet a menedzser, a hivatásos sportoló vagy a lelkes feltaláló.

— Ha sikeresen túljutsz egy próbán vagy kihíváson, visszanyersz egy Akaraterő pontot. Különösen nehezen kivívható győzelmek esetén több pontot is visszakaphatsz (ha a mesélő is úgy dönt).

VEZETŐ

Nincsen rettentesebb a káoszról és a rendetlenségnél. Mindig főnök akar lenni. Elsajátította a „vagy megszoksz, vagy megszöksz” jellegű döntéshozás módszerét. Viszont sokkal inkább lefoglalja a konfliktusok rendberakása, ezért nem képes igazán hatékonyan vezetni a csoportot. Ilyenek a házitanítók, tanárok és rengeteg politikus.

— Ha a csoportnak sikerül egy bonyolult feladatot megoldania a segítségeddel, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

VILÁGFI

Tisztában van vele, mennyire sekélyes és értelmetlen az élet és a nem-lét egyaránt. Éppen ezért úgy dönt, alaposan kiélvez minden számára kiutalt percet. Nem szükségszerűen felelőtlen, viszont hajlamos arra, hogy minden mással szemben a szórakozást válassza. Mivel olyan könnyen elcsábulnak, a legtöbb Világfi természetű személyiségnek alacsony az Önuralma. Jó példák: hedonisták, élvhajászok.

— Amikor igazán jól érzed magad és teljes mértékben ki tudod fejezni jókedvedet, visszanyersz egy Akaraterő pontot. A mesélő különösen csodálatos és emlékezetes mulatságok esetén több Akaraterő ponttal is jutalmazhatja a karaktert.

ZSARDOK

Főnök akar lenni. Nem azért vállal kihívásra ingerlő, fontos feladatokat, mert annyira érdeklő vagy annyira ért hozzá (bár valószínűleg úgy gondolja, ez így van), hanem egyszerűen a személyes dicsőséget kergeti. Nyíltan hangoztatja, hogy a többiek semmihez sem értenek, de igazából hatalomra áhítózik. A személyiségjegyek tipikus példái: diktátorok, bandavezérek, kötekedő fickók, menedzserek és a hasonlók.

— Ha sikerül átvenni az irányítást egy tőled független csoport vagy szervezet felett, visszanyersz egy Akaraterő pontot.

TULAJDONSÁGOK

Minden vámpír karakter kilenc Tulajdonsággal rendelkezik. Ezek a világ összes emberében, valamint a legtöbb élő- és élettelen lényében lakozó alapvető képességeket határozzák meg. Az emberek legnagyobb része 1 (gyenge) és 3 (jó) közötti Tulajdonság-értékekkel rendelkezik, de a különlegesen tehetséges egyének esetében 4 (kiváló) vagy 5 (az emberi képességek felső határa) is lehet valamelyik Tulajdonság. Néhány öreg és erős vérű vámpírról azt suttogják, hogy ennél magasabb Tulajdonságokkal rendelkezik.

TESTI

A Testi tulajdonságok a karakter testi állapotát határozzák meg. Megmutatják, mennyire erős, fürgé és ellenálló valójában. A harcorientált karaktereknek azt ajánljuk, ezt a kategóriát válasszák az elsődleges csoportnak.

A vámpírok az elfogyasztott vér felhasználásával természetfeletti módon felerősíthetik Testi tulajdonságaikat (és csak azokat). Erről részletesebb információt találsz a 138. oldalon.

ÉRŐ

Csak úgy záporoztak az ütések a szállodai szoba ajtajára. Simon minden egyes csattanásra idegesen összererezett. Atyjának

igaza volt: a Szabbat harcra képzett csapatai valóban különlegesen kitarthatók. Ha nem sikerül tartania az ajtót, míg Josephine kihívja a rendőrséget, neki lőttek. Lelki szemei előtt felrémlített a rettenetes vízió, ahogy darabokra tépik őket a Szabbat vámpírcsapatja. Újult erővel vetette a hátát az ajtónak.

Az Erő a karakter brutális, nyers izomenergiája. Meghatározza, mennyi súlyt képes felemelni az illető, milyen erősek a csapásai és mennyire tud megütni egy tárgyat vagy egy másik karaktert. Pusztakezes harcban (általában) Erő számú kocka adódik hozzá ahhoz a kockatartalékhoz, amely a karakter által okozott sebzés kiszámítására szolgál. Ezt a Tulajdonságot használjuk, ha a karakter el akar valamit törni, meg akar emelni egy tárgyat vagy cipelni egy darabig, és akkor is, ha megpróbál messzire ugrani.

Specialitások: Vasmarok, erős karok, erőtartalékok, pörölymancsok

- Gyenge: Húsz kiló súlyt bírsz felemelni.
- Átlagos: Ötven kiló súlyt bírsz felemelni.
- Jó: 120 kiló súlyt bírsz felemelni.
- Kiváló: 200 kiló súlyt bírsz felemelni.
- Rendkívüli: Kb. 300 kiló súlyt bírsz felemelni, és dinnyeként csapod szét ellenfeleid koponyáját.

ÜGYESSÉG

Serina homlokán nyirkos vér – izzadság – csillant. Prédája rájött, hogy követik, ezért immár különösen fontos volt, mennyire robbanékony, és hogy mennyire is ért valójában a meglepetésből támadáshoz. Majdnem teljes csendben kúszott le a tűzlétrán – biztosra vette, hogy leendő áldozata a sikátorban keres majd menedéket. Á, itt is van! Serina fogai és karmai meghosszabbodtak, aztán elrugaszkodott félhomályos rejtékhelyéről. Prédája elakadó – immáron utolsó – lélegzettel hőkölt hátra.

Az Ügyesség az általános testi ruganyosság mértéke. Ide értendő a sebesség, az agilitás és a gyorsaság, akárcsak a precíz kézügyesség, a szem-kéz koordináció, a reflexek és a kecsesség.

Specialitások: Karcsú, fúrge, macskaszzerű, villámgyors reflexek.

- Gyenge: Ügyetlen és nehézkes vagy. Tedd le szépen azt a fegyvert, mielőtt még kárt okoznál magadban.
- Átlagos: Nem otromba, de nem is balerina...
- Jó: Rendelkezel némi atlétikai tehetséggel.
- Kiváló: Akrobata is lehetne belőled.
- Rendkívüli: Mozgásod finom, kecses, szinte hipnotikus – majdnem emberfeletti.

ÁLLÓKÉPESSÉG

Simon egy fotelben ébredt, vastag láncokkal lebéklőzve. A Herceg ítéletvégrehajtója hajolt fölé.

–Nocsak, nocsak... talán cserbenhagytak Szabbatista barátaid?

– Nem a barátaim. Megtámadtak... Josephine-t és engem.

– Miért hazudozol nekem, Simon? – kérdezte lágyan fogvatartója. – Mondd el az igazat, a színtiszta igazat, akkor minden rendben lesz... – Feltúrte ingujját, és Simon arcába vágott. Csont recscent és vér fröccsent.



Tarts ki, gondolta Simon. – Szedd össze magad, és semmit sem szednek ki belőled.

Az Állóképesség a karakter egészségének, szívósságának és ellenállóképességének az összefoglaló neve. Megmutatja, mennyire képes megerőltetni magát és mennyi kínzást képes elviselni, mielőtt szervezete végleg feladná. Beletartozik még némi pszichés ellenállóképesség is, egyfajta mentális állhatatosság és határozottság.

Specialitások: Fáradhatatlan, eltökélt, acélkemény, határozott.

- Gyenge: A gyenge szellő is ledönt a lábadról.
- Átlagos: Egészséged átlagos, és kibírsz egy-két pontot.
- Jó: Remek kondícióban vagy, ritkán betegszel meg.
- Kiváló: Nyugodtan részt vehetnél egy maratnon – még meg is nyerhetnél.
- Rendkívüli: Kondíciód akár Herkulesé.

SZOCIÁLIS

Magányos természetük ellenére a vámpírok felhasználják az emberi társadalmat: kiváló fedezék szándékaik elleplezésére. A Szociális tulajdonságok nagy vonásokban megmutatják, mennyire szép a karakter, és hogyan viselkedik a társadalom többi tagjával szemben. Mivel meghatározzák másoknak a karakterről alkotott első benyomásait, az illető dinamizmusát és az emberekkel való kapcsolatait, ezek igen fontos Jellemzők.

KARIZMA

A Herceg félrehajtotta a függönyt, és kilépett a város Elsőszülöttének tanácsa elé. Jelentéktelen fecserészésüknek és fojtott pusmogásuknak egy csapásra vége szakadt, amikor a Herceg elfoglalta helyét az asztalnál. Ragadozómosollyal biccentett feléjük. Nézetkülönbségeik, személyes bosszúhadjárataik és évszázados gyűlölködéseik ellenére még mindig feljebbvalójuknak tekintették. Az ősrög vámpír elsőpró személyiségének erejével senki sem volt képes szembeállni.

– Látod, hogy még gyűlöletükben is mennyire szeretnek? – jegyezte meg a Herceg széke mellett várakozó Gyermekeinek. – Éreztesd velük, kié a hatalom, utána már a kezedből esznek...

A Karizma mások elcsábításának és meggyőzésének képessége. Akkor kell próbára tenni, ha a karakter egy másik személy rokonszenvét szeretné elnyerni, vagy ha rá akar venni másokat, hogy bízzanak benne. Nem szükségszerűen a jól pergő beszédet vagy éppen a fenyegető fellépést kell ezalatt érteni. Inkább a karakter bájának és befolyásának fokmérőjéről van szó. Meghatározza, mennyire képes meggyőzni másokat saját szempontjainak igazáról.

Specialitások: Sima beszédű, előkelő, udvarias, szellemes, ékesszóló, bűbajos.

- Gyenge: Ne túrd az orrod!
- Átlagos: Általában kedvelnek, van néhány barátod.
- Jó: Az emberek fenntartás nélkül hisznek neked.
- Kiváló: Jelentős személyes vonzerővel rendelkezel.
- Rendkívüli: Egész népek követnék parancsaidat.

SPECIALITÁSOK

Vannak, akik Tulajdonságaik egyes aspektusaihoz különösen jól értenek. Akad olyan festő, aki a portréfestésben remekel, baseballjátékos, aki kiugróan tehetséges a labdaelfogásban, és hallhattunk már jobbhorgos ütéseiről elhíresült bokszolókról is. Pontosan ebből a megfontolásból a rendszer lehetővé teszi, hogy a 4 vagy annál nagyobb pontértékkel rendelkező karakter kiválasszon egy specialitást az adott Tulajdonsághoz.

A specialitás egy Tulajdonság vagy Képesség alkategóriájaként jelenik meg – tehát az 5-ös Erejű karakter dönthet úgy, hogy kiugróan tehetséges a „súlyemelésben”, a 4-es Nyomozással rendelkező személyiség pedig rettenetesen jól ért a „ballisztikához”. Ha olyan dobásra kerül sor, amelyben szerepel egy specialitással rendelkező Jellemző, minden dobott tízes (amellett, hogy természetesen sikernek számít) újradobható, tehát extra sikereket szerezhet. Ha az újradobás eredménye is tíz, az megint újradobható és így tovább, amíg elfogynak a tízesek.

Példa: Victoria Szereplés Adottsága 4, specialitása a szerelmes dalok éneklése. Egy alkalommal színpadi fellépésre vállalkozik, és az estet a "For Ever One" című dallal kezdi. A mesélő szeretné lemérni a közönség reakcióját. Katie, Victoria megszemélyesítője a karakter Karizma (4) + Szereplés (4) értékével 6-os célszámra dob. A kockataralék összesen 8, Katie pedig három sikert dob. Ebből azonban kettő 10-es. Ezzel a két kockával Katie ismét dob, az eredmény 9 és 7 – két extra siker. Többet ugyan nem próbálkozhat, de ez az öt siker is bőven elég ahhoz, hogy a közönséget teljesen lenyűgözze Victoria előadóművészete.

MANIPULÁCIÓ

Daphne úgy nézett fel Lucasra, mintha a férfi lenne az egyetlen vámpír a városban, aki képes segíteni rajta. Ez a barom megbízik benne, és most már csak arról kell meggyőznie, hogy mindenképpen beszélnie kell azzal a seggfej Barzeskivel.

– Lucas, csak te tudod megtenni. Barzeskivel annyira megromlott a kapcsolatod, hogy meg sem hallgatna többé. Mi több, ha kellően erőszakosan bánsz velük, túlságosan is gyávák lesznek ahhoz, hogy később utánad vessék magukat.

Lucas arca lácsit megennyhült – végre a markában van! Ha némi szerencséje van, Lucas és Barzeski szépen egymás torkának esik az asztalnál, ő pedig egyszerre két zavaró Vértestvértől is megszabadul...

A Manipuláció megmutatja, a karakter mennyire képes másokat meggyőzni, hogy egyetértsenek célkitűzéseivel vagy kövessék különböző szeszélyeit. Röviden: ezzel ráveheted a többiekre, hogy akaratod szerint cselekedjenek. Ha a karakter megpróbálja mások érzelmeit befolyásolni vagy gyengéden megváltoztatni, akkor a Manipulációt kell használni. Más karakterek lerohanása, meggyőzése vagy beugratása esetén is ez a Tulajdonság a mérvadó. Az teljesen lényegtelen, hogy a leendő áldozat kedveli-e a szóban forgó karaktert (ez különbözteti meg a Manipulációt a Karizmától) – a tehetséges ember még az öt gyűlölköző érzelmeit is képes a maga oldalára fordítani.



A Manipuláció veszélyes fegyver, különösen a vámpírok között (dacára annak, hogy e Tulajdonság akár társadalmuk jelképe is lehetne). Az elrontott próbálkozások könnyen kivívhatják a baleknek szánt áldozatok haragját. A balsikerrel járt dobások könnyedén újabb taggal bővíthetik az ellenségek névsorát.

Mindannyiunkat állandó manipulációk érik nap mint nap, legtöbbször anélkül, hogy egyáltalán felfigyelnénk rá. („Nem ugranál le a boltba a kedvemért!”) Ha azonban a tény világossá válik számunkra, leggyakrabban védekező magatartással reagálunk. A Manipuláció egy Vértestvér legveszedelmesebb fegyvere lehet, a sikertelenség viszont rettenetes következményekkel járhat. A magas Manipuláció értékkel rendelkező karakternek gyakorra szembesülnie kell az ellene irányuló általános bizalmatlansággal.

Specialitások: Meggyőző, „Hű, de ravasz vagyok”, csábító, logikusan érvelő

- Gyenge: Nem vagy a szavak embere (és azokra sem figyel senki).
- Átlagos: Mint mindenki más, néha te is rá tudsz szedni néhány embert.
- Jó: Mindenből le tudsz alkudni.
- Kiváló: Könnyedén politikus vagy szektafőnök lehetne belőled.
- Rendkívüli: „Természetesen megmondom a Hercegnek, hogy én voltam az, aki megpróbált karót döfni a szívébe!”

MEGJELENÉS

– No, *Herrick*, most meglátjuk, kit szedtek elő a *Toreadorok* erre a tárgyalásra... – *Jervis Graves* vastag kúba szivart halászott elő íróasztala fiókjából. Meggyújtott egy szál gyufát, de ösztönösen összerándult az aprócska láng láttán.

– Kísérjétek már be! – üvöltött rá titkárára. Szivarhamu szállingózott az asztalra.

Aztán a megdöbbenéstől elkerekedett a szája – a szivar parazsat fröcskölve gurult végig az asztalom. Az ajtón belépett a legnagyobb nő, akat *Jervis* valaha is látott – pedig találkozott már pár *Nosferatu*val.

– Káin véérére, te teremtmény! Az arcod látványa elég lenne ahhoz, hogy mélyálomba küldjön!

– Igenis, uralom – válaszolta a Vértestvér hidegen. – Most pedig rátérhetnénk a...

– Még véletlenül sem – szakította félbe *Graves*. – Közöld a „művész irakkal”, hogy ha *Jervis Graves*-szel akarnak üzletet kötni, olyasvalakit küldjenek, aki még mindig emberien néz ki!

A Megjelenés megmutatja, mennyire vonzó a karakter. Az arcvonásokon kívül azonban idetartozik a látható kellem és báj, a szépség és az a meghatározatlan *je ne sais quoi*, ami ellenállhatatlanná teszi az embereket.

A Megjelenés egyszerre több és kevesebb a szavakkal kifejezhető szépségnél – a psziché alsóbb szintjeire is hat, tehát befolyásolja az első impressziókat és a későbbi emlékeket. Nem számít, mennyire nyitott valaki, mennyire határozottan állítja, „A személyiség sokkal fontosabb a külcsínnél!”, attól még mindig a külső alapján ítéli meg a többieket.

Ez a Tulajdonság nem csak arra jó, hogy még több áldoza-

tot szerezz egy zsúfolt diszkóban. Olyan helyzetekben, ahol rettenetesen fontos szerepük van az első benyomásoknak, vagy ahol különös gondossággal mérlegelik a Megjelenést, a karakter Szociális kockatartaléka nem lehet nagyobb a Megjelenés értékénél. Tehát vagy már régóta ismeresz valakit, vagy különösen fontos a kellemes külső, ha az Ítélethozó menedékének lebombázásra akarod rávenni őket.

- Gyenge: Ronda, mint a bűn.
- Átlagos: Sem szépséggel, sem rütségoddal nem lögsz ki a tömegből.
- Jó: Gyakran hívnak meg idegenek egy italra a szórakozóhelyeken.
- Kiváló: Akár fotómodell is lehetnél – és erre gyakran felhívják a figyelmedet.
- Rendkívüli: Az emberek vagy tébolyult féltékenységgel, vagy üdvözült csodálattal reagálnak rád.

MENTÁLIS

A Mentális tulajdonságok a karakter elmébéli tulajdonságait határozzák meg. Ide tartozik a memória, az intelligencia, az éberség és a gondolkodás, tanulás, reagálás képessége.

ÉSZLELÉS

Lucas a bőrdíványon ücsögött kigombolt kabátjában, ölbetett kézzel, és különös vendéglátójára várt. A bőr pírsmáillatán kívül volt itt még valami... talán pipacs?... és a szomszéd szobából hallotta, ahogy üveg koccan üvegnak.

Gömyédt, csörszerű orru férfi – valószínűleg Barzeski gondolja – bicegett be a szobába, kezében díszes pohár.

– Egy aperitifet, kedves vendég, míg uram elkészül? – kérdezte csikorgó hangon.

– Ha nem okoz gondot, én laudánium nélkül jobban szeretem – felelte Lucas.

A ghoul elsápadt.

Az Észlelés a környezet tanulmányozásának képessége. Ez lehet tudatos cselekvés, mint például a környék átkutatása, de sokkal gyakrabban ösztönös. Ilyenkor a karakter valamelyik érzéke kiszűrja, hogy valami nincs rendjén. A cinikus vagy elcsigázott emberekre ritkán jellemző.

Az Észlelés használatával megtudható, hogy a karakter vajon felfogta-e az adott helyzet jelentőségét, képes-e észlelni adott környezet ingereit stb. Az Észlelés segít az orvtámadók lefülelésében, a metaforák megértésében, fellelni egy bizonyítékot a szemét kupacban vagy felderíteni valamilyen rejtett vagy könnyen eltéveszthető részletet, legyen az valami tárgy vagy egészen más.

Specialitások: Figyelmes, intuitív, óvatos, tapasztalt, józan ítélőképességű

- Gyenge: Lehet, hogy abszurd módon mindig magadba mélyedsz, de az is lehet, hogy egyszerűen csak üresfejű alak vagy – még a legnyilvánvalóbb részletek is elkerülik figyelmedet.
- Átlag: A nagyon aprólékos részletekre nem figyelsz fel, de a nagyobb összefüggések azért nem maradnak észrevétlenül.

- Jó: Azonnal feltűnnek a környezeted hangulatában, jellegében beállt apró változások.
- Kiváló: Alig kerül el valami a figyelmedet.
- Rendkívüli: Az emberi érzékek számára szinte láthatatlan dolgokat is ösztönösen észreveszed.

INTELLIGENCIA

Ausling a porladozó kéziratot bámulta, és azon töprengett, miért is nincsen semmi értelme az egésznek. A jelekkel semmi gond, az idéző ígőket világosan megmagyarázták, még a szükséges mozdulatokat is lerajzolták. Akkor meg miért nem működik ez az átkozott? Monha a varázslók aljas, hátsó szándékkal lahagyták volna az alapvető, mégis létfontosságú részeket.

Hátsó... hátulról... visszafelé...

Ausling hangosan felkacagott. A tükör elé tartotta a könyvet. A jelek így már tisztán olvashatóak. Visszafelé olvasva az ábécét sikerült lejegyeznie az egész verset, és fordítva végezte el a szükséges kézmozdulatokat. Sikertől feltörtne a primitív kódot.

Az Intelligencia megmutatja, mekkora a karakter felfogóképessége. Sokkal fontosabb azonban, hogy ide tartozik a személység érvelő, problémamegoldó és helyzetértékelő képessége. Az Intelligencia elnevezés majdhogynem tévesnek mondható, hiszen ebbe a kategóriába még a kritikus szemléletmód és a rugalmas gondolkodás is beletartozik.

Nem fedi viszont a karakter bölcsességét és „józan eszét”, mivel ezek a karakter személyiségének függvényében, nem pedig Jellemzői függvényében változhatnak. Még a legokosabb vámpír is lehet például olyan ostoba, hogy az autója kulcsait követelő garfickókat jóhiszeműnek gondolja.

Az alacsony Intelligenciájú karakterek nem feltétlenül buták (bár lehetnek), egyszerűen csak aluliskolázottak vagy egyszerű gondolkodásúak. Hasonlóképpen a magas Intelligenciájú személyiségek sem törvényszerűen Einsteinek – lehet, hogy csak remekül magolnak vagy különösen éles kritikai érzékkel vannak megáldva.

Specialitások: Könyvekből szerzett tudás, kreatív, analitikus elme, problémamegoldó, ismeretek tárháza

- Gyenge: Nem a te eszed vág a legélesebben... (IQ 80)
- Átlagos: Eléggé okos vagy ahhoz, hogy rájöjj, mennyire normálisnak születél. (IQ 100)
- Jó: Felvilágosultabb az átlagnál (IQ 120)
- Kiváló: Nem csak ragyogó elme vagy, sokkal inkább briliáns. (IQ 140)
- Rendkívüli: Bizonyítottan zseni. (IQ 160 és felette)

ÉRZÉK

Tűz van!

Amikor az első füst hullám forró csikja átszivárgott a padló repedései között, Lucas már fel is pattant a díványról. Először méreg, most meg ez!

Az ajtóra csak rápillantott: biztosan eltorlaszolták a tuloldaltól. Az ablak az öbölre nézett, ha arra próbál menekülni, hatalmas zuhánással kell számolnia. A szellőzőrendszer járatai túl keskenyek ahhoz, hogy végiggússzon rajtuk.

Lucas felnézett. Az álmennyezet! Azt csak nem torlaszolta el

ez a szörnyeteg! Egyszerűen felmászik oda, az előcsarnok fölött át-
szakítja a plafont és eltűnik a bejárati ajtó felé.

Lucas oldalra fordította a díványt, felállt a tetejére és öklével
darabokra rúzta a gipszből készült mennyezetet. Most már csak
egyetlen kérdés maradt: vajon mi vár rá odakint?

Ez a Tulajdonság meghatározza, mennyire talpraesett a ka-
rakter, mennyire gyorsan reagál bizonyos helyzetekben, de ide
tartozik az általános józan gondolkodás is. Az alacsony Érzék
értékkel rendelkező karakterek tompa agyúak, mentálisan kis-
sé letargikusak, néha könnyen rászédhetők és egyszerű gon-
dolkodásúak. Ezzel ellentétben a magas értéket felvett karak-
tereknek mindig van valami tervük és meglepő könnyedséggel
alkalmazkodnak környezetükhöz. Nem is beszélve arról, hogy
idegborzoló helyzetekben is megőrzik nyugalmukat.

Specialitások: Fülényes viselkedés, rámenős szövegelés,
tervek megváltoztatása, rajtaütés

- Gyenge: Nézd, egy döglött madár! Nem ott... a földön!
- Átlagos: Tudod, mikor kell tétet emelni vagy ép-
pen passzolni a pókerben.
- Jó: Ritkán lepődsz meg, még ritkábban akad el a
szavad.
- Kiváló: Aki veled beszélget, gyakran csak másnap
kapja fel a fejét: „Ó, hiszen erre azt kellett volna
mondanom...”
- Rendkívüli: Majdhogynem gyorsabban gondol-
kods és reagálsz, mint ahogy cselekszel.

KÉPESSÉGEK

Mint ahogy azt már említettük, a Képességek azok a Jel-
lemzők, amelyekből meg tudható, melyek a karakter ösztönő-
sen ismert avagy tanult képességei. Míg a Tulajdonságok a ka-
rakterben rejlő lehetőségeket mutatták be, a Képességekből
kiviláglik, miként is sajátította el ezeknek a lehetőségeknek a
használatát. Egy ajtó bezárásához pusztán erőn kívül nem sok
minden szükségeltetik – ha viszont izomerőd segítségével úgy
próbálsz helyére illeszteni egy alkatrészt, nehogy eltörj vala-
mit, jobb, ha konyítasz valamit a géptanhoz is. Amikor kocka-
dobásra kerül sor, a Képességet valószínűleg egy odaillő Tulaj-
donsággal kell párosítanod – ezzel megfelelően modellezhető a
dolgok helyes működéséhez szükséges szerencse és felkészült-
ség kombinációja.

A játék harminc Képességet ismer: 10 Adottságot, 10 Kép-
zettséget és 10 Ismeretet. Általában mindegyik Képesség több
egymáshoz kapcsolódó készség összefoglaló neve. Néhány Kép-
esség (Kifejezőkészség, Mesterség, Szereplés, Humán tudomá-
nyok, Természettudományok) esetén tanácsos felvenni egy
specialitást (lásd 115. oldal), még akkor is, ha az adott Képés-
ség értéke kisebb 4-nél. A Mesterségekben járatos karakter te-
hát általában mindenféle szerelési munkához jól ért, de emel-
lett különösen nagy mestere lehet az autójavításnak.

ADOTTSÁGOK

Az Adottságok azok a képességek, amelyekhez a karakter
ösztönösen, előkészítés és oktatás nélkül is ért. Csak közvetlen

tapasztalattal fejleszthetők, pár különleges esetet leszámítva
(például ha valaki a Jeet Kune Dóról szóló szövegek tanulmá-
nyozásával növeli egy vagy két ponttal Kézitusa adottságát)
ezeket nem lehet könyvekből vagy levelező tanfolyamokon
megtanulni. Ha olyan cselekedettel próbálsz, amihez álta-
lad nem ismert Adottság szükségeltetik, semmilyen levonással
avagy büntetéssel nem kell számolnod – ezek a képességek
annyira ösztönösek, hogy tulajdonképpen mindenki ért hozzá-
juk valamilyen alapszinten.

ATLÉTIKA

Ronnie nekifutásból elrugaszkodott a földtől, és megkapaszkod-
ott a láncszemek alkotta kerítésben. Még mindig hallotta a nyo-
maiban járó banda üvöltözését és röhögését, ami újabb adag adre-
nalint pumpált lüktető izmaiba. Ezerszer gyakorolt mozdulatsor
volt ez, és rekordsebességgel lendült át a kerítésen. Miközben bele-
vetette magát a síkator sötétjébe, megpróbálta kitisztítani a fejét.
Megnyugtatta magát, hogy az izomgyúak képtelenek ennyire
gyorsan átjutni az akadályon. Szerzett némi időt; most már csak ki
kell használnia.

A következő pillanatban meghallotta a szanaszét szakadó ker-
tés torokszorító hangját...

Ezen Adottság alapvető atlétikai képességeidet és sporttal
vagy egyéb kemény testi gyakorlatokkal kapcsolatos dolgokat
gyűjti csokorba. Ide tartozik a futás, ugrás, dobás, úszás, sport
stb., az olyan izomerőt követelő cselekedeteket azonban, mint
például a súlyemelés, sem az egyéb Képességek alá tartozó at-
létikus bravúrokat (akárcsak a Közelharc) nem számítjuk ide.

- Kezdő: Tevékeny gyermekkorod volt.
- Gyakorlott: Főiskolai atléta.
- Hozzáértő: Hivatásos atléta.
- Szakértő: Nagyágyú vagy a sportágadban.
- Mester: Olimpiai érmes.

Kik használják? Atléták, rajongók, erdészek, zsokek, köly-
kők.

Specialitások: Úszás, hegymászás, akrobata, tánc, maratoni
futás, egyéni sportágak.

EMPÁTIA

– Csak azt akarom mondani – hadonászott a fiatal nő –, hogy
a pokolba tudtam volna vigyázni a gyereke? Hogyan? – Zsebken-
dőjével megtörölte a szemét, aztán büntudatosan a csészéjébe bá-
mult. – Ó, Istenem! Nézzen rám, pont egy kávézóban fakadok
ki... Biztosan azt hiszi, hogy megőrültem.

– Nem, dehogy – mondta kísérője gyengéden. – Kérem, ne sír-
jon. Jöjjen.

Felállt, és kezét nyújtotta.

– Miért nem megyünk valahova, ahol kicsit kevesebben van-
nak és mindent elmondhat, ami a szívet nyomja? – A lány felpil-
lantott, halványan elmosolyodott, és a férfi válaszmosolya csak úgy
ragyogott.

Megérted mások érzelmeit, szimpatizálhatsz velük, őszin-
tén vagy tettetésből, és bármilyen helyénvalónak látszó érzel-
met magadra tudsz erőltetni, és észreveszed, ha hazudnak ne-
ked. Néha azonban annyira ráhangolódsz mások érzelmeire,
hogy az sajátjaidat is befolyásolja.



- Kezdő: Valaki néha kistrja magát a válladon.
- Gyakorlott: Alkalmadtán szinte valóban érzed, ha valaki szenved.
- Hozzáértő: Éles szemmel vizsgálod mások motivációit.
- Szakértő: Majdnem lehetetlen hazudni neked.
- Mester: Az emberi lélek már nem rejteget több titkot számodra.

Kik használják? Szociális munkások, szülők, színészek, pszichológusok, detektívek, nőcsábászok, médiumok, legjobb barátok.

Specialitások: Érzelmek, személyiségek, motivációk, bizalom elnyerése.

ÉBERSÉG

Kincaid intőn felemelte mutatóujját, és az elsötétített csarnokban pusmogó vámpírok azonnal elcsendesedtek.

–Lady Anna közeledik – suttogta. Egyik kezét füléhez tartotta, aztán bólintott. – Két saroknyira lehet innen, és más autó nem jár az utcán.

Felvillantotta borotvaéles mosolyát.

– El sem lehetne téveszteni. A szokásos Rolls-szal érkezik. Most pedig kussoljatok, idióták, és készüljetek fel a fogadására.

Még akkor is észreveszed a körülötted zajló dolgokat, ha nem figyelsz oda. Az Éberség meghatározza, mennyire koncentrálsz a téged körülvevő világra, legyen az néptelen vagy zsúfolt. Általában az Észleléssel párosítják, és a környezet in-

gereinek észlelésére a legalkalmasabb (ellentétben a hangulatok vagy a bizonyítékok felfedezésével).

- Kezdő: Nem vagy több egy távirányított repülőgép-nél.
- Gyakorlott: Néha kihallgatod mások beszélgetéseit.
- Hozzáértő: Éles szemmel fürkészed környezetet.
- Szakértő: Legyél akár paranoiás, akár jó érzékekkel megáldott ember, mindenképpen ritkán kapnak figyelmetlenségen.
- Mester: Érzékeid versenyre kelhetnek a vadállatokéival.

Kik használják? Vadászok, testőrök, biztonsági őrök, újságírók, betőrök.

Specialitások: Hangok, lehallgatás, rajtaütés, rejtett fegyverek, tömeg, erdő, állatok.

HELYISMERET

A graffiti nappali fényben halvány neonszínűnek látszott volna. Az utcai lámpa fénykörének peremén azonban tompa, komor ábra maradt csak belőle. A banda színeit viselő srác mégis figyelmesen tanulmányozta.

– Ja, ismerem a jelet – szólalt meg végül. Megcsóválta a fejét. – A keményfiúk jelölése. A Zöld Szögek. Vietnámiak. Az a banda, akiről soha nem hallani azokban a rohadt zsaroműsorokban. Mégsem baszakodik velük senki, akinek van egy kis agya.

A környékhez egyáltalán nem illő, makulátlan öltönyt viselő idősebb férfi bólintott.

– Igen, ez tökéletes. És remekül megfelelnek céljainknak.

Akik ismerik a megfelelő nyelvezetet, rengeteg információt és pénzt szedhetnek össze az utcáról. A Helyismeret segítségével a feltűnés nélkül beolvadhatsz a környezetbe, felszedgetheted a pletykákat, megérted a szlenget, sőt, akár még némi bűnözésbe is belekontárkodhatsz.

- Kezdő: Ismered a drogárusokat.
- Gyakorlott: Elfogadott tisztelet övez az utcán.
- Hozzáértő: Bandavezér is lehetnél.
- Szakértő: Még a legrosszabb környéken is kevés félnivalód van.
- Mester: Ha nem hallottál róla, meg sem történt.

Kik használják? Bűnözők, hajléktalanok, riporterek, detektívek, bűnüldözők, Szabbat.

Specialitások: Orgazdaság, illegális drogok, illegális fegyverek, pletykák, bandák, zsebmetszés, helyi szleng.

IRÁNYÍTÁS

Kincaid végigtrappolt a rögtönzött színpadon, és a levegőbe emelte öklét.

– Inkább térdre ereszkedtek, és felkínáljátok a nyakatokat mérsárosotoknak, csak azért, mert azt mondja, az Atya Mindent Jobban Tud? A szívetekben lobogó tüzet talán az ősök szikkadt ajkai közé akarjátok csorgatni? – Lelkes, hangos „Nem!” kiáltások rengették meg a színpadot, de Kincaid csak folytatta, mintha meg sem hallotta volna őket.

– Ki hát ennek a világnak, ennek az éjszakának, ennek a jövőnek az örököse? Azok, akik már egy vagy két évezred terhét cipelik vállaikon? Vagy azok, akik tudnak is kezdeni valamit hallhatatlanságukkal? **AKARTOK HARCOLNI A SZABADSÁGOTÓKÉRT?**

Válaszként csontrepesztő üvöltés harsant. Kincaid még újabb lázító jelmondatokat kiabált a tömegbe, de szíve jéghideg maradt – leszámítva a kárörvendő elégedettséget... és a számító akarat lobogó lángját.

Mások példaképe vagy, és alkalomadtán rá tudod őket venni, hogy azt csinálják, amit te akarsz. Ez nem annyira az emberi vágyak manipulálása, egyszerűen csak annak a személynek a bőrében jelensz meg, akit követni akarnak, s akit hajlandóak vezetőjüknek elfogadni. Általában Karizmával párosítják, nem pedig Manipulációval.

- Kezdő: Kis focicsapatok kapitánya.
- Gyakorlott: Diákegyet elnöke.
- Hozzáértő: Hatékony képviselő.
- Szakértő: Elnökpalánta.
- Mester: Egy nemzet ura és parancsolója lehetne belőled.

Kik használják? Politikusok, Hercegek, menedzserek, igazgatók, katonatisztek, rendőrök.

Specialitások: Szónoklat, lenyűgöző fellépés, barátságos, nyitott, nemes, katonás, parancsoló.

KÉZITUSA

Lucita elroppantotta a Herceg nyakát – egy –, aztán ujjával a vámpír szemébe döfött – kettő. Egy, kettő, gyorsabban történt, mint egy gyermek lélegzetvétele, gyorsabban, mint ahogy a halandók valaha is képesek lesznek útni.

Késpengényi mosollyal figyelte a korábban egyeduralgkódó, most pedig kinyomott szemét és összeroncsolt légszövet szorongató káinitát. Nem lát, nem beszél – esélye sincsen másvilági, hipnotikus erői felidőzésre. Most már nyugodtan megpihenhet.

A Kézitusa azt mutatja, mennyire értesz a foggal-körömmel vívott csatákhoz és a fegyvertelen harchoz, legyen az szabályos harcművészeti oktatás eredménye vagy éppen sok tapasztalat árán elsajátított stílus – bármelyik veszélyes ellenfélké tehet. A gyakorlott kézitusázók mozgása koordinált, tűrik a fájdalmat, gyorsak, erősek és erőszakosak; aki bármire képes, hogy megüsse ellenfelét, sok küzdelem győztese lehet.

- Kezdő: Gyermekkorodban mindig téged bántottak.
- Gyakorlott: Láttál már kocsmai bunyót.
- Hozzáértő: Gyakran, rutinszerűen verekedtél, és ellenfeleidnél sokkal jobb állapotban kerültél ki a küzdelemből.
- Szakértő: Komoly versenyzőként indulhatnál az ökölvívó-mérkőzéseken.
- Mester: Négy másodperc alatt három emberrel végzel.

Kik használják? Katonák, rendőrök, vagányok, verőlegények.

Specialitások: Box, birkózás, piszkos trükkök, rúgások, karate, dzsúdó, muay thai, dobások, leszorítás.

KIFEJEZŐKÉSZSÉG

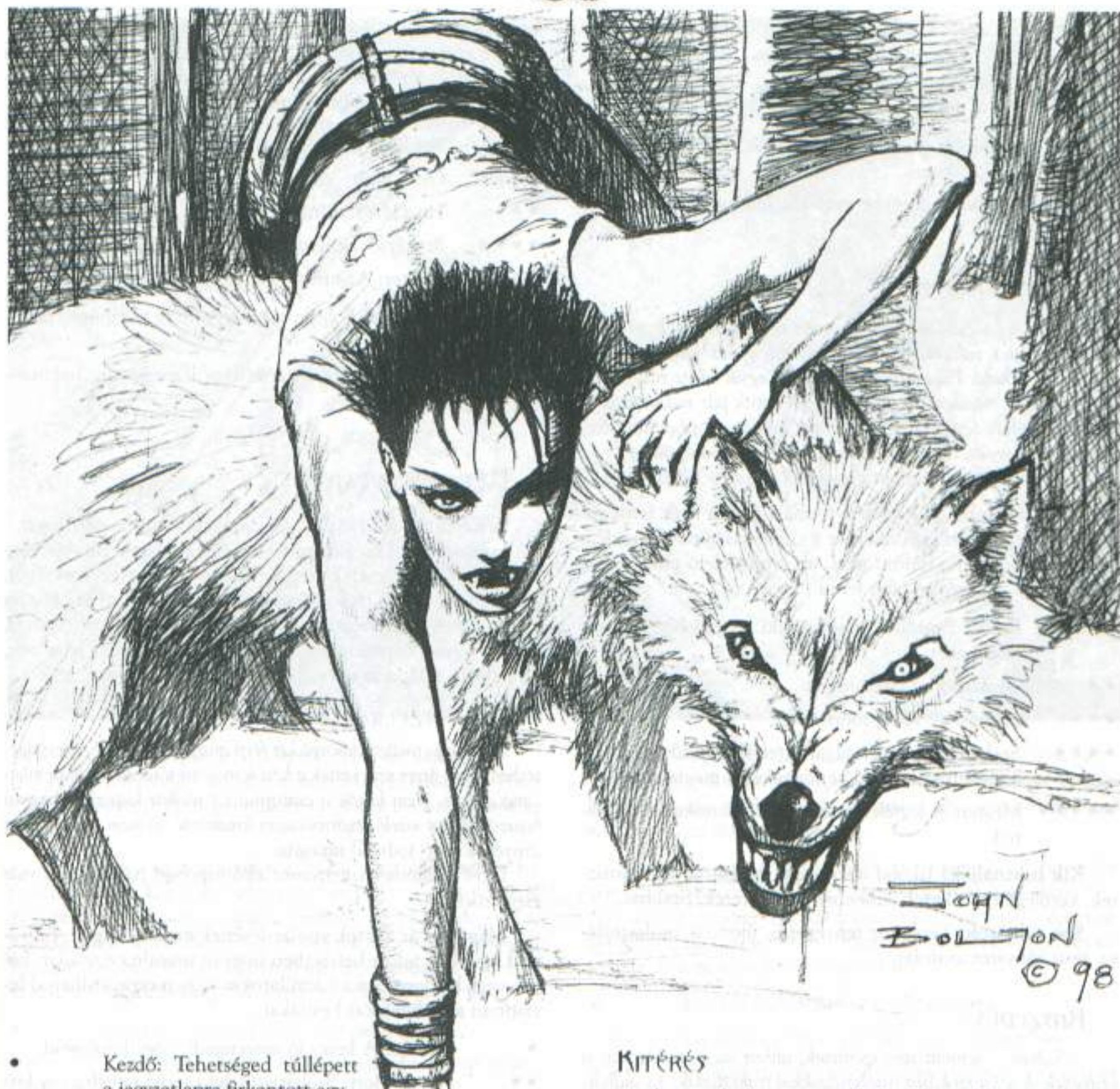
– A vérre, Laveaux, szedje össze magát! Victoria apró dalocskája említést is alig érdemel, nem is beszélve a vérvadászatról – ezek leginkább... szatirikusnak mondható... szövegek. Kissé... közönséges... az én ízlésemnek legalábbis – szíjogott a Herceg –, de a Maszkabál megsértésének azért nem nevezném.

– A Billboard nyolcadik helyéig jutott!! Milliányi Vértestvér előtt váltam neveltségessé – ott röhögnek a kocsjaikban, a klubjaikban és az átkozott elektronikus telefonjaikban. A neveltség tárgya leszek a...

– Elízium, Laveaux. Elízium. Az efféle ripacskodás nem idevaló. Jusson eszébe, hol is van! Egyébként is – folytatta a Herceg fesztelenül, arcán halványan is alig nevezhető mosoly suhant át – hogyan is lehetne mindez igaz? Az a versszak magáról meg a...

Laveaux fogait csikorgatva, éktelenül dühösen kibogott a szobából. És azok az átkozott hársziák meg rajta vihognak!

Képes vagy gondolataidat beszélgetések során, versben vagy e-mailben tisztán kifejezni. A magas Kifejezőkészséggel rendelkező karakterek hitüket és véleményüket úgy öntik szavakba, hogy emellett senki sem mehet el szótlannul (még akkor sem, ha saját véleményük téves vagy értéktelen). De akár tehetséges színészek is lehetnek – minden mozdulatukkal érzelmeiket fejezik ki vagy hangulatot közvetítenek. Idetartozik még a költészet, kreatív írás vagy egyéb irodalmi műfajok iránt érzett hajlam.



- Kezdő: Tehetséged túllépett a jegyzetlapra firkantott egyszerű versikéken.
- Gyakorlott: Nyugodtan vezethetnéd az egyetemi vitafórumot.
- Hozzáértő: Sikeres író lehetne belőled.
- Szakértő: Írásaidért megérdemelnéd a Pulitzerdíjat.
- Mester: Látnok, akiből minden generációban csak egy szülehet.

Kik használják? Színészek, írók, politikusok, újságírók, oktatók, szónokok.

Specialitások: Színészet, költészet, regényirodalom, rögtönzött zeneművek.

KITÉRÉS

Amikor a golyók végigsorozták feje felett a falat, és felforrósodott téglatörmelékkel szórták tele a haját, Beckett vadul káromkodni kezdett. Félrevetődött, a tartályok mögé gördült, pont akkor, amikor a lövedékek belevájta a falba, ahol az előbb állt. Jellemző – gondolta. – Sagurjev bérencei legalább annyira okosak, mint főnökük. Begörbítette ujjait, és éjfekete karmok csusszantak ki ujjhegyeiből. Kíváncsi vagyok, hogy lassabbak-e nála.

Lassabbak voltak.

Ez az Adottság a becses élet megőrzésének első számú diszciplínája: a karakter el tud ugrani a csapások, lövedékek és szárguldó autók elől. Ide tartozik a fedezék keresése, az ütések kivédése és bármilyen más módzat, amivel elkerülhető a sebesülés.

- Kezdő: Ösztönösen félrevetődsz és véded a fejedet.
- Gyakorlott: Önvédelmi órákon edzettél.
- Hozzáértő: Képes vagy elugrani az elhajtott kövek, néha még a kések elől is.

- Szakértő: Gyakorlott bokszolónak kell lennie annak, aki bevisz nálad egy ütést.
- Mester: Tulajdonképpen képes vagy elugrani a lövedékek elől nyílt terepen.

Kik használják? Rendőrök, bűnözők, ökölvívók, rossz környéken lakó emberek.

Specialitások: Fedezékbe vetődés, félreugrás, lábmunka, ugrás.

MEGFÉLEMLÍTÉS

Lucita jól hallhatóan mély lélegzetet vett, és a következő pillanatban mintha valami sűrűsödni kezdett volna körülötte. Valami... tapintható. Pillantása megpihent az egyik fekete ruhás testőrön, aztán a másikon, de nem időzött rajtuk pár másodpercnél többet. Mindkét férfi elsápadt; egyikük erőtlen mozdulattal pisztolytokja felé nyúlt, de a felcsattanó hang hallatán megállt.

– Azt mondtam, magánbeszélgetésről lesz szó. Tűnés. Most.

A Megfélemlítésnek sokféle formája van, a nyílt fenyegetéstől kezdve a testi erőszakon át a személyiség pusztá erejéig bármi lehet. Mindig tudni fogod, mi a megfelelő módszer, és rettentően... meggyőző bírsz lenni.

- Kezdő: Brutális tizenéves, aki rettegésben tartja a kisebbeket.
- Gyakorlott: Gazember.
- Hozzáértő: Kiképződő mester.
- Szakértő: Messzire sugárzó felsőbbrendűséged még a melletted elhaladó embereket is megfélemlíti.
- Mester: A legfélelmetesebb vadállatokat is elijeszted.

Kik használják? Iskolai zsarnokok, igazgatók, katonatisztek, verőlegények, kidobóemberek, gengszterek, Szabbat.

Specialitások: Leplezett fenyegetés, újoncok molesztálása, testi kényszer, zsarolás.

RÁSZEDÉS

– Szóval... semmit sem ígérhetek, ahhoz meg túlságosan is kedvellek, hogy a szokásos ostobaságokkal traktáljalak. Ki tudhatja, mit hoz a jövő? – David felpillantott, tekintete találkozott az alacsony asztal túloldalán ülő Linda pillantásával. – De minden más, ha veled vagyok. Hogy őszinte legyek... – Hangja majdnem elcsuklott az érzelmektől. – Nem tudom, voltam-e valaha is szerelmes... de most olyan, mintha...

Linda szótlánul felállt, leült David mellé a díványra, megfogta a kezét és vállára hajtotta a fejét.

Ó, annyira magasztalt „fejlődés” ide vagy oda... a Csorda még annyit sem változik, mint mi – Davidnek – akit valaha Dar-Inkunak hívtak – mennyire hasonlóan értelmetlenek voltak azok a frázisok, amelyeket régebben görögül, arámi nyelven vagy káldeusul, Róma fürdőiben vagy a pusztulásra ítélt Ninive oszlopai között suttogott a nők fülebe. – A Dzsihad igazi mesterének – tűnődött – nincs szüksége elmét manipuláló trükkökre, hogy félrevezessen egy halandót.

El tudod rejteni motivációidat, és azt sugallod, amit csak akarsz. Ezen kívül bele tudsz piszkálni mások indítékaiba,

amelyeket aztán ellenük fordíthatsz. Ez az Adottság megmutatja, mennyire vagy járatos az intrikában, a titkok világában vagy a kettős játékokban; a mesteri Rászedés segítségével briliáns kém vagy ellenállhatatlan csábító válhat belőled.

- Kezdő: Alkalmanként feltűnik egy-egy füllentés.
- Gyakorlott: Vámpír.
- Hozzáértő: Bűnügyi védő.
- Szakértő: Beépített ügynök.
- Mester: Az utolsó, akire bárki is gyanakodna.

Kik használják? Politikusok, ügyvédek, vámpírok, tizenévesek, szélhámosok.

Specialitások: Csábítás, tökéletes hazugságok, halandóság tettetése.

KÉPZETTSÉGEK

A Képzettségek tanulás, tanonckodás vagy másfajta oktatás keretein belül megszerzett Képességek. Ha az általad végrehajtani kívánt cselekedethez olyan Képzettség szükséges, amihez nem értesz (tehát nem osztottál rá pontot), a célszám eggyel nő. A képzetlen munkás sem olyan hatékony, mint az, akinek ugyan bármennyire alacsony Tulajdonságai lehetnek, de teljesen átlátja az egész folyamatot.

ÁLLATSZELIDÍTÉS

A limuzin mellett ácsorgó két férfi annyira elmerült a beszélgetésben, hogy észre sem vették a hátuk mögötti sötét sikátorban mocsanó alakot. Nem látták a csatornarács mellett kuporgó, rongyos hosszúkabátot viselő, szörnyűséges kreatúrát, és nem hallották az árnyékok közt sodródó suttogást.

De a sikátorból százsámra előhümpölygő patkányokat már észrevették.

Megérted az állatok viselkedésének mozgatórugóit. Fel tudod becsülni, adott helyzetben hogyan reagálna egy állat, képes vagy beidomítani a háziállatokat vagy megpróbálhatod lecsitítani a bedühödött bestiákat.

- Kezdő: A kezes ló megengedi, hogy becézgesd.
- Gyakorlott: Szobatisztaságra tudsz nevelni egy kiskutyát.
- Hozzáértő: Beidomítasz egy vakvezető kutyát.
- Szakértő: Cirkuszi idomár.
- Mester: Jutalom és természetfeletti képességek használata nélkül megszelidíted a vadállatokat.

Kik használják? Földművelők, állatidomárok, állatkerti gondozók, vadőrök, állattulajdonosok.

Specialitások: Kutyák, harcra idomítás, nagymacskák, lovak, háziállatok, solymászat.

BIZTONSÁGI RENDSZEREK

A beteghordók kirontották a bejárati ajtón, aztán hirtelen megtorpantak. A 244-es, John Doe, szórakozottan téblábolt előttük a pázsiton, elhajított kényyszerzubbonya összegyűrve hevert az ösvényen.



– Mi a... – szisszent fel az újonc. – Hogyan tudott...
 – Ne is törődj vele – mondta a műszakvezető halk, ideges hangon. – És reménykedj, hogy ez alkalommal nincsen nála semmilyen éles tárgy.

Ez a Képzettség a zárnyitás, az autó- vagy lakásriasztók hatástalanítása, a kocsik és néha a trezorfeltörés – nem is beszélve a betörés és behatolás számtalan más módjairól – összefoglaló tudománya. Nem csak betörések alkalmával bizonyulhat hasznosnak, hanem a „feltörhetetlen” rendszerek megtervezésekor vagy a betörés helyének megállapításakor is.

- Kezdő: Megbirkózik egy egyszerű zárral.
- Gyakorlott: Kulcs nélkül elindítod a feltört autót.
- Hozzáértő: Kikerülsz vagy hatástalanítod a lakást védő riasztót.
- Szakértő: Felnyitod egy páncélszekrényt.
- Mester: Kihozol egy bombát a Pentagonból – vagy éppen bejuttatsz egyet...

Kik használják? Betörők, biztonságtechnikai szakemberek, rendőrök.

Specialitások: Páncélszekrény feltörése, autólopás, elektromos riasztók, nyomásérzékelők, hevederzárak, kocsik.

ILLEMTAN

Carmelita megvárta, míg két sarokkal lejjebb a két férfi befordul a sarkon, aztán megszorította kísérője karját.

– Az a kettő... Hessa, ezek...

– Igen, drágám. Asszamíták – A férfi arckifejezése betonmaszknak tűnt az utcai lámpa fényében. – És úgy döntöttek, nem

szólnak bele az ügyeinkbe, inkább kikémlelik Vlados szentélyét. – Szelíden megpaskolta a lány kezét. – Látod, kedvesem? A Klán ilyenkor keveset számít – sem az enyém, sem az övék. Ilyen sok múlik a pusztá előzékenységen.

Tisztában vagy a helyes viselkedés apró árnyalataival, legyen az halandó társadalom vagy a vámpír-etikett része. Specialitásod az általad leginkább ismert kultúra. Ezt a Képzettséget alkudozás, csábítás, tánc, hivatalos vacsorák közben és különféle diplomáciai ügyben használjuk.

- Kezdő: Tudod, mikor fogd be a szád.
- Gyakorlott: Már jártál egy vagy két estélyen.
- Hozzáértő: Még a bonyolultan elrendezett ezüst ét-készletek között is kiismered magad.
- Szakértő: Ófelsége kellemes társaságnak találna.
- Mester: Megfelelő emberekkel egy asztalnál háborúkat fejezhetnél be – vagy robbanthatnál ki.

Kik használják? Diplomáták, világjárók, arisztokraták, igazgatók.

Specialitások: Hivatalos vacsorák, üzlet, utcai kultúra, vámpírtársadalom.

KÖZELHARC

Fatima még akkor is balerinaként pörgött és forgott, amikor a 44-es golyója átlukasztotta a vállát. Aztán egyenes mozdulattal átvágta a fegyveres torkát. A gondosan kiélesített damaszkszűz penge takarosan kettőbe szelte a kulcsfontot, a halott húst és a csigolyákat. A fej szinte azonnal levált a nyakról.

Közömbös tekintettel pillantott végig ellenfele rémült társán.

– Mire tanítják manapság ezeket a kölyköket? – Angoltudása hibátlan volt, akárcsak a mozdulat, amellyel fogást váltott. – Lőfegyverrel a Vértestvérek ellen? Ugyan már. Hiányzik belőletek a stílus. – Megszorította a markolatot. – Akárcsak ez a kard.

Ahogy a vámpírok mondása is tartja, halott szívnek lőfegyver mit sem árt. A penge gyakran sokkal többet ér, akárcsak forgatásának tudománya. A Közelharcba tartozik az összes kézfegyver ismerete, a kardoktól és a furkósbotoktól kezdve az ezoterikus harcművészeti kiegészítőkhöz (nuncsaku, sai). Természetesen nem feledkezhetünk meg az örök klasszikusról, a fakaróról sem.

- Kezdő: A megfelelő végén fogod meg a kést.
- Gyakorlott: Vettél már részt utcai verekedésben.
- Hozzáértő: Sokra vinnéd az egyetemi vívócsapatban.
- Szakértő: A Herceg udvarában is rendet tudnál tenni.
- Mester: Ellenségeid pengéd helyett inkább a különleges osztagot választanák.

Kik használják? Orgyilkosok, bandatagok, harcművészek, rendőrök, párbajhősök, középkor-fanatikusok.

Specialitások: Kések, kardok, furkósbotok, karók, lefegyverzés, balták.

LOPAKODÁS

Lucita mozdulatlanra dermedt – aztán a földre vetette magát és oldalra gördült. Suhanó, tompa zaj hallatszott, ahogy az éles fémpenge kettévágta az előbb még a kezében tartott könyvet. Guggolásból pattant fel, izmai megfeszültek, aztán egyetlen szót mordult – vagy inkább dorombolta?

„Fatime”.

A Lucitát méregető nő elvigyorodott, fehér fogai élesen elütöttek sötét bőrétől.

– Lucita. Még most sem tudom becsapni a hallásodat. – Hangja lágy volt, akár a testén feszülő selyemruhák, és kezei fogást váltottak a handzsár markolatán. – Ez valóban kihívás. Mint mindig.

Akár rejtőzöl, akár mozogsz, ezzel a Képzettséggel elkerülheted, hogy észrevegyenek. A Lopakodás ellen mások általában Észlelést dobnak. Érthető okokból rendkívül hasznos a préda becserkészésekor.

- Kezdő: El tudsz bújni az elsötétített szobában.
- Gyakorlott: Utcai lámpától utcai lámpáig követed a célpontot.
- Hozzáértő: Nem okoz sok nehézséget a friss préda felkutatása.
- Szakértő: Még a száraz avaron is csendesen mozogsz.
- Mester: Öreg Nosferatu.

Kik használják? Betörők, orgyilkosok, vámpírok, kémek, riporterek, kommandósok.

Specialitások: Rejtőzés, csendes mozgás, követés, felszívódás a tömegben.

LŐFEGYVEREK

Valentine lenézően felszisszent. Keze is csak ennyi ideig mozdult – és máris markában volt a fényes, nehéz pisztoly. Még mielőtt a biztonsági őr levegőért kapkodhatott volna, a szobában négy visszhangzó csattanás robbant, egyik a másik után.

Valentine kecsesen átlépte a legközelebbi, gyarapodó skarlát-szín tócsát, és egyenesen a tölgyfa ajtó felé tartott.

Ha a halandó halálát kardvágás okozza, azonnal megindul a vizsgálat. Ha valakit cafatokra tépnek, az a Maszkabál biztonságát veszélyezteti. A káiniták tehát kénytelenek alkalmazkodni, és mostanra már sok vámpír megtanulta, hogyan kell lőfegyverekkel ölni. A Képzettség a pisztolyoktól kezdve a nehéz gépfegyverekig számos fegyver használatát magában foglalja. Természetesen nem tartoznak ide a nehéztűzesség fegyverei, mint például a tankágyú vagy az aknavető. A Lőfegyverek Képzettséget ismerők azonban értenek a kisebb típusú fegyverek tisztításához, javításához, felismeréséhez és természetesen a használatához is. A bedöglött fegyvereket is ezzel a Képzettséggel lehet rendbe rakni (Érzék + Lőfegyverek).

- Kezdő: Gyermekkorodban kaptál egy légpuskát.
- Gyakorlott: A klubban eltöltöttél némi időt a célbalövésessel.
- Hozzáértő: Már túl vagy pár tűzharcon.
- Szakértő: Akár hivatásszerűen is ölhetnél.
- Mester: Talán már a Winchester puskák kifejlesztése óta őröd az ipart.

Kik használják? Szablat, rendőrök, hivatásos katonák, a túlélés megszállottjai, vadászok.

Specializáció: Fegyverrántás, fegyverkészítő, pisztolyok, orvlövész fegyverek, revolverek, sörétes puskák.

MESTERSÉGEK

Jules leplezetlen büszkeséggel mutatott a falon függő szőttesre. – Nézd csak! Az eredeti Bayeux Faliszőnyeg, amit elloptak Angliából és kicserélték egy egyszerű másolattal. Ó, milyen pánikba esnének a halandók, ha kiderülne az igazság!

– A tiéd a hamisítvány – mondta csendesen Carmelita. Halványan elmosolyodott. Jules normális esetben hamuszín arca hófehérre sápadt, de a lány folytatta. – Nézd meg még egyszer a széleket! A fonalakat helyenként nyilvánvalóan 13. századi technikával csomózták össze, a színezés pedig kifakult. – Aztán észrevette a másik lesújtott arckifejezését, és felnevetett. – Ó, szegénykém! Sajnálom. Vedd úgy, hogy meg sem szólaltam.

A Mesterségek ismeretével különböző kézzel végzett javítások elvégzésére vagy képes. Járatos lehetsz az ácsmesterségekben, esetleg a szövésben, bőrmegmunkálásban, sőt még az autószerelésben és egyéb mechanikai tudást igénylő szakmákban is. A sikerek számától függően ezzel a Képzettséggel akár tartós műremekeket is készíthetsz. Mindig választanod kell egy specializációt, bár ettől még a többi szakághoz is konyítasz valamennyit.

- Kezdő: Gimnáziumi műhely.
- Gyakorlott: Kezded kialakítani saját stílusodat.
- Hozzáértő: Meg tudnál élni a munkádból.



•••• Szakértő: Munkadarabjaid a szakmai kollégiumok tankönyveiben is helyet kaphatnának.

••••• Mester: Páratlan tehetség.

Kik használják? Szerelők, szobrászok, művészek, tervezők, feltalálók, természetközeli emberek.

Specialitások: Fazekasság, varrás, otthoni javítások, ács-mesterség, becslés, porlasztók.

SZEREPLÉS

Amikor Nikos zenéjének utolsó foszlányai is elszálltak a fenyvesek és az éjszakai ég felé, pillanatig csak a csend maradt a tábor-tűz körül. Aztán kitört az ujjongás és a nevetés. Nikos kacagva az idegenre pillantott.

– Vállalod? – A férfi felé nyújtotta a hegedűt, és az szótlánul elfogadta.

– Én mondom... – folytatta Nikos – nem született még olyan ember, aki jobban hegedült volna nálam. Próbálkozz nyugodtan, bár... – Az utolsó pár szót elnyelte a kuncogás.

Az idegen vállához emelte a hegedűt, óvatosan hegyes álla alá szorította, felvillantott egy macskamosolyt, és játszani kezdett. És abban a pillanatban elhalt Nikos kacagása, mert érezte, hogy elvezette a fogadást – sőt, ennél sokkal többet...

A Szereplés megmutatja, mennyire ért a karakter az énekléshez, a tánchoz, a színészethez vagy a hangszerekhez. Majdnem biztosan van egy szakterületed, bár az igazi virtuózok számos előadóművészeti ágazatban jeleskednek. A Képzettségbe nemcsak a technikai tudás tartozik, hanem a közönség „megdolgozása” és elkápráztatása is.

- Kezdő: Énekeltél a templomi kórusban.
- Gyakorlott: Főszerepet játszhatnál egy egyetemi színdarabban.
- Hozzáértő: Sikered van a helyi klubokban.
- Szakértő: Akár országos szenzáció is lehetnél.
- Mester: A tökéletes virtuóz.

Kik használják? Zenészek, egyetemi hallgatók, színészek, balerinák, pantomimesek.

Specialitások: Tánc, éneklés, rock and roll, színészet, gitárszólók, karaoke részegen.

TÜLÉLÉS

– Itten van, kölyök! – mordult fel Emmett, és a büzőlő csomagot lehajította a gödörbe. A rongyos Senkiházi először hátrahőkölt, aztán hálásan elfogadta a büdös takarókat.

– Asszem, a legtöbbet a vízátteresztő nyílásába tömném – folytatta Emmett –, mert a nap ott fog igazán pörkőlni. Na eriggy, vad-dék, mer így sokkal jobban be tudol takarózni.

A sovány vámpír felpislogott Emmettre.

– Nem lenne biztonságosabb a csatornában? Vagyis ott nem...

– Elhallgatott, amikor meglátta Emmett szörnyűséges arcát. – Ó. Már értem.

– Ottan nincsen nap – mondta Emmett mogorván. Felegyenesedett és elindult. – Attul az még nem egy biztonságos hely.

Bár a vámpiroknak az éhenhalást és a napfényt leszámítva kevés dologtól kell tartaniuk, a vadon még mindig veszélyes

helynek számít a szemükben. Ezzel a Képzettséggel képesek menedéket találni, visszatérni a civilizációba, felkutatni a prédát és elkerülni a vérfarkasokat (bár ez utóbbi iszonyatosan nehéz feladat). Ha osonni próbálsz a vadonban, nem használhatsz több Lopakodás kockát, mint a Túlélés értéke.

- Kezdő: Kibírod az öt kilométeres túrát.
- Gyakorlott: Gyakran éltél nomád körülmények között.
- Hozzáértő: Meg tudod különböztetni a mérges gombát az ehetőktől.
- Szakértő: Hónapokig eléledgelnél a vadonban.
- Mester: Akkor sem lenne gond, ha meztelenül dobnának le az Andokban.

Kik használják? Cserkészek, katonák, kirándulók, a túlélés mániákusai, vadászok, erdészek.

Specialitások: Nyomkövetés, mérsékelt égövi erdők, őserdő, csapdaállítás, vadászat.

VEZETÉS

Karl a fékre taposott, és félrekapta a kormányt. A Thunderbird kerekei sikoltva tiltakoztak, a borszínű jármű pedig klasszikus gengszter-fordulót hajtott végre – hála a jó égnek, nem roppant bele a manőverbe. A hátulról érkező fekete autók már nem voltak ennyire szerencsések; amikor Karl gázt adott, az üldözők fenyegető kiáltásai sikoltássá torzultak, amit a darabokra szakadó fém csikorgó hangja követett.

Ezzel megvolnánk...

Tudsz autót – és talán más járműveket is – vezetni. Azonban az olyan bonyolult gépezetekhez, mint a tankok vagy a tízennyolc-kerekűek, nem értesz automatikusan, és a célszám is eddigi autós tapasztalataid alapján változhat. Egy kombi vezetése például nem készíthetett fel a 180 kilométer/órás sebességre egy Lotus kormánya mögött...

- Kezdő: Elvezetsz egy autót, csak legyen benne automata sebességváltó.
- Gyakorlott: Jó sofőr.
- Hozzáértő: Hivatásos kamionos.
- Szakértő: Fenegyerek vagy tankpilóta.
- Mester: Még egy Yugoval is megcsinálod a James Bond-féle trükköket.

Kik használják? Taxisok, kamionosok, autóversenyzők, a tehetősebb 20. századi nyugati országok legtöbb polgára.

Specialitások: terepautózás, kanyarok, hirtelen megállás, erős forgalom.

ISMERETEK

Az Ismeretek nem a testet, hanem az agyat fogják munkára, ennek következtében az Ismereteket leggyakrabban Mentális tulajdonságokkal párosítják. (Nem elképzelhetetlen még a Karizma + Atlétika vagy az Állóképesség + Orvostudomány párosítás sem, de rendkívül ritka.) A következőkben ugyan egyetemi kategóriák szerint adjuk meg a példák definí-

cióját, de ne feledjük, az iskoláztatás csak egy módja az Ismeretek megszerzésének és fejlesztésének.

Ha egy kívánt Ismeretnek egyáltalán nem vagy birtokában (tehát egy pontot sem osztottál rá), meg sem próbálkozhat az adott Képességet előíró dobással, kivéve, ha a mesélő külön engedélyt nem ad (például közismertebb tények esetén). Ha nem tudsz spanyolul, hiába nagy az intelligenciád, akkor sem tudsz elbeszélgetni a spanyolokkal az anyanyelvükön.

HUMÁN TUDOMÁNYOK

– Te kis hülye! – szisszent fel Hesha undorodva. – Hebegsz itt a lerontott Kartágóról, de a szó semmivel nem jelent többet számodra, mint valamelyik zajos, jaj-de-fontos „alternatív” zenekarod elszajkózott dalszövege! Mit tudhatsz te Kartágóról – vagy éppen Rómáról, ha már itt tartunk? Aryád mesélt egyáltalán a szabinok Tanitnak és Molochnak felajánlott áldozatairól? Az utcákat megrengető sikoltozásról, amikor a gyermekek okádta vér a Brujah vámpírokat táplálta? A meztelenül vérpadra hurcolt asszonyokról és gyermekekről, meg azokról, akiket idegen kereskedők simogattak végig? Pedig ők megvédték az „utópiát”, még akkor is, amikor a nemesi vérvonal túl jóllakott volt még ahhoz is, hogy megmoccanjon. Tűnj el innen, te savós vérű tekintélyromboló! Ne is lássalak legalább száz évig, amikor a véred talán már kevésbé büzlük a herointól és az érdektelenségtől! – Hesha elbocsátólag intett a kezével.

Az anarch dührohama váratlanul érte, de mivel a támadás egyértelműen megszegte a Hatodik Tradíciót, Heshának semmitől nem kellett tartania a fiatal vámpír legyilkolásáért. A Morningside Homes felügyelete nem tartozott a legbonyolultabb dolgok közé.

Ez a sok mindent magában foglaló Ismeret megmutatja, mennyire jártas a karakter a humán tudományok világában: az irodalomban, történelemben, filozófiában és más szabadszellemű tudományágakban. Ezen Ismerettel rendelkező karakter általában otthonosan mozog ezeken a területeken, magasabb szinteken pedig egy vagy két ágazat szaktekintélye is lehet. Az ismeret nem csak a szalonokban és egyéb, Elíziumbékné funkcionáló helyeken összegyűlt vámpírok elkápráztatására használatos, egyszersmind értékes adatokkal szolgálhat a Dzsihad bizonyos múltbéli – és jövőbéli – részleteiről is.

- Diák: Rémlik valami arról, hogy 1066 nem csak egy Beverly Hills-i irányítószám.
- Tanuló: Klasszikusoktól idézel, ismered a fontosabb kulturális folyamatokat és bármikor részletesen kifejted, mi a különbség a Ming és a mogul között.
- Hallgató: Az egyetemi újságban is megjelenhetne az esszéed.
- Doktor: Nyugalmazott professzor.
- Tudós: A világ összes szaktekintélye a kor egyik legnagyobb szakemberének ismer el.

Kik használják? Professzorok, literátus deákok, részletek megszállott kutatója, öreg vámpírok.

Specialitások: Poszt-strukturalizmus, impresszionista festmények, Római Birodalom, az amerikai realizmus.

JOG

– Mit vársz tőlem?! – A megláncolt vámpír hangja elkéseredett sikolyba, a végén pedig fejhangú üvöltésbe csapott át. – Lemészá-

rolták a csapatomat! Fél kézzel darabokra tépték Diegót! – Tekintete mániákusan vissza-visszatért a félhomályban derengő erjesztőkádra. – Figyelmeztetnem kellett benneteket!

– A törvény az törvény – zsoltosmázta az előtte tornyosuló köpönyeges alak. – A gyávaság megbocsáthatatlan bűn. – Az idős káiníta ornátusa meglebbent, ahogy gúnyosan áldásra emelte a kezét. – Az ítélet az, aminek lennie kell. Halál... savban való feloldással.

A megláncolt vámpír sikoltozni kezdett. Nem is hagyta abba egy jó darabig.

A világ tele van ügyvédekkel és jogalkotókkal – ez az Ismeret éppen ezért sokszor hasznosnak bizonyulhat: hogyan indítsunk vagy kerüljünk el pereket, miként jussunk ki a börtönből. Mi több, még a vámpíroknak is megvannak a maguk törvényei, és számos vámpír köszönhet annak az életét, hogy egyes fordulattal rámutatott valamely Hagyomány kibúvóira.

- Diák: Éppen elég bírósággal foglalkozó sorozatot láttál.
- Tanuló: Vagy még tanulsz, vagy éppen most tetted le a szakvizsgát.
- Hallgató: Zugügyvéd.
- Doktor: Fontos közéleti személyiségek írták fel a telefonszámodat – mert soha nem lehet azt tudni.
- Tudós: Még az ördöggel kötött szerződésben is megtalálod a kikapukat.

Kik használják? Ügyvédek, rendőrök, bírák, detektívek, törvényhozók.

Specialitások: bűnözők, perek, bíróságok, szerződések, rendőrségi ügyintézés.

NYELVISMERET

Amikor Anatole a törött rózsablak felé fordult, hangja átcsapott dalba és visszaverődött a kápolna sarkaiból.

– Pange, lingua, gloriosi/Corporis mysterium/Sanguisque pretiosi...

Lucita megcsóválta a fejét, és lopva elmázolt borvörös ajkain egy csepp vért.

– „A Vérért nincs elég nagy áldozat.” Mily találó.

Anatole befejezte a versszakot, s lassan a nő szemébe nézett.

– „Ó, mily csodás ajándék! Nincstelen és pór ajkakom/ Uruk és Mesterük vére” – Kuncogva megtörölte száját a kezével. – Az áldozás szent rítus. Örülök, hogy mindig is tisztában voltál vele.

A játékot választott anyanyelved birtokában kezded (ezért nem kell pontot költeni), ha azonban más nyelven is szeretnél beszélni (legyen az modern vagy ősi), kötelező felvenned a Nyelvismeretet. Segítségével újabb nyelveket sajátíthatsz el, magasabb szinteken pedig egyfajta általános nyelvészeti tudás birtokosának is mondhatod magad. Segíthet még az akcentusok felismerésében és a keresztrejtvények megfejtésében.

- Diák: Plusz egy nyelv.
- Tanuló: Plusz két nyelv.
- Hallgató: Plusz négy nyelv.
- Doktor: Plusz nyolc nyelv.
- Tudós: Plusz 16 nyelv.

Kik használják? Diplomata, nagykövetek, világjárók, Ősatya vámpírok, kódfejtők, tudósok.

Specialitások: Román nyelvcsalád, kifejezések, hieroglifák, dialektusok, rejtjelek.

NYOMOZÁS

Lucita és Anatole nyugodt léptekkel besétáltak a sötét irodába. Megtorpantak és tekintetükkel csendesen végigpásztázták a fényűző berendezést. Még egy perc sem telhetett el, amikor Anatole megszólalt:

– Ott van – a könyvtámasz a jobb oldalon, alulról harmadik polcon.

Lucita a könyvespolchoz lépett, és felemelte a groteszk szobrocskát. Felfordította, megnézte az alját, bólintott, aztán belenyúlt az egyik repedésbe. A szobor reccsenve kettévált és a köpör meg a sarokvas darabjai közül előbukkant egy apró kis üvegfiola.

Olyasmiket is észreveszel, amin más keresztülnéz. Csodálatos képességű detektív lehetnél. Az Ismeret nem csak a részletek iránti fogékonyságot mutatja, hanem azt is, mennyire tudsz kutatni és követni az eset fonalait.

- Diák: Olvastál pár Agatha Christie regényt.
- Tanuló: Rendőrtiszt.
- Hallgató: Magádetektív.
- Doktor: Szövetségi ügynök.
- Tudós: Sherlock Holmes.

Kik használják? Detektívek, rejtélyes esetek rajongói, rendőrök, orvvadászok.

Specialitások: Kórbonctan, követés, kutatás, elszíneződések.

OKKULTIZMUS

– „Mondom néktek, ne igyatok a tébolyultaknak véréből, a vadaknak véréből!” – Beckett kinyitotta szemét, és felegyenesedett a fotelben. – Ez ama passzus első része Nód könyvében, de több olyan vámpírt is idézhetnék, akik többé-kevésbé ugyanerre a következtetésre jutottak. A tündérek, ha éppen így akarod őket hívni, valóban léteznek és valóban nagyon veszélyesek. – Elfintorodott. – Remélem, tudod, mit teszel, Anatole.

És a Malkavita csak mosolygott.

Olyan okkult tudományok ismerője vagy, mint a miszticizmus, az átkok, folklór és különösen a vámpírok ismerete. Más ismeretekkel ellentétben itt nem szükségszerűen tényyszerű információkról van szó: tudásod nagy része lehet, hogy csak szóbeszéd, mítosz, spekuláció vagy mendemonda. Megéri azonban akár századokat is a valós tények kiválogatásával tölteni, hiszen hatalmas titkok birtokosa lehet a szerencsés kutató. A magasabb Okkultizmus érték a vámpírokról és egyéb okkult tudományokról szerzett mélyebb tudás biztos jele. Legmagasabb szinten már külön tudod választani az igazat a tévhitől.

- Diák: Belelapoztál néhány new age könyvbe.
- Tanuló: Úgy tűnik, van némi nyugtalanító igazság-alapja egyes mendemondáknak.
- Hallgató: Sokat hallottál, de keveset láttál.

- Doktor: Felismered a szembetűnősen hamis forrásokat és a többire is elég jól ráérezel.
- Tudós: A rejtett világ majdnem összes titkát ismered.

Kik használják? Okkultisták, babonás emberek, new age-mániákusok, Tremere.

Specialitások: Vámpírok ismerete, rituálék, diabolizmus, boszorkányok.

ORVOSTUDOMÁNY

– Jaroszlav, te idióta! – A rettenetesen eltorzult ghoull ura hangját meghallva összekucorodott, és leplezetlen rémülettel a szemében a kőfal mellé kushadt. Vykos megvetően megcsóválta a fejét, majd letérdelt a vérző férfi mellé, és nekiállt bekötözni a sebeket.

– Be kell hegednie – bökött rá az egyikre. – Csak holnap este büntetlek meg.

Megint megcsóválta a fejét. Fikarcnyit sem törődött a szálmassam vinnnyogó ghoullal. Végül felegyenesedett.

– Tessék – morogta az öntudatlan férfinak. – Új életet adtam neked. Majd meglátjuk, mihez kezdsz vele.

Érted hogyan működik az emberi és – kisebb mértékben – a vámpír-test. Magában foglalja a gyógyszerek, az elsősegélynyújtási teendők ismeretét és betegségek felismeréséhez illetve kezeléséhez szükséges tudást. Igen hasznos azon vámpírok számára, akiket érdekel az emberi test tökéletesítése, újjáalkotása vagy elpusztítása.

- Diák: Elvégezted az elsősegély-tanfolyamot.
- Tanuló: Medikus vagy ápoló.
- Hallgató: Gyakorló orvos.
- Doktor: Szervátültetést is végezhetsz.
- Tudós: A világ orvosainak közössége egyfajta modern Aesculapiusként tisztel.

Kik használják? Orvostanhallgatók, orvosok, életmentők, szülők, ápolók, Tzimisce.

Specialitások: Szervátültetés, ellátás vészhelyzetben, mérgezés kezelése, kórbonctan, gyógyszerészet.

PÉNZÜGY

A vámpír díszkrét köhüntéssel az asztalra tette az újságot.
– Talán az lett volna a benyomásod, hogy az élőholt lét gondatlan és megingathatatlan hatalommal jár? Úgy gondoltad, hogy az Őlelés pillanatától fogva valami különös varázserő biztosítja számnakra a vagyont és a befolyást? Nem a naivitásod miatt esett rád a választásom, Gyermek. – Hosszú, gondosan manikűrözött körmeivel a mahagóni asztalon dobolt. – Ezt a századot mindössze egy marék pénzzel kezdtem. Az ezredfordulót billiós vagyonnal várom majd. És mindent, amit eddig szereztem az eszemnek és eltökéltségemnek köszönhetem.

Újjával végigsimított arcán, s lángoló pillantása melázóvá vált.
– Úgy látszik, némi leckére szorulsz pénzcsinálásból. Minden latba vethető képességemet felhasználom majd, hogy üzletileg romba döntsek valakit, és te szépen végignézed az egészet – aztán megmutatod, mit tanultál. – Szája sarka felfelé görbült. – Hogy is hívták a volt férjedet?

Az értékbecsléstől kezdve a valutaárfolyamok szinten tartásáig ismered az üzleti világ összes fortélyát. Ha karaktered brókerkedik vagy érdekeltségei vannak a tőzsdén, felbecsülhetetlen értékű lesz számára ez az ismeret. Elég magas pontértékkel igen kényelmes szintre tornázhatsz fel életkörülményeidet.

- Diák: Részt vettél néhány üzleti témájú órán.
- Tanuló: Van némi gyakorlati tapasztalatod és elég jól könyvelsz.
- Hallgató: Jó bróker lenne belőled.
- Doktor: Egész társaságok hallgatnak üzleti tanácsaidra.
- Tudós: Egy húszdollárosból is vagyont csinálnál.

Kik használják? Igazgatók, felsőbb társadalmi rétegek, brókerek, könyvelők, kerítők, drogkereskedők, csempészek.

Specialitások: Tőzsde, pénzmosás, értékbecslés, valuta, könyvelés, orgazdaság, társaságok.

POLITIKA

Hesha bőre mahagóniszőnyegben ragyogott fel a gyertyafényben, amikor a lány ingerült fejcsoválással folytatta monológját.

– Véleményem szerint a jelenlegi helyzetben túlbecsüli Bianca erejét – mondta a kagylóba. – A múltkori csapás, amit Gyermekének köszönhet, felhívta rá a Hárpiák figyelmét, éppen ezért nem kockáztathat további presztízsvesztésre. Ezen kívül a fegyveresei – már az a kevés – az idő nagy részében Lighton Ferry védelmével vannak elfoglalva. Nem. Nem fog lépni.

Bólintott, és apró szikrák gyúltak a szemében.

– Természetesen. Ha van még kérdése, tudja hol érhet el.

Járatos vagy az aktuális politikában, ismered a felelős beosztású embereket és tudod, hogy szerezték posztjukat. Segítségére lehet, ha halandó politikusokkal tárgyalasz vagy befolyásolni próbálsz őket, de némi rálátást enged a helyi káinita hatalmi helyzetre is.

- Diák: Politikai aktivista.
- Tanuló: Felsőbb éves politológus.
- Hallgató: Kampányszervező.
- Doktor: Szenátor.
- Tudós: A következő választásokon akár az Egyesült Államok elnöke is lehetnél.

Kik használják? Politikai aktivisták, politikusok, ügyvédek, mindenféle vámpír.

Specializáció: Városi, állami, szövetségi politikus, megvesztegetés, dogmatikus, radikális, Kamarilla.

SZÁMÍTÓGÉP

Emmett nem bírta visszafojtani lepedékes kuncogását. Belekeült némi időbe, míg sikerült összerakni a rendszert itt a csatornában, a kábelekről nem is beszélve. Viszont egyértelműen megtérül a befektetés.

Nem is volt olyan nehéz betörni Laveaux számítógépes rendszerébe. Ennél egyszerűbb lett volna ugyan átírni pár számot, Emmett azonban igazi profi volt, aki az agresszívabb megoldásokat



szerette. Mihelyst a beható szoftver bejut, és gondjaiba veszi Laveaux művészi cíomás bankszámláit, annyi sem marad annak az önelégült buzeránsnak a zsebében, hogy egy hamburgerrel meglepje magát. Ennyit az „uralkodó tekintélyről”.

Számítógépek kezelése és programozása. Ezen kívül lépést tartasz az aktuális technológia fejlődésével.

- Diák: Megkeresed, ráklickelsz.
- Tanuló: Viszonylag könnyen megy az adatfeldolgozás.
- Hallgató: Programokat írsz.
- Doktor: Jól megélnél tanácsadóként.
- Tudós: Elérted a végső határokat.

Kik használják? Hackerek, hivatalnokok, programozók, adatfeldolgozók, diákok.

Specialitások: Programnyelvek, internet, kódfejtés, vírusok, adatlopás.

TERMÉSZETTUDOMÁNYOK

– Idesüssön, Douglas! – A fiatal ghoul szeme diadalittas fényben ragyogott. Hátralépett a mikroszkóptól. – A keringési zavarok jelentősek, viszont a jelek szerint regenerálódnak – a váralvadás és a sejtregenerálódás a megszokott.

Dr. Netchurch egy egész percig bámult a mikroszkópba, mielőtt válaszolt volna.

– Valóban. Igazad van, az elhalt sejtek tényleg tudatosan megpróbálják kijavítani a hemotoxin által okozott károsodásokat –

eredménytelenül. – Komor, fenyegető mosoly űlt ki az arcára. – Úgy tűnik, csodálatosan beigazolódtott feltevésem.

Legalább alapszinten értesz a természettudományokhoz, vagyis a kémiához, biológiához, fizikához és geológiához. Ezt az ismeretet különböző praktikus célokra is fel lehet használni.

- Diák: A középiskolában megtanultad az alapokat.
- Tanuló: Ismered a főbb elméleteket.
- Hallgató: Taníthatnál a középiskolában.
- Doktor: Előre tudnál lépni a szakterületeden.
- Tudós: Vár a Nobel-díj.

Kik használják? Tudósok, tanulók, kutatók, tanárok, mérnökök, technikusok, pilóták.

Specialitások: Kémia, biológia, geológia, fizika, csillagászat.

HÁTTÉR

Ebbe a kategóriába a karakter születéskor (avagy az újjászületéskor) szerzett előnyei, körülményei és lehetőségei tartoznak: anyagi javak, társadalmi kapcsolatok stb. Ezek külső, nem pedig belső jellemzők, és mindig logikusan meg kell indokolnod, hogyan jutottál hozzájuk és mit is jelentenek a karaktered esetében. Kik a kapcsolataid? Miért támogatnak szövetségeseid? Hol bukkantál rá csatlósaidra? Pontosan honnan is származik az a rengeteg pénz, amit a négy pontos Anyagi hát-

tér biztosít? Ha kellően részletes koncepcióval álltál neki a karakter megalkotásának, nem lehet nehéz a megfelelő Háttér kiválasztása.

Habár a Háttér alatt szereplő értékekre ritkán kell dobni, a mesélő megteheti, amikor arra kíváncsi, tud-e a karakter információt, pénzt vagy szívességeket szerezni. Érzék + Anyagi háttér lenne a kombináció, ha egészséges szinten akarod tartani részvényeidet, Manipuláció + Kapcsolatok, ha csempész „ismerősödből” szeretnéd kicsikarni a beféért szívességet.

ANYAGI HÁTTÉR

Kincaid elfordította a kulcsot, és elmosolyodott. Elégedettséggel töltötte el a feldoromboló Porsche motorjának hangja. Másoknak az okozott örömet, ha megszerezték, amit kínéztek maguknak, és utána pedig megszabadultak tőle. Ő nem tartozott közéjük. Rég homályba veszett, letűnt halandó életében kizárólag a vagyonra áhítozott. Imádott kibújni a „Szabbat bajnoka” szerepkörből, és belekóstolni a felsőbb rétegek életstílusába. Az étel és ital élvezetét természetesen rég eldobta magától, és a gyönyörű nők is teljesen más hatást gyakoroltak rá – a luxus azonban mégis csak luxus, még az élőholtak számára is.

Ezen kívül – gondolta, amikor a kocsi dübörögve kifarolt a garázból, és az éjszakai utcára kanyarodott – kocsival sokkal könnyebb vadászni...

Ezen Háttér személyes pénzügyi forrásaidat vagy más tartalékokhoz való hozzáféréseidet jelenti. A magas pontérték nem szükségszerűen a rendelkezésedre álló anyagi tőke, sokkal inkább életkörülményeid, ingóságaid összefoglaló neve. Ha nem osztottál Anyagi háttérre, nincsen állandó Menedéked, és néhány ruhadarabon, némi pénzen és esetleg egy fegyveren kívül semmilyen vagyonod nincsen.

A pontérték meghatározza, havonta mennyi pénzhez jutsz; még a játék előtt találd ki, honnan származik ez a pénz – fizetésedből, részvényekből vagy osztalékokból. Elvégre a Krónika közben előfordulhat, hogy elapad a forrás, ha nem törődsz vele eleget. Ha készpénzre van szükséged, megszabadulhatsz jelentéktelenebb ingóságaidtól, ez azonban akár hetekig vagy hónapokig is elhúzódhat (attól függ, mit akarsz pénzzé tenni). Műkincsvásárlók nem teremnek a kertben, például.

- Kisebbségi megtakarítás: apró lakás, esetleg egy motorkerékpár. Ha pénzzé akarod tenni javaidat, kb. 1000 dollárt kapsz értük. Bevétel havi 500 dollár.
- Középosztály: lakás vagy öröklakás. Ha pénzzé akarod tenni javaidat, kb. 8000 dollárt kapsz értük. Bevétel havi 1200 dollár.
- Nagyobb megtakarítás: van egy házad vagy valami hasonló értékű ingatlan. Ha pénzzé akarod tenni javaidat, minimum 50 ezer dollárt kapsz értük. Bevétel havi 3000 dollár.
- Tehetőse: a felsőbb társadalmi rétegekbe tartozol. Van egy nagy házad vagy egy leromlott kúriád. Ha pénzzé akarod tenni javaidat, minimum 500 ezer dollárt kapsz értük. Bevétel havi 9000 dollár.
- Iszonyatosan gazdag vagy: multimilliomos. Ingatlanod bármi lehet, csak a fantáziád szabhat határt. Ha pénzzé akarod tenni javaidat, minimum 5 millió dollárt kapsz értük. Bevétel havi 30 ezer dollár.

BEFOLYÁS

– Ne higgye, hogy az eltűnéssel leállíthatja a sztorit! – A kövérkés, izradó riporter megpróbált magabiztosnak látszani, de a szemében ott lapult a félelem. – Azt hiszi, öregem, hogy bárkit kinyírhat, és az amerikai igazságszolgáltatás meg sem mocsan?

Hesha felnevetett.

– Azt hiszem, túlbecsüli a többi halandó tisztességét, Mr. Laurent. Már megtettem a szükséges lépéseket. – Megcsóválta a fejét. Arcán komor, fájdalmas kifejezés jelent meg. – Attól tartok, a boncolás hirtelen és végzetes szívrohamot fog majd megállapítani. Mily tragikus.

Kégyőszzerű árnyak csusszantak elő a sarkokban megülő félhomályból, és halk sziszegés töltötte be a kamrát.

– Mit sem érnek fáradozásaink, ha nem vagyunk alaposak... Nem igaz?

Pénzzel, hírnévvel, politikai tisztségekkel, zsarolással vagy természetfeletti eszközökkel hatalomra tettél szert a halandók társadalmában. A magas Befolyással rendelkező vámpírok belepiskálhatnak az emberek politikai és társadalmi folyamataiba, alkalmanként akár teljesen irányításuk alá is vonhatják. A Befolyás megmutatja, karaktered mekkora politikai hatalommal rendelkezik a társadalomban, különösen a rendőrségen belül és a bürokrácia útvesztőiben.

Előfordulhatnak olyan kockadobások – különösen alacsonyabb beosztású hivatalnokok meggyőzésekor –, amikor Képesség helyett Befolyást kell párosítanod egy Tulajdonsággal. Helyi viszonylatban természetesen sokkal könnyebb változásokat előidézni, mint világméretben (pl. egy elhagyatott épület leromboltatása egyszerűbb egy háború kirobbantásánál).

- Közepesen befolyásos – jelenlévő erő a városi politikában.
- Jó kapcsolatok – erős jelenlévő a megyei (az USA-ban: állami) politikában.
- Befolyásos pozíció – számít a regionális politikában.
- Széleskörű személyes hatalom – erős személy az országos politikai színtéren.
- Rettenetesen befolyásos – tényező a nemzetközi politikában.

CSATLÓSOK

Vykos egyik kezével megmarkolta meglebbenő köpönyegét, és összehúzta. Gyors léptekkel kísértált dolgozószobájából, és a csarnokban topogó torz figurák azonnal felzárkóztak mellé.

– Nem! – sziszegte Vykos. A szörnyűséges módzatokkal újformált rémekre meredt. – Nem, nem, nem! Nincs szükségem rájuk. Hol van Natasa? Hozzátok elém!

– Itt vagyok, uram – A hang akár a puha bársony – alakja és arca szépsége mellett azonban csak halvány emlék lehet. A lány az előszoba boltíve alatt gyülekező árnyékból lépett elő, meghajította tökéletesen formált térdét és angyali fejét parancsolója előtt. – Mit tegyek a mai este folyamán, uram? És kívül?

A csatlósok nem szövetségesek és nem kapcsolatok, sokkal inkább szolgák, titkárok vagy egyéb hűséges és rendíthetetlen társak. A legtöbb vámpírnak ghoull szolgái vannak

(lásd 275. oldal), akiket természetfeletti képességeik és Vértököléssel biztosított hűségük tökéletes segítőtársakká tett. Olyan emberek is lehetnek, akikre addig használtad az Uralmat, míg nem maradt semmi a szabad akarataukból, vagy olyan követők, akiket Jelenlét képességed a vak fanatizmus határára sodort. Vannak vámpírok, különösen a Bestia művészetét használók között, akik „pokolkutyákat” (ghoullá tett ebeket) vagy más, állatokból teremtett ghoulokat használnak fel csatlósként.

Csatlósaidat állandóan kézben kell tartanod – pénzzel, vérrel vagy valamelyik Diszciplína segítségével. Ők nem vakon engedelmeskedő bábok – ha túl kesztyűs kézzel bántsz velük, akár ellened is fordulhatnak.

A csatlósok hasznos segítők, de sohasem hibátlanok. A hatalmas erővel rendelkező ghoull lehet lázadó hajlamú, fárasztóan buta vagy éppen semmilyen gyakorlati képzettsége sincsen. A hűséges komornyik gyenge fizikumú, és semmi kezdeményező erővel vagy kreativitással nem rendelkezik. Ez a Háttér nem az elpusztíthatatlan testőr vagy az állatalakba bújt gyilkolóművész megteremtését szolgálja – segítségével több kidolgozott karakter kerül a Krónikába, akik megadják azt a sokat emlegetett „Renfield-szerű” (*Drakula*) hangulatot. Ne rontsd el!

- Egy csatlós
- Két csatlós
- Három csatlós
- Négy csatlós
- Öt csatlós

HÍRNÉV

– Jézusom, bocs, hogy így az arcomba másztam, de egyszerűen ide kellett jönnöm, és csak azt akarom mondani... ööö... Jézusom! Micsoda király buli! – A kölyök arcát majdnem kettőbe vágta a vigyor. – Szóval egészen Alabamától jöttem idáig, hogy megnézzem ezt a koncertet, és csak annyit akartam mondani, hogy megérte! Komolyan!

Karl úgy tett, mintha inna a söréből, nehogy hangosan felnevesse.

– Tényleg? Ez igazán kedves tőled. – Körbenézett, aztán cinkosan előrehajolt. – Mondok neked valamit. Tartunk egy kis murit a haverjaimmal a buli után. Nálam. Miért nem kérdezed meg Renee-t, azt a vörös hajú srácot, hol is találkoz a kérót? Beugorhatnál.

Széles körű ismertségnek örvendsz a halandók társadalmában. Talán író vagy, esetleg előadóművész vagy sportoló. Az emberek imádnak a társaságodban mutatkozni. Ez számos privilégiummal ruház fel a halandó társadalomban, viszont most, hogy már nem élsz, néhol zavaró lehet ez a nagy figyelem. A hírnév a legjobb módszer a közvélemény befolyásolására – mint ahogy azt a modern média állandóan be is bizonyítja.

Ez a háttér kétségtelenül előnyökkel és hátrányokkal is jár. Nyugodtan élvezheted a helyzeted kínálta privilégiumokat – megkapod a legjobb helyeket, olyan eseményekre hívnak meg, amiről mások lemaradnak, találkozol az elit tagjaival –, azonban gyakran olyankor is felismernek, amikor nagyon nem szeretnéd. Az ellenfeleid viszont elég nehezen tudnak eltenni a

láb alól, hiszen eltűnésed nagy felzúdulást keltene, és sokkal könnyebb prédát szerezned a népesebb környékeken, hiszen állandóan nyüzsgőnek körülöttes az emberek (a vadászatra dobott próbák célszáma minden egyes Hírnév pontért eggyel csökken). A mesélő megengedheti a Szociális dobások célszámának csökkentését, ha különösen megilletődött emberekkel vagy rajongókkal találkozol.

- A város egyik választott szubkultúrájában jól ismernek – pl. a helyi klubokba járók vagy a Park Avenue színházbarátai között.
- A város lakosságának nagy hányada felismer – helyi híresség vagy, aki állandóan szerepel a hírekben.
- Híres vagy az egész megyében (az USA-ban: államban) – szenátorként (megintcsak USA) vagy kisebb filmsillagként.
- Országosan ismert személyiség vagy – mindenki tud rólad valamit.
- Nemzetközi médiabálvány lettél.

KAPCSOLATOK

– Hé, nyugi, haver. Nem akartalak megbántani, oké? – A rasztafrizurás férfi széttárta a kezét. – Kicsit kíváncsi voltam... ne ródd fel nekem. Két egész ládával vásároltál ebből a cuki kis AK géppisztolyból, és olyan vastagon fizettél a Dragonbreath lőszerért, hogy nem hinném, hogy másnak akarnád eladni. Annyit egy balek sem fizetne... büdös vasat nem látnál a cuccból. – Okoskodón megütögette az orrát. – Soha nem hittem volna, hogy te is benne vagy a bizniszben. Talán bespárizolsz a téli napokra?

Kincaid felillantott egy feszült mosolyt, és visszatette az automata fegyvert a ládába.

– Dehogya. Ha én egyszer megveszek valamit, azt használni is fogom.

Ismersz embereket a városban. Ha nekiállsz körbetelefonálni ismerőseidet, már-már ijesztően sok információt gyűjtesz össze. A kapcsolatok nagyjából lefizethető, manipulálható vagy információ átadására kényszeríthető emberek, de van azért pár fontosabb kapcsolatod is – pár barát, akik szakterületükkel kapcsolatban megbízható adatokkal látnak el. A játék kezdete előtt készíts pár szavas jegyzetet mindegyik fontosabb kapcsolatodról.

Rajtuk kívül számos jelentéktelen ismeretséggel is rendelkezel a városban. Míg a fontosabb ismerősök a kerületi ügyész irodájában dolgoznak, a kisebb halak lecsúszott zsaruk, kishivatalnokok, kidobóemberek vagy akár hot-dog árusok. Ezeket a „múló ismeretségeket” nem kell részletesen kidolgoznod. Ha összeköttetésbe akarsz lépni egy jelentéktelenebb ismerőssel, dobj a Kapcsolatokkal 7-es célszámra. Minden siker egy sikeres összeköttetés – de természetesen még mindig rá kell venni őket, hogy elárulják, amit tudnak...

- Egy fontosabb kapcsolat
- Két fontosabb kapcsolat
- Három fontosabb kapcsolat
- Négy fontosabb kapcsolat
- Öt fontosabb kapcsolat

MENTOR

Ramon az erdő fái között botladozott. Néha négy lábra ereszkedett, hogy gyorsabban haladhasson.

– Tibur! – szólt hangosan. Még nem kiáltott.

– Tibur! – Karmaival a földbe mart, porfelhőt szórt az éjszakába. – Atyám, kérlek! Szükségem van a segítségedre! Tibur, itt vagy?

Végre válasz érkezett. A hang mintha a föld alól szűrődött volna ki. Ősi köveknel is vénebb morgás volt ez.

– Itt vagyok, Ramon. Mit akarsz tudni? Siess, mert éhes vagyok és vadászni akarok.

Egy – néha több – idősebb vámpír gondolat viseli, időnként pedig védelmet és segítséget biztosít. Esetenként nagy hatalommal bírhat, de ezt nem kell közvetlenül kimutatnia. Lehet, hogy mentorod nem több, mint egyszerű vámpír, aki remek hírhálózattal rendelkezik – de lehet éppenséggel egy több évszázados, mérhetetlen befolyással és félelmetes természetfeletti képességekkel rendelkező rettenet is: mindez attól függ, hány pontot osztottál erre a Háttérre. Tanácsaival segíthet, néha szót emelhet érdekedben a Hercegnél (vagy az Érseknél), közbenjárhat más öreg vámpíroknál vagy szólhat, ha bonyolult helyzetekbe keveredsz.

Mentorod leggyakrabban az Atyád, de bármely más, sorodat szívén viselő káinita is lehet. Ha sok pontot osztottál erre a Háttérre, az sem kizárt, hogy egy hasonló gondolkodású Vértestvérek (például a város Tremere közösségének Öregjei) alkotta csoport védőszárnyai alá kerüljél.

Tartsd szem előtt, hogy ettől ez még nem egy Jolly Joker; mentorod nem fehér lovon érkező lovag, aki minden veszélyes helyzetből kimenekít. Sőt, mi több, esetenként kérhet valamit patronálásáért cserébe (ami számos izgalmas történet indítéka is lehet). Általában közömbös álláspontra helyezkedik, bajtársiasságból hasznos információkkal és tanácsokkal lát el, de gondolkodás nélkül magadra hagy, ha érdemtelennek bizonyultál bizalmára vagy különösen problémás pártfogolt vagy.

- Csekély befolyással rendelkező ancilla.
- Mentorod nagy tiszteletnek örvend; például egy Öreg.
- Nagy befolyással rendelkeznek; például az Elsőszülöttek egyik tagja.
- Jelentős hatalma van a városban; a Herceg vagy egy Érsek.
- Rendkívüli hatalma van; Ítélethozó vagy Inconnu.

GENERÁCIÓ

Ruyter hátrált egy lépést, arca grimaszba torzult, kivillantak elefántcsont fogai. Összehúzta a szemöldökét.

– Légy átkozott! – sziszegte. – Ismerem a vérvonaladat, teremtmény! Annak a hígvérű Pierre L'Imbecile nevű fajankónak vagy az Ivadéka! Hogyan lehet... – Hirtelen elhallgatott, aztán a falnak dőlt, mintha menedéket keresne. A nyaka azonban nem akart moccanni, pillantását pedig fogva tartotta – majdnem felnyársalta – a Malkavita hideg tekintete.

– Az áldozattétellel közelebb kerültél Sötét Atyánkhoz – kezdte Anatole csendesen. Szeme kódösen izzott. – A vér szentsége által, állhatatosságunk által – éles elménk által. Jöjj, engedd meg, hogy megosszam veled a dicsőséget.

Egyszerű: ez a Háttér megmutatja generációd – milyen tiszta a véred, mennyire messze került az Első Vámpírtól. A magas Generáció érték befolyásos Atyát és kifejezetten veszélyes diablerie-felé irányuló hajlamokat mutat. Ha nem költesz erre a Jellemzőre, a 13. generációba tartozol. További információkért lapozd fel a 139. oldalt.

- 12. generáció: Vértartalék 11, körönként egy vérpontot költhetsz.
- 11. generáció: Vértartalék 12, körönként egy vérpontot költhetsz.
- 10. generáció: Vértartalék 13, körönként egy vérpontot költhetsz.
- 9. generáció: Vértartalék 14, körönként kettő vérpontot költhetsz.
- 8. generáció: Vértartalék 15, körönként három vérpontot költhetsz.

DYAJ

Ahogy egyre kisebbre olvadtak a gyertyák, egyre hangosabb lett a dúrnázoló kántálás. Végezetül a tömeg élén térdeplő indigó köpönyeges férfi, mintha valami hangtalan jelzésre reagálna, felállt és szembefordult a többi ajtatoskodóval.

– Halld szavunkat, Könyörtelen Anyánk, Méregtől Csöpögő Agyar, Földnek Holdja! Jöjj közénk, mutass rá választottadra!

Aztán felrepedt a tapasztott padló, és egy barna bőrű asszony emelkedett ki a földből. A gyülekezet lelkes sikolyokkal köszöntötte.

Olyan halandókat gyűjtöttél magad köré, akikből félelem nélkül táplálkozatsz. A nyáj sokféle alakban jelentkezik, a lökött klubozóktól kezdve egészen az isteni alak körül kialakult kultuszig. Az állandó táplálkozást leszámítva nyájad tagjait apróbb küldetésekre is felbérelheted, bár az esetek nagy részében nehéz irányítani őket. Nagyon szoros kötelékekkel kapcsolódnak hozzád és némelyikük akár magasan képzett szakember is lehet (hatékonyabb „gyalogoknak” Szövetségeseket vagy Csatlósokat válassz). A Nyáj pontértékét add hozzá a vadászatra dobott próbák eredményéhez – további részletekért lapozd fel a 6. fejezetet.

- 3 Kehely
- 7 Kehely
- 15 Kehely
- 30 Kehely
- 60 Kehely

STÁTUSZ

A kamrába lépő idegent mély csend fogadta. Az egyetlen mozgás – a látogató mozdulatait leszámítva – a ventilátor felkavarta huzatban megrebbenő vékony ruháké volt. Ruháké, amelyek alatt kirajzolódtak a felhomályban ácsorgó vámpírok vékony testének körvonalai. Csupán a szemük moccant, és az is csak az idegent követte, aki csipőre tett kézzel megállt a ház ura előtt. A Herceg törte meg a csendet.

– Lucita.

A lány feje csak milliméternyit mozdult, s éjsötét hajtincse homlokába hullt. Mosolya a prédáját becserkésző cápáéra hasonlított.

– Úgy látom, hírnevem messze megelőzött.



A Vértestvérek helyi társadalmában hírnévnek és tekintélynek örvendsz (jogosan vagy jogtalanul). A Státusz gyakran Atyádnak köszönhető, és különleges vérvonalad miatt téged is nagy becsben tartanak. A Szabbat vámpírfjai között a Státusz a falkában szerzett hírnevedből származik. Az Öregek legendásan lenézik a fiatalokat; ezzel a Háttérrel talán enyhíthetsz ezen valamennyit.

A Kamarillán belül szerzett magas Státusz nem tesz híressé a Szabbaton belül (sokkal inkább elsődrendű célponttá), és vice versa. Az anarchok Státusza nulla, hacsak nem sikerült olyan hatalmat és pozíciót szerezniük, amit lehetetlenség figyelmen kívül hagyni. Előfordulhat, hogy valamelyik Szociális tulajdonsággal párosítva dobnod kell Státuszodra – ez a megbecsült helyzetted előnyeit hivatott modellezni.

Megjegyzés: Senkiházi karakterek nem oszthatnak erre a Háttérre a karakteralkotás alatt. Ők az aljanép legalja, és a jövőbeli tiszteletért alaposan meg kell küzdeniük a krónika során.

- Ismert: Ifjú.
- Tisztelt: Ancilla.
- Befolyásos: Öreg.
- Híres: Elsőszülött (vagy Püspök).
- Hatalmas: Herceg (vagy Érsek).

SZÖVETSÉGESEK

– A francba! – A középkorú férfi letette a villát, és szalvétájával megtörölte száját. – Nem is sejtettem, hogy az a Nash lány a

rokona. A család meg szeretné, ha az egész titokban maradna, igaz?

Elnyomott egy böffenést, aztán belekortyolt a borba.

– Nos, fogalmam sincsen, hogy kihagyhatom-e a friss információkat, de...

Társnője, aki bele sem kóstolt a nyelvhalba, felemelt kézzel félbeszakította a férfit.

– Kérem... szükségtelen a pozícióját kockáztatnia. Nem arra kérem, hogy tagadja le vagy hagyja figyelmen kívül a lány eltűnését – mindössze azt szeretném, hogy kevésbé szembetűnő helyen közölje az újság az új információkat. – Fájdalommal küszködő félmosolya díjat érdemelt volna. – Kevésbé legyen publikus az ügy... a család érdekében.

A szövetségeselek a téged támogató és segítő halandók – családtagok, barátok, sőt, akár olyan halandó cégek, amelyek hűséggel tartoznak neked. Szövetségeseid ugyan szabad akaratukból, hízelgés és kényszer nélkül segítenek neked, de nem mindig mozgósíthatóak – nekik is megvannak a maguk problémái, és határai vannak, mi mindent tesznek meg a barátság érdekében. Azonban elképzelhető, hogy rendelkeznek néhány hasznos Háttérrel, és te is részesülhetsz kapcsolataik, anyagi helyzetük illetve befolyásuk biztosította előnyökből.

A szövetségeselek általában szülővárosod befolyásos és hatalmas személyiségei. Ha a mesélő is beleegyezik, szinte bármilyen alakban felbukkanhatnak: lehet barátod a kerületi hullaházban, vagy éppen a polgármester közvetlen közelében, mindez csak az erre a Háttérre költött pontoktól függ. Szövetségeseid általában megbízhatóak (bár valószínűleg sejtelmük sincsen arról, hogy vámpírrá váltál vagy egyáltalán léteznék-e

vámpírok!). Viszont semmi sincsen ingyen: ha a *Cosa Nostrá*ban tevékenykedő barátodtól túl sok szívességet kérsz, egy szép napon arra kér majd, tegyél meg neki valamit. Gyakran pontosan így kezdődnek a történetek...

- Egy közepes hatalmú és befolyású szövetséges
- Két közepes hatalmú és befolyású szövetséges
- Három szövetséges, egyikük meglehetősen befolyásos
- Négy szövetséges, egyikük nagyon befolyásos
- Öt szövetséges, egyikük rendkívül befolyásos

ERÉNYEK

Az Erények meghatározzák, hogyan is tekint a karakter halál utáni életére – ezek alapján alakulnak ki a személyiség erkölcsi alapelvei és választott moralitásához kapcsolódó viselkedési formái. Az Erények a karakter létfelfogását hivatottak kialakítani, nem a játékosokat akarják rákényszeríteni bizonyos típusú figura eljátszására. A vámpírok azonban szenvedélyes teremtmények, ezért esetenként egy adott helyzetben a karakternek el kell gondolkodnia azon, miként is reagáljon a szituációra. Játéktechnikailag akkor használatosak, amikor a karakter megpróbálja legyűrni a mélyről feltörő Örjögést vagy erkölcsileg vitatható cselekedetet hajtott végre (mármint saját morális törvényei szerint), esetleg valami zavaró vagy félelmetes dologgal kerül szembe.

A vámpír Erényeit választott Ösvénye (erkölcskódexe) határozza meg. A Kamarilla legtöbb Vértestvére megőrizte halandó értékrendjét, és az Emberség Ösvényén jár (amire ezentúl egyszerűen csak „Emberség” néven hivatkozunk), de vannak vámpírok, aki radikálisan más filozófiai elveket követnek. Ezeket az alternatív Ösvényeket és Erényeket megtalálod a Függelékben.

LELKIISMERET

A Lelkiismeret meghatározza, mit is jelent a karakternek a „jó” vagy a „rossz” fogalma. A személyiség nézetei hozzáállásából és szemléletmódjából származnak. A vámpírt a Lelkiismeret tartja vissza attól, hogy megadja magát a Bestiának, mivel egyszerűen elfogadhatatlannak tartja szörny-énje vágyait.

A Lelkiismeret azokban a dobásokban játszik jelentős szerepet, amelyek bizonyos bűnök elkövetését igyekeznek megakadályozni. Ezen kívül meghatározza, veszít-e a karakter Em-

berségéből, ha erkölcsi kódexe ellen vét (lásd 220. oldal). A magas Lelkiismeret értékkel rendelkező karaktert bűntudat gyötri az elkövetett bűnök miatt, míg az alacsony Lelkiismeretű egyének sokkal inkább érzéketlenek vagy lazább erkölcsűek.

Egyes vámpíroknál ezt a Jellemzőt a Meggyőződés helyettesíti (lásd 287. oldal); hacsak a mesélő nem tanácsolja másképp, maradj a Lelkiismeret erénynél.

- Nemtörődöm
- Átlagos
- Etikus
- Tisztességes
- Bűntudatos

ÖNURALOM

Meghatározza, mennyire képes uralni a karakter a Bestiát. A magas értékkel rendelkező karakterekre ritkán hat a kísértés és éppen ezért sokkal inkább el tudod nyomni éned sötétebbik oldalát, mint az alacsonyabb Önuralmú vámpírok.

Az önuralom játéktechnikailag akkor számít, ha a karakter szembenéz a lelkében lappangó Bestiával... a kitörni készülő Dühöngés küszöbén (lásd 227. oldal). Önuralommal legyűrhető az Örjögés.

Megjegyzés: Soha nem használhatsz több kockát, mint amennyi az aktuális Vértartalékod értéke.

Nehéz elnyomni a benned lapuló szörnyeteget, ha elmédet elködösíti az éhség.

Akárcsak a Lelkiismeret esetében, ez a Jellemző is felcserélhető egy másikkal, nevezetesen az Ösztönnel (287. oldal). Ha a mesélő nem figyelmeztet külön, tégy úgy, mintha Önuralmadat játszanád.

- Instabil
- Átlagos
- Higgadt
- Edzett
- Az önuralom csúcsa

BÁTORSÁG

Választott Ösvényétől függetlenül minden karakter rendelkezik a Bátorság Erényével. Ez segít szembenézni a veszéllyel és csüggedés nélkül átvészelni a balsors csapásait. Bátorság, belső hév és sztoicizmus keveréke. A magas Bátorsággal rendelkező karakter merészen szembenéz félelmeivel, míg az alacsonyabb értéket felvett személyiségek hanyatt-homlok elmenekülnek.



A vámpírok akkor használják a Bátorságot, ha valamelyik legendásan rettegett félelmükkel szembesülnek: a tűzzel, a napfénnel, az Igaz Hittel. A játéktechnikai részletekért lapozd fel a Rötschreckkel foglalkozó részt (227. oldal).

- Gyáva
- Átlagos
- Merész
- Határozott
- Hősies

EMBERSÉG

Az Emberség központi szerepet tölt be ebben a játékban. Azt az erkölcsi kódexet értjük ezalatt, ami segít a vámpíroknak még parazitaszerű szörnyetegként is megőrizni halandó énjüket. Tömören fogalmazva ez tartja vissza őket attól, hogy vérszomjuk bilincseiben az agyatlan állatok szintjére süllyedjenek.

Az árnyalatok kedvéért az Emberséget a többi Jellemzővel ellentétben tízes skálán mérjük. Azért, mert egy vámpír az Emberség Ösvényén jár, attól még nem törvényszerűen barátos, szimpatikus szent. A vámpírok természetüknél fogva ragadozók, és az Emberség csak esélyt ad nekik arra, hogy úgy tegyenek, mintha ez nem lenne igaz. Belső pajzsként védi a vámpírt önmagától, az emberek külső fenyegetése elől védelmező Maszkabálhoz hasonlóan.

Sajnálatos módon azonban a vámpírok pusztá léte az Emberség megtagadása. Telnek-múlnak az évszázadok, és a káinita egyre kevésbé érdeklődik a halandó csorda iránt (mindenképpen meghalnak, nem igaz?). Éppen ezért nem elképzelhetetlen, hogy a játék során a karakterek veszítenek Emberségükből.

A halandók általában az Emberség Ösvényén járnak, de ennek legnagyobb részét tudatlanságuk az oka: Nem ismernek semmilyen más utat. Ez az emberiség mérésére szolgáló „rendszer” ezért számukra nem is igazán fontos. Természetesen vannak alacsony Emberségű halandók is – gyilkosok, nők megrontói és hasonlók –, lelkük mélyén viszont nem lapul a Fenevad. A magas értékkel rendelkező vámpír akár még az embereknél is emberibb lehet!

- | | |
|------------|------------|
| × | Szörnyeteg |
| • | Iszonytató |
| •• | Bestiális |
| ••• | Rideg |
| •••• | Érzéketlen |
| ••••• | Tartózkodó |
| •••••• | Önző |
| ••••••• | Normális |
| •••••••• | Törődő |
| ••••••••• | Jószívű |
| •••••••••• | Szent |

EGYÉB ÖSVÉNYEK

Nem mindegyik vámpír követi az Emberség Ösvényét. A Kamarillán kívüli káiniták, különösen a Szabbat tagjai, feleslegesnek tartják, hogy továbbra is emberi értékrend szerint éljenek. Teljesen más moralitás kódexet tekintenek irányadónak, ami pedig nyílt kihívás a bennük szunnyadó Bestiának.

Mivel a játék egyik fő koncepciója az önkontroll és a Fenevad harca, a karakterek „alapértelmezés” szerint az Emberség előírásait követik. *Kezdő játékosoknak azt javasoljuk, ezt az Ösvényt válasszák!* Ha azonban a mesélő is beleegyezik, a játékosok a többi Ösvény közül is választhatnak. Végül is mi értelme lenne olyan Tzimisce vámpírt játszani, aki képtelen gyötörő lelkipurdalás nélkül végrehajtani gonosztetteit?

Ha a karakter más erkölcsi elveket valló Klánt választ, olyan Ösvénnyel kombinálja, ami leginkább illik a karakterhez. Ha nem talál ilyet, maradjon meg az Emberségnél, és folytassa tovább a karakteralkotást.

A példaként felsorolt Ösvényekről részletesebben a Függelékben olvashatsz.

- **Vérösvény** — Majdnem kizárólag az Asszamiták választják. Bosszúra és diablerie-re tüzel, követői minél közelebb akarnak kerülni az Első Vámpírhoz.

- **Csontösvény** — A halál tanulmányozása – mi a kapcsolat az elmúlás és a vámpírlét között? Legbuzgóbb hívei a Giovanni Klán vámpírjai.

- **Az Átalakulás Ösvénye** — Ez a Tzimisce Ösvény azon az elven alapul, hogy ha a vámpírlét az emberlét utáni lépcsőfok, mi következhet a vámpírlét után?

- **Éjösösvény** — A vámpír lelke szélesre tárul az örök sötétség előtt. Túlnyomó részben a Lasombra Klán gyakorolja.

- **A Paradoxon Ösvénye** — A Ravnos vámpírok erkölcsi kódexe. A valóság megváltoztatható az egyén jobbúlása érdekében.

- **Typhon Ösvénye** — Ez az út romlással és bűnnel van kikövezve. Általában Szet követői járják.

AZ EMBERSÉG HATÁSAI

A vámpír Emberség értéke megmutatja, mennyire maradhatott emberi a karakter gondolkodása Káin átka ellenében. Befolyásolja, hogy mennyire képes a vámpír elleplezni igazi énjét, vagyis mennyire nézik mások halandó embernek.

- A vámpírok természetellenesen mélyen alszanak, és még közvetlen veszély esetén is nehezükre esik felkelni. A magasabb Emberségű vámpírok az este korábbi részében ébrednek, mint alacsony értékkel rendelkező fajtársaik. Ha a káinita nappali tevékenységre kényszerül, maximális kockatartaléka nem lehet nagyobb Emberségénél.

- Befolyásolja a karakter Erényeit. Bármely Erényre is kellene a játékosnak dobnia, nem használhat több kockát, mint amennyi az Emberség értéke. Egyértelmű, hiszen minél mélyebbre süllyed a vámpír a kárhozát mocsarába, annál kevesebbet jelent neki az erkölcs és az önfenntartás. Az Emberség csökkenésével arányosan sodródik az örök éjszakába, ahol elveszíti minden kontrollját.

• A mélyálomban (215. oldal) eltöltött idő hosszúsága függ az Emberségtől. Az alacsony értékkel rendelkező karakter hosszabb, a magasabbat felvett rövidebb ideig marad ebben az állapotban.

• Meghatározza, a karakter mennyire látszik... hmm... emberinek, és milyen könnyen tud beolvadni az emberek közé. Az alacsony Emberségű vámpírok természetellenes és zavaró arc- és jellemvonásokat alakítanak ki: beesett szemek, feltörő morgás és állatias arckifejezés.

• Ha a karakter Embersége valamikor is eléri a nullát (Miféle játékot játszottok?!), a személyiség nem játszható többé. A Fenevad átvette felette a hatalmat és agyatlan lényé degradálta – innentől fogva a mesélő irányítja.

Az Emberség értékének ingadozását a *Bűn hierarchiája* befolyásolja – ha a vámpír véletlenül vagy szándékosan olyasmit követ el, ami csak jelenlegi Emberségénél alacsonyabb érték esetén követne el, Lelkiismeret próbát kell tennie, hogy kiderüljön, beletörődik-e a tettbe (és ezzel veszít Emberségéből) vagy fenntartja jelenlegi szintjét. Az Emberség csak Tapasztalati pontok felhasználásával növelhető. A degenerálódásról szóló részben további információkat találhatsz az Emberség elvesztéséről (220. oldal).

A LEFELÉ KANYARGÓ SPIRÁL

A vámpírok kétségtelenül szörnyetegek, és még a legmagasabb Emberségű Vértestvér sem különb egy bárányszőrbe bújó farkasnál. Mindazonáltal, ahogy az Emberség csökken, a vámpírok nem csak egyre hajlamosabbak lesznek a torz bűncselekményekre, hanem egyre nagyobb kedvvel követik el ezeket. A vámpírokban ott rejtőzik a vadászat és a gyilkolás ösztöne, és végül mindegyikük számára eljön az a pillanat, amikor ott hever mellettük áldozatuk teteme – akit nem is szándékoztak megölni.

Ezért fontos tudni, Emberségük csökkenésével mi változik meg a vámpírokban. Még az emberiséget célul választó káiniták viselkedése is olyan torzá és idegenné válhat, hogy már indítékuk is viszolygást válthatnak ki másokból. Az alacsony érték azt jelenti, igen kevés kapocs köti össze a vámpírt halandó múltjával.

Emberség: 10-8

Az ekkora Emberségű káinitákról ironikusan azt is mondhatjuk, emberibbek az embereknél. Különösen az ifjú vámpíroknak jellemző, akik a ragadozóvá válásra nagyon szigorú erkölccsiséggel reagálnak. Az idősebb vámpírok ezen csak gúnyolódni tudnak, és rettenetesen jól szórakoznak a frissen teremtett vámpírokon, akik sikátorokban húzzák meg magukat, és bűzös patkányokból táplálkoznak, pedig hiába lázadnak gyilkos természetük ellen. Ó, emberség!

A való életben ritka az olyan vámpír, akinek sikerül *fenntartania* magas Emberség értékét, hiszen előbb vagy utóbb minden káinitának gyilkolnia kell. Társaik nagyon nehezen viselik el őket, frusztrálja őket ez a szemmel látható naivitás és képmutatás; a legtöbb vámpír legalább az önmarcangolást kihagyja az élőholt lét számos kellemetlensége közül. A magas Emberségű vámpírok viszolyognak a gyilkolástól, és ha lehet, nem szívják több vért a szükségesnél. Nem szükségszerűen passzív vagy éppen prédikátor típusúak, viszont gyötrelmesen megerőltető kívánalmakat állítanak maguk elé, és tisztán meghatározott elképzelésük van a „jó” és a „rossz” fogalmáról.

Emberség: 7

A legtöbb embernek ugyanekkora az Embersége, tehát ezen a szinten a vámpír még tud emberien viselkedni. Az ilyen káinita általában aláveti magát az „elfogadott” erkölcsöknek – nem helyes bántalmazni vagy megölni valakit, bűnös dolog lopni stb., de néha olyan lassú ez az előírt sebesség... A moralitásnak ezen szintjén a vámpír még figyelembe veszi mások természetes jogait, bár nem is kis önzés lappang benne. Mint ahogy mindenki másban...

Emberség: 6-5

Az ember meghal, nem? A tárgyak eltörnek. A kulturált ember normái alá süllyedt vámpírnak nem okoz nagy gondot feldolgozni, hogy túléléséhez nélkülözhetetlen a vér, és beszerzéséért mindent megtesz. Bár ha nem muszáj, nem pusztít vagy gyilkol, de úgy véli, a sors néha kegyetlen játékokat űz. Az Emberség ezen szintjén álló vámpírok nem egyértelműen szörnyetegek, de legalább egy kicsit kellemetlen a jelenlétük. *Laissez-faire* elméleteik mások jogairól több embert is megriasztana. Kisebb testi furcsaságok vagy torzulások megjelenése nem kizárt.

Emberség: 4

Az embereknek meg kell halniuk, nem? A vámpírt kezdi elnyelni a bűn. A gyilkolást elfogadhatónak tartja, ha az áldozat megérdemli (aminek megítélése persze szubjektív). Az erkölcsi normákat nélkülöző Öregek nagy része ezen a szinten van. Pusztítás, lopás, bántalmazás – ezek inkább eszközök, mint tabuk. Önmaga és apró szokásai egyeduralmukodóvá válnak, és a pokolba azzal, aki az útjába áll. A testi torzulások jól láthatóak; nem annyira rettenetesek, mint a Nosferatu vagy néhány Gangrel esetében, de attól még szembetűnően betegesen festenek ezek a hullaszerű, sápatag vámpírok.

Emberség: 3-2

Mit számít mások élete vagy tulajdona? Az ilyen mélyre süllyedt élőhalottat torz élvezetek és aberrált vágyak éltetik. Semmilyen atrocitástól nem riadnak vissza. A nagyon alacsony Emberségű vámpíroknak jellemző a perverzitás, a hidegvérű gyilkolás, az áldozatok megcsönkítése és az öncélú gonoszság. Kevés káinita marad meg ezen a szinten huzamosabb ideig – a végső kárhozattal nincsen innen mesze. Ugyan néha *összetéveszthetőek* az emberekkel, de ez azért nem fordul elő túl gyakran.

Emberség: 1

Ezeknek a feledés határán egyensúlyozó vámpíroknak már nincsenek érzéseik. Kevés dolog érdekli őket, még saját vágyaik sem – leszámítva az önfenntartás és a pihenés ösztönét. Elméletileg nincsen semmi, amitől visszariadnának, és csak korábbi énjük szétronnyolódott foszlányai választják el őket a teljes elkorcsosulástól. Sokan képtelenek az összefüggő beszédre, éjszakáikat istenkáromló szavakat suttogva töltik alvadt vérral telifröcskölt hajlékukban.

Emberség: 0

Aludni kell. Enni kell. Ölni kell. A játékosok nem játszhatnak nullás Emberségű karaktert. Ezeket a vámpírokat teljesen felfalta a Fenevad.

AKARATERŐ

Az Akaraterő a kellemetlen helyzetek átvészelését segítő belső hajtóerő. A többi Jellemzővel ellentétben az Akaraterőnek van egy „állandó avagy *permanens* értéke” és egy „időszakos tartaléka”. Az érték az, ami a dobásoknál számít, a tartalékból pedig költeni lehet. Ha a karakter elkölt egy Akaraterő pontot, egy négyszögletű rubrikát húz ki a lapról (a tartalékból), nem pedig egy köröcskét. Az érték nem változik: a karakternek bármilyen okból kifolyólag Akaraterő próbát kell tennie, ez a pont számít. A tartalékból merítünk a történetek közben.

A krónika során valószínűleg az Akaraterő fog leginkább változni. Egy ponttal csökken minden alkalommal, amikor a játékos Akaraterőt költ, hogy karakter meg tudjon tenni valami különlegeset (mint például hidegvérének megőrzése vagy egy automatikus siker megszerzése). Idővel aztán elfogynak a pontok, és a karakter nem képes többé megtenni, amit eddig tudott. A kiürült Akaraterő-tartalék mentális, spirituális és testi kimerültséget jelent, és nagy nehézséget jelent számára bármilyen cselekvés, hiszen képtelen fellobbantani magában azt a bizonyos belső tüzet. Akaraterő pontokat történetek közben lehet visszanyerni, bár tanácsos mértékletesen és óvatosan bánni velük.

Az Emberséghez hasonlóan ezt a Jellemzőt is tízpontos skálán mérjük.

•	Gerinctelen
••	Gyenge
•••	Visszahúzó
••••	Bátortalan
•••••	Határozott
••••••	Magabiztos
•••••••	Eltökélt
••••••••	Összeszedett
•••••••••	Vasakarató
••••••••••	Rendíthetetlen

AZ AKARATERŐ PONTOK FELHASZNÁLÁSA

Az Akaraterő a játék leggyakrabban használt és legfontosabb Jellemzője. Mivel a pontok elköltésére és feltöltésére számos mód kínálkozik, a vértartalékot leszámítva talán ez változik leggyakrabban. Meglehetősen sok mindenre lehet használni, ezért tanulmányozd át alaposan a következőket.

• Egy elköltött Akaraterő pontból automatikus siker vásárolható. Körönként csak egyetlen siker szerezhető ezzel a módszerrel, az azonban garantált és még a balsikerek sem üthetik ki. Ily módon egyszerű koncentrációval is sikeresen végrehajtható a cselekedet. A több körig fenntartott dobásoknál éppen ezek az extra sikerek különböztetik meg a sikert a balsikertől.

Megjegyzés: Az Akaraterő pont elköltését még a *kockadobás* előtt be kell jelentened – például már nem ütheted ki a balsikert az utolsó pillanatban. A mesélőnek pedig jogában áll megtiltani, hogy bizonyos akcióknál Akaraterő pontot lehessen költeni.

• Adott esetben a mesélő úgy határozhat, hogy a karakter

hirtelen, ösztönből cselekszik – visszalép a szakadék pereméről, vagy oldalra vetődik az ablakon beszűrődő fénypászma előtt. Ilyen alkalmakkor a játékos (ha a mesélő megengedi) egy Akaraterő pont feláldozásával mentesíti a karaktert az ösztönös cselekedet végrehajtása alól. Néha bizony több Akaraterő pontot kell elkölteni ahhoz, hogy a karakter kitarson. A készítés néha erősebb a elhatározásnál, esetleg a karakter képtelen ellenállni a kísértésnek (ha például elfogynak Akaraterő pontjai vagy nem akar többet feláldozni).

• Egy Akaraterő pont elköltésével megelőzhető a kitörni készülő elmebaj (csak ha a mesélő is beleegyezik!). Elegendő Akaraterő pont feláldozásával (az összeget a mesélő mondja meg) leküzdhető a téboly; a kitartó tagadás segít orvosolni az örületet. A Malkaviták soha nem küzdhetik le végleg kezdeti tébolyukat, ám ideig-óráig elleplezhetik: ez szintén Akaraterő pontok feláldozásával jár.

• Egy Akaraterő pont elköltésével egy körig nem számítanak a sebzésből adódó büntetések. A karakter kizárja tudatából a fájdalmat, és utolsó, kétségbeesett erőfeszítéssel végrehajtja hősi (avagy rettenetesen gonosz) tettet. A *tehetetlen* vagy mélyálomba került karakter nem élhet ezzel a lehetőséggel.

AKARATERŐ VISSZANYERÉSE

A következőkben leírt helyzetekben a karakter Akaraterő pontot vagy pontokat nyer vissza. Ne felejtjük el, hogy a tartalék soha nem lehet nagyobb az Akaraterő értékénél! Ez utóbbit kizárólag Tapasztalati pontokból lehet növelni.

Általánosságban kijelenthetjük, hogy a karakter Akaraterő tartaléka minden célkitűzésének beteljesítésekor töltődik (vagy ha lehetősége nyílik önbizalmának helyreállítására). Különleges esetekben a mesélő szava számít – légy megfontolt, hiszen az Akaraterő erős, számtalan dologra használható Jellemző, ha pedig a karakterek állandóan ezt használják, elvesz az izgalom a történetből.

• Az adott történet végén (történet – nem *játékkalkalom!*) a tartalék teljesen feltöltődik. A mesélő ezt azzal korlátozhatja, hogy előfeltételnek valamilyen feladat teljesítését (vagy részleges teljesítését) esetleg valami más önbizalom-növelő dolgot ír elő. Ha például a történet patthelyzettel végződik (a karakterek nem pusztították el a hatalmas és megrontott Öreget, viszont megghiúsították terveit), engedélyezd a tartalék feltöltését.

• (Mesélő belátása szerint:) A karakterek minden ébredéskor kapnak egy Akaraterő pontot. Ezt könnyű számon tartani és kiegyensúlyozottabbá teszi a játékot (nem is beszélve arról, hogy a játékosok ilyenkor amúgy is karakterlapjukkal vannak elfoglalva – lehúzzák az alvás alatt elköltött vérpontot). A csapat felébred a közös szálláson, és a megbeszéltek szerint mindenki akkor és ott felírja a pontot.

• (Mesélő belátása szerint:) Ha a karakter különleges feladatot teljesít vagy valami rendkívüli dolgot valósít meg (például sikeresen elijeszti a vámpírvadászok csapatát Atyja menedékétől), a mesélő egy Akaraterő ponttal jutalmazhatja.

• (Mesélő belátása szerint:) Ha a karakter választott Természetének megfelelően viselkedik, a mesélő 1-3 Akaraterő ponttal honorálhatja erőfeszítéseit (részleteket a személyiségjegyek leírásánál találsz). Azt a Lázadó karaktert például, aki elvakult dühvel ostromoz egy Öreget, akiről később kiderül, hogy a Szabbat kémje, a mesélő egy Akaraterő ponttal jutalmazhatja.



A mesélőknek azt ajánljuk, dolgozzák ki a csapatuk stílusához illő saját szisztémájukat. Az Akaraterő pontok visszanyerésének rendszere az egész krónika hangulatát meghatározhatja. Légy megfontolt – a felelőtlen jutalmazás illetve büntetés az egész játékot tönkretelheti.

VÉRTARTALÉK

A karakter vértartaléka meghatározza, mennyi vért tud tárolni szervezetében. A vértartalék vérpontokból áll. Egy pont körülbelül az átlagos halandó emberben található vérmennyiség egy tizede.

Az elfogyasztható vér mértéke a vámpír generációjától függ, akár csak az egy körben elkölthető pontok száma. A nullás vértartalékkal rendelkező vámpír irtózatosan éhes, és nagy valószínűséggel nem áll messze az Őrjöngéstől.

A vámpírok testét életben tartó varázserő a prédákból kiszívott vérből táplálkozik, ezért a karakternek minden éjszaka elején – akár felkel, akár nem – el kell költenie egy vérpontot. A pontokat még számtalan más módon is fel lehet használni, de csak vérszívással – ki hitte volna? – nyerhetőek vissza.

A vértartalék befolyásolja az Őnuralommal (vagy az Ősztönnel) tett dobásokat is (ezekre a dühöngés leküzdéséhez van szükség). Ezekre a dobásokra senki sem használhat a vértartalék aktuális értékénél több kockát. Ha például a karakternek már csak két vérpontja maradt, csak két kockával dobhat az Őnuralomra, még akkor is, ha annak értéke 4. Az éhes vámpírok nem túl hatékonyak a Fenevad ellen...

A VÉRPONTOK HASZNÁLATA

Mint azt már korábban említettük, minden vámpír egy vérpontot költ el ébredéskor, akár csinál valamit, akár nem. A vértartalékot azonban még sok más célra is fel lehet használni. Körönként csak adott számú pont költhető el; ennek mértéke a vámpír generációjától függ. A következő oldalon található táblázatban megtalálod a pontos számot.

- A vámpír egy ponttal begyógyíthat egy szintnyi sebzést (legyen az zúzódás vagy éppen halálos seb). Ehhez azonban pihenniük kell; szerencsére a gyógyulás igen gyors. Egy sebzési szint gyógyítására körönként egy vérpont áldozható, bár az alacsonyabb generációjú vámpírok annyi szintet gyógyítanak körönként, ahány vérpontot költhetnek. További részleteket a Generációk táblázatban találsz.

Ne feledkezzünk meg arról, hogy a vámpírokon ütött sebek begyógyításának ez az egyetlen módja. A Vértestvéreket halhatatlanságuk megvédi az öregedéstől és a természetes haláltól, éppen ezért a test regeneráló funkciók sem működnek már.

- Egy vérpont elköltésével megnövelhető valamelyik Testi tulajdonság értéke (Erő, Ügyesség, Állóképesség) az adott jelenet időtartamára: 1 vérpontért 1 ponttal nőhet valamelyik Tulajdonság. A játékosnak ezt a kör elején kell bejelentenie. Erre a célra körönként annyi vérpontot áldozhat, mint amennyit generációja megenged, de a megnövelt Tulajdonság csak egy ponttal lehet nagyobb a generációnál előírt maximális értéknél (egy 10. generációs vámpír például maximum 6-ra növelheti értékeit). Kellő erőfeszítéssel a Testi tulajdonságok még ennél magasabbra is emelhetők, de az előírt határ felett minden pont csak a vértartalék megcsapolásának befejezése után számított három körig marad meg. A vámpírok ily módon valóban lélegzetelállító tettekre képesek – autókat hajíta-

nak el, természetfeletti gyorsasággal mozognak és fákat földre sújtó csapásokat viselnek el.

Példa: Jerome, a 11. generációs Brujah vámpír Ereje 5. Tudja, hogy hamarosan harcba keveredik, ezért az Erő növelésére elhasznál egy vérpontot, a Tulajdonság ezzel 6-os lesz (és az egész jelenet alatt megmarad). Jerome még erősebb akar lenni, ezért nekiáll megcsapolni vértartalékát (körönként egy pontot költ), és 9-re növeli Erejét. Ezt az értéket három körig tudja fenntartani, utána pedig az Erő visszaesik 6-ra, az viszont egész jelenet alatt kitart.

Megjegyzés: Egy karakter sem növelheti Testi tulajdonságait 10 fölé.

- Egy vámpír képes vért adni egy másik Vértestvérnek, aki ezt hozzáadhatja saját vértartalékához. Ez meglehetősen ijesztő alternatíva, hiszen a „donornak” ehhez fel kell nyitnia saját ereit, és át kell csorgatnia a vért a másik vámpírba. Ha pedig egy káinita olyan helyzetbe kerül, amikor rettenetesen nagy szüksége van vérré, könnyen elveszítheti önuralmát – dühöngő fenevaddá változik, és kiszipolyozza a véradót. Az efféle ajándékokkal óvatosan kell bánni.

Ha a vámpír (vagy halandó) három alkalommal iszik egy másik Vértestvér véreből, Káin rejtélyes átkának következtében Vérkötelék alakul ki köztük. Erről többet olvashatsz a 217. oldalon.

- A vámpír halandóknak vagy állatoknak is juttathat vérből. A szóban forgó ember vagy elfogyasztja, vagy injekcióval adja be magának az ajándékot. Ameddig káinita vér van a szervezetében, ghoulnek minősül (lásd 275. oldal).

- Bár a Nosferatukat leszámítva a legtöbb vámpír helyekkel úgy néz ki, mint halandó életében, mégis vannak bizonyos hullaszerű jellegzetességeik: nem lélegeznek, bőrük pedig természetellenesen hideg és hamuszürke. A vámpír bizonyos összegű (8-Emberség) vérpont elköltésével egy jelenet időtartamáig sokkal emberibb külsőt ölthet: kipirosodik a bőre, lé-

legzik, sőt, akár szexuális kapcsolatot is létesíthet (ami a táplálkozás szempontjából hasznos lehet ugyan, viszont semmiképpen sem ejtheti teherbe a másikat és ő sem lehet terhes – a holttest azért mégiscsak egy holttest). A 8-as (vagy ennél magasabb) Emberségű vámpírok mindezt automatikusan megtudják tenni, míg az alacsony Emberségűek szerfelett fárasztónak találják.

Csak az Emberség Ösvényét járó Vértestvérek használhatják ilyen célokra vérüket – a más utakat követő vámpírok teljesen megtagadták emberi oldalukat.

- Az elköltött vérpontból erősíthetők bizonyos Diszciplínák. A 4. fejezetben többet is megtudhatsz erről.

VÉRTARTALÉK

Kehely	Vértartalék
Vámpír	10-???
Vérfarkas	25
Átlagos ember	10
Gyermek	5
Tehén	5
Kutya	2
Macska	1
Vérplazma	1
Patkány	1/2
Denevér/Madár	1/4

GENERÁCIÓK

Generáció	Jell. max. értéke	Max. vértart.	Vérpont/kör
Harmadik	10	???	???
Negyedik	9	50	10
Ötödik	8	40	8
Hatodik	7	30	6
Hetedik	6	20	4
Nyolcadik	5	15	3
Kilencedik	5	14	2
Tizedik	5	13	1
Tizenegyedik	5	12	1
Tizenkettedik	5	11	1
Tizenharmadik	5	10	1

Jell. max. értéke: A legmagasabb érték, ameddig az adott generációba tartozó vámpír felnövelheti Jellemzőit (nem tartozik bele az Emberség/Ösvény vagy az Akaraterő értéke). Ez különösen a Diszciplínák és a Tulajdonságok miatt fontos.

Max. vértart.: A legtöbb vérpont, amit a vámpír a szervezetében tárolhat. Ne felejtjük, hogy az öregebb vámpírok koncentrálnak a vérüket – maga a vérmennyiség nem változik, az értéke azonban igen.

Vérpont/kör: Mennyi vérpontot költött a vámpír körönként.

A VÉRTARTALÉK FELTÖLTÉSE

A vámpírok az elhasznált vért másokból szerzik vissza. Ezek a „mások” nem szükségszerűen emberek, bár azt a Vértestvért, aki túl finnyás az embervér elfogyasztásához, gyakran általános megvetés övezi – a káiniták elsősorban ragadozók, bármennyire természetellenes is a létük.

A vérszívás kockázatos dolog. Az áldozatából táplálkozó vámpír bármikor elvetheti a sulykot. A higiénia nem ügyelő Vértestvér fogain maradt véryomok betegségeket terjeszhetnek. Az áldozat teljes vérmennyiségének körülbelül 20%-át lehet kiszivolyozni biztonságosan. Ha a halandó elveszíti vérének felét, kórházi kezelésre szorul. A teljesen kiszívott áldozat pedig értelemszerűen meghal.

Az áldozatból körönként maximum három vérpont nyerhető. Minél rövidebb ez az időegység, annál mohóbb a szörnyeteg. Általában lehetetlen három másodperc alatt (ennyi a kör legrövidebb időtartama) háromnál több vérpontot kiszívni a Kehelyből, bár néhány szörnyűségesen eltorzult szájú Nosferatu ennél többre is képes lehet... A vámpírok lassan isszák áldozatuk vérének, hogy nyugodtan ízlelgethessék a zamatos folyadékot és a lehető legjobban kiélvezzék azt.

Miután a vámpír fogai átszakították a Kehely bőrét, az áldozat nem képes ellenállni többé (már ha egyáltalán szándékában állt...) A vámpírharapás okozta ekzisztist nem véletlenül hívják Csóknak, mivel a vámpírnak legalább olyan hatalmas élvezetet és enyhe fájdalmat okoz, mint áldozatának. A rendkívül erős akaratú halandók (Akaraterő 9+) megpróbálhatnak ellenállni, de idővel még ők is feladják a küzdelmet. Néhány halandónak szabályosan szenvedélyévé

vált ez az érzés, és keresik azokat, akiknek felkínálhatnák a vérüket.

Megjegyzés: A vámpírok ugyan örömeiket lelik a Csókban, mégis sokkal jobban ellenállnak a csábításnak, mint a halandók. A karakter (bármilyen vámpír, függetlenül az Akaraterő értékétől) dobhat az Önuralmára (célszám: 8); ha sikerrel járt, ellenállt a csábításnak. Így a diablerie (224. oldal) áldozatainak is van esélyük a kényszer leküzdésére.

A sebesülteknek értelemszerűen kevesebb vérük van, mint az egészségeseknek. Egy átlagos testalkatú ember minden elszennvedett sebzésszintért egy vérpontot veszít. A halandók naponta egy vérpontot nyernek vissza (kivéve, ha valamilyen más forrásból is kapnak). A sebzett vámpírok nem veszítenek vért, de gyakran költenek vért a sebek begyógyítására.

A nem emberi teremtmények vére – háziállatok, vadállatok stb. – közel sem olyan tápláló, mint az embereké. Egy állatnak ugyan sokkal nagyobb vértartaléka lehet, annak azonban egyáltalán nem nagy a „tápértéke”. Éppen ezért játékterminus szerint az állatoknak *kevesebb* vérük van.

A régi vér sem olyan tápláló, mint a friss. Sok vámpír valóban nem hajlandó régi vért inni – akár vérbankból, akár holttestből, akár tartalékból származik. Más vámpírok, különösen az idősebbek vére rendkívül erős. Ha a karakter idősebb vámpírból szív vért, minden egyes elfogyasztott vérpont kettőnek – vagy többnek! – számít. Az efféle vérből hatalmas erőt lehet szerezni, bár az ilyen értékes kincs ritkán kerül az Ifjak vagy az ancillák közelébe. Az öreg vámpíroknak nem azért nagyobb a vértartaléka, mert többet tárol a szervezetük, hanem az Ősatya erekben sokkal koncentráltabb vér kering. A pletykák szerint a vérfarkasok vére is hasonlóan potens.



VÉRTARTALÉK

Egészség Szint	Levonás	Mozgásmódosítók
Horzsolt	-	A karakter csak meghorzsolódott, nincsenek levonások
Könnyen sérült	1	Felületes sérülés, a karaktert nem korlátozza mozgásában
Sérült	1	A karakter kisebb sebeket kapott, nehezebb a mozgás (a maximális futási sebesség felére csökken)
Sebesült	2	Komoly seb; a karakter képtelen futni (járni tud). Ezen a szinten a karakter nem mozoghat és támadhat egyszerre – ha mégis így tesz, mindig számolnia kell levonásokkal.
Súlyosan sebesült	2	Nagyon csúnya seb – a karakter csak sántikálni bír (3 méter/kör)
Roncsolt	5	Katasztrofális sebzés – a karakter csak kúszni képes (1 méter/kör)
Tehetetlen	-	A karakter képtelen megmozdulni, nagy valószínűséggel eszméletlen. A vértartalékukat felélt <i>tehetetlen</i> vámpírok mélyálomba zuhannak.

EGÉSZSÉG

Az Egészség a karakter kondíciója – a kicsattanóan egészséges szinttől a halálra sebzett állapotig. A megsebzett vagy más módon meggyengített karakterek egészség szinteket veszítenek, amiket csak a gyógyulás állíthat vissza. Az Egészség 7 különböző „szintből” áll, és minden kategória más levonásokkal jár. A *könnyen sérült* minden akciójára eggyel kevesebb kocka jár, míg a *roncsolt* karakter már öt kockával kevesebbet használ. Ha a levonások után semmi nem marad az adott kockatartalékból, a karakter nem képes végrehajtani az adott cselekedetet. Egy Akaraterő pont elköltésével azonban egy körig nem számítanak a levonások.

A *tehetetlen* karakter önmaga meggyógyításán (ha az illető vámpír vagy ghoull) vagy a felkínált vér elfogyasztásán kívül mindenféle cselekvésre képtelen. Azok a halandók, akik elérték ezt a szintet, csupán karnyújtásnyira vannak a haláltól; egy újabb seb már végez velük. Az a *tehetetlen* vámpír, aki ilyenkor kritikus sebet kap (ld. 217. oldal), azonnal szembesül a Végső Halállal. A *tehetetlen*, minden vérpontjától megfosztott vámpír azonnal mélyálomba süllyed.

Megjegyzés: A szintek függvényében kapott levonások csakis az *cselekvésekre* vonatkoznak. A pusztán az egyénre ható kockatartalékokra – Sebtűrés, Akaraterő vagy a legtöbb Erény próbájára – nem vonatkozik. Ha a *sebzett* karakter további – nem kritikus – sebeket szerez, továbbra is teljes Állóképességével (+ Szívósság, ha van) dobhat a sebtűrésre. Az Erőn alapuló támadások sebzésére vonatkozik a levonás, de nem érinti a Lőfegyverek vagy egyéb hasonló támadóeszközök sebzését. Ebben az esetben is a mesélő mondja ki a végső szót!

TAPASZTALAT

A krónika során a karakterek tanulnak hibáikból és gyarapodnak – akár csak a való életben. A változás még az örök életre ítélt halhatatlanok számára is elkerülhetetlen. Évek és évszázadok szállnak a feledésbe, és a vámpírok Diszciplínákat tökéletesítenek, nyelveket tanulnak vagy felejtenek, csiszolják a Dzsihadban használt képességeiket.

Semmilyen játérendszer nem képes teljesen visszaadni a karakterek fejlődését. Az öregedés – és remélhetőleg a bölcsesség gyarapodása – leginkább a növekvő önbizalomban és tisztánlátásban jelentkezik. Ha valaki megtanulja, hogy a nyilvános parkolóban okosabb lezárni az autót, azt jelenti, hogy megtanult alkalmazkodni a világhoz. Ez azonban nem jelentkezik a pontszámokban. Az érzelmi átalakulás sem vásárolható meg pontokból – ezt ki kell játszani.

A karakterek azonban időnként fejlesztik világi és mágikus képzettségeiket. Ezeket a változásokat a tapasztalati pontok rendszere próbálja visszaadni. A Tapasztalat az idők során csiszolatott képességekre költethető.

A mesélő minden történet végén tapasztalati pontokkal jutalmazza a karaktereket. A játékosok feljegyzik a lapra, mennyi pontot kaptak, a történetek közötti időszakban pedig ezekből a pontokból növelik Jellemzőiket – vagy ezekből kezdenek újat.

A tapasztalati pontokból növelni lehet a Tulajdonságokat, új Képességeket és Diszciplínákat lehet kezdeni vagy a már meglévőket fejleszteni. Háttérre nem lehet pontokat költeni, ezek inkább szerepjátékon keresztül módosíthatóak (a karakter például új barátokra tesz szert, nagy szerencse éri vagy diablerie-t követ el.) Mint ahogy azt a táblázat is mutatja, minden más pontmennyiségbe kerül.

A mesélő dönti el, mennyi pontot kap egy karakter vagy fejleszthető-e a Jellemzők. Emellett ő felügyeli, mire költik el a játékosok ezeket a pontokat. A karakterek esetenként olyan Jellemzőkre akarnak osztani, amelyeknek semmi köze a történet során szerzett tapasztalathoz – a mesélő ilyenkor vétőjoggal élhet. Ha például a történet közben a karakter nem használta Uralom diszciplínáját, mitől tudná tökéletesíteni? Ugyanez vonatkozik az Erények fejlesztésére is: annak, aki három gyermekkel végzett és diablerizálta Atyját, értelemszerűen nem növekedhet az Embersége. (Megjegyzés: nem előfeltétel, hogy a karakter *sikeresen* használja az adott Jellemzőt – néha többet tanulhatunk a hibáinkból, és ez alól az élőholtak sem képeznek kivételt...)

A mesélőknek azt ajánljuk, próbáljanak meg igazságosan jutalmazni, nehogy a játékosok azt érezzék, hogy nincsen beleszólásuk karaktereik életébe. A pontok kiosztása előtt kérdezd meg játékosaidat, szerintük miben gyarapodott karaktere-



rük, és ezt használd fel kiindulási pontként. Ezzel a módszerrel sokkal több realizmust vihetsz a játékba. Ha a személyiség teljesen véletlenszerűen változik, semmit sem ér az egész. A változásokat sződd bele az események menetébe, a valóban megtörtént eseményeket tükrözzék. Ez a szerepjáték lényege.

A tapasztalati pontokból fejlesztett Erényeknek nincsen kihatásuk az Akaraterőre vagy az Emberségre. A karakteralkotás befejeztével semmilyen játérendszeri kapcsolat nincsen köztük. A tüztől való rettegését leküzdő karakter nyugodtan növelheti Bátorságát, ennek azonban semmi kihatása az Akaraterő értékére.

A történetek végén kiosztott pontokból minden Jellemző maximum eggyel növelhető. A nagyobb változásokhoz idő kell, és ennek a játékban is meg kell jelennie.

ÚJ JELLEMZŐK

Ha a karakter a történet során használta a kérdéses Jellemzőt, nyugodtan oszthat rá tapasztalati pontot. Az új Jellemzők esetében ez azonban egy kicsit bonyolultabb. Még egy vámpír sem képes a semmiből megtanulni egy nyelvet vagy elsajátítani a harc fortélyait (a Diszciplínákat ne is említsük!). Éppen ezért egy új Képesség vagy Diszciplína megtanulásához szükségeltetik némi előképzés és tanulás, és csak ezzel együtt lehet szó a tapasztalati pontok elköltéséről. A tanulás maga lehet egyszerű (egy tanfolyamon elmagyarázzák a komputerek kezelését: Számítógép 1) vagy éppen brutálisan nehéz (egy pontnyi Taumaturgia megtanulásához is évek és hónapok agypusztító rituáléi, formulák és vérrel üzött praktikák tökéletesítése szükséges), de minden esetben végig kell csinálni. A Mentor háttér segít, de a mester is csak azt oktathatja, amit ő tud.

Mesélők: Ne hagyd, hogy játékosaid megfélemedzenek erről a szabályról! Az ezoterikusabb tudás vagy a Diszciplínák megszerzése különösen érdekfeszítő történeteket eredményezhet.

A TAPASZTALATI PONTOK KIOSZTÁSA

Mesélők: a jutalmazás kétélű fegyver! Túl sok pont kiosztásával tönkretetheted a krónikát, a túl kevés tapasztalat pedig legalább ugyanennyi problémához vezethet. Ha valakit több ponttal jutalmazol, úgy tűnhet, személyes kedvenceid vannak a társaságban, ráadásul könnyen felboríthatod a játékegyensúlyt. Azok a karakterek azonban, akik a legtöbbet tették, vállalják a kockázatot és tanultak saját hibáikból (nem pedig ölbetett kézzel üldögéltek) megérdemlik a tapasztalati pontot. A következőkben leírt szabályok segítségével rengeteg problémát elkerülhetsz, de nyugodtan kísérletezz, hangold a rendszert saját tapasztalataid alapján.

FEJEZETEK VÉGE

Minden játékkalomban végén 1-5 tapasztalati ponttal jutalmazd a karaktereket. Egy pont automatikusan jár, hiszen a karakter részt vett az eseményekben. Minden meggyőződésünk dacára mégis ugyanannyit tanulunk mások hibáiból, mint saját ballépéseinkből.

1 pont – Automatikus: Mindenki megkapja a fejezet befejezése után.

1 pont – Tanulás: Kérdezd meg a játékos, szerinte mit tanult karaktere az átélt eseményekből. Ha a választ kielégítőnek találod, megadhatod neki a pontot.

1 pont – Szerepjáték: A játékos jól, nem csak hogy szóra-

koztatóan, hanem koncepciójának megfelelően személyesítette meg karakterét. Úgy viselkedett, mint ahogy karaktere tette volna az adott szituációban. Az igazán átéléssel előadott szerepjátékért két pont is járhat.

1 pont – Hősiesség: Bizonyos ritka alkalmakkor még a vámpírok is viselkedhetnek hősiezen, ha mindenüket kockáztatva barátaikat vagy éppen vadidegeneket mentenek meg a biztos haláltól. A hősie (és életben maradt) karaktert megilleti a jutalom. Akadnak játékosok, akik megpróbálják kihasználni ezt a lehetőséget. Ne hagyd magad. A butaság és az öngyilkos viselkedés nem tévesztendő össze a hősiességgel.

A TÖRTÉNET VÉGE

Ha a játékosok jól teljesítették feladatukat és átvészelték a hatalmas megpróbáltatásokat, a krónika végén pluszpontokkal jutalmazhatod őket. ne vidd túlzásba, mivel ez tényleg csak a jól végzett munkáért járó bónusz.

1 pont – Siker: A karakterek teljesítették az összes (vagy majdnem az összes) kitűzött célt. Még a kisebb sikerekért is jár a jutalom, ha azok előremozdították a játékot.

1 pont – Veszély: A karakterek túléltek a halálosan veszélyes és rettenetesen kemény helyzeteket.

1 pont – Bölcsesség: A játékos, és ezáltal a karakter briliáns ötlete vagy spontán stratégiája megmentette az egész csapat életét, akik máskülönben elvesztek volna.

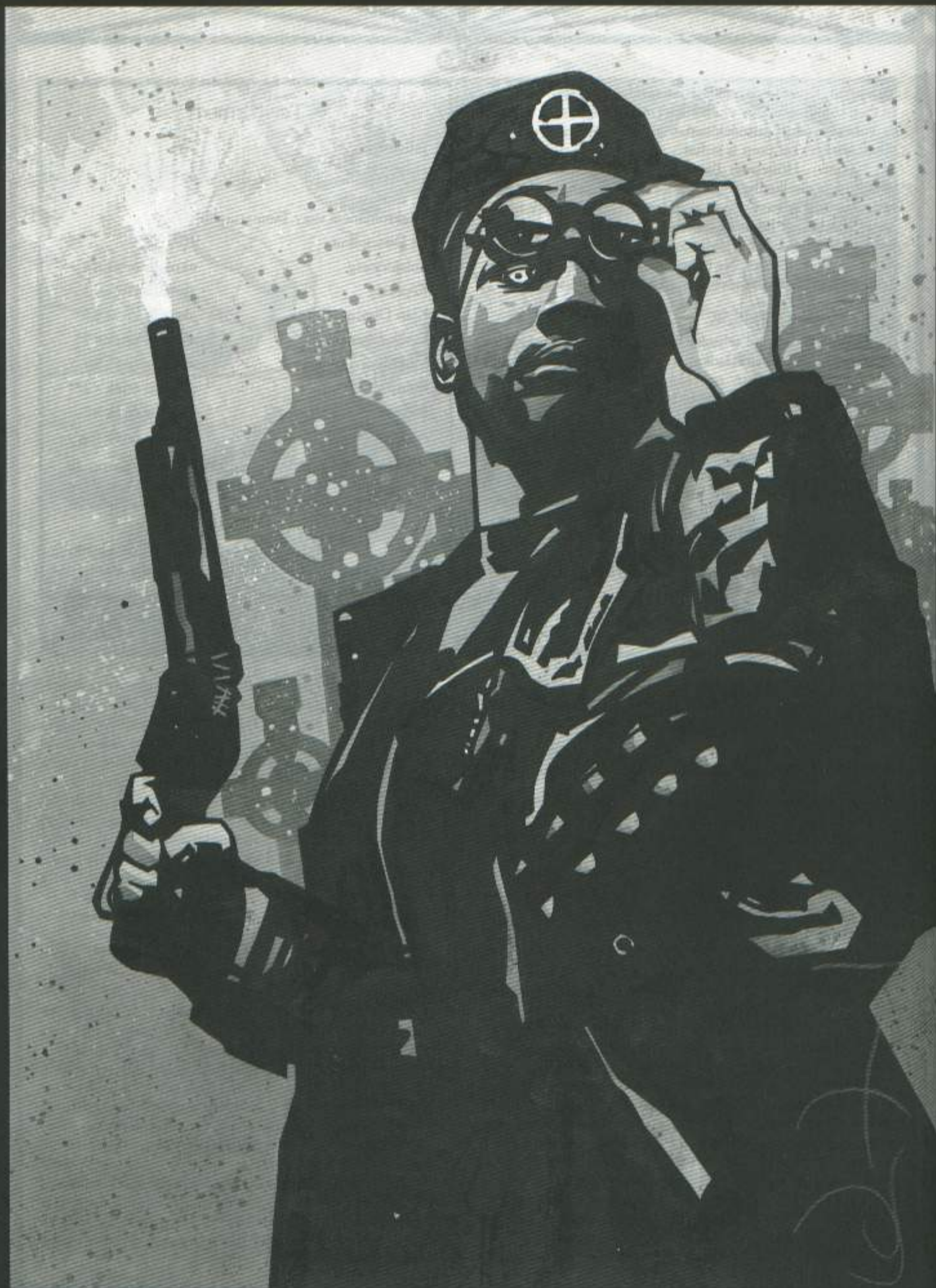
Ha jogosnak talárod vagy gyorsabb fejlődést akarsz, több ponttal is jutalmazhatod játékosaidat.

TAPASZTALAT

Jellemző	Ára
Új Képesség	3
Új Ösvény (Nekromancia vagy Taumaturgia)	7
Új Diszciplína	10
Tulajdonság	aktuális érték × 4
Képesség	aktuális érték × 2
Klán Diszciplína	aktuális érték × 5*
Egyéb Diszciplína	aktuális érték × 7*
Másodlagos Ösvény	aktuális érték × 4
Erény	aktuális érték × 2**
Emberség	aktuális érték × 2
Akaraterő	aktuális érték

* Mivel a Senkiháziak egyik klánhoz sem tartoznak, klánból eredő Diszciplínáik sincsenek. Az ő esetükben minden Diszciplína fejlesztése az aktuális érték 6-szorosába kerül. Ez a klántalanság átka és előnye.

** A tapasztalati pontokból megnövelt Erények nincsenek kihatással az Akaraterőre és az Emberségre.



A srác kétszer rámlött, aztán behugyozott félelmében, amikor meglátta, hogy még mindig nem estem össze. Elég tuti stukkere volt, TEC9-es, manapság ez a menő a nepperek között, de nincs benne annyi erő, hogy megállíthasson. Egy kis csípést ugyan éreztem, amikor a golyók eltaláltak, de nem úgy hatoltak be, hogy bármit is eltörhessenek bennem, amire a mozgáshoz szükségem van. Nem álltam meg. Éreztem, hogy a golyók kiroppannak a hátamon. Továbbmentem. Aki rámló, annak annyi. Ilyen egyszerű ez az egész.

A srác vézna kis kölyök volt, Puerto Rico-inak látszott. Fehér póló volt rajta meg farmernadrág. Az egyik combján nagy, nedves folt sötétlett. Nyíltan hadonászott a fegyverrel, meg se próbálta elrejtteni. Kussolt, és körbefordította a stukkert, és amikor rászóltam, hogy azért mégse kellene így viselkednie felröhögött, és belém eresztett pár golyót.

Örömmel láttam, hogy a magatartása azonnal megváltozott, legalábbis a következő tíz-tizenöt másodpercben más lett. Odamentem a fedezékéhez, az elrozsdált Chevy Impalához, ami mögé behúzódott. Megfordult, hogy elrohanjon. Könnyű dolgom volt. Egyetlen laza mozdulattal kiütöttem a kezéből a fegyvert, ököllel gyomorszájon vágtam. Kinyitotta a száját, s az arcán megjelent az a csodálkozó kifejezés, amit oly sok gyomronlott katona képen láttam már. Amikor nedves cuzzpanás kíséretében kiemelkedett belőle az öklöm, azonnal összeesklott. A kezem véres volt, az ujjaim között ott maradt a srác ebédjének maradéka. Erről eszembe jutott, hogy éhes vagyok. A srác felnyögött, ezért leráztam a kezemről a mocskot, és közelebb hajoltam az arcához. Ekkor már reszketett a sokktól.

- Ide hallgass, pobrecito - mondtam. - Te halott ember vagy. Ebbe a sebbe még akkor is bele fogsz dögleni, ha esetleg nem vérzel el. Lenne egy ajánlatom. Valamikor jó katolikus voltam, ezért adok neked pár percet, hogy meggyőnd a bűneidet. Aztán keresztüldöföm az ujjamat a bal szemedben, és megszabadítalak a fájdalomtól. Comprende?

Bólint, és imádkozni kezd. Én meg nekiállok számolni.



HEGYEDIK FEJEZET

DISZCIPLINÁK

Az Ölelés minden vámpírt természetfeletti képességekkel, azaz Diszciplínákkal ruház fel. Ezek a hatalmas testi és spirituális hatalmat biztosító képzettségek különböztetik meg a Vértestvéreket a halandóktól. A Diszciplínák segítségével a káinita tíz ember erejével képes felruházni magát, másokra erőltetheti akaratát vagy állattá változhat. Az öreg vámpírok, akik nem csupán számos Diszciplína birtokosai, hanem mesterei is egyben, olyan lények, akiktől jogosan retteghet mindenki.

Senki sem tudja, honnan származnak ezek a képességek. Egyes Vértestvérek szerint Káin vagy Lilith, a Sötét Anya ajándékai. Mások úgy tudják, hogy a vámpírokban gyökerező természetfeletti, ösztönös erőkről van szó. Bármilyen legyen a valóság, a vámpírok csak a mesteri szintre fejlesztett Diszciplínák segítségével élhetik túl a Dzsihadot.

A legtöbb Jellemzőhöz hasonlóan a Diszciplínák értéke is egytől ötig terjedhet. Az egy pontos képesség még alig pislákol fel a vámpírban, míg az ötös hatalmas, mesteri szintre fejlesztett erő. Amikor a karakter fejleszteni kezdi Diszciplínáját, birtokába kerül az adott érték alatt leírt képességeknek, de természetesen ugyanúgy birtokában van a kisebbeknek is. A legendák szerint egyes Öregeknek ötnél magasabb Diszciplínák vannak, de ők kétségtelenül bővebben vannak a vérnek...

A karakter megalkotásakor a játékosok három pontot költhetnek azokra a képességekre, amelyek klánjuk leírásánál szerepelnek (2. fejezet). A Senkiháziak tetszésük szerint költhetik el ezt a három pontot, de előtte ki kell kérniük mesélőjük beleegyezését. Klánon kívüli képességek is felvehetőek, ha a játékos szabadon elkölthető vagy tapasztalati pontokból szerezte és talált magának egy tanítómestert.

Megjegyzés: Ha a leírásban nem szerepel, nem kell a Diszciplína használatához vérpontot vagy Akaraterőt költeni.

ÁRNYJÁRÁS

A Lasombra vámpírok hatáskörébe tartozó Diszciplína hatalmat biztosít az árnyékok felett. A megidézett „sötétség” pon-

tos mibenléte a legtöbb *örző* számára is rejtély. Egyesek szerint az árnyakról van szó, míg mások, talán kissé ésszerűbben, úgy vélekednek, hogy az erő saját lelkük felett biztosít hatalmat, és lehetővé teszi, hogy előcsalják saját sötét bensőjükből.

Bármilyen legyen az igazság, az Árnyjárás hatásai rettenetesek – mindent elborító sötétség hömpölyög elő a vámpír testéből, és pokolbéli hullámként mossa körül az áldozatot. A képesség felhasználásának nyilvánvalóbb módzatai már majdnem sértik a Maszkabál követelményeit – mivel a Diszciplína természetesen a Szabbat vámpírjaira jellemző, minden Kamarillába tartozó Ifjú illetve ancilla, aki ezt a képességet használja, jobb, ha előre felkészül egy *kifogástalan* magyarázattal...

Megjegyzés: Az árnyakat irányító Lasombra átlát a saját maga teremtette sötétségen, de a többi Lasombra nem. A klán fiatalabb tagjai között rettenetes mesék terjengenek az egymást ugyanazon sötétség-foszlánnyal megvakítani igyekvő *örzőkről*, bár eddig még egy Öreg sem nyilvánította ezt valós történetnek.

• ÁRNYJÁTÉK

A vámpír korlátozott hatalmat nyer az árnyékok és a környező sötétség foszlányai felett. Igazi sötétséget még nem tud „teremteni”, viszont létező árnyékok nyújtásával és manipulálásával sötét foltokat alkothat. Ezen kívül képes leválasztani az árnyékokat a testről, és olyan alakokká gyúrhatja a sötétséget, amelyek valójában nincsenek is ott.

Amikor a Vértestvér hatalmat nyer a sötétség vagy az árnyék felett, az a különféle formázások közben rejtélyes módon tapinthatóvá válik. A felváltva fagyos vagy éppen pokolian forró és fojtogató sötétség megijesztheti vagy éppen megfojthatja az áldozatot. A legendák szerint néhány kegyetlen Lasombra a saját árnyékával fojtotta meg a halandókat.

Rendszer: Nem kell dobni, de egy vérpont szükséges a képesség életre keltéséhez. Az *Árnyjáték* egy jelenetig tart, és nem igényel koncentrációt. Az árnyékközpönyegekre burkolózott vámpírok plusz egy kockát adhatnak a Lopakodás kockatartálékukhoz és eggyel nő az ellenük irányított távolsági harc cél-



száma. Akik az árnyak segítségével még rettenetesebbnek próbálnak látszani, egyet adhatnak a Megfélemlítés kockatartalékukhoz. A rebbenő árnyékokkal és fojtogató sötétséggel viaskodó ellenfelek sebtűrés illetve Állóképesség dobásai egy kockával csökkennek. Az ily módon nullás Állóképességre zuhant halandók, ghoulok vagy egyéb lélegző teremtmények fulladozni kezdenek; a vámpírok kockatartaléka nullára csökkenhet, de ezen kívül más hatással nem kell számolniuk. Az erő egyszerre csak egy célpontra hat, bár egy nagyjából mozdulatlan csapatra ki lehet terjeszteni ugyanazt a védőtakarót.

A képesség természetellenes kinézete rendkívül megriaszthatja a halandókat vagy az állatokat (ha a mesélő is úgy dönt, azt a Vértestvért is, aki még soha nem látott ilyet). Ha az erőt egy halandó közelében használják, az illetőnek sikeres Bátorság próbát kell tennie (a célszám 8), különben az iszonytató árnyékok okozta rettegés miatt a jelenet hátralevő részében minden kockatartaléka eggyel csökken.

• • AZ ÉJSZAKA LEPLÉ

A vámpír tintafekete sötétség-felhőt teremt, ami teljesen kioltja a fényeket és bizonyos mértékig a hangokat is eltompítja. Azok, akik ilyen felhők foglyaivá váltak (és túléltek), nyugtalanító, tapadós sötétségről számoltak be. Ez a megjelenési forma hitelt adhat azoknak az elméleteknek, melyek szerint ez a sötétség valamivel több egyszerű árnyékoknál...

Ha a vámpír úgy kívánja, a komor felhő mozogni is képes, habár ehhez már teljes koncentráció szükséges.

Rendszer: A játékos Manipuláció + Okkultra dob (a célszám 7). Egy siker: a vámpír létrehozott egy durván három méter átmérőjű felhőt. Az amorf sötétség állandóan változik és hullámozik, néha még árnyékszerű csápokat is növeszt. Minden

plusz siker megduplázza a felhő átmérőjét (a vámpír önszántából csökkentheti a lefedni kívánt területet méretét). Maximum 50 méteres messzeségben lehet létrehozni, de a káinita látótávolságán kívül létrehozott felhő kettővel növeli a célszámot és egy vérpontot is el kell költenie.

A kátrányszerű massa valóban kioltja az előtört fényforrásokat (leszámítva a tüzet), és az értehetetlenségig letompítja a hangokat. A felhő belsejében tartózkodók semmit sem látnak, és úgy érzik magukat, mintha szurokba merültek volna. A hang torzul és megcsavarodik. Még a *Kielezett érzékekkel* vagy a *Fenevad látásával* rendelkező karakter legtöbb célszáma is 2-vel nő. Az *Éjszaka leplével* körülvett, homály fojtogatta és rémisztette személyek Állóképesség alapú kockatartalékai kettővel csökkennek (ez nem kumulatív az *Árnyjátékból* származó levonásokkal). Nem egy szerencsétlen halandó fulladt már bele az árnyakba...

Az *Éjszaka leple* alá került halandóknak és állatoknak sikeres Bátorság próbát kell tenniük, akárcsak az *Árnyjáték* esetében, különben pánikba esnek és elmenekülnek.

• • • A POKOL KARJAI

Az árnyjátékokban szerzett tudását tökéletesített vámpír homályból előkúszó, mindenbe belekapaszkodó csápokat teremt. A csápok markolni, fogva tartani és összeroppantani is tudnak.

Rendszer: A játékos elkölt egy vérpontot, és Manipuláció + Okkultizmusra dob (célszám: 7; ez sohasem lehet dobáso-rozat). Minden siker egy csáp megteremtéséhez elég. Mind-egyik nagyjából két méter hosszú és az idéző *Árnyjárás* értékével megegyező Ereje és Ügyessége van. A vámpír kedve szerint egy vérpont elköltésével 1 ponttal növelheti ezt a két Tulaj-

donságot vagy újabb két méterrel megnyújthatja a csápot. Négy egészség szintjük van (és ugyanúgy hat rájuk a tűz meg a napfény, mint a vámpírra), idézőjük Állóképesség + Szívósságával dobják a sebtűrést. A kritikus sebzés ellen nem dobhatnak. A csápok össze is roppanthatják ellenfeleiket; körönként Erő + 1 sebzést okoznak. A csáp szorításának leküzdéséhez az áldozatnak meg kell nyernie az Erő ellendobást (nehézségi fok mindkettőjüknek 6).

A csápoknak nem kell ugyanabból a sötétségforrásból származniuk – minden árnytócsa megfelel. Az irányítás nem igényel koncentrációt; ha a vámpír nem *tehetetlen* vagy nincsen mélyálomban, más cselekvésekkel párhuzamosan mozgathatja őket.

•••• ÉJFEKETE ÁTVÁLTOZÁS

A Lasombra előhívja a bensőjében lapuló sötétséget és átítja vele magát – szörnyűséges ember-árnyék hibriddé változik. Testét komor árnyfoltok tarkítják, felsőtestéből és hasából vékonyka sötétség-csápok sarjadnak. A vámpír még emberszerű ugyan, de amikor testén bugyogva forr a sötétség, leginkább egy démonra emlékeztet.

Rendszer: A játékos elkölt két vérpontot, és Manipuláció + Bátorságra dob (célszám: 7). Ha nincsen sikere, képtelen átváltozni (a vérpontot ettől függetlenül már elköltötte); balsiker esetén a sötétség hatalmas sebeket ejt a testén: két szint sebzés, amire nem dobható sebtűrés.

Az *Éjfelete átváltozás* hatása alatt álló vámpírnak négy csápa van, ami megegyezik a *Pokol karjai* erő alatt leírtakkal (az Erejük és az Ügyességük viszont megegyezik a vámpíréval). A csápok a Lasombra testét borító sötétség-béklyókkal együtt 2 kockával csökkentik a harcban megérintett ellenfél Állóképesség és sebtűrés kockatartalékait (amíg a káinita el nem ereszti). A csápokat használó vámpír levonások nélkül többször is támadhat egy körben (nem csáponként, hanem egy körben maximum kétszer). Ezen kívül még a koromsötétben is képes érzékelni környezetét.

A vámpír feje és végtagjai néha mintha belemosódnának a semmibe, máskor pedig túlvilági sötétség csorog rajtuk végig. Ez a testéből sarjadó csáppal együtt igen iszonyú látványt nyújt. Halandók, állatok és a látványhoz nem szokott egyéb teremtményeknek Bátorság próbát kell tenniük (célszám: 8) vagy olyan pánik lesz rajtuk úrrá, ami csak a Rötschreckhez hasonlítható (viszont nem a tűz, hanem a sötétség váltja ki). Sok Lasombra kedveli ezt az ördögi erőt, és az *Éjfelete átváltozás* három kockával növeli a Megfélemlítés kockatartalékát.

••••• ÉJALAK

Ezen a szinten a Vértestvér már annyira mestere a sötétség formálásának, hogy szabályosan *eggyévál* vele. Az erő életrekeltekor a vámpír tintafekete, amőbaszerű árnytócsává változik. Gyakorlatilag sebezhetetlen és át tud surranni a repedéseken meg a hasadékokon. Ezen kívül a teljes sötétségben is tisztán lát.

Rendszer: Az átalakulás három vérpontba kerül és három körig tart. Az *Éjalakot* felvett vámpírnak a tűz és a napfény kritikus sebzését leszámítva nem árt semmi, de ő maga sem támadhat. Képes azonban ráfolyni áldozataira és elnyelni őket, ami ugyanolyan hatásokkal jár, mint Az éjszaka *leple*, de ebben az esetben mentális Diszciplínát is használhat. Felkúsznak a falakon, végigcsúsznak a mennyezeten vagy éppen felfelé „csöpögnek” – nincsen súlyuk, éppen ezért nem hat rájuk a gravitáció. Mivel a fény sokkal fájdalmasabb az árnyéktestek számá-

ra, a Rötschreck célszámai a napfény és a tűz ellen eggyel nőnek.

A halandók és a látványhoz nem szokott szemlélők Bátorság próbát tesznek (célszám: 8), ha megpillantják a szentségtelen árnyékká alakuló vámpírt. Ha nem sikerül, az *Éjfelete átváltozásnál* leírt rettenet lesz rajtuk úrrá.

BESTIA

A bolhás patkányoktól kezdve a hatalmas Öregekig mindenben ott rejtőzik a Fenevad. A Fenevad diszciplínájának segítségével a vámpír közeli és tartós kapcsolatot építhet ki ősi személyiségével. Nem csak kommunikálni tud a fejletlenebb állatokkal, hanem rájuk kényszerítheti akarátát, és azok teljesítik parancsait. Ahogy a vámpír egyre jobban elsajátítja ezt a képességet, képes lesz uralni a többi természetfeletti lényben és az emberekben rejtőző vadállatot.

Azokat a vámpírokat, akik sem ezzel a Diszciplínával, sem az Állatszeldítés képzettséggel nem rendelkeznek, gyűlölik és félik az állatok – izgatottá válnak, gyakran elmenekülnek vagy támadnak. A Bestia művészetét ismerő Vértestvérek jelenléte csitítólag hat rájuk, sőt, gyakran még vonzódnak is hozzájuk.

A Gangrel vámpírok számítanak a Diszciplína elismert mestereinek, bár a Nosferatu, Ravnos és Tzimisce Klán tagjai is rendelkeznek némi affinitással.

A Bestia képességeinek használatához elengedhetetlen a Karizma és a Manipuláció. Minél erősebb a vámpír személyisége, annál jobban uralma alá hajthatja a kisebb teremtményeket.

• A VADÁLLAT MORGÁSA

Ezen a képességen alapul a Bestia összes többi tudománya. A vámpír szilárd kapcsolatot teremt a vadállattal, ezáltal kommunikálni tud vele és parancsokat adhat neki. A Vértestvér az állat szemébe néz, majd akaratereje segítségével kiadja az utasításokat. Bár nem szükséges „beszélni”, azaz csicseregni, sziszegni vagy ugatni, néhány vámpír szerint mindez erősíti a „összeköttetést”. A szemkapcsolatot végig fenn kell tartani – ha megszakad, újra az állat szemébe kell nézni.

Mivel a *vadállat morgásához* elengedhetetlen a szemkontaktus, azokra a teremtményekre, amelyek nem látnak, nem lehet hatni. Minél egyszerűbb az állat, annál nehezebb kapcsolatba lépni a Bestiával. Az emlősökkel, ragadozó madarakkal és a nagyobb hüllőkkel nincsen különösebb probléma. A rovarok, a gerinctelenek és a legtöbb hal (kivéve az igazán nagyokat, mint például a cápát) már sokkal primitívebbek, túl gyenge a bennük rejtő vadállat.

Ez a képesség nem garantálja, hogy az állat valóban engedelmessé fog a vámpír parancsainak, és azt sem, hogy azok szerint jár majd el. Azonban kétségtelenül barátságosabban viselkedik a vámpírral. Az, hogy a káinitának hogyan tanácsos megfogalmaznia kérését, gyakran az állattól függ. Kisebb vadállatokra könnyebb hatni, de a nagyobb ragadozók esetében ajánlatos a parancsokat udvarias kérésként előadni.

A képesség sikeres használata esetén az állat legjobb tudása és képessége szerint megpróbálja végrehajtani az utasítást. A bonyolultabb parancsokat (amelyek feltételes helyzetekhez kapcsolódnak vagy elvont gondolkodást igényelnek) csak az igazán értelmes állatok fogják fel. A megértett parancsokat a vadállat nem felejt el könnyen: azok általában hosszú ideig hatnak rá.



Rendszer: A beszélgetéshez nem kell dobni, de először létre kell hozni a szemkapcsolatot. A parancsok kiadásához Manipuláció + Állatszeldíftés próba szükséges. A célszám a teremtmény típusától függ: ragadozók (farkasok, macskák, rovarvő ill. vámpírdenevérek) esetében 6, más emlősöknél (patkányok) és a ragadozó madaraknál (baglyok) 7, a többi madárnál (galamb) és hüllőnél (kígyó) 8. A célszám eggyel csökken, ha a karakter „saját nyelvén” beszél az állathoz, valamint tovább csökkenthetik a szituáció pontos körülményei illetve a szerepjáték (javasoljuk a beszélgetés teljes lejátszását!).

Az elért sikerek határozzák meg, a vámpír mennyire uralkodik az állat felett. Példák: Egy siker: a macska követi a célpontot és az illető nyomára vezeti a vámpírt. Három siker: a holló egy hétig kémkedik valaki után. Öt siker: a grizzly hónapokig dühödten védelmezi a vámpír erdei Menedékét.

A karakter Természete jelentősen befolyásolja, miként reagál ebben a szituációban. Próbálkozhat megfélemlítéssel, hízélgéssel, érzékekkel vagy érzelmi zsarolással. Nem szabad elfelejteni, hogy ilyenkor a karakter a benne szunnyadó szörnyeteget is megszemélyesíti.

• • HÍVÁS

A Bestiához kötődő kapocs olyan erős, hogy a vámpír képes egy adott állat hangján megszólalni – farkasként üvölt, varjúként károm, stb. Hívásával valamilyen természetfeletti módon megidézi a választott fajba tartozó állatokat. A Hívás egyszerre csak egy faj egyedeire hat.

Ilyenkor a hallótávolságban tartózkodó összes állat felfigyel a hívásra, de azt már maguk az állatok döntik el, megjelennek-e az idézésre. A vámpírnak nincsen hatalma az odagyűlt állatok felett, de azok legalább barátságosan viselkednek és hajlandók végighallgatni.

Rendszer: A hívás eredményét a Karizma + Túlélés dobás határozza meg (ld. a táblázatot), célszám: 6. Csak a hallótávolságon belül tartózkodó állatok reagálhatnak. Ha a mesélő úgy dönt, egy olyan állat sincsen a közelben, mint amelyet a vámpír hívott, nem érkezik válasz.

A hívás olyan specifikus lehet, amilyenre a játékos csak akarja. Szólíthatja a környék összes denevérét, esetleg csak a hímnemű denevéreket vagy éppen azt a múlt éjjel látott albínó, tépett fülű példányt.

- 1 siker Egy állat jelenik meg.
- 2 siker A hallótávolságon belül tartózkodó állatok egy negyede válaszol.
- 3 siker Az állatok fele reagál.
- 4 siker A legtöbb állat feltűnik.
- 5 siker Az összes állat engedelmeskedik a hívásnak.

• • • A FENEVAD CSITÍTÁSA

A természeti világ felsőbbrendű ragadozóiként a vámpírok roppantul rá tudnak hangolódni az összes halandó lelkében lapuló szörnyetegre. Az ezen erővel felruházott káiniták belepíszkálnak a halandó emberek vagy állatok lelkébe, és lecsitítják a bennük lapuló szörnyeteget. A csitítás mindig valamilyen erős érzelem (remény, düh, ösztönzés) formájában jelentkezik. A célpontot vagy meg kell érinteni, vagy erősen a szemébe kell nézni.

Azok a halandók, akikben nem fortyog a Fenevad tüze, könnyedén befolyásolhatóak, hiszen még a legstresszesebb helyzetekre is közönyösen reagálnak. A Diszciplína hatása alá ke-

VADÁLLATOK A JÁTÉKBAN

Minden mesélőnek izgalmas kihívás az egyszerű te-reptárgyaknál kicsit életszerűbbre festeni a karakterrel kommunikáló vadállatokat. Ezt sokan úgy oldják meg, hogy tőszavakban beszélnek, és könnyű kontrollt biztosítani felettük.

Az állatok valóban egyszerű élőlények, örökösen a jelenben élnek, alapvető ösztönöknek engedelmessé- nek, ritkán képesek felfogni a vámpírokra jellemző bo- nyolult logikát. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ostobák; a vadállatok csak ravaszsággal élhetik túl a vadon és a város veszélyeit. A fiatal vámpírokat gyakran meg- lepi, milyen jó felfogóképességük van – bár nem játsza- nak fejtegetket, meglehetősen jól átlátnak a hazugságo- kon és a szemfényvesztésen.

Az a mesélő, aki mindezt szem előtt tartja, bármely más nem játékos karakterhez hasonlóan érdekes és len- dületes karaktereket alkothat belőlük.

A Függelékben megtalálható néhány állat jellem- zőjét és leírását.

rült bátor vagy őrjöngő halandón apátia és teljes közöny lesz úrrá, a különösen érzékeny személyiségek pedig egyfajta cse- nes tébolyba süppednek.

Minden Klán másképpen használja ezt a képességet, bár a hatás maga minden esetben hasonló. A Tzimisce A *Fenevad megfélemlítésének* hívja, mert a halandók gyenge lelke vinnyog- va kuporodik össze a vámpírban lapuló szörny előtt. A Nosfe- ratu A *nyugalom dalának* nevezi, mivel teljes megelégedettség- be ringatja a célpontban rejtőző vadállatot. A Gangrel vámpí- rok az eredeti elnevezést használják és addig és úgy ostromol- ják a halandók lelkét félelemmel és apátiával, amíg csak ked- vük tartja – és ahogy az természetüknek megfelel.

Rendszer: Ha a karakter megfélemlítéssel akar célt érni, Manipuláció + Megfélemlítést kell dobnia; ha le akarja csití- tani a célpontot, Manipuláció + Empátiát. A célszám mindkét esetben 7. Ez egy dobássorozat, a célpont Akaraterejével me- gegező számú sikert kell összegyűjteni. Sikertelenség esetén az egész elölről kell kezdeni, a balsiker pedig azt jelenti, hogy a vámpír soha többet nem lesz képes befolyásolni a célpont Bes- tiáját.

Ha a halandóban rejtőző vadállatot sikerült lecsitítani, az nem képes többet Akaraterőt használni vagy visszanyerni. Ha megtámadják, nem tudja megvédeni magát, bár életveszélyes helyzetben a mesélő engedélyezhet Akaraterő próbát. A hatás leküzdéséhez a halandó napi egyszer Akaraterő értékére dob (célszám: 6), egészen addig, amíg össze nem gyűjtött a vámpír Akaraterőjével megegező sikert. A vámpíroknak nem hat ez a képesség.

••••• LELKEK ÖSSZEOLVADÁSA

Ha a vámpír farkaszemet néz az állattal, képes megszállni a teremtményt. Néhány öreg Vértestvér szerint az állatoknak nincsen lelke, csak szelleme, ezért a káinita átviheti lelkét az állat testébe. A fiatalabb vámpírok szerint ez a tudattranszfor- máció jelenségének tipikus esete. Bármilyen legyen az igazság, abban mindannyian egyetértenek, hogy a vámpír öntudata háttérbe szorítja a gyengébb lelket. Míg a káinita elméje az áll- latot irányítja, teste mélyálomszerű mozdulatlanságban hever, míg a lélek vissza nem tér saját testébe.

A Tzimisce vámpírok lealacsonyítónak tartják, hogy egy alacsonyabb rendű létforma testébe bújjanak, ezért ritkán használják ezt a képességet, és akkor is csak ragadozó állatok elméjét szállják meg. A Gangrelek éppen fordítva gondolják: ők örömet lelnek abban, hogy a legelemibb módon olvadhat- nak össze a természettel. Előszeretettel próbálják ki, milyen kü- lönböző állatok bőrébe bújni.

Rendszer: Amikor a karakter az állat szemébe néz, a játé- kos dob Manipuláció + Állatszoliditás (célszám: 8, csak szemmel rendelkező, illetve látó állatokra hat). A sikerek szá- ma megmutatja, mennyire uralja a vámpír az állati elmét. A kevesebb mint három siker azt jelenti, hogy bármely, a terem- mény ösztöneivel ellentétes cselekedet végrehajtásához el kell költeni egy Akaraterő pontot. Ötnél kevesebb siker esetén a karakter az állathoz hasonlóan viselkedik – gondolkodását elhomályosítja az állat testi és lelki ösztönei. Többeszsörös siker esetén a karakter még a mentális Diszciplínáit is használhatja, mint azt a következő táblázat is mutatja.

- | | |
|---------|---|
| 1 siker | Nem használhat Diszciplínákat |
| 2 siker | Használhatja a Jelenést |
| 3 siker | Használhatja a Jelenléteket is |
| 4 siker | Használhatja a Téboly vagy az Uralom diszciplínáit is |
| 5 siker | Használhatja a Fantazmát, a Nekromanciát vagy a Taumaturgiát is |

A karakter olyan messzire távolodhat testétől, amennyire a megszállt állat fizikailag képes, viszont nincsen köztük tuda- tos kapcsolat. Az állat elméjébe bújva akár még nappal is kime- részkedhet a világba. Ehhez azonban a vámpír testének is éb- ren kell maradnia (ld. 6. fejezet). Ha a karakter elhagyja a köl- csönvett húst (szándékosan, esetleg elalszik vagy komoly seb- zést szenved), azonnal visszatér saját porhüvelyébe.

Testével ugyan nincsen tudatos kapcsolata, mégis képes egyfajta szimpátiás elven működő érzékelés kialakítására. Bár- mit is érez az állat, gyönyört vagy fájdalmat, azt a káinita is ér- zi. Az állat által elszenvedett sebzések a karakter testére is ki- hatnak, de az használhatja a rendes sebtűrést. Ha az állat még azelőtt meghal, hogy a betolakodó lélek kimenekülhetne, a vámpír mélyálomba kerül. Ez valószínűleg a hatalmas trauma miatt van, bár vannak, akik úgy hiszik, hogy a lelkük ilyenkor az idő sodrásában hanykolódik, és meg kell találniuk a vissza- felé vezető utat.

••••• A FENEVAD KITÖR

Erre a szintre eljutva a vámpír már érti a bensőjében szuny- nyadó Fenevadat. Ha ez a ragadozó szellem őrjöngéssel és a káinita józan lelkének elnyelésével fenyeget, valamilyen más teremtményre sugározza át vadállati ösztöneit. Szerencsétlen azonnal őrjöngeni kezd. Ez nem természetes Őrjöngés, hiszen a célpont csak a vámpír saját bestialitásának levezetőcsatornájá- vá vált. Éppen ezért állati viselkedése közben tisztán megfi- gyelhetőek rajta a vámpírra jellemző gesztusok, grimaszok, sórt, még a beszédfordulatok is.

A Gangrel és a Tzimisce vámpíroknak ez különösen ked- velt szórakozásuk. A Gangrelek célja ezzel ghouliak feltűzélé- se a harcban, míg a másik Klán tagjait nem érdekli, ki a szen- vedő alany, a lényeg, hogy ők tudják megőrizni higgadságukat.

Rendszer: Ezt az erőt csak Őrjöngés közben vagy közvetle- nül előtte lehet használni. A játékosnak ki kell jelölnie a vá- lasztott célpontot (mivel az illetőnek látótávolságban kell len-

nie, ez a képesség nem használható, ha a vámpír egyedül van), utána pedig dob Manipuláció + Önuralomra (célszám: 8). Az eredményt megtudod a táblázatból:

- 1 siker A karakternek sikerül átadnia a Fenevad dühét, de egy véletlenszerűen kiválasztott áldozatnak.
- 2 siker A karakter teljesen kimeríti az erőfeszítés, és nem cselekedhet következő körben, viszont sikerül átadnia a benne fortyogó dühöt.
- 3 siker Minden rendben megy.

Ha a próbálkozás sikertelen, a dühöngés intenzitása fokozódik. Amikor a karakter kicsit megkönnyebbül (azt hiszi, sikerül kiadnia magából emésztő haragját), a Fenevad felhasználja az alkalmat, és még mélyebbre ássa magát. Ilyenkor az Őrjöngés kétszer annyi ideig tart és kétszer olyan nehéz legyűrni, erőssége hatványozottan növekszik. A balsiker még ennél is rettenetesebb következményekkel jár; a felfokozott düh olyan komollyá válik, hogy még Akaraterő pont elköltésével sem csökkenthető a hatása vagy az időtartama. A karakter tehetetlen áldozatként vergődik a Fenevad szorításában.

Ha a karakter még az Őrjöngés lecsillapodása előtt magára hagyja az áldozatot, elveszíti a Fenevadat – talán örökre. Mivel többé nem lehet rajta úrrá a düh, Akaraterő pontot sem költöhet vagy nyerhet vissza, és egyre mélyebbre süllyed letargiájába. A Fenevad visszaszerzéséhez meg kell találnia azt a személyt, akiben az jelenleg rejtőzik (és aki valószínűleg nem érzi magát túl kellemesen), aztán megpróbálja visszacsalogatnia lelke rosszabbik énjét. Ennek legbiztosabb módja, ha a vámpír olyan tetteket hajt végre, amelyek rávehetik a Fenevadat a visszatérésre – azt azonban semmi sem garantálja, hogy az így is akar majd tenni. A másik alternatíva az áldozat meggyilkolása (ilyenkor a Fenevad azonnal visszatér), ilyenkor azonban legalább egy Emberség pont elvesztésével kell számolni.

CSEND

A csendes halál Diszciplínáját az Asszamita klán tagjai használják. A mérgeket használó, vérrel és pestissel manipuláló erő célja az áldozat legváltozatosabb módokkal elért halála. A Csend nem törvénytörően a gyors halál eszköze; az orgyilkosok akkor nyúlnak a biztos módszerekhez, ha nem akarják, hogy áldozatuk környezete gyanút fogjon.

• A HALÁL CSENDJE

Sok Asszamita állítja, hogy még egy áldozatát sem hallotta sikoltani. A képesség misztikus némasággal, testéből sugárzó, adott területen belül minden hangot elnémító csenddel ruházza fel az orgyilkosokat. Ebben a körzetben pissenés sem hallatszik, bár a kintől beszűrődő zajok tisztán hallhatóak. A legendák szerint akadnak olyan képzett Asszamiták, akik a helyszínt némítják el, nem pedig a belőlük áradó csendre hagyatkoznak, de ezt eddig még senki sem bizonyította be.

Rendszer: Az erő életre keltéséhez egy vérpont szükséges, ami egy óráig teljes némaságot biztosít az Asszamita körül 6 méter sugarú körben.

•• A SKORPIÓ CSIPÉSE

Az Asszamita átalakítja vérét, és olyan erős mérget választ ki, amely mozdulatlanra dermeszti áldozatát. A többi Vértestvér rendkívül fél ettől a képességtől, és a kotériákban minden-



féle rettenetes történet kering arról, az orgyilkosok hogyan is juttatják a mérget áldozatuk szervezetébe. Az Asszamiták valójában fegyvereiket kenik be vele vagy érintésükkel rontják meg prédájukat, esetleg kobraként az arcukba köpik. Egy apokrif irat elmeséli egy büszke Herceg történetét, aki észrevette a vérere szomjazó orgyilkost, és diablerizálni kezdte. Félúton vette észre, hogy hatalmas mennyiségű mérgezett vért fogyasztott, utána pedig már képtelen volt ellenállni a legyengült *hasszasz-szin* újult támadásának.

Rendszer: A vércseppek méreggé alakításához a karakter először feláldoz legalább egy vérpontot, majd Akaraterő próbát tesz (célszám: 6). Ha a dobás sikeres, és az Asszamita eltalálja áldozatát (nem szükséges sebeznie), a préda annyit veszít Állóképességéből, ahány vérpontot a karakter méreggé alakított. Állóképesség + Szívósság dobással (célszám: 6) megpróbálhat ellenállni; az elért sikereket le kell vonni az Asszamita sikereiből. Az orgyilkos egy alkalommal Állóképességével megegyező mennyiségű vérpontot alakíthat át méreggé. A sikerek határozzák meg az Állóképesség-veszteség időtartamát:

- 1 siker Egy kör
- 2 siker Egy óra
- 3 siker Egy nap
- 4 siker Egy hónap
- 5 siker Örökre (bár tapasztalati pontokból visszanyerhető)

Ha a *skorpió csípése* után a halandó Állóképessége nullára csökken, megbetegszik és szervezet elveszíti betegségekkel szembeni immunitását. Ha egy éven belül nem tudja valahogy megnövelni Állóképességét, elemészi a kór. Ha egy vámpír Állóképessége csökken nullára, mélyálomba merül, és addig marad ott, míg legalább egy pontot vissza nem nyer. Ha *örökre* nulla marad az Állóképessége, csakis misztikus, természetfeletti módon ébredhet fel a mélyálomból.

Az Asszamitának meg kell érintenie áldozatát, hogy megmérgezze, vagy valamilyen más módszert talál ki. Sok orgyilkos a pengét kenik be a méreggel, mások a kezükben tartogatják (vagy a szájukat kenik be vele – ez az úgynevezett „Halálcső”) és a kellő időben hozzápréselik prédájukhoz. A méreggel kezelt eszközök közelharcú fegyverek kell hogy legyenek – a nyílveszőkre, parittyalövedékekre, golyókra túl kevés anyag fér, és lecsöppög repülés közben. Azok a karakterek, akik a mérget áldozatukra szeretnék köpni, Állóképesség + Atlétika próbát tesznek (célszám: 6). Ezzel a módszerrel maximum 2 vérpont alakítható át. A távolság minden Erő és/vagy Őserő pont \times 10 méter. Az Asszamitákra nem hat saját mérjük, másoké viszont igen.

• • • DAGON HÍVÁSA

Az Asszamita ennek a közelmúltban felfedezett, rettenetes erőnek a segítségével képes áldozatát belefojtani a saját vérebe. Egyszerű koncentrációval felrobbantja az áldozat véredényeit, és megtölti vérrrel a tüdejét, ami aztán meg is fojtja. A szervezeten átzúduló vér tulajdonképpen belülről összehúzza az egész testet, ezért még a Vértestvérekre is hat. Nincs is látható hatása, amíg a préda agóniában fetrengve, haláltusájában össze nem esik. A legtöbb orgyilkos azért kedveli, mert így nem hagynak hátra áruló nyomokat.

Rendszer: *Dagon hívása* előtt meg kell érinteni az áldozatot. Egy órával később az orgyilkos életre kelti az erőt. Nem szükséges a préda közelében lennie (de még látótávolságban sem).

Az erő aktivizálása egy Akaraterő pontba kerül. Az Asszamitát alakító játékos a célpont Állóképessége ellen dob saját Állóképességével. Mindkettőjük célszáma az ellenfél Akaraterő értéke. Az Asszamita sikerei megmutatják a sebzés miatt elveszített egészség szinteket számát. A következő körben elköltött minden egyes Akaraterő pontért cserében folytathatja *Dagon hívását*, ami újabb Állóképesség próbát jelent. A sebzés halálos. A karakter addig roncsolja az áldozat szervezetét, míg a játékos az Akaraterő pontokat költi.

• • • • BAAL CSÓKJA

A vér fegyverként való felhasználásnak utolsó előtti módzata (ami majdnem diablerie) olyan fertőző váladékká alakítja át Asszamita vért, amely minden megérintett élő vagy holt húst elpusztít. A hajdani éjeken, amikor az orgyilkosok a szaracén légiókra támadtak, az áldozatok gyakran a pengéiket nyalogató Asszamitákat látták utoljára – végighasították a nyelvüket, és a pengére csorgatták ezt a bűzölgő váladékot.

Baal csókja bármilyen pengével rendelkező fegyveren alkalmazható; de a mérgezett késektől és kardoktól kezdve a váladékba mártott karmokig és körmökig minden előfordul a krónikákban.

Rendszer: *Baal csókja* nem növeli a fegyver sebzését, viszont kritikus sebzést okoz. A képesség életre keltéséhez nem kell dobni, de találatonként egy vérpontot el kell költeni. Ha például egy Asszamita megmérgezi a kését, és érinti vele ellenfelét (még ha nem is okoz vele sebzést), egy vérpontnyi mérget eltűnik. Ebből okulva a legtöbb orgyilkos jelentős mennyiségű vérral vonja be a fegyverét. A vérpont nem vész kárba, ha a támadás célt téveszt, és a kés hozzá sem ér az ellenfélhez.

• • • • • A HALÁL ÍZE

Baal csókjának finomított változata. Az erőt használó Asszamita maró vért köp áldozatára. A vér átégeti a húst és szétmarja a csontot. Állítólag láttak már olyan orgyilkost is, aki szabályosan vért hányt és füstölgő kupaccá változtatta ellenfelét.

Rendszer: A karakter Állóképesség + Atlétika próbát tesz (célszám: 6) – a siker találatot jelent. A távolság minden Erő és/vagy Őserő pont \times 10 méter. Az áldozatot eltaláló vér pontonként két kockányi kritikus sebzést okoz, és nincsen felső határa (leszámítva persze a vértartalék méretét és a körönként felhasználható vérpontok mennyiségét), hogy az orgyilkos mennyi vért zúdíthat prédájára.

EZERARC

A Diszciplína segítségével a vámpír képes megváltoztatni a külsejét. Egyes káiníták szerint ez egyfajta felfokozott kapcsolat a természettel, míg mások úgy vélik, hogy Káin bélyegének a felnagyított változata. Bármilyen is legyen az alapja, a Diszciplínát elsajátított Vértestvérek bestiális karmokat növesztenek, denevérek és farkasok alakját veszik fel, köddé változnak és beleolvadnak a földbe.

Az átalakult vámpírok általában más Diszciplínákat is használnak – a farkas alakjában kóborló Vértestvér nyugodtan fürkészheti az aurákat vagy szóba elegyedhet a többi állattal. Vannak azonban helyzetek, amikor a mesélő megtilthatja az erők használatát. A köddé változott vámpír például nem használhatja az Uralom diszciplínáját, hiszen nincsen szeme, amivel biztosíthatná a kapcsolatot. A ruhák és a személyes tárgyak

szintén átalakulnak; feltehetően beleolvadnak az új test anyagába. Nagyobb tárgyakat vagy lényeket képtelenség átalakítani – az Ezerarc az élőholtak erejének egyik személyes példája.

A karóval leszúrt vámpír halandó teste foglya, éppen ezért nem tud átváltozni. Néhány Vérttestvér szerint az igazán hatalmas Gangrelek – akik az Ezerarc legmagasabb szintjéig is eljutottak – már ezzel sem kell, hogy törődjenek.

A Gangrel klán kizárólagos jogot formál erre a Diszciplínára, bár vannak vámpírok, akik eltanulták ezektől az állatias Vérttestvérektől az Ezerarc néhány titkát.

• A FENEVAD LÁTÁSA

A vámpír tökéletesen lát a szuroksötétben, még a legsötétebb barlangban és pincében is bármilyen fényforrás nélkül észrevesz mindent. A lelke mélyén lapuló Fenevadat elárulják vörösen világító szemei, ami bizonyára alaposan megriasztaná a halandókat.

Rendszer: A karakter először bejelenti, hogy használni szeretné A Fenevad látását. Nem kell dobnia, de a változás egy teljes körig tart. A Diszciplína használata közben minden halandókkal kapcsolatos szociális dobás célszáma eggyel nagyobb, hacsak valahogy nem fedi el a szemét (a napszemüveg a legegyszerűbb megoldás).

A képességet nem ismerő vámpírok teljes sötétségben +2 büntetést kapnak az összes cselekedetükre. Ha a mesélő is úgy dönt, a távolsági harc, a dobássorozat és a pontosságot igénylő akciók ilyenkor nem hajthatóak végre.

• • A FENEVAD KARMAI

A vámpír körmei hosszú, vadállatias karmokká alakulnak. Rettenetesen élesek, könnyedén letépi a csontról a húst, sőt, nehézség nélkül megkarcolják a követ vagy a vasat. A Fenevad itt is nyíltan megmutatkozik; a karmok rettegett fegyverek halandók ellen. A pletykák szerint a Gangrelek módosították e képességüket, hogy fogaikat rendkívül ártalmas agyarakká alakíthassák.

Rendszer: A karmok a karakter gondolatára átalakulnak, és akár kézen, akár lábon kifejlődhetnek. Egy vérpontot el kell költeni; az átváltozás egy körig tart.

A vámpír módosítók nélkül támad a harcban, a karmok viszont Erő + 1 kritikus sebzés szintet sebeznek. Más természetfölötti lények nem dobhatnak ellene sebtűrést, bár Szívósságot vagy más hasonló erőt használhatnak. Ezen kívül minden mással kapcsolatos dobás célszáma kettővel csökken.

• • • BEOLVADÁS

A Gangrelek legnagyobb becsben tartott képességének segítségével a vámpír képes beleolvadni a földbe. A halhatatlan szó szerint a földbe süllyed, teste eggyé válik a talajjal.

A káinita teljesen eltűnik a földben, de mozogni nem tud benne. Más anyagon is képtelen áthatolni. A deszka, az aszfalt, sőt, még a műgyep is áthatolhatatlan akadályt jelent számára – ezen a szinten viszont már nem okoz nehézséget karmokat növesztetni és feltépni a padlót.

A beolvadás teljes mértékben véd a napfénytől. Az évszázadokat szunnyadó vámpírok is ezt a módszert választják; hagyják, hadd ölelje át őket a föld, alvás közben pedig erősödnek és nő a hatalmuk. A habonás és paranoiás Vérttestvérek legendái szerint több ezer Ósvámpír szunnyad a lábunk alatt, akik majd a Gyehenna éjszakáján ébrednek fel újra.

A vámpír teste ebben az állapotban átmenet a hús és a föld között. Egyszerre létezik a való világban és az asztrálsíkon. Ép-

pen ezért még természetfeletti módszerekkel is rendkívül nehéz megtalálni. A kiválasztott pihenőhely felbontása vagy az asztrális pihenés megzavarása esetén azonban azonnal visszatér a halandó világba (tehát felébred), és teste port kavarva visszaalakul eredeti állapotába.

Rendszer: Nincsen szükség dobásra, de a karakternek el kell költenie egy vérpontot. A beolvadás automatikus, és egy körig tart. A vámpír mélyálomszerű állapotba kerül (de egy fokkal még felette van), és homályosan még érzékeli környezetét. A meghatározott idő letelte előtt bekövetkező veszélyes helyzetben a karakternek dobnia kell Emberségére (célszám: 6), hogy fel tud-e ébredni.

Mivel a vámpír egyfajta köztes állapotban szunnyad, az összes felkutatására irányuló próbálkozás (szaglás, aurája keresése, asztrális utazás) célszáma 2-vel magasabb. Az asztrálsík lényei képtelenek hatni rá, kezük áthatol a testén, mintha szivacszerű anyagból lenne. A való világ talaját megbolygatók pedig hihetetlenül tömör, gyakorlatilag kőkemény talajjal találják magukat szembe.

Ha valaki bármelyik világban ártani próbál a vámpírnak, az hatalmas porfelhőt kavarva visszatér eredeti testébe (minden Észlelés alapú dobás célszáma +2 abban a körben!). A karakter kezdeményezése a visszatérés utáni körben a pillanatnyi zavarodottság miatt 2-vel kisebb. Miután kiemelkedett a földből, normálisan cselekedhet.

• • • ALAKVÁLTÁS

A vámpírok legendás alakváltó képessége – farkassá vagy denevérré változhatnak át. A káinita állat-alakja lenyűgöző jelenség. Sokkal erősebbek az átlagos állatoknál, még a *Lelkek összeolvadása* képességgel megszálltaknál is. A vámpír lelke és vérmérséklete megmarad, de használhatja az állat természetes képességeit – a farkas éles érzékeit és a denevér szárnyait.

Állítólag néhány vámpír más, környezetének jobban megfelelő alakot is fel tud venni – Afrikában sakállá változnak, városban pedig akár hatalmas patkánnyá.

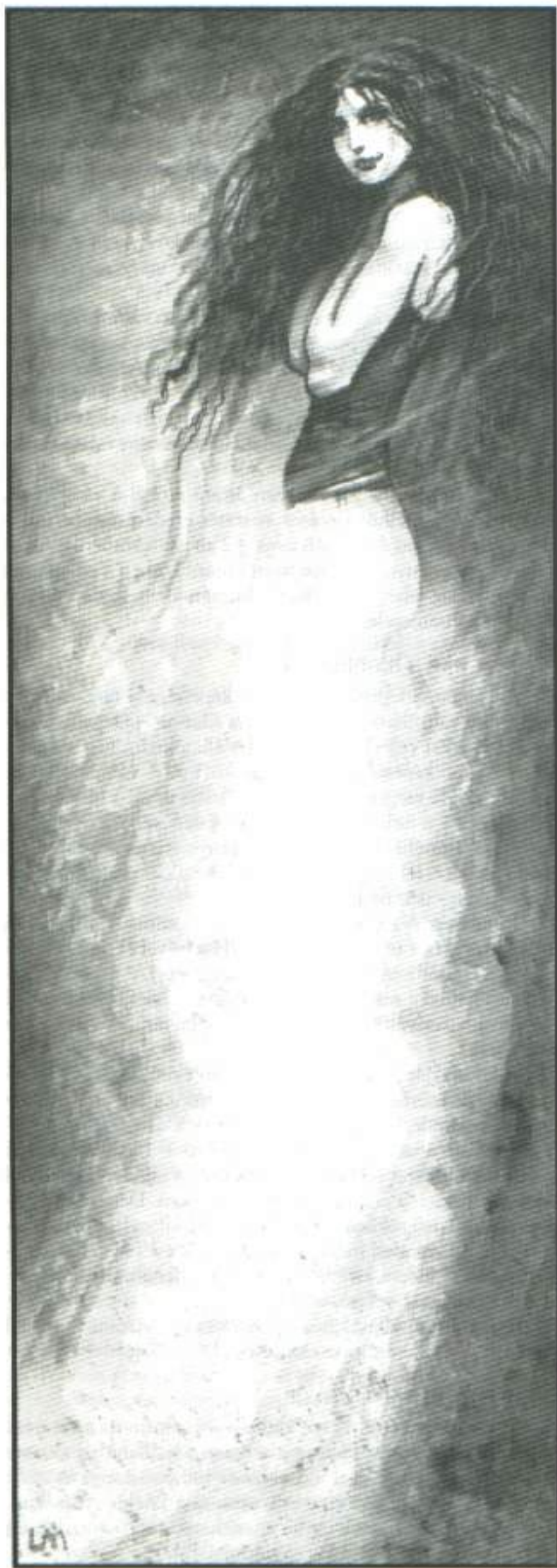
Rendszer: A karakter elkölt egy vérpontot. Az átalakulás három körig tart (újabb vérpontok elköltésével ez csökkenthető: egy vérpont mínusz egy kör, minimum egy). A vámpír a következő hajnalig marad ebben az alakban, hacsak nem kíván korábban visszaváltozni. A ruha és a kisebb tárgyak vele együtt változnak.

Állat alakjában a Nekromancia, Szet öröksége, a Taumurgia és az Ezertest kivételével bármelyik Diszciplínáját használhatja. Mindegyik alaknak megvannak a maga előnyei. Farkasformában a vámpír fogai és karmai Erő + 1 kritikus sebzést okoznak, kétszeres sebességgel tud futni és minden Észleléssel kapcsolatos dobás célszáma kettővel csökken. Denevér alakjában az Erő 1-re csökken ugyan, viszont 32 kilométer/óra sebességgel repül, minden hallásra épülő Észlelés dobás célszáma 3-mal csökken illetve kis mérete miatt az ellene irányuló támadások célszáma 2-vel nő.

A mesélő új állatokat is engedélyezhet, viszont meg kell határoznia a jellemzőit, az előnyeit és hátrányait.

• • • KÖDALAK

Ez a valóban rejtélyes erő ködfelhővé változtatja a vámpírt. Teste kavargó massa lesz, amit teljesen a halhatatlan akarata irányít. Nagy sebességgel mozog és át tud csusszanni az ajtók alatt, a válaszfalak között, a csöveken és a kisebb nyílásokon. Az erősebb szélrohamok ugyan eltéríthetik úticéljától, de még a hurrikánszerű szél sem képes szétfoszlatni.



Néhány vámpír szerint ez az erő jelképezi a káiniták teljes hatalmát az anyagi világ felett, míg mások úgy gondolják, ez a halhatatlan (még ha átkozott is) lélek megtestesülése.

Rendszer: Nem szükséges dobni, egy vérpontot viszont el kell költeni. Az átalakulás három körig tart (újabb vérpontok elköltésével ez csökkenthető: egy vérpont mínusz egy kör, minimum egy). Az erősebb szélrohamok ide-oda lökhetik; csak az Őserő diszciplínája (ha van) értékével próbálhat ellenállni.

A ködformát öltött vámpír ellen hatástalanok a halandó fegyverek, a természetfeletti erők viszont hatnak rá. A tűz és a napfény egy szinttel kevesebbet sebez rajta. A vámpír képtelen másokat megtámadni – más, ködalakban kóborló többi káinitát. A nem testhez kötött Diszciplínákat azonban használhatja.

EZERTEST

Ez a Diszciplína a Tzimisce vámpírok ismertetőjegye, és majdhogynem teljesen ismeretlen a klánon kívül. Némileg hasonlít az Ezerarcra, és lehetőséget nyújt a Szörnyetegeknek, hogy átalakítsák vagy megformázzák saját vagy másvalaki húsát és csontját. Ha egy Tzimisce a Diszciplína segítségével halandókat, ghoulokat vagy magasabb generációjú vámpírokat alakít át, a hatás maradandó; az egyenlő vagy alacsonyabb generációjú vámpírok kritikus sebzésként gyógyíthatják be a torzulásokat. Az erő alkalmazója természetesen bármikor visszaalakíthatja saját húsát.

Arról nem szabad elfeledkezni, hogy a Diszciplína ugyan hatalmas és rettenetes, de a használójának testi kontaktust kell létesítenie áldozatával vagy saját kezével kell megformázni a húsát. Ez akkor is így van, ha saját magára alkalmazza az erőt. Az Ezertest mesterei gyakran iszonyatosan gyönyörűek; a kevésbé tapasztaltak pedig egyszerűen csak iszonyatosak.

Megjegyzés: A Nosferatuk mindig visszagyógyulják az efféle változtatásokat, különösen azokat, amelyek szebbé varázsolták őket. A klán ősrégi átka nem befolyásolható az Ezertesttel, leszámítva talán a Tzimisce Ősaryját (akit a legendák szerint már amúgy is elpusztítottak).

• FORMÁLHATÓ ORCA

A vámpír megváltoztathatja saját testét: többek között a magasságát, felépítését, hangját, arcvonásait és bőrszínét. Az efféle módosítások inkább szépítő célzattal születnek, és meglehetősen jelentéktelenek – például 30 centinél többel nem lehet változtatni a magasságot. A káinitának saját kezűleg kell elvégeznie magán a műveletet.

Rendszer: A karakter minden megváltoztatni kívánt részéért elkölt egy vérpontot, aztán Intelligencia + Testalakítás próbát tesz (célszám: 6). Ha másvalaki alakját vagy hangját akarja felvenni, a célszám 8, és a tökéletes másolat elkészítéséhez legalább 5 sikerre van szükség – ha a karakter ennél kevesebbet dob, jelentéktelen (vagy nem is olyan jelentéktelen) hibák csúsznak be. A Megjelenés növelése 10-es célszám, tehát általában még a minimális sikerhez is Akaraterő pontot kell költeni, a balsiker pedig örökre eggyel csökkenti a Megjelenést.

• • HÚSALAKÍTÁS

Hasonlít az előző képességhez, de ezzel már más teremtményeken is drasztikus illetve groteszk módosítások végezhetőek el. Segítségével gyakran változtatják csatlósaikat szörnyűséges

EZERTEST

Az Ezertest legalább annyira művészet, mint képesség. Annak, aki mesterévé akar válni, meg kell tanulnia a Mesterségek képzettség egyik különleges specializációját, a Testalakítást. Ezzel a Képzettséggel elsajátítható az élő avagy holt testeken elvégzett összes változtatás művészete. Használója néhány világibb technikát is megismer; sok Tzimisce tehetségesen tud nyúzni, csontot faragni, balzsamozni, állatokat kitömní, tetoválni illetve testékszereket behelyezni.

örökké, hogy minél jobban elriasszák a betolakodókat. Csak a húst alakíthatják át (a bőrt, az izmokat, a zsírt és a porcokat – a csontot viszont nem).

Rendszer: A vámpírnak először meg kell ragadnia kiszemelt áldozatát. A játékos **Ügyesség** + **Testalakítás** próbát tesz (a célszám változó: a durva munkáé 5, a precíz mesterműé 9). A célpont **Megjelenését** növelni kívánó káinitára az előző erőnél leírtak vonatkoznak; a szóban forgó Tulajdonság csökkentése már sokkal egyszerűbb (célszám: 5), bár az igazán ihletett csúfságok megteremtése célszámnövekedéssel járhat. Egy siker minden esetben eggyel csökkenti/növeli a **Megjelenést**.

Az izomcsomók, a hájréteg és a bőr felhasználásával a szükséges helyekre kipárnázott réteg alkotható. Az **Ügyesség** + **Testalakítás** dobás minden sikere (a célszám 8) eggyel növeli a alany sebtűrés kockáinak számát. Cserébe viszont egy **Erő** pontot vagy egy egészség szintet kell feláldoznia (a vámpír dönti el).

••• CSONTALAKÍTÁS

Az iszonytató képességgel felruházott vámpír az előzőekben leírt módszerrel már a csontokat is képes átformálni. A *Húsalakítással* együtt használva a káinita a felismerhetetlenségig eltorzíthatja áldozatát vagy saját magát. A húsformázó erővel együtt kell használni, különben megsebzí az alanyt (lásd később).

Rendszer: A játékos **Erő** + **Testalakításra** dob (célszám: mint az előző erőnél). A húst formáló képességek nélkül is használható – támadásra. Az **Erő** + **Testalakítás** próbán szerzett sikerek (célszám: 7) egyenként egy egészség szintet sebeznek: az áldozat bordái eltörnek, és átszűrják a bőrt.

A vámpír csonttüskéket vagy – karmokat sarjaszthat saját (vagy mások) csuklóján – támadófegyverként –, vagy a teste egész felületén – amivel remekül lehet védekezni. A káinita és az áldozat egy szintnyi sebzést szenved (a vámpír sérülésének oka a bőrén átszűrődő rengeteg tüske – ez nem egy „olcsó” fegyver!). A test egész felületén sarjadt tüskék 5 mínusz sikerek száma szintnyi sebzést okoznak (a balsiker végez a vámpírral vagy mélyálomba taszítja). Ezek a szintek normálisan gyógyíthatóak. A csuklótüskék **Erő** + 1 sebzést okoznak, a testet borító csontok pedig **Erő** számú szintet sebeznek a puszta kézzel támadó ellenfélen, ha nem dob három vagy több sikert a támadásra (a védekező vámpír attól még elszenvedi az egész sebzést). A testet borító tüskék 2-vel növelik az ölelés, közelharc illetve birkózás közben okozott sebzést.

Aki ötnél több sikert dob az **Erő** + **Testalakítás** próbán, sikeresen átszúrta az ellenséges vámpír szívét – az ellenfél saját bordájával. Az ugyan még nem kerül mélyálomba, viszont elveszíti vérpontjai felét, amikor lüktető sugárban tör fel belőle a vér.





• • • • SZÖRDYALAK

Az erővel felruházott vámpír rettenetes szörnyeteggé változik. Ez általában igen nagy előny a harcban. A káinita két és fél méter magas bestiává válik; bőre betegesen szürkésfekete kitinné alakul; karjai majomszerűek és izmosak, körmei szakadozott fekete karmok; az arca pedig mintha most bukkant volna fel egy lidérces álomból. Csigolyáiból tüskés taraj sarjad, páncélja pedig bűzös váladékot izzad.

Rendszer: A Szörnyalak életre hívása két vérpontba kerül. Minden Testi tulajdonság (Erő, ügyesség, Állóképesség) hárommal nő, viszont az összes Szociális jellemző nullára csökken, kivéve, ha más, Szörnyalakban felbukkanó vámpírral találkozik. Az iszonytató alakban mutatkozó Tzimisce az Erőt is Szociális tulajdonságként használja! A fűrészkes élű taraj és a kezeken kialakult csontos bütykök miatt kézitusája közben egyfel nő a sebzés.

• • • • • VÉRALAK

A vámpír egész testét vagy egyes testrészeit érzékekkel felruházott vérré alakítja át. A folyadék minden tekintetben megegyezik a káinita normális vérével: táplálkozhat belőle vagy felkínálhatja másoknak, ghoulokat vagy vérkötéléket teremthet belőle. Ha az összes vért elfogyasztották vagy elpusztították, a vámpírt utoléri a Végső Halál.

Rendszer: A káinita kedve szerint átalakíthatja egész testét vagy egyes testrészeit. Egy-egy láb két pontnyi vérré változik, akár csak a torzó; a karok egyenként, csakúgy, mint a fej és a has, egy pontot ér. Ha a vértócsa még érintkezik a testtel, visszaváltoztatható eredeti formájába. Ha a vért felhasználták vagy elpusztították, a vámpír az eredeti pontmennyiségért cserébe visszanövesztheti a hiányzó testrészeket.

A Véralakot felvett káinitát nem lehet lekarózni, megvágni, leütni vagy leszűrni, a napfény és a tűz viszont megégeti. A vámpír csordogálva halad, felkúszhat a falakra, és a legkeskenyebb repedéseken is átfolyhat, mintha csak az Éjalakot használná (ld. 148. oldal).

A szemkontaktust és szóbeli parancsokat nem igénylő mentális Diszciplínák használhatóak. Ha a vámpír ebben az alakban végigzúdul egy halandón vagy egy állaton, annak sikeres Bátorság próbát kell tennie (célszám: 8), különben rettegve elmenekül.

FANTAZMA

Senki sem tudja, miért a Ravnos vámpírok örökölték az illúziókeltés adományát. Akik illő módon közelítenek a klán öregjeihez, rejtélyes történeteket hallhatnak a ghoulokról meg a ráksaszákról. A klánt alapító Ősereg vámpír alakváltó képességeiről is számos sötét mese járja a tábortüzek mellett. Bármilyen legyen az oka, a nomád Ravnos félelmetes fegyvert kapott ezzel a kezébe.

A Fantazma az idézés művészete: a vámpír belső erőtartálékából lidérceket szabadít a világra. Az illúziók a halandó érzékeket és a készülékeket is megtévesztik. Ha a káinita elég erős, az illúzióval még a káiniták kiélezett érzékeit is be tudja csapni. A Ravnos vámpírok a halandók elcsábítására, átverésére vagy rabul ejtésére használják előszeretettel, de különösen azt élvezik, ha sikerül megvenniük áldozatuk lelkét egy valójában nem is létező, vacakságokkal teli zsákért.

A Fantazmával teremtett illúziókat a Jelenés képességével

fel lehet fedezni (*Lásd a láthatatlant*, 163. oldal). Ha valaki „bebizonyítja”, hogy csak hamis képet lát, az illúzió nyilvánvalóvá válik (ha valaki odalép egy illúziófalhoz, kifejezi kétségeit, aztán átnyúl rajta, a fal azonnal megszűnik).

• IGNIS FATUUS

A vámpír kisebb, mozdulatlan illúziót teremt, ami egy érzékre hat – kénzsgot, egy függöny látványát vagy a nyersselem tapintását. A kézzelfogható illúziót ugyan meg lehet érinteni, de igazából nincsen anyaguk; a láthatatlan, bár tapintható fal senkit sem téveszt meg, és a láthatatlan, borotvaéles drót sem okoz igazi sebzést).

Rendszer: A karakter az illúzió létrehozásakor elkölt egy Akaraterő pontot. Addig tart, amíg a Ravnos a közelben van (tehát eltűnik, ha a vámpír kilép a szobából), vagy amíg valaki keresztül nem lát rajta. A káinita bármikor megszüntetheti, ehhez gondolati parancs is elegendő.

• • FATA MORGANA

Ezzel a képességgel már minden érzékre ható, hár mozdulatlan illúziók alkothatók. A nyirkos pincéből így lehet pazar budoár, bár a lobogó gyertyákat és a lebbenő függönyöket nélkülözni kell. A káprázat még mindig anyagtalan, bár a két fűrészbakra állított mocskos matracból nem nehéz baldachinos ágyat varázsolni (hiszen anyaga van...).

Rendszer: A karakter elkölt egy Akaraterőt és egy vérpontot. A mozdulatlan illúziók addig maradnak, míg valaki a *Ignis Fatuus*-nál leírt módon meg nem törli az illúziót.

• • • LÁTOMÁS

Magában még nem lenne igazi képesség, de az *Ignis Fatuus*-sal vagy a *Fata Morgana*-val kombinálva mozgásba hozza a másik két erő teremtette képeket. E módon már élőlények, folyóvíz, lebegő függönyök vagy lobogó tűz illúziója is kelthető.

Rendszer: A vámpír elkölt egy vérpontot, és ezzel mozgásba lendíti a képet. Csak akkor változtathat a mozgáson, ha az illúzió létrehozása óta arra koncentrálnak.

• • • • ÁLLANDÓSÁG

Ezt a képességet szintén az első két erővel együtt lehet használni: akkor is megmarad az illúzió, ha a vámpír nincsen a közelben. A Ravnosok így rakják tele ideiglenes menedékeiket kincsekkel és fantom vérebekekkel.

Rendszer: A vámpírnak csak egy vérpontot kell elköltenie, és az illúzió addig megmarad, míg valaki le nem leplezi.

• • • • • AZ ISZONYTATÓ VALÓSÁG

Ez már nem egyszerű illúzióteremtés – a vámpír közvetlen az áldozat elméjében kelti életre a hallucinációkat. Az illető nem is kételkedik benne, hogy valódi, amit lát; a képzelt tűz megégeti, az illúzió-pányva megfojtja, a nem létező falon képtelen átmenni. A képesség egyszerre csak egy áldozatra hat. A többiek ugyan megpróbálhatják meggyőzni szerencsétlent, hogy mindez csak látomás, de egy szavukat sem hiszi majd.

Rendszer: Az *iszonytató valóság* megteremtése két Akaraterő pontba kerül, és egész jelenet alatt tart (bár, mint arról mindjárt szó lesz, hatása sokkal tovább is élhet). Ha a vámpír bántalmazni is akarja az áldozatot, Manipuláció + Rászedést dob (célszáma az áldozat Észlelés + Önuralom összege). Minden siker egy egészség szintnyi sebzéssel egyenértékű. Ha a karakter kevesebbet akar sebezni, még a dobás előtt közölnie kell, mennyi lehet a maximum. Ténylegesen senkit nem lehet ily

módon megölni (bár a szívbeteg áldozat belehalhat rettegésbe), a képzelt támadásban „elpusztult” személy elveszíti eszméletét vagy mélyálomba kerül. Ha sikerül meggyőzni, hogy valójában nem érte bántódás, az összes sebe eltűnik. Természetesen az ilyesfajta gyógymód sok időt igényel, sőt, néha még terápiás kezelésre is szükség lehet. A Fantazma rémálomszerű képességeit senki sem veheti félvállról.

FÁTYOL

E rejtélyes erő segítségével a Vértestvérek képesek elrejtőzni a kutató pillantások elől. A gondolat erejével láthatatlanná válnak, akár a legnagyobb tömeg közepén is. A halhatatlan nem lesz igazából láthatatlan, egyszerűen csak eléri, hogy mások úgy higgyék, hogy eltűnt. A Diszciplína egyéb felhasználási módjai között találjuk az arcvonások megváltoztatását és az emberek vagy tárgyak elrejtését.

A vámpír meghatározatlan ideig láthatatlan tud maradni, hacsak célzatosan nem válik láthatóvá. Magasabb szinteken olyan gyengéden fakul ki a térből, hogy még a közelben állók sem képesek megmondani, pontosan mikor is „tűnt el”.

Legtöbb esetben kevés halandó vagy természetfeletti lény lát keresztül a Fátyol örvénylő ködén. Az ösztönösebben viselkedő állatok gyakran még akkor is érzik (és rettegik) a vámpír jelenlétét, ha normál érzékeikkel nem észlelik. A gyermekek, és más, csalástól mentes teremtmények a mesélő döntése szerint szintén átláthatnak az álcán.

A Jelenés Diszciplínájával keresztül lehet pillantani a Fátyol ködfelhőjén. Azonban még ez sem mindig biztos; részleteket a *Lásd a láthatatlant* címszó alatt találsz a 163. oldalon.

Mivel a Diszciplína az elmére hat, a gépezeteket nem képes megtéveszteni. A videofelvételek és a fényképek gond nélkül megörökítik a vámpír igaz alakját. A Fátyol elmezavaró erejére jellemző azonban, hogy a készüléket használó személy még így is csak napok múlva fedezi fel a furcsaságokat – már ha felfedezi egyáltalán.

Jó pár klán – Asszamiták, Szet követői, Malkaviták és a Nosferatu – tagjai rendelkeznek ezzel a Diszciplínával, de egyértelműen a Nosferatu Vértestvérek ismertetőjele. Számos idősebb káinita vallja, hogy Káin vagy talán Lilith a rettenetes testi torzulásokért cserébe ajándékozta nekik ezt az erőt.

A Fátyol legtöbb képessége egy vagy két jelenetig tart, vagy amíg a vámpír fenntartja az erőt (ez nem túl nehéz feladat).

• ÁRNYÉKKÖPÖNYEG

Ezen a szinten a vámpírnak még a közeli árnyékok és fedezékek segítségével kell elrejtőznie. Félrevonul egy árnyékos, rejtett helyre és eltűnik az átlagos pillantások elől. Amíg csendben marad és valami fedezék mögött (függöny, bokor, ajtókeret, lámpaoszlop, sikátor), közvetlen fényforrásokon kívül bújjik meg, senki sem veszi észre. Az álca megszűnik, ha a vámpír megmozdul, támad vagy rávilágítanak, ráadásul a mereven néző tekintetek sugarában lassan semmivé foszlik.

Rendszer: Amíg a karakter betartja a fentebb közölt követelményeket, nincsen szükség dobásra. Ha csendben és mozdulatlanul lapul, csak a magas Jelenés értékkel rendelkező vámpírok vehetik észre, senki más.

• • LÁTHATATLAN JELENLÉT

A némi tapasztalattal rendelkező vámpír az észrevétel esélye nélkül képes mozogni. Az árnyékok megmoccannak és be-



takarják, a járőkelők pedig ösztönösen félrenéznek, amikor elhalad mellettük. Gondolkodás nélkül úgy mozognak, nehogy beleütközzenek a köpönyeges alakba, a gyengébb akaratúak néha maguknak is bevallatlan szorongással sietnek el a környékről. A vámpír addig észrevétlen marad, míg valaki céltudatosan őt nem keresi vagy elővigyázatlanul el nem árulja magát.

Mivel a teste nem válik anyagtalanná, távol kell tartania magát mindentől, ami elárulhatná jelenlétét (például ha lelők egy vázát vagy beleütközik valakibe). Még az elsuttogott szó vagy a cipő nyikorgása a padlón is megtörheti az erőt.

Rendszer: Addig nem kell dobni, míg a karakter nem szólal meg, támad vagy máshogy hívja fel magára a figyelmet. A dobás nehézsége az adott helyzettől függ: ha a karakter nyikorgó padlóra lép, a célszám 5, ha pedig átgázol egy tócsán, 9. Vannak cselekvések, amelyek végrehajtásához adott számú siker szükséges: az észrevétlenül elsuttogott parancsokhoz például legalább három siker kell.

Vannak dolgok, amelyeket még a *Láthatatlan jelenlét* sem tud elrejteni. A vámpír ugyan nem látszik, amikor bezúz egy ablakot, felkiált vagy áthajít valakit a szobán, de a cselekedettel azonnal elmúlik láthatatlansága. A közelben tartózkodókról hirtelen lefoszlik az a méla érdektelenség, amit a Fátyol ereje húzott rájuk. Ami még ennél is rosszabb: mindegyik szemtanú dobhat Érzék + Éberségre (a célszám: 7); ha sikeres a dobás, teljesen kitisztul az agyuk, és képesek felidézni a karakter minden lépését, mintha az végig látható lett volna.

••• EZERDYI ÁLARC

A vámpír mások érzékszerveit manipulálja, és ezzel éri el, hogy valaki teljesen mást lássonak a halhatatlan szörny helyett. A Vértestvér külalakja nem változik ugyan, viszont a valóságot észlelni képtelen szemlélő azt fogja látni, amit a Fátyol használója akar.

A vámpírnak kell legyen valami elképzelése az álarcáról. Először eldönti, hogy kitalált arcot választ-e, vagy valaki más vonásait kölcsönzi ki. A kitalált arcokat nehezebb hihetőbben összerakni, viszont könnyebb fenntartani. Természetesen sokkal egyszerűbb a helyzet, ha a Vértestvér felveszi valakinek az arcát, de a személyiséggel nem törődik.

Rendszer: A játékos Manipuláció + Szereplés dobást tesz 7-es célszámmal, hogy milyen jól is sikerült álcája. Ha megpróbál megszemélyesíteni valakit, először alaposan meg kell néznie az illetőt. Előfordulhat, hogy csak futó pillantást vetett rá, ilyenkor a mesélő megnövelheti a célszámot. A következő táblázatban megtalálható, hány siker szükséges a hihető álcázáshoz.

Másvalaki arca mögé rejtőzve számos problémával szembesülhetünk. A karakternek legalább a legalapvetőbb információkat tudnia kell az illetőről; különösen bonyolult álcák esetén (mint például egy szerető vagy egy közeli barát megtévesztése) azért előfeltétel a közeli kapcsolat.

- 1 siker** A vámpír magassága és súlya változatlan marad, az eredeti vonások kicsit megváltoznak. A Nosferatuk átlagos, bár ronda embernek látszanak.
- 2 siker** Nem is hasonlít önmagára. Nehéz felismerni, mindenki másmilyennek látja.
- 3 siker** Pontosan úgy néz ki, ahogy akarta.
- 4 siker** Teljes átváltozás, beleértve a gesztusokat, viselkedést, megjelenést és a hangot is.
- 5 siker** Gyökeresen más külső (az ellenkező nem tagja, más életkor, különleges méretváltozás).

••••• KÖDDÉVÁLÁS

Ezzel a hathatós képességgel a vámpír még nyílt színen is képes eltűnni a semmiben. Az erő olyannyira tökéletes, hogy még akkor is köddé válhat, ha valaki áll mögötte.

A láthatatlanná válás nem túl feltűnő, a környezetre gyakorolt hatása viszont annál inkább. A Csorda legtöbb tagja pánikban menekül. A különösen gyenge akaratú egyének azonnal kitörlik a jelenetet az elméjükből. Bár a vámpírokat nehéz megdöbbsenteni, néha még őket is meglepi a hirtelen felszívódás.

Rendszer: A játékos Karizma + Lopakodás próbát tesz; a célszám a célpont Érzék értéke (ha a karakter egy csoport előtt vált köddé, használd a legnagyobbat). Három vagy kevesebb siker: a karakter kifakul, de nem tűnik el teljesen, bizonytalan körvonalú, kísértetszerű alakká válik. Több, mint három siker: teljesen köddé válik. Ha több sikert dob, mint a célpont Akaratereje, az illető még azt is elfelejti, hogy a vámpír egyáltalán ott járt.

A szellemszerű alakban rejtőzködő karakter észrevételéhez Észlelés + Éberség dobást kell tenni, a célszám 8. Ha sikeres a dobás, a vámpírral teljesen normálisan el lehet beszélgetni (bár leginkább egy rettetően nyugtalanító, szellemszerű alakra emlékeztet). Sikertelenség esetén +2 célszám (maximum 10) minden vámpírra irányuló cselekedetre vagy beszélgetési kísérletre. Ha a vámpír olyan környezetben rejtőzik, ahol nehezebb észrevenni (feje árnyékban van vagy éppen átfurakszik a tömegen), a mesélő újradobathatja a észlelést. Amikor a vámpír teljesen eltűnt, a *Láthatatlan jelenlét*nél közölt szabályok érvényesek rá.

A láthatatlanná válás szemtanújává vált személy Érzék + Bátorság próbát tesz (a halandók célszáma 9, a halhatatlanoké

5). Sikeres dobás esetén az illető azonnal cselekedhet (a vámpír azonban előbb jön a körben); ha nem dob sikert, értetlenül áll két körig, míg elméje megpróbálja felfogni, mi is történt valójában.

••••• VÉDŐSZÁRNY

A vámpír már egy egész területre kiterjesztheti álcázó képességét. A halhatatlan a Fátyol bármelyik erejét használhatja a közelében tartózkodókon vagy éppen saját magán, ha úgy tartja kedve.

Ha valamelyik védelem alá helyezett személy fellebbenti a köpönyeget, azonnal láthatóvá válik. Ha az erő használója fedi fel magát, mindenkiről lehull az álca. Különösen hasznos, ha a vámpír felesleges figyelemfelkeltés nélkül szeretné magával vinni a kíséretét.

Rendszer: A karakter Lopakodás képzettségével megegyező számú személyt rejthet el. A csoportot adott időben bármelyik Fátyol-képességgel felruházhatja. Bár az erők minden elreplezett személyre hatnak, a karakternek csak egyszer kell próbát tennie. Mindegyik álcázott személynek be kell tartania a használt erő alatt közölt előírásokat; aki ezt elmulasztja, arról lehull az álca, ez azonban nem fedi fel a többiekét. Csak akkor válik mindenki láthatóvá, ha maga vámpír követ el hibát.

GYORSASÁG

Az Ölelés után néhány vámpír megdöbbsentő reflexekkel és gyorsasággal lepi meg a többieket. A Diszciplína segítségével lenyűgöző sebességre képesek felgyorsulni. A halandók és a képességben nem jártas vámpírok lassított felvételnél tűnnek a az elmosódott foltként cikázó káinita mellett.



A Gyorsaságot általában a Brujah, Asszamita és Toreador klán tagjai használják. Az Asszamiták ezzel csapnak le áldozatukra, mielőtt azok egyáltalán felfognák, mi is történt. A Brujah vámpírok azért kedvelik, mert így rengeteg ellenféllel vehetik fel a harcot egyszerre. A Toreadorok inkább arra használják, hogy természetfeletti hangulatot kölcsönözzenek vele élő előadásaiknak (mint például a táncnak), de akkor sem jön rosszul, ha különleges sebességgel dolgoznak szobraikon vagy festményeiket – ha azonban feldühítik őket, legalább olyan rettenetes ellenfelek, mint az Asszamiták avagy a Brujah klán tagjai.

Rendszer: A karakter elkölt egy vérpontot. Következő körben a Gyorsaság értékével megegyező számú akciót kap. Ezek a plusz cselekvések csak testi manőverek lehetnek (nem használhatja, például, egy körben többször az Uralom diszciplínát). Tehát a 4-es Gyorsasággal felruházott karakter elkölt egy vérpontot, és a következő körben összesen öt cselekvésre van lehetősége. Ezek az akciók a kör végén kerülnek sorra (az eredeti cselekvés pedig a kezdeményezés szerint).

Általános esetben a Gyorsaság diszciplínáját nem ismerő karakternek levonásokkal kell számolnia, ha több cselekvést akar végrehajtani egy körben. A képességet használó vámpír viszont levonás nélkül hajtja végig ezeket a plusz akciókat (és teljes mozgással), vagyis mindegyikre teljes kockatartalékát használhatja. A plusz akciókat viszont nem lehet több részre felbontani.

JELENÉS

Ez a Diszciplína nyugtalanítóan tökéletes érzékeléssel ruházta fel a vámpírt. Az csak a kezdet, hogy az összes érzékszerve kiélesedik. Ahogy egyre fejlődik az ereje, képes látni a körü-

lötté örvénylő aurákat, sőt, akár mások gondolataiba is be tud férkőzni. Magasabb szinten pedig átlát a Fátyol teremtette illúziókon – *Lásd a láthatatlant*, 163. oldal.

Az ilyesfajta érzékelés jelentős előnnyel ruházta fel a vámpírt a halandókkal és a többi természetfeletti lényel szemben. A Jelenés hatalmas erejű eszköz lehet használója kezében, aki kedve szerint pillanthat be mások távoli menedékeibe, akkor érzékeli a Herceg hangulatváltozásait, amikor kedve tartja, esetleg különféle titkokat szed ki egy másik Vértestvér ghouljából.

Nem árt azonban, ha a káinita óvatosan bánik kiélesített érzékeivel – így könnyebben lenyűgözik a csodálatos dolgok, jobban megriasztják a zajok vagy szabályosan elárasztják a döglétes szagok. A hirtelen, mozgalmas események megzavarhatják a Jelenést használó karaktert, ha nem tesz egy sikeres Akaraterő dobást 4-es célszámmra. Minél erősebb a zavaró erő, annál magasabb a célszám. Sikertelenség esetén a benyomások előntik a karaktert, aki egy vagy két körig nem képes környezetét érzékelni.

Az efféle figyelemelterelés leginkább a Malkavitákra és a Toreador vámpírookra jellemző. A Tremere és a Tzimisce Klán Vértestvérei jobban szabályozzák érzékelésüket, bár ők sem mentesek az időnkénti zavarodottságtól.

A Jelenést használóknak hatalmas előny a magas Észlelés érték. Minél jobb a dobás, annál részletesebb információkat kap a karakter.

• KIÉLESZETT ÉRZÉK

Ez a képesség a vámpír érzékszerveinek kiélesítésére szolgál; tulajdonképpen megduplázza a látás, hallás, szaglás hatékonyságát és hatótávolságát. Ízlelőképessége és tapintása ugyan továbbra sem szárnyalja túl az embereket, mégis sokkal



kifinomultabbakká válnak: a káinita képes kiérezni az alkohol legapróbb nyomát áldozata véréből, vagy megérezni a padlódeszka alatt a földre vájt üreget. Érzékeit akarata szerint élesíti, addig fókuszál, ameddig a kedve tartja. Ha a mesélő is beleegyezik, ily módon sokkal könnyebbé válhat a vadászat is.

A képesség használói néha érteken túli érzékelésre vagy gyengébb megérzésekre is képesek. Ezek a kurta, homályos felvillanások általában furcsa előjelek, érzelmi felvillanások, szörnyű balsejtelmek vagy rossz előérzetek formájában jelentkeznek. A vámpír ezeket nem bírja kontrollálni, de kellő gyakorlással már egész pontosan ki tudja következtetni az értelmüket.

Az éles érzékeknek azonban ára van. Az éles fények, hangos zajok és erős szagok veszélyesek lehetnek. Az előbb említett hirtelen zavarodottságon kívül a különösen hirtelen ingerek – mint például a reflektor fénye vagy a mennydörgés – minimum egy órára megvakíthatják vagy megsüketíthetik a káinitát.

Rendszer: Általában nincsen szükség dobásra, itt inkább a mesélő helyzetleírása és a játékos képzelőereje jut nagyobb szerephez. Bizonyos helyzetekben azonban elkerülhetetlen a kocka használata: egy átlagos Észlelés dobásnál például (a mesélő a Jelenés értékével csökkentheti a célszámot), ha a karakter a Fátyol Diszciplínáját (ld. 157. oldal) használó vámpírt akar észrevenni, vagy ha valamilyen veszélytől próbálja megvédeni magát (a mesélő titokban dob a karakter módosítatlan Jelenés értékére – a célszámot a körülményeknek megfelelően saját maga határozza meg). A tarkóra célzott pisztolycső felfedezése az utolsó pillanatban 5-ös célszám, míg a rivális Elsőszülött ellened készülődő merényletét már csak 9-es célszámmal lehet észrevenni.

Teljes sötétségben még ezzel a képességgel sem látsz (az a *Fenevad látása*, 153. oldal), de +2-ről +1 csökkenti a koromsötétben végrehajtott akciókra vonatkozó büntetést, és ha a karakter hallja, szagolja vagy valami más módon érzékeli ellenfelét, még a távolsági harccal is megpróbálkozhat.

• • AURALÁTÁS

Ezzel a képességgel a vámpír észlelni tudja azokat az „aurákat”, amelyek a halandókat és a természetfeletti lényeket egyaránt körülragyogják. Ezek a fényudvarok váltakozó színfoltokból állnak, amelyeket csak kellő gyakorlattal lehet megkülönböztetni egymástól. Még a legegyszerűbb személyiség aurájában több színárnyalat váltakozik; az erős érzelmek dominálnak, a pillanatnyi benyomások vagy a komoly titkok pedig sávok vagy örvények formájában cikáznak végig a kavalkádban.

A színek a személy érzelmi állapotával együtt változnak és állandóan táncoló mintákba olvasztják az új hangulatokat. Minél erősebb a kérdéses érzelem, annál erősebben látható az árnyalata. A képzett káinita már az „alany” aurájának áramlásában megjelenő színekből is rengeteget ki tud következtetni.

Az *Auralátással* az érzelmi változások mellett a természetfeletti lények jelenléte is felfedezhető. A káiniták aurájában a színek élénkek ugyan, de sápadtak; a mágusok aurája elfojtott varázserőtől recseg és repedezik; az alakváltók fényudvara meglepően fényes, majdhogynem viharosan örvénylő; a kísértetek aurája haldokló gyertyalángként, görcsösen remeg; a tündéreket pedig szívárványszerűen kavargó ragyogás veszi körül.

Rendszer: A játékos Észlelés + Empátiát dob (célszám: 8), minden sikerrel újabb információkat tudhat meg a célpont aurájáról (részletek a táblázatban). Balsiker esetén a karakter rosszul értékelte a látottakat. Nem rossz, ha maga a mesélő dob

AURÁK SZÍNEI

Lelkiállapot	Aura színe
Félelem	Narancs
Agresszió	Lila
Düh	Vörös
Keserűség	Barna
Nyugalom	Világoskék
Jószándék	Rózsaszín
Óvatos	Levendula
Depresszió	Szürke
Sóvárgás vagy bujaság	Mélyvörös
Gyanakvás	Világoszöld
Irigység	Sötétzöld
Izgalom	Lila
Nagylelkűség	Rózsaszín
Boldogság	Cinóber
Gyűlölet	Fekete
Idealista	Sárga
Ártatlanság	Fehér
Szerelem	Kék
Megszállottság	Zöld
Szomorúság	Ezüst
Elszállt	Arany
Gyanakvás	Sötétkék
Zavarodottság	Kevert, váltakozó színek
Diablerie	Fekete csíkok
Álmodozás	Élesen szikrázó színek
Őrjöngő	Gyorsan fodrozódó színek
Pszicho	Hipnotikusan örvénylő színek
Vámpír	Az általános árnyalat sápadt
Varázsló	Miriádnyi szikra
Alakváltó	Fényesen vibráló aura
Kísértet	Gyenge, váltakozó aura
Tündér	Szívárványszín csíkok

ilyenkor, és bizonytalanságban hagyja a karakter, vajon jól vagy rosszul fejtette meg a színek jelentését.

- 1 siker** Csak az árnyalatot bírod kivenni (sápadt vagy élénk).
- 2 siker** Látod a fő színárnyalatot.
- 3 siker** Felismered a színek mintázatát.
- 4 siker** Észreveszed a halvány változásokat.
- 5 siker** A színek és minták keveredését is ki tudod venni.

Az *Aurák színei* táblázatban néhány gyakori színt találhatsz (melléjük pedig magyarázatot).

A választott célpont auráját a karakter csak egyszer nézheti meg (bármilyen eredménnyel is járjon). Minden további próbálkozás automatikusan balsikernek minősül. Ha mások szándékait fűrkésszük, nagyon könnyű azt látni, amit látni akarunk... Egy hónap múlva a karakter újra megpróbálhatja.

Az átlagos szem számára máskülönben láthatatlan lények auráját is lehet (bár bonyolult) észlelni. További részletekért lapozz a *Lásd a láthatatlant* leírásához.

• • • A LÉLEK LENYOMATA

Ha valaki huzamosabb ideig használ egy tárgyat, az megőrzi a tulajdonos pszichéjének lenyomatát, e képességgel pedig ezek a benyomások „leolvashatóvá” válnak. A vámpír megtudja, kinek a birtokában volt utoljára a tárgy és mire használták a közelmúltban.

A víziók csak ritkán élesek és részletesek, inkább egyfajta telepatikus „pillanatfelvételle” hasonlítanak. Azonban még ezekből a felvillanásokból is rengeteg dolgot meg lehet tudni. A legtöbb látomás ugyan a tárgy utolsó használójáról árul el információkat, de sokkal erősebb lenyomatot hagynak azok, akik sokáig birtokolták a holmit.

A vámpír először kezébe fogja a tárgyat, aztán enyhe transzállapotba kerül. Csakis ezután láthat neki a spirituális maradványok összegyűjtésének. A képesség használatakor számára a külvilág megszűnik létezni, de a hangos zajok vagy a megrázó események azonnal megtörik a transzot.

Rendszer: A játékos Észlelés + Empátiára dob. A célszámot a használó vagy egyes események intenzitása és az ezáltal keletkezett lenyomatok kora határozza meg. Egy órákkal ez előtt történt gyilkosság elkövetésére használt pisztoly esetében a célszám 5, de megtudni, hogy ki volt a pár napja talált kulcs tulajdonosa, már 9-es célszám.

Minél szorosabb érzelmi kapcsolatban volt a tulajdonos a tárggyal, annál erősebb lenyomatokat hagyott rajta – a vámpír pedig annál több információt tudhat meg róla. Az erős érzelmekkel járó helyzetek (ajándékozás, kínzás stb.) ugyanígy erősebb lenyomatokat eredményeznek. Minden siker egy információt fed fel: míg egyetlen sikerrel csak annyi érezhető, hogy „ez a zsebóra egy férfinál volt legutoljára”, három sikernél már azt is tudni lehet, hogy egy középkorú, rettegő kispolgárról van szó. Négy siker már elárulja a nevét, öt vagy annál több pedig feltárja, mi kötötte ehhez az órához és mit is csinált vele pontosan.

• • • • TELEPÁTIA

A vámpír egy közeli halandó elméjébe sugározza tudatának egy részét, és vele mentális kapcsolatot létesít, amelynek segítségével szavak nélkül tud szólni az alanyhoz, vagy ha akarja, bepillanthat legmélyebb titkaiba. A kihallgatott gondolatok a káinita elméjében szólnak me – mintha valaki beszélne hozzá.

Mivel a káinita idővel mindent megtudhat áldozatáról, anélkül, hogy az illető valaha is gyanút fogna, ez joggal számít az egyik legerősebb vámpírképességnek. A Tremere és a Tzimisce különösen hasznosnak tartja, mivel ily módon bárkikor ellophatják mások titkait vagy éppen hangtalanul, precízen irányíthatják halandó szolgálóikat.

Rendszer: A karakter Intelligencia + Rászedést dob, célszáma az áldozat Akarateréje. A gondolatok elküldéséhez elég egy siker. A célpont tudja, hogy ezek valaki mástól, nem a saját tudatalattijából származnak, a képesség használóját viszont nem tudja felfedezni.

A gondolatolvasásnál minden siker egy elorzott információ vagy egy rétegnyi gondolat. A legmélyebb titkokat nehezebb megszerezni, mint a felületes érzelmeket – ehhez minimum öt siker szükséges.

A *Telepátia* általában nem hat az élőhalottakra. Ha valaki ezzel próbálkozik, először el kell költenie egy Akaraterő pon-

tot, és csak ezután következhet a dobás. Más természetfeletti lények elméjét ugyanilyen nehéz kifürkészni.

A mesélőknek azt ajánljuk, hogy a gondolatokat prózai leírás helyett benyomások és képek áradataként jelenítsék meg. Ahelyett, hogy azt mondanád: „Végezni akar korábbi szeretője új barátjával” jobb, ha a következőképpen kezeled a dolgot: „Sorozatban törnek rád a víziók: egy párocska szenvedélyesen csókolózik a kapualjban, majd a férfi egyedül sétál az éjszakai utcán; aztán a kezeidre meredsz, teljesen elfehéredtek az ujjaid, csak markolod a kormánykereket, és egy alak siet át az utcán előtted; a szíved, a most halandó szíved pánikban dobol, amikor meghallod a feltúráztatott motor hangját; és mindezt tapintható árnyként lengi körül a szenvedés és valakinek az elvesztése.”

Az efféle leírások nem csak a hangulatot erősítik, hanem a játékosnak kell eldöntenie, mit hámoz ki mindebből a karaktere. Az elmék olvasása – különösen a felfokozott érzelmekkel teli vagy a tébolyult agyaké – bonyolult és gyakran fejtörést igénylő feladat.

• • • • • ASZTRÁLIS UTAZÁS

A bámulatos képességgel felruházott vámpír kiszabadítja érzékeit húsbörtönükből, majd koncentrált gondolattá alakulva kilép a testéből. Asztrális alakjára nem hat a testi kimerültség vagy a sebesülés, elképzeltetetlen sebességgel cikázik végig az egész földgolyón – vagy éppen a föld alatt –, egyedül a Holdon túlra nem merészkedhet.

Míg az asztrális alak kóborol, a test mélyálomban hever, és a vámpír egészen visszatértéig nem képes figyelemmel követni, mi történik vele. A lelket és a testet gyenge ezüstfonál köti össze. Ha elszakad, a karakter tudata az asztrális síkon, a szellemek, kísértetek és árnyak birodalmában marad. A testburok felkutatása hosszú és rettenetes feladat, különösen azért, mert semmi garancia nincsen arra, hogy a karakter sikerrel jár. Ez a komoly veszélyességi faktor sok Vértestvért visszatart, de a merészek rengeteget tanulhatnak.

Rendszer: Az asztrális utazáshoz először egy Akaraterő pontot kell elkölteni. A játékos utána Észlelés + Okkultizmusra dob; a célszám a tervezett utazás távolságától és bonyolultságától függ. A 7-es az átlag – ha valaki teljesen ismeretlen területekre merészkedik (az első kirándulás a Távolság-Keletre; átszelni a földgolyót), a célszám 10. Minél több sikert dobsz, annál fókuszáltabban van jelen a karakter az asztrális síkon és annál könnyebben éri el úticélját.

Sikertelenség esetén a vámpír képtelen elválasztani tudatát a testétől, a balsikernek pedig elég kellemetlen következményei lehetnek – véletlenszerűen kiválasztott helyre kerül a Földön vagy a szellemek birodalmában, esetleg olyan lendülettel érkezik a célba, hogy elszakad az ezüstfonál.

Az irányváltoztatáshoz még egy Akaraterő pontot kell költeni, aztán a játékos még egyszer dob a fenti kombinációra. Ha nem jár sikerrel, a vámpír eltévedt, és vissza kell követnie az ezüstfonalat. Ha itt sikerül balsikert dobni, elszakad a fonál, a karakter tudata pedig a titokzatos asztrális síkon ragad.

Az asztrális utazó hatalmas sebességgel haladhat (a mesélő az 1600 kilométer/órát nyugodtan veheti alapnak), de sem ruhát, sem egyéb tárgyakat nem vihet magával. Állítólag léteznek varázstárgyak a szellemi síkon, és bárki megpróbálhatja felkutatni ezeket. Viszont a karakter nem viheti őket magával, amikor visszatér a való világba.

Az *Asztrális utazás* közben képtelenség kapcsolatba lépni a való világgal. A karakter egy Akaraterő pont elköltésével ki-

LÁSD A LÁTHATATLANT

A Jelenés segítségével a vámpír rengeteg, halandók előtt örökre rejtve maradt dolgot láthat. A alkalmazás sokféle módja közül csak az egyik a halandó pillantások elől rejtőzködő, természetfeletti lények érzékelése (ilyen a Fátyol erejét használó vámpír, a láthatatlanságba burkolózó mágus vagy a kísértetek), vagy a Fantazma segítségével teremtett illúziók felismerése.

• **Fátyol:** Ha a vámpír kiélezett érzékeivel egy Fátyol mögé rejtőzött Vértestvért akar megtalálni, csak akkor járhat sikerrel, ha Jelenés diszciplínájának értéke nagyobb a másik Fátyol diszciplínájánál. Ha ez utóbbi magasabb a szemlélő Jelenésénél, a vámpír láthatatlan marad. Ha a két érték megegyezik, mindketten ellendobást tesznek. A Jelenés használója Észlelés + Rászedés-re dob Manipuláció + Rászedés ellen. Mindkét esetben 7-es a célszám, és a legtöbb sikert szerzett karakter nyer.

• **Fantazma:** A Fantazma illúzióin hasonló módon lehet átlátni. Ehhez aktívan keresni kell magát az illúziót (vagyis a játékos közli a mesélővel, hogy karaktere éppen megpróbálja felfedezni az illúziót). Ezután a két Diszciplína használója a fentiekkel megegyező módon összeméri erejét.

• **Másféle erők:** Mivel a mágusok vagy a kísértetek képességei más módon működnek, nem lehet közvetlenül egymás ellen alkalmazni a kétféle erő statisztikáit. Az egyszerűség kedvéért mindkét karakter tesz egy ellendobást. A vámpír Észlelés + Rászedéssel, a célpont pedig Manipuláció + Rászedéssel. A célszám ez esetben is 7, és a legtöbb sikert szerzett karakter nyer.

sértet-szerű alakban megjelenhet ugyan, de ez a maximum. Az alak egy körig tartható fenn, aztán eltűnik; cselekedni ugyan nem, de beszélni tud. Teste nem anyagiassult, a Jelenést azonban rendszeren használhatja. Ha a mesélő is megengedi, a Bestia, Téboly, Uralom, Nekromancia, Árnyjárás, Jelenlét és/vagy Taumaturgia bármelyik képességét is életre keltheti, de ehhez legalább három sikert kell dobni az *Asztrális utazás* kezdetén.

Ha két asztrálestet találkozik, úgy viselkednek, mintha anyagi testükben lennének jelen. Beszélhetnek, megérinthetik egymást, de akár harcolhatnak is. Mivel nincsen anyagi testük, ilyenkor a Mentális és a Szociális jellemzők helyettesítik a Testi tulajdonságokat (Az Ügyesség helyét átveszi az Érzék, az Erőt a Manipuláció, az Allóképességét az Intelligencia). A testetlenség miatt az egyetlen módszer, amivel meg lehet sebezni egymást, az ezüstoffonál elvágása. Harc közben az Akaraterő felel meg az egészség szinteknek; ha valamelyikük elveszíti összes Akaraterő pontját, elszakad a fonál.

Bár a legtöbb asztrális utazó ilyenkor csak a halandó világ asztrális lenyomatában jár (amit a Sötétség Világában játszódó többi játékban Umbrának vagy Penumbrának hívnak), alkalomadtán mélyebbre merészkedhet a szellemek birodalmában – főleg akkor, ha elveszett. Más lények is kóborolnak ezen a síkon – kísértetek, vérfarkasok és ritkán ugyan, de a mágusok is –, akik teljesen hétköznapi módon kommunikálhatnak a karakterrel. A mesélőknek azt tanácsoljuk, hogy a szellemvilágba tett utazásokat minél bizarrabb, rejtélyesebb és álomszerű módon adják elő. A világunkon túli világ ragyogó és fantasztikus birodalom, ahol sokkal erősebben látszik minden dolog vagy

lény igaz valója, akik gyakran meghökkentően mások, mint amit a való világban megszokhattunk.

Megjegyzés: Azoknak a mesélőknek, akik a White Wolf többi játékát is ismerik, meg kell említenünk, hogy az „asztrális” kifejezés alatt az Umbrát értjük, nagy általánosságban, nem pedig bizonyos részét.

JELENLÉT

A természetfeletti vonzalmak Diszciplínája. A Jelenlétet elsajátított vámpír szenvedélyes bujaságot, odaadó szenvedélyt vagy kimondhatatlan rettenetet képes kelteni halandóban és halhatatlanban egyaránt. Ez a csendes erő az egyik leghasznosabb mind közül.

A Jelenlét azért is különleges, mert némely képességével – ellentétben szinte az összes többi Diszciplínával – egész tömegeket is befolyásolni lehet. Amíg az arca látható marad, a vámpír nagyobb csoportokat tarthat uralma alatt – még szemkontaktus sem szükséges. Tülség a faj, vallás, nem, osztály és (legfontosabb!) a természetfeletti határain. Elméletileg a képességek ugyanúgy hatnak egy Matuzsálemre, mint egy taxisofőrré. Gyakorlatilag ugyan az összes Vértestvérré hat, de az idősebb és ravaszabb vámpírok kevésbé reagálnak az erőre és természetfeletti akaraterőjükkel védekeznek ellene.

Gyakorlati haszna mellett a Jelenlét valamilyen leírhatatlan miszticizmussal ruházza fel a káinitát. Kilóg a tömegből, még akkor is érdeklődést (és gyakran vágyat) kelt a közelben állókban, ha meg sem moccan. Minél magasabb a Jelenlét értéke, annál nagyobb ez a vonzerő és annál nagyobb hatása van másokra.

Egy Akaraterő pont elköltésével és egy sikeres Akaraterő próbával (célszám: 8) a Jelenlét erejének bárki ellenállhat egy körig, de a pontokat egészen addig költeni kell, amíg az illető látja a vámpírt (vagy – mint az *Idézés* esetében – amíg el nem múlik a hatás). A legegyszerűbb védekezés elfordulni és sehova se nézni. Akik nem fogják fel, hogy természetfeletti hatalommal van dolguk (és a legtöbb halandó esetében ez a helyzet), azoknak ritkán jut eszébe ez a taktika, de az okosabb vámpíroknak egyértelmű. A Jelenés használójánál három vagy több generációval alacsonyabban álló vámpíroknak elegendő elkölteniük egy Akaraterő pontot, hogy az egész jelenet időtartamára megszabaduljanak a kellemetlen hatásoktól (és nem kell Akaraterő próbát tenniük).

A Jelenlét egyik komoly hátulütője, hogy kizárólag az érzelmekre hat. Az emberekben felébreszt ugyan bizonyos érzéseket a vámpírral kapcsolatban, viszont nem lehet őket irányítani. A káinita parancsainak ugyan nagy súlya van, de az akaratok szabad. Az öngyilkosságra vagy különös tettekre buzdító utasítások attól még nem lesznek értelmesebbek, hogy egy elbűvölő személytől származnak. Szónoki tehetséggel vagy jelentős vagyonnal kombinálva azonban a Diszciplína mégis a kívánt ösvényen tarthatja az áldozatokat.

A Brujah, Toreador, Ventrue klán tagjai és Szet követői a Diszciplína beavatottjai. A Jelenlétet Uralommal kombináló Ventrue vámpírok azonban vitathatatlanul a legtehetségesebb használóinak számítanak.

• ÁHÍTAT

Felerősíti a Diszciplína biztosította vonzó magasztosságot. A vámpír közelében tartózkodók hirtelen még közelebb akarnak hozzá kerülni és sokkal fogékonyabbakká válnak monda-



nivalójára. Különösen hasznos tömegkommunikációs célokra. Nem nagyon számít, mi is hangzik el valójában – a befolyásolt személyek szívük mélyén a vámpír véleményét részesítik előnyben. A gyengébbek egyetértenek vele; ha az erősebb akaratúak ellenállnak, hamarosan kisebbségben találják magukat. A bizonytalan tünődésből a vámpírnak kedvező, eltökélt elhatározás lesz, még mielőtt az áldozatnak feltűnne, hogy megváltozott a véleménye.

A vonzerő tébolyultsága ellenére a megbabonázottak nem veszítik el önfenntartó ösztöneiket. A veszély megtöri a pillanat varázsát (mint ahogy az is, ha a vámpír elhagyja a területet). Az *Áhítat* hatása alá kerültek azonban nem felejtik el, miként éreztek a káinita jelenlétében. Ha újra találkoznának, ez befolyásolja cselekedeteiket.

Rendszer: A játékos Karizma + Szereplés próbát tesz (célszám: 7). A sikerek száma határozza meg, hány ember került az erő hatása alá. Ha ennél több ember van jelen, az *Áhítat* az alacsonyabb Akaraterőjűekre hat először. Az erő az egész jelenet alatt él, hacsak a karakter meg nem szünteti.

- 1 siker Egy személy
- 2 siker Két ember
- 3 siker Hat ember
- 4 siker 20 ember
- 5 siker Mindenki a vámpír közelében (egy egész előadótérem vagy tömeg)

Akire hatott az *Áhítat*, Akaraterő pontokkal legyűrheti a hatást, viszont minden körben el kell költenie egy pontot, amíg a káinita közelében marad. Mihelyst feláldozott a vámpír sikereivel megegyező számú Akaraterő pontot, teljesen lerázza magáról az erő hatását, és a jelenet hátralevő részében immunis rá.

• • RÉMÜLETES PILLANTÁS

Bármely káinita képes másokat igaz természete felfedésével megrémíteni – kimeresztí karmait, megvillantja agyaráit, rosszindulatú pillantással néz a világba és kegyetlen sziszegéssel ejti a szavakat –, ez a képesség mindezt a tébolyító rettegés szintjére emeli. Elviselhetetlen félelmet kelt az áldozatban és vagy az örület markába taszítja, vagy mozdulatlaná dermedti, vagy kétségbeesett menekülésre készíti. Még a legbátrabb ember is visszariad a vámpír rettenetes arckifejezésétől.

Rendszer: A játékos Karizma + Megfélemlítést dob (cél száma az áldozat Érzék + Bátorság értéke). Ha sikerrel járt, megfélemlítette a célpontot; ha sikertelen, áldozata megijedt ugyan a látványtól, de nem retteg. Három vagy négy sikernél viszont nyomorultul reszketve szalad el valamerre; a sarokba szorított áldozatok tíz körömmel rontanak neki a falnak, mintsem szembenézzenek a káinitával. Minden siker eggyel csökkenti a karakter cselekvésre szánt kockatartalékait a következő körben.

A karakter körönként egyszer használhatja a képességet, bár dobássorozattá is átalakíthatja – ilyenkor csak gyűjti a sikereket, hogy teljesen megalázhassa áldozatát. Amikor a célpont már annyi kockát veszített a tartalékból, hogy semmilyen akciót nem képes végrehajtani, olyannyira rémült és összetört, hogy összegömbölyödve zokog a földön. A dobássorozat közben dobott balsikernél az egész kísérlet megakad. A karakter elveszíti az eddig összegyűjtött sikereit, és következő körben kezdheti előlről, áldozata pedig ismét teljesen normális.

A balsiker mindig azt jelenti, hogy a célpont nem rettent meg – sőt, talán még komikusnak is találja a vámpír próbálkozásait –, és a történet hátralevő részében immunis a karakter jelenlét erőire.

• • • TRANSZ

Ez az erő leigázza mások érzelmeit, és mindet a vámpír hű szolgálivá teszi. Az áldozatok a káinita minden kívánságát teljesítik, ráadásul szerintük igaz és állhatatos odaadással. Mivel a Transz nem az akaratukat gyengíti, és mindent pusztán szerelemből tesznek (ez a dolog perverzítése), a szolgák megőrzik egyéniségüket és kreativitásukat.

A szolgák ugyan elégedettebbek és talpraesettebbek az Uralom diszciplínájával teremtett agyatlan rabszolgáknál, de jóval kiszámíthatatlanabbak. Az okos vámpír vagy túlrad azokon, akik teljesítették feladatukat, vagy még szorosabban magához bilincseli őket a Vérkötelék segítségével (amit nagyon megkönnyít a csatlós szolgálatkészége).

Rendszer: A játékos Megjelenés + Empátiára dob (a célszám az áldozat állandó Akaratereje); a sikerek száma meghatározza, a célpont mennyi ideig marad transzban (ld. táblázat). Mivel a karakter soha nem lehet teljesen biztos az áldozatára gyakorolt hatalom erősségében, jobb, ha a mesélő dob helyette. A vámpír megpróbálhatja rabszolgájává tenni, de ezzel csak a Transz elmúltával próbálkozhat, amíg tart, semmi hatása nincsen.

1 siker	Egy óra
2 siker	Egy nap
3 siker	Egy hét
4 siker	Egy hónap
5 siker	Egy év

• • • • IDÉZÉS

A lenyűgöző erő segítségével a vámpír bárkit magához szólíthat, akivel valaha is találkozott. A hívás bárkit elérhet, legyen halandó vagy halhatatlan és bármilyen messze is tartózkodik. A megidézett olyan gyorsan jön, ahogy csak tud, bár valószínűleg nem is sejtí, miért. Ösztönösen érzi, hol találja az idézőt – ha a vámpír elutazik, a vándor olyan hamar változat útirányán, ahogy csak tud. Hiszen ő nem egy előre megbeszélt helyre igyekszik, hanem a vámpírhoz személyesen.

Habár a káinita elképesztő messzeségekből is előszólíthat valakit, az *Idézés* helyi viszonylatokban hasznos igazán. Még ha a kívánt személy azonnal helyet foglaltat a következő gépre és Kyotóból Milwaukee-be utazik, az út tovább tarthat, mint azt a vámpír szeretné. A személy anyagi helyzete is számít; ha nem tudja kifizetni a gyors utazást, sokkal később érkezik meg.

Az áldozat gondolatainak nagy része a keresésre koncentráldik, de azért nem feledkezik meg saját magáról sem. Nem töpreng sokat, hogy behatoljon-e egy szobába, ha szükséges, kivéve, ha ehhez egy csapat felfegyverzett punkon kell átvágnia magát. Túlélő ösztönei megmaradtak, és nem riad ugyan vissza az erőszaktól, de öngyilkos helyzetekbe nem sodorja magát.

Az idézés ereje hajnalban szertefoszlik. Ha az alany nem elég tapasztalt ahhoz, hogy az első hívás után magától is folytassa az utat, a halhatatlannak minden éjjel újra hívnia kell. Amíg a vámpír elég kitartó és hozzáértő, egy éjszaka biztosan személyesen köszöntheti áhított vendégét – már ha nem történt vele semmi útközben, természetesen.

Rendszer: A játékos Karizma + Rászedésre dob. Az alap célszám 5; ha a megidézett személy alapvetően idegen, 7. Ha a vámpír már sikeresen használta rajta a Jelenlét valamelyik képességét, a célszám csak 4 – ha azonban sikertelennek bizonyult, a célszám bizony 8.

A sikerek száma meghatározza, milyen gyorsan és lelkesen válaszol a célpont az idézésre:

1 siker	Lassan és habozva közelít.
2 siker	Vonakodva jön, és minden akadályon könnyen fennakad.
3 siker	Elfogadható sebességgel érkezik.
4 siker	Sietve közelít, minden akadályt leküzd.
5 siker	Szabályosan rohan, bármit megtesz, hogy megérkezzen a vámpírhoz.

• • • • • MAGASZTOSSÁG

Ezen a szinten a vámpír természetfölötti kisugárzását akár ezerszeresére is kiterjesztheti. Ha vonzó volt, bénítóan gyönyörűnek látszik; a csúnyából szörnyűséges, démoni rettenet lesz. A *Magasztosság* általános tiszteletet, odaadást, félelmet ébreszt – vagy mindezt együtt – a vámpír környezetében tartózkodók személyekben. A gyengék tülekednek, hogy teljesíthessék hőbortjait, és még a legelszántabbak számára is majdnem képtelenség megtagadni szolgálataikat tőle.

Az elbűvölt emberek olyan hatalmasnak tartják a vámpírt, hogy a legkisebb engedetlenséget sem kockáztatják meg. Nehéz hangosan rászólni a mesterre; kezét emelni rá elképzelhetetlen. Azt a kevés embert, aki le tudta rázni magáról ezt a rettenetes bűbajt, még azelőtt lehurrogja a többi rabszolga, hogy a vámpír megszólalna.

A *Magasztosság* hatása alatt szívek törnek össze, trónok rázkódnak meg és büszkék remegnek. A bölcsőbb Vértestvérek halandóval és halhatatlannal szemben egyaránt elővigyázatosan használják ezt a képességet. A *Magasztosság* valóban befolyásos politikusokat és tiszteletre méltó Elsőszülötteket alázhat porrá – de nem árt vigyázni, nehogy később vadászként térjenek vissza. A mások előtt megszegyenített magas beosztású embereket utána már semmire sem használhatod, a lealacsonyított káinita pedig hosszú évszázadokon át készülhet a bosszúra...

Rendszer: A karakternek nem kell dobnia, csak egy Akaraterőt költ el. Ha a célpont tiszteletlenül vagy durván akar viselkedni vele, Bátorság próbát tesz (célszáma a vámpír Karizma + Megfélemlítés értéke). Siker esetén egy percig teljesen normálisan viselkedik, bár szinte érzi, ahogy a nyakába zúdul a káinita haragja. A sikertelenül járt egyén nem csak félbeszakítja tervezett cselekedetét, hanem függetlenül attól, ki figyel, egészen az abszurdításokig elmegy, hogy kellően alázatosnak mutakozzék a vámpír előtt. A *Magasztosság* egy jelenetig tart.

NEKROMANCIA

A *Nekromancia* egyszerre Diszciplína és mágikus irányzat. Ami közös bennük, az a holt lelkek irányításának képessége. Abban hasonlít némileg a Taumaturgiára, hogy az erők nem egymást követve fejlődnek ki, hanem különböző „ösvényekből” és az ezekhez tartozó „rituálékból” áll. A nagy hatalmú, jól képzett vámpírok képesek megidézni a halottakat, elűzni vagy

bebörtönözni a lelkeket vagy éppen visszacsalni a kísérteteket az élő – vagy élettelen – testekbe. Talán szükségtelen is mondani, hogy a Nekromancia tudománya nem terjedt el széles körben a vámpírok között, és követőit – elsősorban a Giovanni klán tagjait – minden lehetséges módon elkerülik és figyelembe sem veszik.

Az eltelt évszázadok alatt a vámpír Nekromancia különböző iskolái egyre változatosabbak lettek, így alakult ki végül a káiníták három nekromanta ösvénye. Először minden vámpír megtanulja az úgynevezett Sír Ösvényének titkait, aztán, ahogy idejük vagy lehetőségük megengedi, tanulmányaikat a Csontösvényen vagy a Hamuösvényen folytatják. A Sír Ösvénye a karakter „elsődleges” útja; amikor a karakter Nekromanciáját növeli, az Ösvény értéke is automatikusan nő. A Csont- és a Hamuösvényt külön kell felvenni: a másodlagos ösvényért járó tapasztalati pont mennyiséget kell kifizetni értük.

A Taumaturgiához hasonlóan a Nekromancia is rengeteg rituáléból áll. Ezeknek lenyűgöző és hosszú ideig tartó hatásai lehetnek. Nem meglepő, hogy az ilyen rituálékon a régen elhantolt holtak, az akasztott emberek levágott keze és ehhez hasonló dolgok bukkannak fel, éppen ezért meglehetősen nehéz a megfelelő komponensek beszerzése. A szükséges anyagok hiánya miatt a rituálék elég ritkák (és emiatt több idősebb Vértestvér sóhajthat fel megkönnyebbülten).

Rendszer: Mielőtt belekezdené a Csont- vagy a Hamuösvénybe, a nekromantának először el kell sajátítania három szintet a Sír Ösvényéből. Mielőtt pedig tanulmányozni kezdené a harmadik ösvényt, el kell érnie a mesteri szintet a Nekromanciából (öt pont).

A Taumaturgiához hasonlóan az elsődleges ösvény (ez esetben a Sír Ösvénye) fejlesztésére a rendes tapasztalati pont mennyiséget kell költeni, míg a másodlagos ösvények több pontba kerülnek (ld. 143. oldal). Mivel ez a Diszciplína nem annyira szigorú, mint a Taumaturgia, a különböző próbák ösvényről ösvényre változhatnak és azokon belül is variálódhatnak.

A kísértetek részletes adatai megtalálhatóak a 9. fejezetben.

A SÍR ÖSVÉNYE

• PILLANTÁS

A nekromanta a holttest szemébe néz, és kiolvassa belőle, mit látott a halott utoljára. A kép a hulla szemében látható tükröződés csupán, és egyedül a képességet használó vámpír észleli.

Rendszer: A karakter Észlelés + Okkultizmusra dob (a célszám 8, ha korábban élő teremtményről van szó, 10, ha élő-holtról, pl. egy vámpírról), amikor belenéz a halott szemekbe. A sikerek számától függ, mennyire tiszta a vízió. A balsiker felvillantja a karakter előtt saját Végső Halálát, ami könnyen Rötschreckhez vezethet.

A Golcondát elért vámpírok holttestén, vagy azokon, akik már a bomlás előrehaladott állapotában vannak, nem használható az erő.

- 1 siker Az alany halálával kapcsolatos alapvető érzés.
- 2 siker Az alany halálának és az azt megelőző pár másodperc tiszta víziója.
- 3 siker Tiszta és hangos kép, a halál előtti utolsó percekéről.
- 4 siker Tiszta és hangos kép, a halál előtti utolsó fél órától.
- 5 siker Az alany halála előtti óra teljesen részletesen.



• • LÉLEKIDÉZÉS

A nekromanta képes visszahívni egy kísértetet az Alvilágból, de csak beszélgetni tud vele. Ehhez azonban a Giovanninak teljesítenie kell bizonyos feltételeket:

- A nekromantának ismernie kell az adott kísértet nevét, de az is elég, ha Pszichometriával megtudja, hogyan nézett ki.

- A közelben legyen egy tárgy, amellyel a kísértet kapcsolatban állt halandó életében. Ha ez egy igen fontos tárgy, jelentősen megnő az idézés sikerének valószínűsége (2-vel csökken a célszám). **Megjegyzés:** Ez a módosító a Sír Ösvényének összes képességére vonatkozik.

Vannak kísértetek, akiket nem lehet *Lélekidézéssel* szólítani. A Végső Haláluk előtt a Golcondáig eljutott vagy a diabolizált vámpírokra nem hat az erő. Sok halott szellemet nem is lehet felidézni: elpusztultak, képtelenek visszatérni a halandó síkra vagy elnyelte őket az Alvilág örökkön kavargó örvénye.

Rendszer: A *Lélekidézéshez* Észlelés + Okkultizmus dobást kell tenni (a célszám vagy 7, vagy a kísértet Akaratereje, ha a mesélő ismeri). A sikerek száma meghatározza a felhívott lélek engedékenységet, és azt, hogy mennyi ideig marad az idéző környezetében. A megidézett kísértetek egészen addig láthatóak és hallhatóak, míg le nem jár az erő hatóideje. Az idézésre váró kísértetek önkéntesen is megjelenhetnek.

Minden feltett kérdés után a mesélő az idézés sikereivel megegyező számú kockával dob. A célszám 6, és legalább egy siker kell ahhoz, hogy a nekromantának sikerüljön elegendő ideig ott marasztalnia a szellemet.

Ha a vámpír balsikert dob az idézés során, valamilyen erőszakos szellemet szólít elő, aki azonnal ráveti magát, és alaposan megkínózza.

• • • LÉLEKKORBÁCS

Az erő segítségével a vámpír bizonyos időre szolgálatra kényszeríti a kísértetet. Ez igen kockázatos vállalkozás, és helytelen használata a nekromantát és a szellemet is veszélybe sodorhatja.

Rendszer: A nekromantának először sikeresen meg kell idéznie a holt lelket. Még mielőtt a kísértet elhagyná az idézés helyét, a karakter Manipuláció + Okkultizmus dobást tesz (a célszám az áldozat Akaratereje). A kísértet költhet Pátoszt (a vérpont megfelelője; vagy minden szellem Pátoszáat számold 7-nek, vagy lapozz a 9. fejezetre), hogy leküzdje a készletét; minden elköltött pont eggyel csökkenti a vámpír sikereinek számát. Egy idézés alatt a káinita többször is megpróbálhatja uralma alá hajtani a kísértetet.

Minden elért siker növeli az uralom mértékét:

Sikertelenség: Az idézés megszakad és a kísértet szabadon elmehet. A legtöbb szellem ekkor támad rá a nekromantára.

Egy siker: A kísértet nem hagyhatja el az idézés helyszínét, és nem támadhat meg senkit a nekromanta engedélye nélkül.

Két siker: A kísértet nem távozhat, és minden kérdésre az igazat kell válaszolnia. A kérdéseket tanácsos óvatosan megfogalmazni.

Három siker: A kísértet nem hagyhatja el a helyszínt, és minden kérdésre az igazat kell válaszolnia kitérés vagy kihagyások nélkül.

Négy siker: A kísértet nem hagyhatja el a helyszínt, és minden kérdésre az igazat kell válaszolnia. Új mestere minden parancsát végre kell hajtania, de előfordulhat, hogy az igazi érteleme helyett betű szerint teljesíti.

Öt siker: A kísértet csapdába esett, és legjobb tudása szerint, értelemszerűen engedelmeskedik a vámpír parancsainak.

A *Lélekkorbács* sikerek számával megegyező számú órán át tart. A vámpír költhet egy pontot az Akaraterő tartalékából, és akkor még egy éjszakán át uralma alá kényszerítheti a kísértetet. A permanens Akaraterő elköltésével egy évig és egy napig parancsolgathat neki.

• • • • KISÉRTET

Az erő egy bizonyos helyre, vagy különleges esetben egy bizonyos tárgyhoz köti a kísértetet. A szellem nem hagyhatja el a kijelölt területet, mert nagy eséllyel elpusztul. Dobnia kell Akaraterőre: célszám 10, két siker szükséges, máskülönben egy kritikus sebzést szenved. Ha az összes egészség szintje elfogyott, visszazuhan az Alvilágba és végleg elpusztul.

Rendszer: A játékos Manipuláció + Okkultizmus dobást tesz (célszáma a célpont Akaratereje, ha az ellenáll; ha nem, 4). A kísértetet minden egyes siker egyre jobban a helyhez bilincseli. Egy éjszakán át kell ott maradnia, de egy Akaraterő pont elköltésével ez egy hétre növelhető. Egy permanens Akaraterő feláldozásával az időtartam egy év.

• • • • • GYÖTRELEM

Az öreg Giovanni vámpírok ezzel az erővel bírják a kísérteteket engedelmességre. A *Gyötrelém* segítségével a vámpír úgy sújthat le a szellemekre, mintha ő is a holtak földjén tartózkodna, vagyis kárt okoz a kísértet ekto plazma-tesztében. A vámpír azonban a való világban tartózkodik, ezért a szellemek nem tudnak visszatámadni.

Rendszer: A játékos Állóképesség + Empátiára dob (célszáma a kísértet akaratereje), aztán kinyújtja a kezét, hogy le-sújtsa a szellemre. Minden siker egy halálos sebzés. Ha a kísértet összes egészség szintjét elveszíti, azonnal elnyeli valamilyik rémálomszerű birodalomba nyúló kapu. Az ily módon „elpusztított” szellemek egy hónapig nem mutatkozhatnak a halandó világban.

A CSONTÖSVÉNY

Ez az ösvény elsősorban a holttestekre és azokra a módszerekre koncentrál, amelyek segítségével a holt lelkek visszatérhetnek a földi világba – időlegesen vagy örökre.

• TREMENS

A nekromanta megmoccantja a holttestet – felpattan a szeme, hirtelen felemelkedik a karja, vagy éppen felül a hulla. Szükségtelen talán mondani, milyen hatást kelt ez például a rokonokban, akik nem számítottak arra, hogy elhunyt családtagjuk kigurul a koporsóból.

Rendszer: A nekromanta elkölt egy vérpontot, azután Ügyesség + Okkultizmusra dob, a célszám 6. Minél több sikert ér el, annál bonyolultabb cselekvésre veheti rá a tetemet. Egy siker: pillanatnyi mozdulat, mint például a kacsintás. Öt siker: a vámpír megszabhatja a pontos körülményeket, amelyek hatására megmozdul a holttest („Ha valaki legközelebb belép a szobába, a tetem felül, és kinyitja a szemét!”) A Tremens-szel életre keltett hulla semmilyen körülmények között sem támadhat vagy okozhat sebzést.

• • A VARÁZSIDAS SEPRŐJE

Az erő hatalmának engedelmeskedő holttest felkel és végrehajt egy egyszerűbb megbízatást. Ilyen a cipekedés, az ásás

vagy az ide-oda ténfergés. Az életre keltett holttestek nem támadnak és nem is védekeznek, egyszerűen megpróbálják végrehajtani a kiadott parancsokat, amíg le nem jár az idejük. Az ily módon feltámasztott halottak elpusztításához általában tűz, hatalmas sebzés vagy valami hasonló szükséges.

Rendszer: A karakter Érzék + Okkultizmusra dob (célszám: 7), de az erő létrehozásához még el kell költenie egy vérpontot és egy Akaraterő pontot. Az életre keltett holtak száma megegyezik a dobott sikerek számával. A nekromanta ezután meghatározza, milyen feladatra szánta a halottakat. Az élőholt szolgák addig dolgoznak, míg el nem végzik feladatukat (akkor pedig élettelenül összeesnek) – vagy amíg valaki el nem pusztítja őket.

Az erő éltette holttestek az átlagnál némileg lassabban romlanak, de nem immunisak a rothadásra.

••• CSOSZOGÓ HORDÁK

Az erő pontosan azt teremti, ami neve alapján elvárható: támadóképes, bár nem túl fürge vagy jó képességű holttesteket. Miután életre keltették őket, a hullák türelmesen várnak – éveket, ha kell –, hogy végrehajtsák a kapott parancsot. Az utasítások bármilyenek lehetnek (például megvédelmezni egy bizonyos helyszínt vagy azonnal támadásba lendülni), s ezeket mindaddig megpróbálják végrehajtani, míg az utolsó bomló szörnnyeteg is elpusztul.

Rendszer: A játékos feláldoz egy Akaraterő pontot, aztán minden egyes animált holttestért cserébe elkölt egy vérpontot. Ezután sikeres Érzék + Okkult próbát kell tennie (célszám: 8) Minden sikerért egy újabb halott emelkedik ki a sírból. Mind-egyik zombi (nemigazán akad rájuk jobb név) egy egyszerű utasítást tud követni, mint például: „Maradj itt, és véd meg a tetet a betolakodóktól” vagy „Öld meg őket!”.

Megjegyzés: A Csoszogó hordák erejével felélesztett zombik képesek akár örökké is várni, hogy végrehajtsák az utasításokat. A misztikusan megmozdított csontokról már régen elbomlott az összes hús, de ők csak várnak... várnak... és várnak – de még mindig képesek teljesíteni küldetésüket.

•••• LÉLEKLOPÁS

Az erő az élőkre, nem pedig a halottakra hat. Mivel azonban a nekromanta ezzel a képességgel képes kitépni a testből az élő lelket, a halandót – vagy vámpírt – időszakosan egyfajta halott szellemé változtatja. A testéből kiűzött ember kísértetté válik, akit csak saját húsbőrönte köt a való világhoz.

Rendszer: A játékos elkölt egy Akaraterő pontot, majd összeméri Akaraterőjét áldozatáéval (célszámuk 6). A sikerek száma megegyezik a lélek ellopásával eltöltött órák számával. A test él, de katatóniás állapotba kerül.

A képességgel remek gazdatestek teremthetők a *Démoni megszállás* segítségével megidézett lelkek számára.

••••• DÉMONI MEGSZÁLLÁS

Az erő segítségével a nekromanta frissen elhunyt testbe idéz egy szellemet. A test ettől még holttest marad és elkerülhetetlenül szétbomlik egy hét múlva, de addig is időleges otthona lehet egy kísértetnek vagy egy szabadon vándorló szellemnek (például egy *Asztrális utazást* használó vámpírnak).

Rendszer: A kérdéses test maximum 30 perce lehet halott, és a szellem csak önszántából költözhet bele – a kísértetek vagy az asztrális alakot viselő teremtmények erőszakkal nem kényszeríthetők a gazdatestbe. A legtöbb szellem természetesen kapva kapva a lehetőségen, de ez most lényegtelen. Ha egy

ZOMBIAK

A Csontösvényt használó nekromanta által életre keltett holttestek a következő statisztikákkal rendelkeznek: Erő 3, Ügyesség 2, Állóképesség 4, Kézitusa 2, és mindig utolsóként cselekszenek a körben. Nincsen Akaraterőjük, de a mentális támadásoknak úgy állnak ellen, mintha 10-es Akaraterő értékük lenne. Összes Mentális és Szociális tulajdonságuk 0, valamint soha nem használnak Kitérés. A sebzések nem befolyásolják kockatartalékaikat, kivéve a tűz vagy a természetfeletti lények karma illetve foga okozta sérüléseket. Általában 10 egészség szintjük van, de ezeket képtelenek begyógyítani.

nekromanta bármilyen oknál fogva egy vámpír halott testébe akar szellemet idézni (még mielőtt a tetem porrá omlana), öt sikert kell elérnie a holttestben eredeti „tulajdonosával” szemben egy Akaraterő ellendobással, máskülönben a kísérlet nem jár sikerrel.

Megjegyzés: A lélek az új test birtokolta összes testi képességet használhatja (Kitérés, Kézitusa, Öserő), a saját mentális képességeivel együtt (Számítógép, Jog, Jelenlét). Régi teste fizikális képességei elvesztek, akár csak az új hús mentális jártasságai.

A HAMUÖSVÉNY

Az ösvényt járó nekromanták képesek átpillantani a holtak világába, és néha még bele is avatkozhatnak néhány dologba. A Nekromancia három ösvénye közül ezt a legveszélyesebb megtanulni, mert a legtöbb felhasználási módja csak kiszolgáltatottabbá teszi a vámpírt a kísértetekkel szemben.

• A SZEMFEDŐN TÚL

Az erő segítségével a nekromanta képes átpillantani a Szemfedőn, a földi világot az Alvilágtól elválasztó misztikus falon. Felismeri a szellemek épületeit és tárgyait, az úgynevezett Árnyföldröket és magukat a kísérteteket is. Jelentős esélye van azonban, hogy egy figyelmes kísértet is észreveszi, annak pedig kellemetlen következményei lehetnek.

Rendszer: Egy sikeres Észlelés + Éberség dobás már elegendő az erő aktiválásához. Egy jelenetig tart.

•• ÉLETTELEN NYELVEK

Míg a Szemfedőn túl erejével a nekromanta képes meglátni a kísérteteket, ezzel könnyedén szóba elegyedhet velük. Vérpontok elköltése vagy a kísértetek megerőltető küszködése nélkül beszélgethetnek.

Rendszer: A karakter elkölt egy Akaraterő pontot, és Észlelés + Okkultizmusra dob (célszám: 6). Az erő magában foglalja a fenti képességet is, a nekromanta tehát látja, kivel beszélget.

••• HOLT KÉZ

A Sír Ösvényének Gyötrelém névre keresztelt erejéhez hasonlóan a nekromanta átnyúl a Szemfedőn, és úgy bánik a tárgyakkal, mintha a való világban lennének. A Holt kezét használó vámpír számára a kísértetek is anyagi testtel rendelkeznek, tehát megtámadhatja őket. Ezen kívül felveheti a szellemvilág eszközeit és felkapaszkodhat a kísértet-épületekre (a kí-



vülállók számára ez olyan, mintha a karakter a levegőben mászna!), és mind a kettő világban jelen van. Másrészt ugyanolyan szilárd a kísértetek – és fegyvereik – számára, mint azok neki.

Rendszer: A játékos elkölt egy Akaraterő pontot, és sikeres Érzék + Okkultizmus próbát tesz (a célszám 7). Minden jelenetért, amiben fenn akarja tartani a kapcsolatot az Alvilággal, el kell költenie egy vérpontot.

••••• EX NIHILLO

A nekromanta a maga testi valójában is átléphet az Alvilágba. A holtak birodalmában egy különösen szilárd testű kísértetként jelenik meg. Megmarad az összes egészség szintje, de csak a kísérteteknek kritikus sebzést okozó fegyverek képesek ártani nekik (lélekből kovácsolt pengék, bizonyos kísértet-erők stb.). Át tud lépni szilárd tárgyakon (ez egy egészség szint sebzést okoz), és Állóképességével megegyező számú körig testetlen maradhat. Másrészt azonban kiszolgáltatottak az Alvilág összes veszélyének, a végső pusztulást is beleértve. A holtak földjén megölt vámpír örökre elveszett, még a többi nekromanta számára is.

Rendszer: Az *Ex Nihilo* hatalmas erőfeszítést követel a vámpírtól. Először krétával vagy vérrel ajtót rajzol bármilyen megfelelő felületre (Megjegyzés: Ezeket az ajtókat korábban is elő lehet készíteni!). Ezután elkölt két Akaraterő és két vérpontot, aztán Állóképesség + Okkultizmus próbát tesz (célszám: 8). Ha a dobás sikeres, a vámpír kinyitja az ajtót, és átlép az Alvilágba.

Amikor vissza akar térni a halandók világába, elég koncentrálnia (és elköltenie egy újabb Akaraterő pontot, amit Állóképesség + Okkultizmus dobás követ, a célszám 6). A mesé-

lő dönti el, hogy a túl mélyre merészkedett vámpírnak meg kell-e keresnie az élők világával határos területeket. Akik túl messzire merészkednek az Alvilágban, néha örökre foglyok maradnak.

A holtak földjén kóborló vámpírok nem táplálkozhatnak a kísértetekből. Egyedül a magukkal hozott vérből fogyaszthatnak.

••••• A SZEMFEDŐ URA

A kissé túlzásnak is érezhető erő az élők és a holtak világa között feszülő fátyol manipulálására szolgál. Ezzel a nekromanta egyes szellemeknek megkönnyítheti a belépést a világunkba, míg a többiek számára majdnem lehetetlenné teszi.

Rendszer: A nekromanta elkölt két Akaraterő pontot, majd meghatározza, hogy gyengíteni vagy vastagítani akarja a Szemfedőt. Ezután Akaraterő próbát tesz, célszáma 9. Minden siker eggyel növeli vagy csökkenti az összes közelben tartózkodó kísértet minden célszámát (maximum 10, minimum 3 lehet). A Szemfedő óránként egy pontot regenerálódik.

NEKROMANTA RITUÁLÉK

A nekromanciához kapcsolódó rituálék meglehetősen zavarosak. Némelyik szorosan kapcsolódik az ösvényekhez, míg másokat, bármilyen torz okból is, de kísértetek tanítottak. Minden kezdő nekromanta egy első szintű rituáléval indul, de az összes többit a játékban kell megszerezni. Hasonlítanak a Taumaturgia rituáléihoz (ld. 172-179 oldal), és a tanulás is hasonlóképpen zajlik, bár egyáltalán nem „kompatibilisek”.

Rendszer: A nekromanta rituálék végrehajtásának ideje változó; részletesebb információt a varázslatok leírásánál ta-

lálsz. A játékos Intelligencia + Okkultra dob (a célszám 3 + a rituálé szintje, maximum 9); ha sikeres, létrejött a kívánt hatás. Ha nem jár sikerrel, semmi sem történik. Balsiker esetén sikerült felkelteni bizonyos „hatalmak” figyelmét, ami nem biztos, hogy jó dolog.

AZ ÉHES HOLTAK HÍVÁSA (ELSŐ SZINTŰ RITUÁLÉ)

Csupán tíz percig kell varázsolni, és a célpont hajtincsén kívül semmi egyéb nem szükséges hozzá. A rituálé végén a hajat fekete gyertya lángjában elégetik, utána pedig az áldozat már hallja is a Szemfedőn átszűrődő beszélgetés foszlányait. Ha nem elég felkészült, a hangokat pokoli követelőzések és vonyítások kusza viharaként észleli; semmilyen értelmet nem bír belőle kihámozni, és rövid idő alatt meg is tébolyodhat.

A SÍRHANT SZEME (MÁSODIK SZINTŰ RITUÁLÉ)

A rituálé végigmondása két órát vesz igénybe. A célpont időszakosan víziókat lát egy héten belül bekövetkező haláláról. A látomások mindenféle figyelmeztetés nélkül csapnak le és legalább egy percig tartanak. A varázsló nem tudhatja, pontosan milyen víziók gyötrik áldozatát. A célpontnak minden vízió alkalmával Bátorság próbát kell tennie (célszám: 7), különben úrrá lesz rajta a rémület. A kiszámíthatatlanul rátörő látomások kellemetlenek lehetnek vezetés, lövöldözés vagy egyéb hasonló cselekvés közben.

A rituálé komponense egy csipetnyi föld egy friss sírről.

A FELKUTATOTT BILINCS RITUÁLÉJA (HARMADIK SZINTŰ RITUÁLÉ)

A szükséges komponens a célpontul választott kísértet egykori csontvázának egyik ujjcsontja. A varázslat elvégzése után az ujjcsont ráhangolódik egy, a holt lélek számára különösen fontos tárgyra, amelynek birtokában sokkal könnyebben működnek a Sír Ösvényének erői. A legtöbb nekromanta a nyakába akasztva viseli a csontot, ami ezáltal egyfajta iránytűként mutatja a tárgyhöz vezető utat.

A rituálé teljes időtartama három óra. A nekromantának tudnia kell a kísértet nevét, rendelkeznie kell az ujjcsonttal valamint egy sírkőről vagy más sírt jelző tárgyról származó szilánkkal (nem kötelezően a célpont sírjáról). A rituálé közben a kő porrá omlik, amit rá kell szórni a csontra.

A HOLTTEST ÉRINTÉSE (NEGYEDIK SZINTŰ RITUÁLÉ)

Három órányi kántálás után, miközben a nekromanta eléget egy, az áldozat alakjára formázott viaszbabát, a célpont saját hullaszerű karikatúrájává válik. Ahogy a baba lassan formátlanná válik, úgy hűl ki és válik nyirkosan tapadóssá az áldozat. Pulzusa gyengül, bőre halotthalvánnyá fakul. Minden tekintetben egy sétáló halottá válik hasonlatossá. Talán szükségtelen is említeni, milyen kellemetlen lehet ez bizonyos szociális szituációkban (+2 minden Szociális dobásra). A rituálé hatása csak akkor múlik el, ha az egykori báb viasza lehűl, megszilárdul. Ha a viasz felforr, megtörik a varázslat.

SZELLEMI TULAJDON (ÖTÖDIK SZINTŰ RITUÁLÉ)

A hat órányi kántálást igényelő rituálé segítségével a nekromanta képes átemelni egy tárgyat az Alvilágból a halandó síkra. Ez azonban csak látszólag egyszerű – egy kísértet pél-

dául nyugodtan megpróbálhatja megvédeni ellopott tulajdonát. Ezen kívül a tárgyat nagyjából azonos tömegű holmival kell kicserélni, különben a rituálé célpontja visszaváltozik előző, szellemszerű állapotába.

Az Alvilágból ellopott tárgyak általában egy év elteltével elhalványodnak és eltűnnek. Csak a közelmúltban és a való világban elpusztult tárgyak szerezhetők vissza ezzel a módszerrel (ezeket hívják a kísértetek „ereklyéknek”). A szellemek által készített tárgyak nem létezhetnek az Alvilág határain kívül, ezért rögtön eltűnnek, mielőtt felbukkannak az élők világában.

ŐSERŐ

Az Őserő Diszciplínával rendelkező vámpíroknak természetfeletti erejük van. Segítségével hatalmas távolságokra ugranak, súlyos tárgyakat emelnek a magasba és rettenetes erővel küldik ellenfeleiket a földre. Még a legenyhébb fokozata is halandó ésszel felfoghatatlan erőnléttel ruhazza fel őket. A hatalmasabb vámpírok állítólag már akkorát ugranak, hogy szinte repülni látszanak, konzervdobozként hajítják félre a kocsikat és úgy ütnek át a betonfalat, mintha papírból lenne. A mentális Diszciplína hámulatot keltenek, az Őserő brutális hatékonysága sem kevésbé ijesztő.

A Diszciplína mestereinek elsősorban a Nosferatu, Brujah, Giovanni és Lasombra klán tagjai számítanak. Néha azonban más klánok tagjai is felkeresnek valakit, aki bevezetheti őket az Őserő rejtelmébe.

Rendszer: A játékos a szabályok szerint hajtja végre az összes Erő alapú próbát, amelyeken viszont minden Őserő pontja egy automatikus sikernek számít – éppen ezért a legtöbb esetben már dobás nélkül is sikerrel jár. A közelharcban és a kézitusában minden automatikus siker a sebzéshez adódik hozzá.

SZET ÖRÖKSÉGE

A Diszciplínát maga Szet hagyta örökölni gyermekeire. Követői elővigyázatosan őrzik titkukat, csak azokat avatják be a hullólét művészetébe, akiket méltónak ítélnék erre a megtiszteltetésre (kívülállókat szinte soha). Már maga az Örökség, a kígyólét és a csábítás művészete is elég ahhoz, hogy a legtöbb Vértestvér összeborzongjon a Szettiták neve hallatán. Szet öröksége majdhogynem őserőjű félelmet ébreszt a többiekben, különösen azokban, akik felidéznek az Édenkertben történeteket... Elvégre a kígyó még Káinnál is öregebb gonosz, sziszegik a Szettiták.

• KÍGYÓSZEM

A képesség a kígyók hipnotikus pillantásával ruhazza fel a vámpírt. A káinita szeme aranyszínűvé válik, éjfekete írisze megnő, és a környezetében tartózkodó halandók hirtelen különös vonzalmat éreznek iránta. Aki elkapja a vámpír csábító pillantását, mozdulatlanul dermed. Egészen addig képtelen megmoccanni, míg a Szettita le nem veszi róla a tekintetét.

Rendszer: Dobni ugyan nem kell, de az erő hatástalanítható, ha a halandó elővigyázatosan nem néz a vámpír szemébe. Ha a játékos tesz sikeres egy Akaraterő próbát (célszám: 9), a vámpíroknak és egyéb természetfeletti lényeknek (vérfarkasokra, mágusokra és a többiekre) is hathat. Ezek a teremtmények egy Akaraterő ponttal megtörhetik a bűbájt, ha közben megtámadják vagy más módszerrel sebzik meg őket.



• • ÁSPISZVELV

A Szettita puszta akaratával meghosszabbítja, s kígyószzerűen vágottá változtatja nyelvét. Maximum hossza fél méter lehet; közelharcban rettenetesen hatékony fegyver.

Rendszer: A villás nyelv kritikus sebzést okoz (Erő számú kockával, a célszám 6). A következő körben a Szettita képes vért szívni megsebzett ellenfeléből, mintha csak belemélyesztette volna az agyairait. Igaz, hogy iszonytató látvány, mégis a Csókhoz hasonlít – a halandó áldozatokat félelem és ekstázis gyengíti el. A nyelv ezen kívül rendkívül érzékeny a rezgésekre, ezért a vámpír könnyedén mozog a klán által olyannyira kedvelt sötétségben is. A nyelvét folyamatosan öltögető karakter felezi a sötétségből adódó büntetéseket (ld. 208. oldal).

• • • VIPERABŐR

A Vér felidézésével a vámpír pettyes és pikkelyes kéreggé alakítja át a bőrét. Ebben ez alakban sokkal ruganyosabb és hajlékonyabb. A Harcosok Ösvényét járók (az ősi Egyiptom harci erkölceit követő Szettiták) előszeretettel használják ezt az erőt.

Rendszer: A vámpír elkölt egy vér- és egy Akaraterő pontot. Bőre pikkelyes és foltos lesz; ez a karakter megnövelt ruganyosságával kombinálva 5-re csökkenti a sebtűrés célszámait. Az Állóképességgel így a karmoktól és harapásoktól származó kritikus sebzések ellen is lehet dobni (a tűz, napfény és varázserő ellen így sem). A vámpír szája szélesebb lesz, fogai megnyúlnak, ezért harapással okozott sebzése egy kockával több. Ráadásul képes átsurranni azokon a nyílásokon, ahova befér a feje.

A káinita Megjelenése 1-re csökken, és ha valaki egy kicsit is figyelmesebben megnézi, egyáltalán nem látszik emberinek – igaz, az átlagos járókelőknek ez nem tűnik fel, ha bő ruhákat visel, vagy ha az árnyékban áll.

• • • • KOBRATEST

A Szettita hatalmas, fekete kobrává változik. Súlya annyi, mint emberi alakjában, 3 méter hosszan tud kinyújtózni és olyan vastag, mint egy nő combja. A *Kobratest* számos előnnyel ruhazza fel viselőjét: mérgező harapással, rettenetesen kifinomult szaglással, valamint át tud furakodni a kisebb lyukakon. A kézmozdulatokat igénylő Diszciplínák kivételével (mint például *A Fenevad karmai*) bármelyiket használhatja.

Rendszer: A Szettita elkölt egy vérpontot. Az átváltozáshoz nem kell dobni, viszont három körig tart. A ruhák és a kisebb személyes tárgyak szintén átalakulnak, ha nem változik vissza korábban, a következő napfelkeltéig maradhat kígyó alakjában. A mesélő engedélyével minden szaglással kapcsolatos Észlelés kockatartaléka kettővel nő, viszont minden hallást igénylő dobás célszáma +2. A kobra harapásának sebzése meg egyezik a vámpíréval, ehhez viszont meg kell ragadnia áldozatát; a kiválasztott méreg egyébként halálos a halandókra.

• • • • • AZ ÉJSZAKA SZÍVE

A Szet örökségét mesterien elsajátító vámpír képes kitépni testéből a szívét. A műveletet akár más Vértestvéreken is végrehajthatja, ahhoz viszont több órás hátborzongató műtét szükséges. Csakis az újhold, a láthatatlan Hold védelme alatt végezhető sikerrel. Bármilyen más holdjegy idején sikertelen.

A Szettita apró agyag urnába helyezi az eltávolított szívet, amit aztán elővigyázatosan elrejt vagy eltemet. Ezentúl nem bénítja le a mellkasát átütő karó, és sokkal könnyebben ellenáll az Őrjöngésnek. Ne feledjük, hogy az érzelmek otthona a szív, ezért minden Őrjöngés ellen tett dobás célszáma kettővel kevesebb.

A Szettitáknak minden okuk megvan rá, hogy mindentől óvják szívüket. Ha illetéktelen kezekbe kerül, a vámpír teljesen kiszolgáltatottá válik. A szív elpusztításához elegendő, hogy tűzbe dobják vagy kiteszik a napra. Ebben az esetben a Szettita helyben elpusztul, füstölgő hamu- és csontkupaccá omlik össze. A szívbe döfött karó azonnal mélyálomba taszítja a vámpírt.

A káinita vagy állandóan magánál hordja a szívét, vagy különböző hamis szíveket ás el több helyen. Ritkán jár az igazi rejtékhelyen, nehogy véletlenül nyomra vezesse üldözőit. A Szettitákat jobban ismerők között az a legenda járja, hogy a romlott Őregek gyakran maguknál tartják alárendeltjeik szívét, hogy még jobban uralmuk alá hajthassák a fiatal vámpírokat.

Rendszer: Nincsen szükség dobásra. Aki szemtanújává válik, ahogy egy Szettita kitépi a szívét a mellkasából (vagy másvalakin hajtja végre a műtétet), Bátorság próbát tesz. A sikerelenség az erős vizolygástól kezdve a teljes undorig sok mindent – még akár Rötschrecket is – jelenthet.

SZÍVÓSSÁG

Az összes vámpír természetfeletti szívóssággal rendelkezik, ezért játszi könnyedséggel viselik az átlagos sebzéseket. A Szívóssággal felruházott Vértestvérek pedig mozgékonyaság és élet-

erő tekintetében még társaik keménységén is tútesznek. A legdurvább ütések sem küldik őket a földre, rá sem hederítenek a golyózáporra. Véd a vámpírok rettegett „ellenfeleitől”, a napfénytől és a tüztől.

Általában a Gangrel, Ravnos és Ventrue klánok tagjai ismerik a Diszciplínát. A Gangrelek alapvetően kedvelik ezt az erőt, a Ravnos, de különösen a Ventrue Vértestvérek inkább a pszichológiai terror miatt részesítik előnyben – nem ritka, hogy a Ventrue vámpír látszólag végzetes sebtől találva a földre rogy, ellenfele pedig csak akkor veszi észre széles mosolyát, amikor a sértetlen káinita végez vele.

Rendszer: Az átlagos sebzések (zúzott ill. halálos) elleni sebtűrés dobásokkor a karakter Szívósság értéke hozzáadódik az Állóképességhez. A Diszciplína értékét a kritikus sebzések ellen tett dobásokba is bele lehet számítani. (A vámpírok alapesetben képtelenek sebtűrővel védekezni – tehát nem is dobhatnak – a vámpírharapás, a vérfarkasok karma, a varázslatok, a tűz, napfény vagy rettenetes testi sebesülés ellen.) A 3-as Szívóssággal felruházott vámpír tehát 3 kockával dob a kritikus sebzés sebtűrésére.

A sebtűrésről és a sebzésről részletesebben olvashatsz a 6. fejezetben.

TAUMATURGIA

A Taumaturgia diszciplínája a vérmágiát és a varázslás különböző ágazatait egyesíti. A Tremere vámpírok féltett kincse és féltékenyen őrzött titka. Rebesgetik, hogy a klánon belül léteznek olyan titkos társaságok, melyeknek feladata a nem a



boszorkánymesterek közé tartozó varázslók felkutatása és megölése.

A Tremere klán a halandó mágia és a vámpírvér erejét összevegyítve teremtette meg a Diszciplínát. Létezése ugyan nem túlzottan közismert a halandó mágusok között, de a varázshasználók mindenképpen az igaz mágia meggyalázásának tartják.

A Taumaturgia sokoldalú és hatalmas erő. A Nekromanciához hasonlóan ez is két főbb részre osztható: ösvényekre és rituálékra. Az ösvények a káinita vérmágiában szerzett tudását hasznosítják, segítségükkel bármit megtehet. A rituálék természetüknél fogva előírt szövegeken alapulnak; leginkább a rég letűnt éjszakák ősrégi „varázslataihoz” hasonlíthatóak. Mivel annyira sok és különböző ösvény meg rituálé létezik, senki sem tudhatja biztosan, mire számíton, ha összeakad a Diszciplína egyik használójával.

Amikor a karakter elkezd tanulmányait, a játékos kiválaszt egy ösvényt. Ez lesz a karakter elsődleges ösvénye, és automatikusan egy ponttal kezdi (és ismer még egy első szintű rituálét is). Ha a Taumaturgia értékét növeli, az elsődleges ösvény értéke is ugyanannyival nő. A rituálékat külön, a történetekbe ágyazva lehet elsajátítani – ezekre nem kell tapasztalati pontot költeni, viszont találni kell valakit, aki képes megtanítani.

Bár az általános Taumaturgia 5 fölé emelkedhet (a magasabb szintű Diszciplínákról későbbi kiadványainkban lesz szó), egyik ösvény értéke sem lehet több ennél. Ha a karakter elsődleges ösvényének értéke eléri az ötöt, viszont még emeli a Taumaturgiát, a „szabad” pontját elköltheti egy másik ösvényre. A 6. szintű Taumaturgiát elért varázslók kidolgozhatják a saját ösvényeiket is (ezt a játékosnak és a mesélőnek kell megbeszélnie).

A legtöbb vámpír (igen bölcsen) tart ettől a Diszciplínától. Nagyon hatalmas és kiszámíthatatlan erő, és a mágia segítségével a Vértestvér majdnem minden kívánsága teljesülhet.

A TAUMATURGIA ÖSVÉNYEI

Az ösvény meghatározza, milyen típusú mágiát használ a karakter. Az elsődleges ösvénybe általában az Atya vezet be tanoncát, de az sem szokatlan, ha egy vámpír több mestert is választ és az összes titkukat elsajátítja.

Mint azt már említettük, az első elsajátított ösvény lesz az elsődleges, és ha a karakter fejleszti a Diszciplínát, ez is nő. A másodlagos ösvényt akkor lehet tanulni, amikor a karakter elsődleges ösvénye már mínium kettes, fejleszteni pedig külön, tapasztalati pontból kell. Ráadásul az elsődleges ösvény értékének (amíg el nem jut a mesteri szintre) mindig egy ponttal magasabbnak kell lennie a másodlagosnál.

Ha a karakter életre akarja hívni a Taumaturgia erejét, elkölt egy vérpontot és Akaraterő próbát tesz: célszáma a varázslat szintje + 3. Egy siker már elegendő – a vérmágia erejét nem a sikerek száma, hanem az ösvény szintje határozza meg. Ha nincsen siker, nem jön létre az erő, a balsiker esetén pedig a karakter elveszít egy *permanens* Akaraterő pontot. A Taumaturgiába nem lehet csak úgy belekontárkodni.

VÉRÖSVÉNY

Majdnem az összes Tremere a Vérösvényt választja elsődleges „szakterületének”. Ide tartoznak a Taumaturgia legalapvetőbb, a vámpírvér manipulálásán alapuló képességei. Ha a karakter valamely más ösvénynek mellett dönt, jól indokolja meg elhatározását (bár egyáltalán nem példátlan eset).



• A VÉR IZE

Az erő kezdetben az ellenfél erejének felmérésére szolgált – a Tremere klán kezdeti, eléggé zűrzavaros éjszakáin ez rendkívül fontos képességnek bizonyult. A célpont vérének megízlelve a varázsló meg tudja mondani, mennyi vér van még benne, vámpír-e, mikor táplálkozott utoljára, körülbelül hányadik generációba tartozik és a közelmúltban követett-e el diablerie-t (ehhez már három vagy több siker szükséges).

Rendszer: Az elért sikerek száma meghatározza, a varázsló mennyi – és mennyire pontos – információt tudhat meg.

• • VÉR DŰM

Az erő segítségével a vámpír arra kényszeríthet egy másik Vértestvért, hogy akarata ellenére vért használjon. Ehhez először meg kell érintenie az áldozatot (a legenyhébb érintés is elegendő). Ha a varázsló Testi tulajdonságait növeli, a befolyásolt káinita egyfajta testi izgalmat érez, vagy éppen az Örjögés határán egyensúlyoz, ha rejtélyes módon kiürülnek vértartalékai.

Rendszer: Minden siker egy erőszakkal (és a varázsló szándékai szerint) elköltött vérponttal egyenlő. Az ily módon feláldozott pontok túlléphetik az áldozat generációja megszabta körönkénti értéket. Ezen kívül minden siker eggyel növeli a célpont Örjögés elleni célszámát.

• • • POTENS VÉR

A varázsló olyan szinten képes kontrollálni vértartalékát, hogy hatásosan „koncentrálni” tudja, tehát rövid időre sokkal erősebbé változtatja az ereiben csordogáló vért. A képességgel ideiglenesen lecsökkentheti generációját. Egy éjszaka csak egyszer lehet használni.

Rendszer: Az Akaraterő próbán szerzett sikerekből kell majd generációt váltani és a változást fenntartani. Egy siker: a vámpír egy órára eggyel csökkenti a generációját. Minden plusz siker egy újabb szint, vagy egy újabb óra. Ha közben diablerizálják, az erő azonnal megszakad, és a diablerie-t elkövető káinita a varázsló eredeti generációja szerint nyer hatalmat. A vámpírrá tett halandók generációját is így határozzuk meg (tehát a 10. generációját 8-ra csökkentett Vértestvér gyermeke továbbra is 11. generációjú lesz).

Az erő megszűnésekor a karakter vértartalékán túlcserülő vérpontok felhígulnak, és a vértartalék visszaáll eredeti értékére. Tehát: ha egy 12. generációjú Tremere (maximum vértartaléka 11) 9. generációssá változtatta magát (maximum vértartalék 14), és 14 vérpontot tárolt a szervezetében, amikor lejárt az erő hatása, továbbra is csak 11 vérponttal rendelkezik.

• • • • VÉRLOPÁS

A varázsló vért szipolyoz ki áldozatából. Nem szükséges megérintenie a célpontot – a vér szó szerint sugárban lövell ki szerencsétlenül (leggyakrabban valamilyen rejtélyes erő magába is szívja, tehát nem muszáj szájon át elfogyasztani).

Rendszer: A sikerek száma megegyezik az áldozatból kiszipolyozott vér mennyiségével. A célpontnak 15 méteren belül kell tartózkodnia, és tisztán látsania kell. Az erő használata a vérszíváshoz hasonló – ha háromszor alkalmazzák ugyanarra a Vértestvérré, a varázsló vérköteléket alakít ki vele! Ez egy tagadhatatlanul látványos képesség, éppen ezért nyilvános használatát a Hercegek érthető módon a Maszkabál megsértésének tartják.

• • • • • VÉRÜST

A varázsló tűzhelyre felrakott vízhez hasonlóan egyszerűen felforralja áldozata vérének. Ehhez meg kell érintenie az illetőt – ez lobbantja lángra a vért. Halandók esetében mindig halálos kimenetelű, és még a leghatalmasabb vámpíroknak is óriási sebést okoz.

Rendszer: A dobott sikerek száma meghatározza, hány pontnyi vér kezd el forni. Minden pont egy kritikus sebést okoz az áldozatnak (a Szívósság diszciplínáját ismerők dobhatnak ellene sebtűrést, de csak a Szívósság értékével). Egyetlen siker elég viszont egy halandó elpusztításához – bár állítólag egyes ghoulok ezt még túlélnek.

A TŰZ CSÁBITÁSA

Ez az ösvény a misztikus tűzgyújtás képességét tanítja meg a varázslónak – először csak aprócska lángokat lobbant fel, később pedig akár már hatalmas tűzvészt is támaszthat. A tűz csábítása széles körben retteggett ösvény, hiszen a tűzzel lehet legbiztosabb kiirtani egy vámpírt. (Részlete információt a 226. oldalon találsz.)

Az ily módon teremtett tűz nem „természetes”. Sőt, mi több, sok Vértestvér szerint ezek a lángok egyenesen a Pokolból származnak.

A tüzet először is szabadjára kell engedni. A tenyérben tartott láng például nem égeti szét a vámpír kezét, nem okoz kritikus sebést – egyszerűen csak világít. Mihelyst azonban szabadjára engedték, a káinitának már nincsen hatalma felette és normális módon ég.

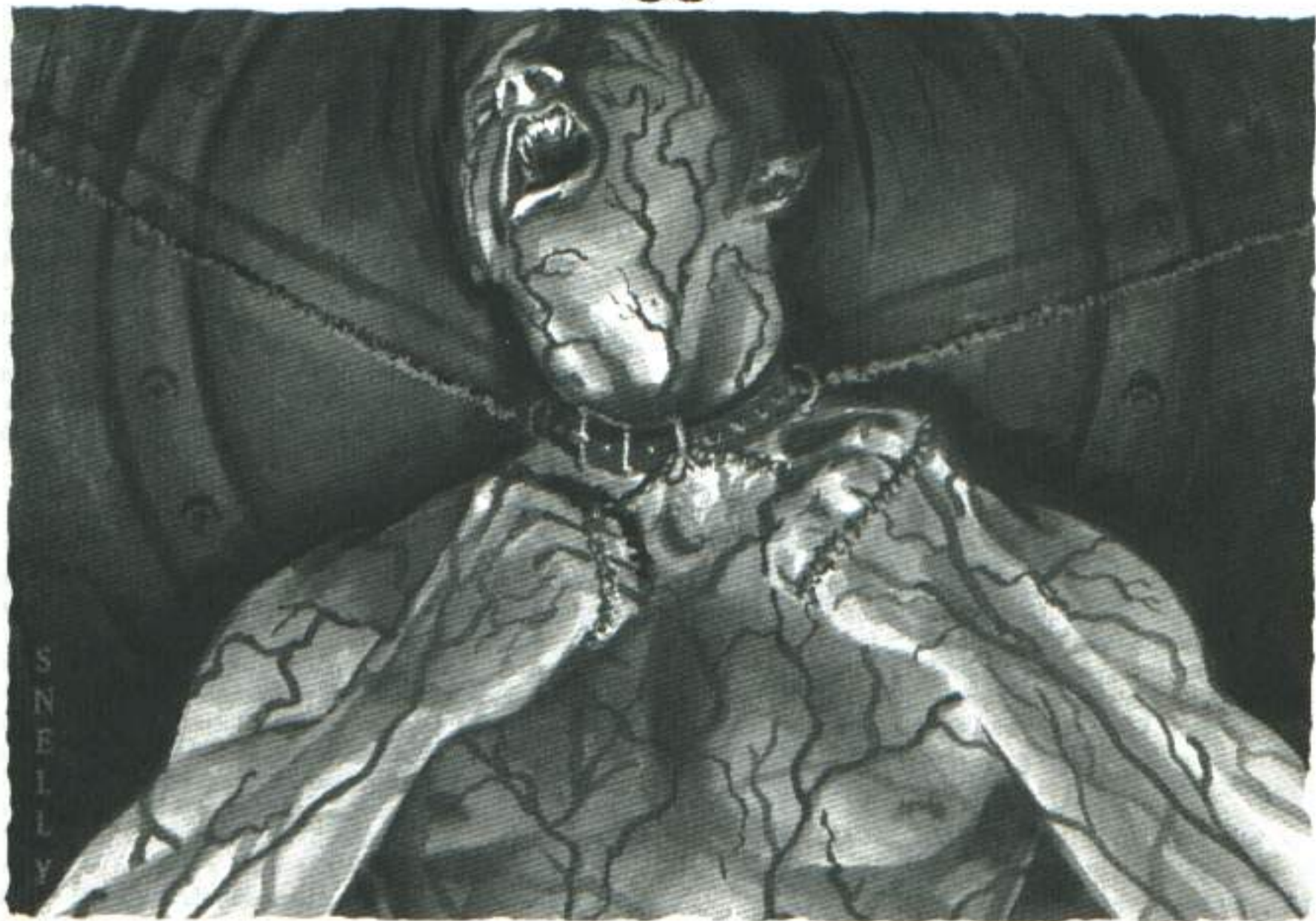
Rendszer: A sikerek száma azt határozza meg, hogy a varázsló mennyire pontosan tudja becélolni a megidézett tüzet. A kézben fellobbanó láng megidézéséhez egy siker is elég, míg a látótávon belül kijelölt, tetszőleges célponthoz már öt siker szükséges.

Az ösvény szintjeihez nem fűzünk különösebb magyarázatokat – a tűz végül is csak tűz. A táblázatban megtalálható, hogy az adott tűz fellobbantásához mekkora szintű tudás szükséges. A tűz ellen természetesen csak a Szívósság diszciplínájával rendelkező vámpírok dobhatnak sebtűrést.

- Gyertyaláng (a sebtűrés célszáma 3, egy szint kritikus sebzés/kör)
- • Öklömnyi láng (a sebtűrés célszáma 4, egy szint kritikus sebzés/kör)
- • • Tábortűz (a sebtűrés célszáma 5, két szint kritikus sebzés/kör)
- • • • Máglya (a sebtűrés célszáma 7, két szint kritikus sebzés/kör)
- • • • • Tűzvész (a sebtűrés célszáma 9, három szint kritikus sebzés/kör)

AZ ELME MŰVÉSZETE

Az ösvény a tárgyak telekinetikus manipulálását teszi lehetővé vér misztikus ereje segítségével. Magasabb szinteken még a repülés sem elképzelhetetlen (vigyázz azonban, nehogy észrevegyenek...). A karakter mintha a kezében tartaná az irányított tárgyakat – zsonglörködhet velük, felemelheti, forgathatja vagy el is dobhatja őket, bár ilyenkor csak a negyedik



szinten képes annyi erőt használni, hogy még sebezni is lehessen velük. Az ösvény tudását mesteri szinten ismerő varázslók Menedéküket őrzik vele: a betolakodók elriasztására kardokat, baltákat és lőfegyvereket keltenek életre.

Az *elme művészete* könnyen megrémítheti vagy megzavarhatja az ártatlan szemlélőket. Elég sokan kikészülnek, ha könyvük magától lapozódik...

Rendszer: A varázsló elkölt egy vérpontot. A sikerek száma határozza meg, meddig uralja a varázsló a tárgyat (vagy az alanyt). Minden siker egy forduló, bár a Vértestvér újabb dobással megpróbálhatja fenntartani az erőt (bár ehhez már nem kell vérpontot költeni). Ha a dobás sikeres, sikerült megőrizni a kontrollt. Ha a dobás sikertelen vagy a vámpír szándékosan félbeszakítja a varázslatot, és a későbbiekben újra próbálkozik, megint el kell költenie egy vérpontot.

Ha az erőt élőlény ellen használják, az megpróbálhat ellenállni. Ilyenkor mindketten minden körben összemérik az Akaraterejüket.

A *tűz csábításához* hasonlóan itt sem részletezzük a szinteket – a táblázatban megtalálod, mekkora súlyra alkalmazhatod az erőt. A harmadik szint elérésekor a vámpír súlyától függetlenül levitálhat és „repülhet” (sebessége akkora, mintha futna). A súly megkötések csak akkor érvényesek, ha más tárgyakra vagy lényekre akar hatni. A negyedik szint elsajátításakor „hajlíthatja” is a tárgyakat – Ereje ilyenkor az ösvény szintjével egyenlő.

- Fél kiló
- 10 kiló

- 100 kiló
- 250 kiló
- 500 kiló

AZ IDÉZÉS ÖSVÉNYE

Már a Tremere klán felbukkanása előtt is okkult legendák fő kérdése volt, hogyan lehet tárgyakat teremteni a semmiből. Az *idézés ösvényét* járók természetfeletti hatalmának csak a képzeletük szabhat határt.

Az ily módon megidézett tárgyaknak két fő jellegzetességük van. Először is teljesen „uniformizáltak”, tehát ha valaki teremt egy tárgyat, az mindig ugyanúgy fog kinézni. Egy kés például másodsorra is ugyanaz a kés lesz, meg sem lehet őket különböztetni egymástól. Még egy *különleges* kés – amivel az apja fenyegette meg a karaktert kiskorában – is ugyanúgy néz ki minden alkalommal. A patkányoknak ugyanolyan mintájú a bundájuk, a szemeteskannáknak ugyanolyan gravírozott a felületük. A második jellegzetesség az, hogy mindegyik tökéletes. A fegyverek nem csorbák vagy karcoltak. A szerszámokon nincsen megkülönböztető jelzés és a számítógépek burkolata is egyformán jellegtelen.

A megidézett tárgyak mérete szó szerint a varázslótól függ: nem lehetnek nagyobbak nála. A varázslónak valamennyire ismerni kell az előbűvölni szándékozott tárgyat. Képek alapján vagy a képzelet segítségével mindig nehezebb dolgozni, míg a jól ismert tárgyak (mint például az előbb említett kés) esetében a mesélő belátása szerint csökkentheti a célszámot.

Amikor a karakter megpróbálkozik az idézéssel, a dobott sikerek a megjelent tárgy minőségét is meghatározzák. Egy siker: selejtes vacak; öt siker: majdnem tökéletes másolat.

• AZ EGYSZERŰ FORMÁK FELIDÉZÉSE

A varázsló egyszerű, mozdulatlan tárgyakat teremt a semmiből. Egy ilyen tárgyban nem lehetnek mozgó alkatrészek, és csakis egyféle anyagból készülhet. Például: acél bot, ólomcső, fakaró vagy gránittömb.

Rendszer: A varázslónak minden körben el kell költenie egy Akaraterő pontot, különben eltűnik a tárgy.

• • ÖRÖKKÉVALÓSÁG

Ezen a szinten már nem kell Akaraterő pontokat költeni a tárgy fenntartására. Mint az erő neve is mutatja, a tárgy nem tűnik el többé, viszont továbbra is csak egyszerű dolgokat lehet megidézni.

Rendszer: A karakternek három vérpontot kell elköltenie.

• • • KOVÁCSVARÁZS

A varázsló már többféle anyagból készült, mozgó alkatrészeket tartalmazó dolgokat is teremthet: fegyvereket, kerékpárt, láncfűrész vagy mobiltelefont.

Rendszer: Ezek maradandó tárgyak és öt vérpontba kerül a megidézésük. Különösen bonyolult dolgok megteremtéséhez gyakran valamilyen Ismeret próba szükséges (Mesterségek, Természettudományok stb.) az alap dobáson kívül.

• • • • VISSZAFORDÍTOTT IDÉZÉS

A varázsló a korábban ezen ösvény segítségével teremtett tárgyakat képes „visszaküldeni” a semmibe.

Rendszer: Ez egy dobássorozat. Annyi sikert kell összegyűjteni, amennyit eredetileg a tárgy megteremtője dobott.

• • • • • HATALOM AZ ÉLET FELETT

Igazi élőlényeket ugyan nem teremt, viszont igazán lenyűgöző húsbábokat hoz létre. A megidézett teremtményeknek (és embereknek) nincsen szabad akarata, gondolkodás nélkül követik teremtőjük minden parancsát.

Rendszer: A karakter elkölt 10 vérpontot. A megidézett, tökéletlen és átmeneti kreatúrák túl bonyolultak ahhoz, hogy huzamosabb létezessenek. Az idézés után egy héttel ismét anyagtalanná válnak és eltűnnek.

A PUSZTÍTÁS KEZE

Ezt az ösvényt majdnem kizárólag csak a Szabbat varázslói járják. Bár a szektán kívül ritkán lehet velük találkozni, néhány Kamarillás Tremere vámpírnak az évszázadok alatt sikerült megtanulni az erő alkalmazásának titkait. A *pusztítás keze*nek hírhedten rossz története van, és akadnak Tremerek, akik démoni származásáról szóló pletykák miatt nem hajlandók használni.

Ez a brutális és fájdalmas ösvény más, kevésbé anyagi természetű módszerekre egyáltalán nem jellemző, visszataszító erővel ruházta fel a varázslót. Megtestesíti mindazt, ami az entrópia és romlás ígézetében élő Szabbat vámpírokra jellemző.

• PUSZTULÁS

Az erő felgyorsítja a célpont öregedését, ami elfonnyad, megrohad vagy másféle módon pusztul el. Csak tárgyakra vagy halott szerves anyagra alkalmazható.

Rendszer: Ha a dobás sikeres, a varázsló megérintette tárgy minden perc alatt 10 évet öregszik. Ha a vámpír megszakítja a folyamatot, és később újra próbálkozik, újabb vérpontot kell elköltenie és újra dobnia kell.

• • GÖRCS

A fából készült tárgyak megcsavarodnak és elgörbülnek. A fa anyaga ugyan nem károsodik, a holmi azonban gyakran teljesen használhatatlanná válik. Az egészségtelen külsejű tárgyat aztán dagasztani és fonnasztani is lehet. Az ösvény többi képességével ellentétben a Görcs életre keltéséhez érintés helyett egy pillantás is elég.

Rendszer: Minden elköltött vérpontért cserébe 25 kilónyi fa torzítható el (a varázsló annyi pontot költhet, amennyit csak akar, illetve amennyit generációja lehetővé tesz). Több látható tárgyat is meg lehet görbíteni – például a vámpírvadászok szorongatta összes karót.

• • • SAVAS ÉRINTÉS

A varázsló valamelyik testrészéből epesztínű, savas folyadék csordul ki. A nyúlós ragacs megrágja a fémet, elpusztítja a fát és iszonyatos égési sebeket okoz az élő szöveten.

Rendszer: A vámpír az elköltött vérpontból teremt a folyadékot – maga a vér változik párolgó savvá. Az egy vérpontból alkotott sav átmarja a félcentis acéllemezt vagy a hat centis falapot. A masszával borított kéz sebzése kritikus, és körönként egy vérpontba kerül. A varázsló immunis saját savas érintésére.

• • • • SORVADÁS

Az áldozatnak szabályosan leszárad valamelyik végtagja, a helyén pedig csak szikkadt, majdhogynem mumifikálódott csont és bőr csonk marad. A hatás azonnali, halandók esetében ráadásul visszafordíthatatlan.

Rendszer: Az áldozat megpróbálhat ellenállni a *Sorvadás*-nak, ehhez viszont legalább három sikert kell dobnia az Állóképesség + Atlétika próbán (célszám: 8). Ha nem járt sikerrel, a végtag örökre és visszafordíthatatlanul megnyomorodott. Létezik azonban részleges ellenállás is: ha egy sikert dobott, a kéz mozgatásával kapcsolatos dobások célszáma csupán kettővel nő – bár a halandók esetében ez is gyógyíthatatlan. Ha két sikert dobott, a célszám csak eggyel nő. Az erő hatása alá került vámpírok 5 vérpont elköltésével visszavonószethetik elsorvadt végtagjaikat. A halandók örökre nyomorékok maradnak. Csak a végtagokon (kezeken, lábakon) működik; az áldozat fejére, törzsére, stb. nincsen hatással.

• • • • • PORRÁ LESZÜNK

Ez a rettegett erő felgyorsítja az áldozat öregedését. A tapasztalt varázsló egyetlen érintésére szó szerint porrá omlanak a halandók; a halálon túlra, a rothadásba sodorja őket a varázslat.

Rendszer: Minden dobott siker 10 évvel öregíti a célpontot, aki Állóképesség + Bátorság próbával védekezhet ellene (célszám: 8), viszont több sikert kell összegyűjtenie, mint amennyivel a vámpír életre keltette a varázslatot. Ha győzött, egyáltalán nem vénül. Ha nem sikerül összegyűjtenie a megfelelő számú sikert, átszáguld rajta a káinita által meghatározott időmennyiség. Az erő hat ugyan a vámpírokra, ám nyilvánvalóan nem árthat nekik, hiszen halhatatlanok. A káiniták az adott éjszaka során (általában) meglehetősen fonnyadtan néznek ki (-1 Megjelenés), semmi több.

RITUÁLÉK

A rituálék aprólékos gonddal felkutatott és előkészített, hatalmas mágikus erővel rendelkező varázsfórmulák. Hatásuk egyszerű és egyértelmű, ezért nem annyira változatosak, mint az ösvények, viszont jobban alkalmazhatóak meghatározott célok végrehajtására.

Minden varázsló képes rituálékat használni, habár mindegyiket külön-külön kell megtanulnia. Amikor örökre eljegyezte magát a vérmágia arkán tudományával, képessé vált felfogni a fókuszált erők mibenlétét.

A rituálék szintje egy és öt között mozog. Mind-egyik szint összhangban van a leendő varázsló Taumaturgia ismereteivel és a rituálé viszonylagos hatalmával. Ha a leírásban nem szerepel más megjegyzés, végigmondásuk szint $\times 5$ percig tart. Amikor például Andreas, a Tremere varázsló a *Védelem ghoulok ellen* nevű második szintű rituálét akarja használni, 10 percig kántál. (Andreasnak minimum kettes Taumaturgia értékkel kell rendelkeznie.)

A varázsláshoz sikeres Intelligencia + Okkultizmus dobást kell tenni, a célszám $3 +$ a rituálé szintje (maximum 9). Általában egy siker is elegendő, bár bizonyos varázslatoknál ez változhat, esetleg a sikerek számától függ a hatás mértéke is. Ez a bizonytalanság új keletű dolog; eleddig, ha a varázsló nem rontott el semmit, a Tremere rituálék megbízhatóan működtek. Többen attól tartanak, hogy a felébredt Ős-atyák felborították a mágia egyensúlyát, ezzel pedig kétségessé tették a varázslatok kimenetelét. Ha a dobás sikertelen, a mesélő különös mellékhatásokkal és eseményekkel rukkolhat elő, de úgy is tehet, mintha a rituálé sikeres lett volna, és csak egy későbbi időpontban tárja fel az igazságot. A balsiker katasztrófális következményekkel járhat... vagy megidézhet egy rosszkedvű démont.

A rituálék végrehajtásához néha különleges komponensek kelleneek – felsorolásuk mindegyik leírásnál megtalálható. A legtöbb esetben gyógynövények, menyét szeme, varangyos béka nyelve, állatok csontjai, szertartási kellékek, tollak szükségesek. A hatalmas ceremóniához szükséges alapanyagok beszerzése egy egész történet témája lehet.

Az 1-es Taumaturgia elsajátításakor a vámpír automatikusan megtanul egy első szintű rituálét. Később találnia kell valakit, aki megtanítja neki a többit, de akár tekercsekből, varázskönyvekből vagy más frott forrásokból is megszerezheti a tudást. Maga a tanulás pár éjszakán át (mint az első szintű rituáléknál) vagy éppen hónapokig, évekig tarthat (lásd ötös szintű rituálék). Állítólag vannak olyan félelmetes boszorkánymesterek, akik évtizedekig vagy évszázadokig tanulmányoztak egyetlen egy rítust. Hogy ezek pontosan mire jók, azt senki sem tudja, de biztosan rettenetes hatalmuk van.

ELSŐ SZINTŰ RITUÁLÉK

A SZENT MENEDÉK VÉDELME

A rituálé hat méter sugarú körben minden napsugarat távol tart a környékről. Misztikus sötétség takarja a helyszínt és nem engedi bejutni a káros fényt. A napfény visszaverődik az



ablakokról vagy rejtélyes módon képtelen bevilágítani az ajtón. A varázsló saját vérével rajzolja fel a jeleket az ajtókra és az ablakokra. A hatás addig tart, amíg a Tremere el nem hagyja a hat méteres kört.

Rendszer: A rituálé elvégzése egy óráig tart. A vámpír eközben kántál és rúnákat rajzol. Egy vérpontot el kell költenie.

FRISSEN, AKÁR A HARMAT

A Tremere a veszély legapróbb jelére is felrebben, különösen nappal. Ha különösen veszélyes helyzet ígérkezik, azonnal felébred, hogy szembenézhesen a problémával. Az alvóhelyként szolgáló területet elégetett tollak hamujával kell felszórni.

Rendszer: A rituálét közvetlenül a Tremere nyugovóra téérése előtt kell elvégezni. A ceremóniát semmi sem szakíthatja meg, akkor ugyanis hatástalan az egész. Ha veszély közelít, a Tremere felébred, és az első két körben még nem az Emberség értékével megegyező kockatartalékokkal cselekszik. A harmadik körben már számítanak a levonások, addigra viszont a vámpír már felkelt és nekilátott a problémák elrendezésének.

TÁRSALGÁS AZ ATYÁVAL

A rituálé segítségével vámpír összeolvasztja elméjét Atyjával, és bármekkora távolságból képes vele telepatikus kapcsolatot segítségével beszélgetni. Ez addig tart, amíg a rituálé hatóideje letelik vagy amikor mindketten befejezik a beszélgetést. A varázslónál kell lennie valamilyen tárgynak, amely valaha Atyjái volt.

Rendszer: A kapcsolat létrehozása előtt a boszorkánymester 30 percet meditál. A beszélgetés sikerenként 10 percig tart maximum.

VÉDELEM A GYILKOS KARÓ ELLEN

A rituálé a karózástól védi a vámpírt, akár éber, akár alszik. Az első, szívébe hatoló fakaró egyszerűen eltűnik a támadó kezéből. A Tremere közelében lesújtó karókra nem hat; csak a szívére célzott fegyverekre van hatással.

Rendszer: A boszorkánymesternek egy óráig egy fából készített körben kell tartózkodnia. Bármilyen faanyag megteszi: bútorok, fűrészpor, épületfa, akármi. Az óra leteltével a vámpír egy faszilánkot helyez a nyelve alá. Ha ezt eltávolítják, a rituálé hatástalan. A következő hajnalig vagy szürkületig tart.

AZ ÖRDÖG ÉRINTÉSE

A boszorkánymester megátkozta a haragját felszító halandókat. Az áldozatot láthatatlan jellel jelöli meg, és mindenki, aki kapcsolatban áll vele, meglehetősen rosszul bánik majd vele. A halandót úgy kezelik, mintha ő lenne a világ legförtelmebb teremtménye, és mindent elkövetnek majd, hogy még nyomorultabbá tegyék az életét. Még a legnagyobb gazemberek is kiköpnek a neve hallatán, a gyermekek bosszantják és ocsmányságokat kiabálnak rá.

Rendszer: A rituálé hatása egy éjszakán át tart, és napkeltekor eltűnik. A halandónak (vámpírokra ugyanis nem hat) jelen kell lennie varázsláskor, és valamilyen módon egy pénzdarabot kell a ruhájába csempészni (zsebébe, cipőjébe stb.).

MÁSODIK SZINTŰ RITUÁLÉK

VÉDELEM GHOULOK ELLEN

A rituálét a riválisaik bosszúszomjas csatlósaitól rettegő boszorkánymesterek készítették. A Tremere olyan rúnát fest,

amely hatalmas fájdalmat okoz minden ghoulnek, aki megérinti. A káinita egy pontnyi vért csorgat a védelmezni kívánt tárgyra (darab papírra, pénzdarábra, kilincstre stb.) és 10 percig kántál. 10 órán belül teljes a védelem, és gyötrelmes szenvedést okoz azoknak a ghouloknak, akik szerencsétlen módon megérintették a tárgyat.

Rendszer: A balszerencsés ghoul három kockányi sebzést szenved. Ha nem engedi el, megint sebződik, sőt, aki önszántából akarja megfogni, Akaraterő pontot kell, hogy költsön.

A rituálé csak egy tárgyat védelmez – ha például egy autóra rajzolták, csak az ajtóra vagy a lökhárítóra hat, nem pedig az egész kocsi. Akár fegyverekre, sőt, még lövedékekre is fel lehet rajzolni, bár inkább a kis kaliberű pisztolyoknál igazán hatásos. A lövedékek gyakran eltorzulnak; hogy a rajzolat megmaradjon, a játékosnak 5 sikert kell dobnia a Lőfegyverek próbán.

VÉRÁTÖMLÉSZTÉS

A rituálé adott vérmennyiséggel tölt fel egy tárgyat, ami csak akkora lehet, hogy a vámpír két kézben fogva magával vihesse, de nem lehet kisebb egy pénzdarábnál. A rituálé befejeztével a tárgy vörösre színeződik, tapintása csúszós. A boszorkánymester mentális parancsára a tárgy felszabadul a varázslat alól, és vértócsává olvad szét. A káinita bármilyen célra felhasználhatja a vért; sok Tremere megbűvölt bizsukat hord, hogy vészhelyzetben is elegendő vér legyen náluk.

Rendszer: Egy tárgyban egy pontnyi vér tárolható. A vámpír elláthatja szövetségesét ilyen fókuszokkal, de a vér a sajátja kell hogy legyen (aki pedig megissza, egy lépéssel közelebb kerül a Vérvörösléshez). A szövetségesnek részt kell vennie a rituálén.

HARMADIK SZINTŰ RITUÁLÉK

TESTETLEN UTAZÁS

A boszorkánymester teste anyagtalanná válik. Át tud lépni a falakon, a bezárt ajtókon, kiszabadul a béklyókból stb. A rituálé hatóideje alatt nem sebzik az anyagi természetű támadások. Ha áthatol egy tárgyon, mindenféle kanyarodók nélkül, egyenesen kell haladnia. Éppen ezért falakon ugyan átléphetnek, de a fölgolyót már nem tudják átszelni (félúton amúgy is lejárna a rituálé időtartama). A boszorkánymesternek egy törött üvegdarabot kell magánál hordania, hogy lássa a tükröképét, miközben anyagtalannul kóborol.

Rendszer: A rituálé az Érzék + Túlélés próbán dobott sikerek számával megegyező óráig tart (célszám: 6). A varázst akár idő előtt is megszakíthatja (ezzel együtt pedig anyagtalansága is megszűnik), ha úgy fordítja a tükröt, hogy ne látszódjon benne a tükörképe.

DÖGLETES JELENLÉT AURÁJA

A Tremere vámpírok maguk között tréfásan csak a „Ventrue klánnak szánt rituáléjának” hívják. A Ventrue, aki a rituálé célpontjára alkalmazza Jelenlét diszciplináját, hamar rájön, hogy az erő hatása megfordult, mintha saját magán alkalmazta volna. Aki például a varázslat hatása alatt álló vámpírban megpróbál félelmet kelteni, azonnal rettegni kezd. A bűbáj a Tremere klán egyik érintetlen titka, és a boszorkánymesterek gondoskodnak róla, hogy senki más ne ismerje meg. A komponens egy kék bársonyszalag, amit a védett személy a nyakába köt majd.

Rendszer: A hatás napkeltéig tart. Ne felejtsük, hogy a Jelenlét erőnek először sikerülnie kell – csak utána út vissza használójára.

NEGYPEDIK SZINTŰ RITUÁLÉ

HAZUGSÁGOK CSONTJAI

A varázslattal kezelt csontdarabot tartó személyek a szintista igazat mondják. A csont leggyakrabban egy koponya, de a csontváz bármelyik porcikája megfelel – néhány Tremere szíjra fűzött fogakat, ujjpercekből készült nyakláncot vagy bordák-ból, karokból készült pálcát hord magánál. Az igazságot kikényszerítő csontdarab az idő múlásával egyre sötétebb lesz, míg a végén teljesen ébenfeketévé nem válik; ilyenkor veszíti el varázshatalmát.

A rituálé a csont eredeti „birtokosának” szellemét kényszeríti szolgálatra; ez a kísértet csikarja ki az igazat az esetleges hazugból. A kimondani szánt hazugságokat magába szippantja, ezáltal egyre romlottabbá válik. A megidézett lelken jól szemügyre vehetőek az elszippantott bűnök (nem is beszélve a kényszerítő szolgálat miatt érzett haragról). Éppen ezért szoktak ismeretlen csontokat használni, a rituálé után pedig tisztességgel végső nyugalomra helyezik. Egy csont sohasem használható kétszer.

Rendszer: A varázslattal átítatott csontnak legalább kétszáz évesnek kell lennie. A rituálé éjszakáján 10 pontnyi vérral locsolják meg. A csontot szorongató személy hazugságai egyenként felhasználják ezeket a pontokat, viszont az illetőnek ezután rögtön ki kell mondania az igazat. Mikor mind a 10 vérpont elfogyott, a varázslat megszűnik.

ÖTÖDIK SZINTŰ RITUÁLÉ

VÉRSZERZŐDÉS

A rituálé megtörhetetlen egyezséget köt a két aláíró fél között. A szerződést a varázsló vérével kell papírra vetni, és az írja alá saját vérével, aki a nevét adja hozzá. Három éjszakán át tart, utána pedig mindkét félnek be kell tartania a megállapodásokat.

Rendszer: Legjobb, ha ilyenkor a mesélő veszi kézbe az ügyet, aki bármilyen szükséges eszközzel ráveheti a feleket a szerződés betartására (nem ritka, hogy démonok jelennek meg, akik a megegyezés tisztaságát felügyelik). A szerződés a megállapodás teljesítésével vagy a dokumentum elégetésével bontható fel. A szöveg megalkotásakor el kell költeni egy vérpontot, mint ahogy azoknak is, akik aláírták.

TÉBOLY

A Malkavita klán különleges öröksége. Segítségével képesek áramoltatni, fókuszálni és valaki más elméjére zúdítani az őrületet. Igaz, hogy régebben ezzel a képességgel csak a Szabbat Malkavitái rendelkeztek, az elmúlt években elterjedt a klánon belül. Néhány káinita szerint ez a Dzsihad egyik újabb hadművelete; a különösen paranoiás vámpírok szerint pedig a Malkaviták hozzák el a Végső Éjszakát.

A Téboly használói nem feltétlenül őrültek – legalábbis kezdetben –, bár az őrület maga segít felfogni a Diszciplína néhány kulcsfontosságú alapelvét. Kevés vámpír szegődik ta-



noncnak a Malkavitákhoz, bár a tébolyultak szívesen „felvilágosítanak” a többieket. A legtöbb Vértestvér szerint a Téboly titkait senki sem értheti meg anélkül, hogy elméjét el ne borítaná az őrület.

Elég különös, de a Téboly önmagában kevés az elmebajhoz. Inkább katalizátorként működik, az elme legrejtettebb zugaiba nyit kapukat és kiszabadítja mindazt, ami odalent lapult. A Malkaviták szerint ennek az oka nem más, minthogy a téboly a következő lépcső az agy evolúciójában – a továbblépés pedig szükségszerű, ha valaki az univerzum igazságaival szembesül. Éppen ezért mindig is ott lapult minden elmében, de csak a fejlettebb vámpírok és emberek esetében vált nyilvánvalóvá. Más vámpírok szerint a Malkaviták tévednek, de az efféle eszmefuttatást nehéz megcáfolni, főleg azért, mert a Téboly ugyanolyan jól hat a vámpírokra, mint a halandókra...

• SZENVEDÉLY

A vámpír felkavarja áldozata érzéseit. A lázas izgalomig fokozza őket, vagy addig tompítja, míg szerencsétlen teljesen érzéketlenné nem válik a külvilággal szemben. A befolyásolt érzelmet nem a káinita választja; csak az amúgy is jelenlévő érzésekre hat. A képesség tajtékzó dührohammá szftja az ingerültséget és vak, szenvedélyes szerelemmé a futó érdeklődést.

Rendszer: A játékos Karizma + Empátiára dob (célszáma az áldozat Emberség értéke). A sikerek száma határozza meg, meddig tart ez a megváltozott érzelmi állapot. Mellékhatásként egy vagy két ponttal nehezebbek vagy könnyebbek az Örjöngésre, az Erényekre, a Jelenlét képességeire dobott próbák célszámai.

- 1 siker Egy kör
- 2 siker Egy óra
- 3 siker Egy éjszaka
- 4 siker Egy hét
- 5 siker Egy hónap
- 6+ siker Három hónap

• • KÍSÉRTETJÁRÁS

A vámpír megzavarja az áldozat érzékelőközpontját, és olyan látomásokkal, hangokkal, illatokkal vagy érzésekkel halmozza el, amelyek valójában nem is léteznek. Függetlenül attól, melyik érzékszervre hatnak, a víziók futó, alig érzékelhető érzések, képek. A Téboly használója csak azt mondhatja meg, melyik érzékre kíván hatni, azt már nem, hogy mit lát, hall vagy szagol áldozata.

A „kísértetjárás” hatásai akkor jelentkeznek, amikor az áldozat egyedül van – leginkább éjszaka. Többféle formát is öltethetnek: elnyomott félelmek, régi bűnök emlékei, vagy bármi más, amit a mesélő kellően drámainak talál. A hatás azonban mindig kellemetlen és kíméletlen. A látottak, hallottak leírásánál minden mesélő nyugodtan engedje szabadon a fantáziáját; az áldozat úgy érzi, vagy ő, vagy a világ, de valaki mindenképpen megtébolyodott.

Rendszer: A karakter elkölt egy vérpontot, és Manipuláció + Rászedésre dob(célszáma az áldozat Észlelés + Önuralom összege) A sikerek száma határozza meg, milyen hosszan tartanak a „látások”. A pontos mellékhatások kidolgozása a mesélőre vár, az viszont biztos, hogy a különösen borzalmas vagy szívfájdító látások pár körig csökkenthetik a kockatartalékokat.



1 siker	Egy éjszaka
2 siker	Két éjszaka
3 siker	Egy hét
4 siker	Egy hónap
5 siker	Három hónap
6+ siker	Egy év

••• A KÁOSZ PILLANTÁSA

A képességgel kiaknázható a téboly mélyén rejtőző, szilánkokra tört bölcsesség. A vámpír képes kikélni áldozata lelkének minden apró mintáját, a káiniták tudatának tekervényeit vagy éppen a természet véletlen jelenségeit. Felismeri a legrejtettebb elmebajokot, bepillantást nyer áldozata igaz személységébe. A képességgel felruházott Malkaviták gyakran ismerik (vagy azt állítják, hogy ismerik) a Dzsihad összes lépését.

Rendszer: A képesség segítségével a vámpír többek közt kiderítheti áldozata Természetét. Egy körig koncentrálni, aztán Észlelés + Okkultizmusra dob. A célszám a lélek „bonyolultságától” függ. Egy vadidegen Természetének feltárásához 9-es célszámmal kell dobni; a futó ismerősnél 8-ra, a régi barát esetében pedig 6-os a cél. Ezen kívül megfejthetőek a kódolt levelek (célszám: 7) vagy a láthatatlan kéz minden mozdulata olyasmikben, mint például a lehulló levelek mintája (célszám: 6). Majdnem minden, legyen bármilyen triviális vagy értelmetlen, rendelkezik valamilyen mögöttes értelemmel. Mindennek van valamilyen mintázata, de gyakran olyan bonyolult, hogy a vámpír órákon át megigézve próbálja kibogozni az „üzenetet”.

•••• A TÉBOLY HANGJA

Már az egyszerű, hangos parancsszó is a vak düh vagy félelem karjába taszítja az áldozatot, aki innentől fogva képtelen ésszerűen vagy árnyaltan gondolkodni. Elméjükben tudatalattijuk démonjai garázdálkodnak, és megpróbálják elpusztítani vagy éppen felszabadítani a rejtett szégyenfoltokat. A képesség használata majdnem kivétel nélkül tragédiát okoz, bár a sértődött Malkaviták azzal védekeznek, hogy az emberek csakis „igaz természetükre” hallgatnak ilyenkor. A Diszciplínát alkalmazó vámpírnak viszont számolnia kell némi rizikóval: előfordulhat, hogy saját hangjának hatása alá kerül.

Rendszer: A karakter elkölt egy vérpontot, és Manipuláció + Empátiára dob (célszám: 7). Egy siker = egy áldozat (mindegyiküknek hallania kellett a vámpír hangját).

Az áldozatok azonnal dühöngve vagy a Röttschreckhez hasonló, vak félelemben menekülnek. A Vértestvérek meg a többi, Őrjöngésre hajlamos teremtmény (mint pl. a vérfarkasok) először próbát tesznek, dühöngeni kezdenek-e vagy Röttschreckben menekülnek (a mesélő dönti el, melyik aktuális), célszámuk pedig 2-vel magasabb. Az Őrjöngés vagy a pánikszerű rettegés egy jelenetig tart, bár a vámpírok és a farkasemberek a szokásos módszerrel megpróbálhatnak kitörni belőle.

A képességet használó vámpírnak is dobnia kell (Őrjöngésre vagy Röttschreckre), de az ő célszáma eggyel alacsonyabb.

••••• TELJES TÉBOLY

A vámpír áldozata elméjének legmélyebb bugyraiból húzza elő a téboly csíráit, hogy mindent elsőprő hullámban zúdíthassa a szerencsétlenre. A képesség már számtalan vámpír és halandó rettenetes végzetét okozta.

Rendszer: A Malkavitának áldozata legalább egy teljes körig tartó, osztatlan figyelmére van szüksége. A játékos elkölt

egy vérpontot, és Manipuláció + Megfélemlítésre dob (célszám az áldozat Akaratereje). Ha sikerrel jár, áldozata öt *elmeza-vart* szerez (amiket a mesélő választ ki). A sikerek száma határozza meg a hatások időtartamát.

1 siker	Egy kör
2 siker	Egy éjszaka
3 siker	Egy hét
4 siker	Egy hónap
5+ siker	Egy év

URALOM

Mások gondolatainak és cselekedeteinek irányítása a vámpír akaraterejének segítségével. Az Uralom használatához először az áldozat szemébe kell nézni, éppen ezért egyszerre csak egy személyre alkalmazható. A kontroll mértéke a használt erőttől függ.

Az Uralom hatalmas erejű, de meglehetősen nehezen kivitelezhető képesség. A parancsokat szóban kell kiadni – az elmék összekapcsolása a Jelenés hatáskörébe tartozik. Az egyszerűbb parancsok jelbeszéddel is közölhetőek – a felmutatott ujj és az erőszakos grimasz például annyit tesz: „Indulj!”. Ha az alany nem érti meg a vámpírt (nem ugyanazt a nyelvet beszéljük, a parancs értelmetlen vagy nem hallható), nem követi az utasításokat, függetlenül attól, milyen hatalmas is a káinita ereje.

Nem véletlen, hogy az Uralom diszciplínáját használó Vértestvérek a halandó életben is másoknak parancsolgató, akaratossá személyiségek voltak. Nagyon valószínű, hogy pontosan ez hívta fel rájuk más vámpírok figyelmét. A Diszciplínát előszeretettel alkalmazó Giovanni, Lasombra, Tremere és Ventrue klán előnynek tartja a határozott személyiséget. A magas Uralommal rendelkező karakterek parancsnokló hajlamaik miatt esetenként nem költöhetnek tapasztalati pontokat az Empátiára és más, ehhez hasonló Képességekre.

• PARANCS

A vámpír áldozata szemébe néz, és kiad egy egyszavas parancsot, amit azonnal teljesíteni kell. A parancs legyen érthető és egyenes – fuss, köhögj, ugorj, neved, ásíts, tüsszents, állj, kövess, bőfögg. Ha a parancs zavaros vagy kétértelmű, az áldozat vagy lassan reagál, vagy rosszul hajtja végre az utasítást. Olyasmire nem lehet rávenni, ami rá nézve ártalmas, tehát a „pusztulj” felszólítás hatástalan.

A parancsot az álcázás kedvéért mondatba is lehet ágyazni. Ettől függetlenül azonban a szemkontaktus még így is szükséges, és a megfelelő pillanatban kicsit meg kell nyomni a szót. A figyelmes kívülállóknak – vagy éppen az áldozatnak – feltűnhet a dolog; ha azonban a beszélgetőpartner nem rendelkezik természetfeletti képességekkel, ezt – és a furcsa következményeket – könnyen a véletlennek tulajdoníthatja.

Rendszer: A karakter Manipuláció + Megfélemlítésre dob (célszám az áldozat Akaratereje értéke). Sok siker esetén az illető nagyobb lelkesedéssel vagy hosszabb ideig cselekszik (több körön át rohan, röhögőgörcsöt kap, megállás nélkül tüsszög).

•• HIPNÓZIS

A vámpír verbális parancsok segítségével téveszméket vagy hipnotikus parancsokat ültet áldozata tudatalattijába. Mivel a képesség sikeres alkalmazásához feszült koncentráció illetve az



P O L Y

utasítás pontos megfogalmazása szükséges, mindkettőjüknek nagyon figyelniük kell. A beültetett parancsot akár azonnal is aktivizálni lehet, de meghatározható a helyzet, ami majd kiváltja. Az áldozatnak értenie kell a vámpír szavait. A szemkontaktusra csak a szuggeszció beültetéséig van szükség.

A *Hipnózis* az egyszerű, pontos utasításoktól kezdve (tárgy kézbesítése) a bonyolult, nyakatekert parancsokig („figyeld meg a célpont szokásait, és adott időben számolj be róluk”) több minden lehet. Egyszerre csak egy tudatalatti parancs ültethető be.

Rendszer: A játékos Manipuláció + Irányításra dob (célszám a célpont Akaraterő értéke). A sikerek száma meghatározza, milyen erősen marad meg az utasítás az áldozat tudatalattijában. Ha a vámpír egy vagy kettő sikert dob, a célpont semmilyen, számára különösnek tűnő dologra nem vehető rá (kisértálhat a házból, de nem fog csirkeként viselkedni). Három vagy négy siker esetén végrehajtja a parancsot, amíg az nem fenyegeti a célpontot. Öt vagy több siker azt jelenti, hogy a vámpír szinte bármire ráveheti áldozatát.

A káinita erejétől függetlenül a paranccsal nem kényszerítheti az alanyt, hogy az közvetlenül megsebezze magát vagy Természetével ellentétesen viselkedjen. Az öt sikert dobott karakter tehát ráveheti 50 kilós áldozatát, hogy nekirohanjon a 150 kilós kidobóembernek, de golyót már nem ereszt a saját fejébe.

Ha az előzőleg beültetett parancs még „él”, amikor a vámpír újabb utasítást ad, a dobott sikerek számát hasonlítsd össze az első alkalommal dobottakkal. A több sikerrel beültetett parancs marad meg a tudatalattiban, a másik nyomtalanul kitörölődik. Ha a dobott sikerek száma megegyezik, az újabb parancs veszi át a régebbi helyét.

• • • A FELEDÉKENY ELME

Miután áldozata szemébe nézett, a vámpír beletúr az emlékekbe, és vagy ellopja, vagy átalakítja őket. Ez nem telepatikus kapcsolat; a káinita ez esetben inkább egy hipnotizőrre emlékeztet; közvetlen kérdéseket tesz fel, amelyekre áldozata válaszol. Az emlékek csak annyira változnak, amennyire a vámpír szeretné. Néha csekély változtatásokat hajt végre – különösen hasznos, ha ki akarja törölni találkozásuk vagy a táplálkozás emlékét –, de az sem elképzelhetetlen, hogy mindent teljesen megsemmisít.

Az áldozat tudatalattija ellenáll a természetellenes változtatásoknak, ezért a részletesség határozza meg, milyen sokáig maradnak meg az új emlékek. Az egyszerű vagy befejezetlen hamis emlék („Múlt éjjel moziba mentél”) sokkal gyorsabban szétmállik, mint a figyelmesebben megalkotott ál-esemény sor („Elmentél a kilenckor leadott új Leonardo DiCaprio filmre. Még pattogatott kukoricát is akartál venni, de olyan hosszú

volt a sor, hogy inkább rögtön bementél a moziba. A melletted ülő szerelmespár egész végig suttogott, míg valaki le nem piszgte őket. Nem volt rossz film, de a sztorit elég gyengének találtad. Elég fáradtan jöttél ki, ezért hazamentél, nézted még egy kicsit a tévét, aztán lefeküdtél aludni.”)

A *feledékeny elme* legegyszerűbb alkalmazásához is hatalmas hozzáértés és ravaszság kell. Nem olyan nehéz beletúrni áldozat elméjébe, hogy kitépd az éjszakára vonatkozó emlékeit. Így azonban marad egy lyuk, ami később további problémákat okozhat. A káinita ugyan alkothat új emlékeket, ezek azonban ritkán tűnnek olyan valóságosnak, mint az eredetiek.

A fent említett okok miatt ez az erő nem mindig teljesen hatékony. Az áldozat emlékezhet arra, hogy megharapták – viszont azt hiszi, valamilyen állat tette. A nagyobb emlékfoszlányok álmok formájában térhetnek vissza, vagy éppen egy kiváltó ok hatására bukkannak fel (ismerős szag vagy kifejezés például). Még is így évek kellenek hozzá, míg az áldozat elég emlékképet gyűjt össze a helyzet rekonstruálásához.

A vámpírok azt is megérik, ha valaki már alkalmazta ezt a képességet az áldozaton, és az elfojtott gondolatokat rekonstruáló pszichológusokhoz hasonlóan ezeket ő is vissza tudja állítani. Viszont saját ellopott, illetve átalakított gondolataik, emlékeik visszaidézésére nem használhatják A *feledékeny elme* erejét.

Rendszer: A játékos közli, milyen változtatásra gondolt, aztán Manipuláció + Rászedésre dob (célszáma a célpont Akaraterő értéke). Bármennyi siker elegendő ahhoz, hogy az áldozat a művelet időtartamára lehiggadjon, feltéve, ha a vámpír sem viselkedik vele erőszakosan. A következő táblázatban megtalálható a módosulás mértéke. Ha a dobott sikerek száma nem elegendő a kívánt hatás előidézéséhez, a mesélő csökkenti a megrázkódtatás mértékét.

- | | |
|---------|--|
| 1 siker | Egyetlen emlékkép eltávolításához elegendő; egy napig tart. |
| 2 siker | Örökre eltávolíthatja, de meg nem változtathatja az emléket. |
| 3 siker | Az emlékezet kissé megváltozik. |
| 4 siker | Egész jelenetek megváltozhatnak vagy eltűnhetnek. |
| 5 siker | Az áldozat életének egész időszakai újjáalkothatóak. |

Az eltávolított emlékek visszaállításához vagy érzékeléséhez a karakter Uralom értékének nagyobbának vagy egyenlőnek kell lennie az eredeti változtatásokat végrehajtó Vértestvér értékénél. Ha így van, dob Érzék + Empátiára, célszáma a másik vámpír Akaraterő értéke, és több sikert kell elérnie, mint elődjének.

••••• KONDICIONÁLÁS

A vámpír lankadatlan mesterkedéseinek köszönhetően az áldozat egyre befolyásolhatóbbá válik. Kellő idő elteltével egyre érzékenyebb lesz a káinita befolyására, és sokkal ellenállóbbá válik más halhatatlanok mesterkedéseivel szemben. Az áldozat elméje feletti uralom megszerzése nem egyszerű feladat, akár hetekig vagy hónapokig is eltarthat.

A Vértestvérek gyakran halkán suttogó, burkolt parancsokat csempésznek csatlósaik agyába, hogy ezzel is biztosítsák a halandók hűségét. A rabszolgává tett elmékért azonban kemény árat kell fizetniük. Az ily módon uralt szolgák elvesztik szenvedélyüket és egyéniségüket. Majdnem szó szerint követik a vámpír parancsait, ritkán kezdeményeznek bármiben is, és a

képzelt szikráját sem mutatják. A végén az ilyen csatlósok leginkább akarat nélküli bábokhoz vagy sétáló halottakhoz válnak hasonlatossá.

Rendszer: A játékos Karizma + Irányításra dob, célszáma az alany Akaraterő értéke. A *Kondicionálás* dobássorozat; a szükséges sikerek számát a mesélő határozza meg: általában az áldozat Önuralom értékének öt- vagy tízszerese. Az empaticusabb Természetű karakterek esetében ez csökkenhet, az akaratos személyiségűeknél pedig nőhet. A sikeres kondicionálás csakis szerepjáték segítségével érzékeltethető.

Az áldozat már a folyamat befejezése előtt is könnyen manipulálhatóvá válik. Mihelyt a vámpír megszerezte a szükséges sikerek felét, a mesélő csökkentheti a célpontra alkalmazott Uralom erő célszámát. A kondicionálás után az illető már annyira a vámpír hatása alatt áll, hogy a káinitának már szemkapcsolatra sincsen szüksége, sőt, jelen sem kell lennie, ha uralni akarja áldozata elméjét. Az alany pontosan azt teszi, amit mondanak neki (amíg mestere tud vele beszélni). A parancsokra csak akkor kell dobni, ha a szolga teljesen el van vágva mesterétől (egy másik szobában vagy a telefon túlvégén). Ha a dobás sikertelen, az illető még akkor is nagy eséllyel végrehajtja az utasításokat.

A kondicionálás befejeztével más vámpírok sokkal nehezebben tudják uralni elméjét. A célszám kettővel nő (maximum 10 lehet).

Lehetséges, de nagyon nehéz megingatni a kondicionálás erejét. Az alanyt teljesen el kell szigetelni a mesterévé vált vámpírtól. Ennek az időtartama a személyiségétől függ, de a mesélő akár fél évet is meghatározhat, de legkevesebb az áldozat Akaraterőjével megegyező számú hónapot. (Tehát az ötös Akaraterőjű személynek öt hónapig távol kell maradnia urától.) Ez idő alatt lassan visszanyeri személyiségét, bár időnként depressziós rohamok foghatják el. Ha a megengedettnél korábban találkozik volt mesterével, a vámpír sikeres Karizma + Irányítás dobása (célszám a rabszolga Akaraterő értéke) azonnal visszaállítja a kapcsolatot.

Ha szerencsétlennek a kellemetlen találkozás nélkül sikerül átvészelnie a szükséges időszakot, lassan visszanyeri korábbi egyéniségét. A vámpír még így is könnyebben kondicionálhatja, mint első alkalommal, mivel örökre fogékonyává vált a Vértestvér mentális parancsaira. Az új próbálkozáshoz már az előző kondicionálásnál használt sikerek fele is elegendő.

••••• MEGSZÁLLÁS

Az Uralom ezen szintjén a vámpírnak már olyan erős a mentális hatalma, hogy teljesen át tudja mosni a halandó elméjét. Beszélni nem szükséges, de mindenképpen az áldozat szemébe kell pillantani. A pszichikus csata közben végig farkaszemet néznek.

Mihelyt a káinita betört áldozata elméjébe, átsugározza a tudatalattiját a másik agyába és olyan könnyen irányítja egész testét, mintha a sajátja lenne. A megszállt halandó egyfajta mentális kábulatba esik. Csak torz, álomszerű módon képes érzékelni a külvilágot. A vámpír elméje viszont teljesen halandó áldozata irányítására koncentrál. Halhatatlan teste mélyálomszerű transzban, bármilyen külső támadással szemben kiszolgáltatottan fekszik.

A vámpírok nem képesek megszállni egymást, mivel még leggyengébb Vértestvér elméje is elég erős ahhoz, hogy ellenálljon az ennyire nyilvánvaló mentális uralomnak. Ily mértékben csak a Vértestvéren keresztül irányíthat egy Vértestvér egy másikat.

Rendszer: A megszálláshoz először le kell rombolni a célpont egész Akaraterejét. A játékos elkölt egy Akaraterő pontot, aztán Karizma + Megfélemlítésre dob, a célpont pedig ellendobást tesz az Akarateréjével (mindkettőjük célszáma 7). A célpont Akaraterő tartaléka annyival csökken, mint amennyivel több sikert a vámpír dobott. Minden siker, amit a célpont nyer, hozzáadódik a következő dobásához. Gyakran idő kérdése, mikor adja meg magát a vámpír erejének. Csak akkor kerülheti el végzetét, ha a támadó balsikert dob, mivel ezzel örökre immunissá válik a vámpír Uralom képességeire.

Mikor kiürült az Akaraterő tartaléka, elméje megnyílik a káinita előtt. A vámpír Manipuláció + Megfélemlítést dob (célszám: 7), hogy meghatározza, mennyire kerítette hatalmába a halandó burkot. A *Fenevad csitításához* hasonlóan a sok siker lehetővé teszi egyéb mentális Diszciplínák használatát.

- 1 siker Nem használhat Diszciplínákat
- 2 siker Használhatja a Jelenést
- 3 siker Használható az Uralom és a Jelenlét is
- 4 siker Használható a Fantazma és a Téboly is
- 5 siker Használható a Nekromancia és a Taumaturgia is

A karakter annyira távolodhat el testétől, amennyire a halandó burokból fizikailag képes. Az ember elméjébe bújva akár még nappal is kimerészkedhet a világba. Ehhez azonban a vámpír testének is ébren kell maradnia (ld. 6. fejezet). Ha a karakter elhagyja a kölcsönvett húst (szándékosan, esetleg elalszik vagy komoly sebet kap), azonnal visszatér saját porhüvelyébe.

A megszabadult halandó visszanyeri az uralmat saját teste fölött: ez akár egy pillanat alatt is bekövetkezhet, de az sem elképzelhetetlen, hogy napokig kómában fekszik és küzd az erőszakos kitesztés okozta sokkal, mire sikerrel jár.

A vámpír az élvezettől a fájdalomig mindent átél, amit az emberi test érez. A halandó által elszenvedett sebzések a karakter testére is kihatnak, bár ő használhatja a rendes sebtűrést. Ha a test még azelőtt meghal, hogy a betolakodó lélek kiemenekülhetne, a vámpír mélyálomba kerül. Ez valószínűleg a hatalmas trauma miatt van, bár vannak, akik úgy hiszik, hogy a lelkük ilyenkor az idő sodrásában hanykolódik, és meg kell találniuk a visszafelé vezető utat.

A vámpír akkor is a halandó burokból maradhat, ha saját testét elpusztítják, bár egy ilyen nyomorúságos teremtmény nem élhet sokáig. Minden napkeltekor Bátorságot kell dobnia

ELLENÁLLDI AZ URALOMNAK

A legtöbb áldozat képtelen az Uralom ellen védekezni. Mégis vannak olyan helyzetek, amikor a Diszciplína eredménytelennek bizonyul.

- **Halandók:** Kevés ember reménykedhet abban, hogy ellenáll a rettenetes erőnek, hiszen akaraterejük semmi a vámpír természetfeletti csáberejéhez képest. Azonban, ha elvéve is, de akadhat olyan halandó, aki erős vallásosságának, ritka pszi-képességének vagy egyszerű elszántságának köszönhetően lerázza a képesség béklyóit. Ezt a maroknyi csoportot leszámítva az Inkvizíció néhány rituáléja teheti még immunissá a halandót. Csak az ostoba vámpír hagyja figyelmen kívül az emberek jelentette veszélyt.

- **Vámpírok:** Az erősebb vérű vámpírt lehetetlen uralni – a káinitának azonos vagy magasabb generációba kell tartoznia, mint áldozatának.

- **Természet:** A karakter Természetének is van némi befolyása arra, hogyan hat az illetőre az Uralom diszciplínája. Az alapvetően empatikus Természettel rendelkező személyiségeket (Gondoskodó, Gyermekek, Alkalmazkodó) könnyebb befolyásolni, míg a keményebb belső erővel felruházott alanyok (Brávó, Vezető, Lázadó) sokkal nagyobb kihívást jelentenek. Ha a játékos „gyengébb” Természetű személyiségekre próbál hatni, a mesélő eggyel vagy kettővel csökkentheti a célszámot, vagy ugyanennyivel növelheti „keményebb” emberek esetén. Az „erősebb” Természetűek viszont könnyebben beugrathatóak az agresszív akciókba. A Lázadót például nem olyan nehéz feltüzelní a Herceg ellen, mint egy Alkalmazkodó természetű vámpírt. Mindig a mesélő mondja ki az utolsó szót.

- **Balsiker:** Ha az Uralom dobás balsiker, a célpont a történet többi részében immunis ennek a vámpírnak az erejére.

8-as célszámra, ha nem sikerül, el kell hagynia a bitortolt testet. Ebben az esetben átkerül az asztrális síkra, és lelke örökre eltűnik a szellemek birodalmában. A halandó testben ragadt vámpírra nem hat még egyszer az Ölelés – ha ilyesmi történik vele, utoléri a Végső Halál.





- Nincs vége, és nem olyan könnyű.

Lisé a sikhátorban ült, és megpróbálta visszailleszteni a féséjét a torkába. Janelle közvetlenül mellette, a '74-es Cadillac motorháztetején szussolt. A karmait még nem húzta vissza, az ujjairól vér csorgott. A dzsekije is véres volt, de nem látszott rajta. Fekete dzseki volt. Rámorolygott Lisére - így szokott vigyorogni a macska is, amikor azt látja, hogy a törött ferincű egér még mindig menekülni akar előle.

- Neked annyi, Lisé - mondta Janelle. - De még nem most rögtön. A mai éjszakát megúsztad.

Lisé szétrongcsolt torkából hörgő hang szakadt ki. Valami olyasmit mondott, hogy eredj a pokolba. Janelle ügyet sem vetett rá, a távolból hallatszó szirénákkal se törődött.

- Holnap este megint megtalállak, és ugyanazt fogom tenni veled, mint ma. És minden este megismétlem a dolgot, egészen addig, míg rá nem unok., vagy míg a püspök azt nem mondja, hogy elég. Ha megpróbálsz elhagyni a várost akkor megkereslek és megöllek. Ha megpróbálsz segítséget kérni, rájövök, és megöllek. Ráztad műlik, hogy most öllek meg, vagy később.

Lisé vért köpött, és megpróbált felállni. Janelle könnyedén visszalökte a sikhátor kövére, aztán nyugtázott egyet és lecsúszott a kocsin motorháztetőjéről.

- Holnap. Napnyugtakor. Randink van, ne feledd! - dorombolta, és kikapcsolt a fényből.



ÖTÖDIK FEJEZET:

SZABÁLYOK

Az ilyen és ehhez hasonló, tisztán a mesélésre koncentráló játékokban csak azért van szükség szabályokra, hogy tudjuk, meddig mehetünk el. A mesélőnek hatalmas döntéshozási szabadsága van, és ő maga határozza meg, hogy a karakterek sikeresen végrehajtják-e az előre eltervezett cselekedeteiket. Az elfogulatlan ítélkezéshez azonban kell valamilyen precedens, csak hogy mindenki tudja, hogy egyenlő elbánásban részesül.

Szóval szabályok.

A játék csak néhány alapvető szabályt használ, ezek azonban végtelen számú variációban fordulhatnak elő a történetek közben. Ez a fejezet a legalapvetőbb fogalmakat tárgyalja – hogyan kell például kockadobást tenni. A részletesebb szabályok megtalálhatóak szétszórva a könyvben. Ne gyötörd magad, nem kell egyből megtanulnod minden variációt – először barátkozz meg az alapvető szabályokkal, aztán minden jön magától.

IDŐ

A játék során az idő elméletileg úgy folyik, mint a rendes világban – hétfő után kedd következik, hónapok követnek hónapokat és így tovább. Azonban felesleges kijátszani minden egyes másodpercet. A „játékidő” és a valóságos idő között azonban hatalmas különbségek is akadnak. Egy négyórás játékalkalom alatt hetek, hónapok vagy évek múlhatnak el – máskor pedig egy akciódús félóra eseményeit tart ennyi ideig lejátszani. A mesélő általában a három másodperces harci köröket részletesen, sorban megjeleníti, de néha a valós idő néhány másodpercébe egész hónapokat sűrít. (Azt az időszakot, amikor a karakterek semmi fontosat nem csinálnak, „köztes időnek” hívjuk; ha jól megtanulod kezelni ezt a trükköt, hathatósan felgyorsíthatod a játékot.)

Anélkül, hogy állandóan unalmas táblázatokat kéne böngészniük, egészen egyszerűen hat különböző terminus segítségével adhatjuk vissza az idő múlásának érzését:

- **Forduló** – Egy egyszerű cselekedet végrehajtásához elegendő idő; a jelenet léptékétől és sodrásától függően három másodperctől kezdve három percig terjedhet.

- **Jelenet** – A filmek és színdarabok alapvető szerkezeti egységéhez hasonlóan itt is az egyetlen helyszínen történő bonyolultabb akciókból és ellenakciókból áll. Ez egy Tremere kápolna megostromolása is lehet – vagy éppen egy csendes párbeszéd a holdfényes parkban. A jelenet mindig annyi fordulóból áll, mint amennyit a helyzet megkövetel – ha teljes egészében párbeszédéből áll, nincs is szükség körökre.

- **Fejezet** – A történet független része, amit alapvetően egy játékalkalom alatt szokás lejátszani. Több, köztes időperiódusokkal tagolt jelenetből áll; tulajdonképpen teljesen olyan, mint a regények fejezetei vagy a színdarabok felvonásai.

- **Történet** – Teljes történet, bevezetéssel, csúcspont felé közelítő eseményekkel és tetőponttal. Vannak történetek, melyek több fejezetből állnak, mások pedig csak egyből.

- **Krónika** – Történetek sorozata, amelyeket a karakterek pusztán jelenléte és a velük történt események (esetleg egy közös téma vagy egy több sztorin átívelő bonyodalom) kapcsolnak össze.

- **Köztes idő** – A események nem sorban, körről körre követik egymást, mondjuk úgy, hogy elmosódik az idő múlása. Ha a mesélő annyit mond, „Négy órát vársz az előcsarnokban, mielőtt a Herceg ghoulja behívna”, ez már köztes időnek számít, hiszen nem játszátok ki részletesen mind a négy óra eseményeit. Így könnyen át lehet siklani a triviális vagy unalmas részekre.

CSELEKVÉSEK

A játék során karaktered rengeteg mindent fog csinálni. Ezek nagy része úgynevezett *cselekvés*. A beszéd és a társalgás például nem cselekvés a játék kontextusában – de elég sok minden az lehet, a Herceg arcon vágásától kezdve a rejtjel megfejtéséig. Egy cselekvés általában egy körig tart.

Közöld mesélőddel, karaktered mit akar csinálni és ezt hogyan akarja megvalósítani. A legtöbb cselekvés ráadásul – átkelni az utcán, megtölteni egy pisztolyt – annyira egyszerű,

hogy automatikusan sikerül. Ha viszont egy száguldó kamionokkal zsúfolt négysávos főúton akarsz átrohanni vagy fél kézzel a tűzlétráról lógva próbálsz megtölteni a pisztolyodat, jó esélyed van arra, hogy nem jársz sikerrel. Amikor a mesélő úgy véli, cselekvésed sikere kétséges, megkérhet arra, hogy dobj a kockával.

KOCKADOBÁSOK

Bár a mesélő jogai közé tartozik az is, hogy önhatalmúlag meghatározza, sikerült-e az adott akció vagy nem, többször nem annyira egyértelmű a helyzet. A játék éppen ezért előnyben részesíti a „hordozható szerencsegenerátort”... de félre a tréfával: a rendszer tízoldalú kockát használ; a legtöbb szerepjáték-szaküzletben beszerezhető. A mesélőnek jól fel kell szelnie magát; a játékosoknak sem árt, ha jól el vannak látva, de legalább megoszthatják egymás között a készletet. A kezdő karakternek tíz darab kockánál többre nincsen szüksége.

Kockadobásra akkor kerül sor, ha a cselekvés kimenetele kétséges, vagy ha a mesélő úgy gondolja, hogy a karakter elbukhat. Karaktered erősségei és gyenge pontjai határozzák meg, mennyi kockával dobsz, ez pedig közvetlenül befolyásolja az esélyeidet.

ÉRTÉKEK

Igaz, hogy karaktered részletességének csak képzeleted szabhat határt, képességeit azonban a Jellemzők – ösztönös avagy tanult jártasságai és adottságai – jelenítik meg a játékban. Minden Jellemzőt egy 1 és 5 közötti érték határoz meg. Az egyes értékű Jellemző azt jelenti, hogy a karakter alig-alig ért hozzá, míg az ötös az emberi lehetőségek csúcsa. A legtöbb ember Jellemzői 1 és 3 között mozognak; a 4-es már kivételes személyiséget jelent, az 5-ösnek pedig szinte nincs is párja – mármint az emberek között. Képzeld el úgy, mintha értemek meg a mozik értékelésére szolgáló csillagok lennének – az 1 az majdnem elviselhetetlen, míg az 5 egyszerűen szuper. Nem elképzelhetetlen, hogy valamelyik Jellemző értéke nulla – ez általában a teljesen ismeretlen, soha nem tanult Képességekre vonatkozik, bár akadnak kivételek (mint például az iszonytató Nosferatu vámpírok hiányzó Megjelenés tulajdonsága).

- × Végtelenül tudatlan
- Gyenge
- Átlagos
- Jó
- Kiváló
- Rendkívüli

Kockadobásnál a Jellemző értékével megegyező számú kockával dobsz. Ha például 3-as Észleléssel rendelkező karaktered meg akar valamit találni, három kockát használsz. Azonban szinte sohasem csak a Tulajdonságodat kell próbára tenni; a pusztá tehetséget a képzettségek is módosíthatják. A játék leggyakoribb dobásformája a Tulajdonság és a Képesség kombinációja.

Ha például Veronica egy bizonyos aktát szeretne megtalálni a zsúfolt irodában, a mesélő megkéri, hogy Észlelés + Pénzügyekre dobjon – ez egy Tulajdonság és egy Képesség kombinációja. Ebben az esetben Lynn először fog két kockát, mivel Veronica Észlelése 2-es, ehhez pedig annyi kockát tesz, ahá-

SZABAD CSELEKVÉS

Karaktered nem minden akciója számít cselekvésnek. A Tulajdonság növelésére szánt vérpont elköltése például játékidőben is csak egy másodpercig tart – nem kell dobni, és karaktered közben nyugodtan csinálhat valami mást. Ezt hívjuk *szabad cselekvésnek* – vagyis bonyolult cselekvést nem igénylő, ösztönös tettnek.

Ide tartozik a Tulajdonságok növelésére szánt vérpontok elköltése, a sebtűrés, az Erényekre tett dobások vagy a plusz cselekvések miatt felhasznált Gyorsaság aktivizálása. Ezek nem számítanak igazi cselekvésnek – lövöldözés közben például nem kell csökkentened a sebtűrés kockatartalékát. Végrehajtásukhoz természetesen öntudatodnál kell hogy legyél, viszont az égvilágon semmiben sem akadályoznak meg.

nyas a Pénzügyek ismerete. Ez Veronica esetében 4, tehát összesen 6 kockával próbálhatja meg végrehajtani a feladatot. Az így összegyűjtött kockákat *kockatartaléknak* hívjuk – más szavakkal: ennyi kockával dobsz az adott körben. A kockatartalék leggyakrabban csak egy cselekvésre vonatkozik, bár módosulhat, ha valaki több dolgot akar csinálni egy körben (lásd: *Megosztott cselekvés*).

Természetesen vannak helyzetek, amikor a Tulajdonsághoz semmilyen Képesség nem adódik hozzá; nincs olyan képzettség, ami segíthetne Veronicának a széf feltörésében. Ilyenkor Lynn csak a megfelelő Tulajdonság értékével megegyező kockatartalékot használ – az említett esetben például az Erő ez a tulajdonság.

Elképzelhetetlen olyan helyzet, hogy valaki kettőnél több Jellemzőt kombináljon. Sőt, ha olyan Jellemzőről van szó, aminek maximális értéke 10 lehet, azt nem is kombinálhatod másal. Egy átlagos emberi lény esetében elképzelhetetlen, hogy bármelyik kockatartaléka magasabb legyen tíznél.

Az öreg vámpírok viszont...

CÉLSZÁMOK

Ha nem tudod, miféle eredményekre vársz, értelmetlen a kockadobásokkal szórakozni. Ha bármikor megpróbálkozol egy cselekvés végrehajtásával, a mesélő határozza meg a szükséges célszámot. A célszám egy 2 és 10 közötti szám. Ha a dobott kockák bármelyikén ennyit vagy magasabbat dobtál, sikerrel jártál. Ha például hatos a célszám, és te a következőket dobod: 3, 3, 8, 7 és 10, három sikert is szereztél. Minél több sikered van, annál jobban tudod elvégezni az adott akciót. A legtöbb esetben egy siker is elég, de ilyenkor azért még nagyon remeg a lécs... Ha három vagy több sikered van, tökéletesen hajtottad végre a cselekvést.

Természetesen minél kisebb a célszám, annál egyszerűbb sikereket szerezni és *vice versa*. Az átlagos célszám 6, vagyis az elvégzendő cselekvés se nem különösebben trükkös, se nem túlzottan könnyű. *Ha a mesélő vagy valamelyik szabály a célszám meghatározása nélkül kér fel egy dobásra, vedd úgy, hogy ilyenkor 6-os célszámra dobsz.*

A mesélő dönti el, az adott cselekedetet mennyire nehéz végrehajtani – ha majdnem lehetetlennek tűnik, rendkívül magas célt ad meg, ha rutinfeladatról van szó, nagyon alacsony (vagy nem is kell dobnod). A legegyszerűbb akciók célszáma 2 (nem is igazán fontos dobni), a rendkívül nehezeké 10

A következő táblázat megpróbál tanácsokat adni, milyen célszámokat illetve mennyi sikert határozz meg. Dőlt betűvel jelöltük az átlagot.

CÉLSZÁM

Három	Könnyű (felinstallálni egy programot)
Négy	Rutincselekvés (gumicsere)
Öt	Nyilvánvaló (elcsábítani valakit, aki már eléggé „hangulatba jött”)
Hat	Átlagos (lőni egy pisztollyal)
Hét	Kihívás (kicserélni az autórádiót és tartozékait)
Nyolc	Nehéz (kijavítani az autó összetört motorját)
Kilenc	Rendkívül nehéz (alkatrészek nélkül kijavítani az autó összetört motorját)

SIKEREK SZÁMA

Egy siker	Határeset (működésben tartani a le-robbant hűtőt, míg a szerelő meg nem érkezik)
Két siker	Közepesen hatékony (csúnya, de hasznos kézművesmunka)
Három siker	Teljes siker (megjavítottál valamit, és olyan, mint újkorában)
Négy siker	Kivételesen jó (szerelés közben megnövelted autót teljesítményét is)
Öt vagy több	Elképesztő (mesterművet alkottál)

(majdnem lehetetlen végrehajtani). A dobott kockák számától függetlenül mindig van esélyed *balsikerre* (lásd később).

Ha pedig esetleg ezt mondani kellene, bármi is legyen a célszám, a 10-es dobás mindig siker.

SIKERTELENSÉG

Ha nem dobtál sikert, karaktered elront valamit. A levegőbe suhint. Útés helyet elkapja a teniszlabdát. Nem tudja meggyőzni a Herceget. A sikertelenség ugyan lehangoló, viszont nincsen semmi olyan rettenetes következménye, mint a balsikernek.

Példa: Feodor, a Nosferatu, megpróbálja kikémlélni az egyik csatornában felfedezett gyanús mozgólódat. Ehhez felmászik egy szennyvízcsőre. A mesélő megkéri a játékost, hogy dobjon Ügyesség + Lopakodásra (célszám: 7). A játékos dobásai: 2, 5, 6, 6, 4, 3 – tehát nem szerzett sikert. A mesélő úgy határoz, hogy amikor a vámpír helyet változtat a csövön, lába megcsúszik egy síkos folton és elveszti egyensúlyát. A lent ügyködő gazemberek nem látják Feodort, aki viszont jó nagy bajba került...

BALSIKER

A balszerencse mindent elront. A kockadobások egyik alapszabálya az „egyes szabály” avagy (sokkal kétésgbeesettebb hangon) „a balsiker szabálya”. Ha valamelyik kockával egyest dobtál, az kiüt egy sikert. Teljesen. Fogd az 1-t mutató kockát, rakd mellé az egyik sikert és tedd félre. Így módon egy amúgy sikeres cselekvésből sikertelen próbálkozás válik.

A balszerencse néha azonban igazán keményen odacsap. Ha a játékos egy sikert sem dobott, és a kockák között van 1-

MEGOSZTOTT CSELEKVÉS

Előfordulhat, hogy a karakter egy körben több dolgot is szeretne csinálni – két célpontra lőni, úgy végigmászni a párkányon, hogy közben lerugdossa az üldözőket. Az efféle szituációkban a játékos megpróbálkozhat ugyan a cselekvéssel, de levonásokkal kell számolnia.

A játékos bejelenti, pontosan hány dolgot akar csinálni a körben. Ezután az első cselekvés kockatartalékából ennyi kockát fog levonni. Minden újabb akció tartaléka újabb egy kockával csökken. A levonások kumulatívok – ha a tartalék nullára csökken, a cselekedetet nem lehet végrehajtani.

Példa: A játékos úgy tervezi, hogy Nosferatu karaktere megüti ellenfelét, közben pedig megpróbál elugrani két, felé zúduló csapás elől. Hall, a Nosferatu értékei: Ügyesség 3, Kézitusa 4, Kitérés 3. A játékos kiszámolja az ütés kockatartalékát: Ügyesség + Kézitusa, 3 + 4, az összesen 7, aztán levon belőle hármat (mivel összesen három dolgot csinál a körben), így lesz a tartalék 4. Az első kitérés tartaléka alapesetben 6 (Ügyesség + Kitérés, 3+3=6), ebből le kell vonni négyet (3 akció + 1, mivel ez már a második cselekedete a körben), így marad 2. A harmadik kitérés tartaléka 1 (6 mínusz három (az akciók száma, mínusz 2, mivel ez a harmadik cselekedet a körben). A Nosferatura ráfér a szerencse...

A Gyorsaság diszciplináját ismerő vámpírok levonások nélkül többször is cselekedhetnek egy körben. Ezeket az extra akciókat nem lehet megosztani.

es (mindegy, mennyi), a dobás *balsiker*. Ha volt legalább egy sikered, amit kiütött egy 1-es (és maradt is még), az csak egyszerű sikertelenségnek minősül.

A balsiker sokkal rosszabb az átlagos sikertelenségnél – szabályos sorscsapás. Ha balsikeres a vámpírvadász lelövésére szánt dobás, besül a saját fegyvered. A balsikeres Számítógép dobás egy hálózat feltörése közben bekapcsolhatja a riasztót, a Lopakodás közben beütött balszerencse pedig a közmondásos „száraz gallyra lépett”-effektus. A mesélő határozza meg, pontosan mi is történik: akár kisebb kellemetlenség, akár igazán szerencsétlen baleset.

Természetesen vannak mesélők, akik úgy érzik, hogy krónikáikban kissé túl gyakoriak a balsikerok (mint ahogy azt minden veterán szerepjátékos tudja, kockákra nem mindig hat a valószínűség törvénye). Ebben az esetben nyugodtan biztosíthat mindenkinek (játékos és nem játékos karakternek egyaránt) egy figyelmen kívül hagyható balsikert – más szavakkal: a játékkalom első balsikere nem számít. Ez a szabály kissé megkönnyíti a karakterek nem-létét – viszont ellenfeleikre is kisebb eséllyel csap le a balsors...

Példa: A Tremere Alexandra kétségbeesetten lövöldözik az ablakból az alant nyüzsgő Szabbatista támadókra. A játékos Ügyesség + Lőfegyverekre dob (a célszám 8), és a következőket dobja: 9, 1, 1, 8, 1. Több egyes van ugyan, mint siker, mivel azonban egyszer megdobta a célszámot, az akció egyszerűen csak sikertelen.

Következő körben már nem ilyen szerencsés. Dobásai 1, 3, 4, 3, 7. Nem csak hogy egyest dobott, de még egy árva siker sem jött össze. Ez tehát *balsiker*. A mesélő úgy dönt, hogy Alexandra fegyverre besül, és amikor megpróbálja helyrehozni, eltörik benne valami fontos alkatrész; a fegyver tehát ócskavas. Alexandra óvatosan megindul a hátsó ajtó felé; hátha azt még nem fedezték fel...



AUTOMATIKUS SIKEREK

Nézzünk szembe a tényekkel – a kockadobálás néha meglehetősen fárasztó, különösen akkor, ha a karakter még álmából felriasztva is lazán végrehajtana az adott dolgot. Minden megoldás jó, ami csökkenti a lehetséges figyelemelterelés esélyét. Ezért vezettük be az automatikus sikerek rendszerét: azok a cselekedetek, amelyeket a karakter valóban pofonegyszerűen végre tud hajtani, dobás nélkül sikeresnek számítanak.

Egyszerűbben fogalmazva: ha a kockatartalék értéke egyenlő vagy nagyobb, mint a célszám, a karakter egyértelműen sikerrel járt. Nem kell dobni. Ne felejtse el, hogy ez nem vonatkozik minden próbára, harcra vagy a feszült szituációkra. Ezen kívül határesetnek minősül, mintha egy sikert dobtál volna. Ha a minőségnek fontos szerepe van, inkább dobjál, hátha több sikert dobsz. Az egyszerű, gyakran ismétlődő cselekedeteken azonban remekül beválik.

Az automatikus siker megszerzésének másik módja: egy Akaraterő pont elköltése (lásd 137. oldal). Ezt körönként csak egyszer használhatod, és mivel Akaraterőd korlátozott, nem valószínű, hogy túl gyakran élnél a lehetőséggel. Viszont remekül alkalmazható, ha egy veszedelmes helyzetben kell sikerrel járnod.

PRÓBÁLD ÚJRA

A sikertelenség gyakran stresszt okoz, ami újabb hibákhoz vezet. Ha a karakter nem dob sikert, általában még egyszer próbálkozhat (egyébként is, ha egyszer nem tudta kinyitni a zárat, az még nem jelenti azt, hogy soha nem veselkedhet neki még egyszer). Ilyen esetekben azonban a mesélő eggyel növelheti a második próbálkozás célszámát. Ha megint sincsen siker, a harmadik nekirugaszkodás célszáma már kettővel magasabb és így tovább. Végül a – célszám már olyan magas, hogy a karakternek esélye sincsen (ezt a zárat egyszerűen képtelen kinyitni...).

Mikor használjuk ezt a szabályt? Falmászásnál, számítógépes rendszerek feltörésekor vagy egy fogoly kikérdezésénél. Végül is, ha elsőre nem jártál sikerrel, még nem lehetetlen megtenni.

A mesélő néha figyelmen kívül hagyhatja ezt a szabályt. A lövés, a rajtaütés felfedezése vagy egy jármű követése általában feszült helyzetekben előforduló akció. A sikertelenség ez esetben nem vezet azonnali frusztrációhoz, ezekkel később még nyugodtan lehet próbálkozni.

Példa: Winters, Atlanta Hercegeinek követe éppen nehéz helyzetben van. Éppen nagyon fontos ügyben tárgyal egy Nosferatival, és a dolgok nem teljesen úgy alakulnak, ahogy kellene. Amikor szellemes visszavágással próbálja elsimítani az ügyet, a mesélő úgy dönt, hogy a játékosnak Érzék + Illemtanra kell dobnia (célszám: 6). A játékos nem dob sikert, és nem veszi észre, hogy megjegyzése felbosszantja a másik vámpírt. Megpróbálja kiköszörülni a csorbát, ez alkalommal viszont már 7-es a célszám. A helyzet kezd feszültté válni, és egy újabb sértés teljesen meghiúsíthatja a tárgyalásokat.

BONYOLULTABB CSELEKEDETEK

Az előbb közölt szabályok felhasználásával már remekül lehet játszani, és a kockadobásokkal szemben a szerepjátékot előtérbe helyező krónikákban ennyi éppen elég is. Ettől függetlenül azonban nem fedik le az összes lehetséges helyzetet – mi van akkor például, ha a cselekedetet egy nem játékos karakter megpróbálja meghiúsítani? Vagy ha a barátod is segít a kód feltörésében?

Cselekvés	Példa	Leírás
Egyszerű	Elugrani a lövedék elől, orvtámadás felfedezése	Egyetlen próba szükséges. A mesélő közli a célszámot, a játékos dob. Van lehetőség automatikus sikerre.
Dobássorozat	Hegymászás, kutatás	Amikor összegyűlt az adott számú siker, feladat sikerült. Több dobásra van szükség, tehát nagyobb a balsiker esélye.
Ellendobás	Követés	Két személy párviadala. Összehasonlítják dobott sikereik számát; akinek több van, nyert.
Ellendobás és dobássorozat	Szkanderezés	A feladat teljesítéshez több siker szükséges, akár csak az ellendobás esetében. Általában tovább tart egy körnél.

A következőkben taglalt szabályok némi szint visznek a játékba. Ezeket természetesen nem kötelező használni, viszont több realizmust és feszültséget eredményeznek.

Az itt részletezett helyzetek viszonylag egyszerűek és általánosak, segítségükkel számos helyzet modellezhető. (A specifikusabb dobásokat a 6. fejezetben találod.)

DOBÁSSOROZAT

Egy sikeresen végrehajtott művelethez gyakran több siker szükséges – ha például az egész éjszakát a könyvtárban töltöd, hogy felkutass egy bizonyos újságcikket vagy ha egy rettentően meredek sziklára akarsz felkapaszkodni. Azokat a cselekedeteket, amelyek teljesítéshez egy siker is elég, egyszerű cselekvéseknek hívjuk. Ha azonban még a *határeset* eléréshez is több sikert kell produkálni, az már *dobássorozat*. A játékban az egyszerű cselekedetek a gyakoribbak, de helyenként alkalmas nyílnak a dobássorozatok felhasználására is.

Ilyenkor minden körben dobsz a kockatartalékok meghatá-

rozta mennyiségű kockával, és megpróbálsz elegendő sikert összegyűjteni. Például pusztá kézzel próbálsz meg Menedéket ásni az erdei talajba. A mesélő közli veled, hogy a feladat végrehajtásához 15 sikerre lesz szükség. Végül megásod a gödröt, de minél hosszabb ideig tart, annál több esélyed van a balsikere (akkor pedig beomlik a folyosó...). Ha pedig már közel a hajnal, kétszer olyan fontos, mennyi idő alatt készülsz el. Mindig a mesélő dönti el, mely akciók igényelhetnek dobássorozatot.

Az akció kivitelezésére annyi fordulót szánsz, amennyit csak akarsz (általában azonban az idő luxuscikknek számít). Ha közben balsikert dobsz, kezdheted az egészet előlről. Az aktuális tevékenységed függvényében a mesélő akár azt is mondhatja, hogy nem próbálkozhatasz újra; elbuktál és kész.

Mivel a dobássorozat csak bizonyos cselekedetek végrehajtásakor fordul elő, inkább a 6. fejezetben közölt szabályok foglalkoznak velük. A rengeteg kockadobálás miatt az inkább szerepjátékra koncentrááló részekben tanácsos mellőzni.

ELLENDOBÁS

Az egyszerű célszámok nem mindig tudják visszaadni karakterek közt dúló küzdelmet (például megpróbálsz betörni egy ajtót, amit belülről ellenfeled tart). Ilyen esetekben kerül sor az *ellendobásokra* – mindketten dobtok, a célszám általában a másik megadott Jellemzője, és az nyer, akinek több sikere van.

Nem elég azonban sikeresnek lenni; csak a sikerek különbsége számít, vagyis az illető minden egyes sikere „kiüti” egy sikeredet (mintha csak egyest dobtál volna). Ha négy sikert dobtál, ellenfeled pedig hármat, az azt jelenti, hogy végül egy sikered maradt: *határeset*. Pontosan ezért olyan nehéz ilyen módon hatalmas tetteket végrehajtani. Még ha nem is tudnak legyőzni, az eredményeidet csökkenthetik.

Vannak próbák (szkanderezés, vitatkozás, autós üldözés), amelyek egyben ellendobások és dobássorozatok. Ebben az esetben valamelyik félnek össze kell gyűjtenie bizonyos mennyiségű sikert. Az ellenfél sikereinek levonása után maradt sikerek összedóznak, és ezekből kell összejönnie egy adott összegnek, ahhoz hogy az akció sikeres legyen.

CSAPATMUNKA

Nem kell mindig egyedül dolgoznod. Ha a helyzet úgy követeli, a karakterek megpróbálhatják összeszedni együtt a sikereket (ezek általában dobássorozatok: a családja felkutatása vagy egy arámi nyelven írt szöveg lefordítása). Ha a mesélő szerint is megvalósítható a csapatmunka, kettő vagy három karakter is dobhat ugyanarra a célra, sikereiket pedig összeadják. Jel-

PÉLDA DOBÁSSOROZATRA

Veronica Abbey-Roth bizonyos jövőbeli terveinek finanszírozásához szeretne összeszedni némi tőkét. Bár Anyagi háttere négyes, a mesélő úgy dönt, a szükséges összeg megszerzéséhez pénzzé kell tennie néhány személyes holmiját. Veronica mindezt gyorsan és tisztességtelenül akarja megoldani: illegális ügyletekbe és ravasz manőverekbe kezd a tőzsdén. A mesélő szerint célja eléréséhez 18 sikert kell szereznie az Érzék + Pénzügy dobássorozaton (ez a pénzszerzés egyik igen bonyolult módja, ezért a célszám 7). Sőt mi több, mivel ehhez elég sok idő szükséges, éjszakánként csak egyszer dobhat.

Veronica Érzéke 3, a Pénzügy 4, tehát 7 kockával próbálkozhat. Első alkalommal 3 sikert szerez – remekül indul a dolog. Másodsorra 2 sikere van: ez összesen 5. A harmadik éjszaka azonban elpártol tőle a szerencse. Dobásai: 3, 4, 1, 6, 4, 1, 6 – balsiker! A mesélő úgy dönt, hogy az egyik bróker tönkrement, és Veronica sok pénzt veszített a dolgon. Jól látható, három éjszaka eseményeit milyen tökéletesen be lehet sűríteni 5 percnyi kockadobálgatásba. A következőkben újra próbálkozik (és vállalja a kockázatot, hogy felkelti az Igazságügymisztérium figyelmét), vagy megpróbál megfélemezni grandiózus tervéről...

PÉLDA ELLENDOBÁSRA

Veronica megpróbál bajt keverni a Kamarilla estélyén; hajnal felé úgy dönt, felhecceli egy kicsit Ventrue riválisát, a Giselle nevű vámpírt. Giselle legújabb Gyermekeivel, Tonyval, a tehetséges, izléses és megbecsült vérvonalba tartozó fiatal orvossal érkezett. Veronica szerint semmi nem lehet élvezetesebb, mint ha éjszakára lecsapja Tonyt a Ventrue kezéről – mivel Giselle prédájára leső sólyomként örökösödik felette, a dolog nem ígérkezik könnyű feladatnak.

Lynn (a Veronicát alakító játékos) és a mesélő eljátsszák a kezdetben háromfős társalgást (és megpróbálják érzékeltetni a pengeéles pillantásokat). A mesélő végül dobja Veronica Manipuláció (3) + Rászedés (3) értékére, ami ellen Giselle Manipuláció (3) + Rászedés (4) védekezik. Lynn hat kockával dob, célszáma 7 (Giselle Manipuláció + Rászedés összege), a Giselle szerepét alakító mesélő pedig hét kockával dob 6-os célszámra (Veronica Manipuláció + Rászedés értéke). Lynn négy sikert szerez, Giselle hármat, tehát Lynnek egy sikere marad. Tony tehát Veronicával tölti az estét, bár a gyenge siker miatt még vet néhány vágyakozó pillantást Giselle felé.

lemzőiket azonban soha nem rakhatják össze egy kockataralékba.

A csapatmunka rengeteg helyzetben hasznos segítség – lekarózni a Herceg vérebét, követni egy vadászt vagy kutatni egy könyvtárban. Bizonyos esetekben azonban hátrány (csábításnál vagy meggyőzésnél), ráadásul egyvalaki balsikere meghiúsítja az egész próbálkozást.

AZ ARANYSZABÁLY

Tanácsos betartani az egyetlen igazi és fontos szabályt: *Nincsenek szabályok.* Azt hozol ki a játékból, amit csak akarsz, legyen az a karakter beilleszkedésének folyamata kockák használata nélkül, vagy éppen egy, a játékosok irányítása alá tartozó kotériákkal vívott háború. Ha a szabályok nincsenek kedvekre, *változtassátok meg őket.* Olyan hatalmas a világ – semmilyen merev szabályrendszer nem képezheti le teljesen. A könyvet ajánlott irányvonalak, tanácsok gyűjteményeként kezeld, ne pedig a Sötétség Világára vonatkozó, betartandó utasításokként. Csakis te döntheted el, mi működik a játékban a legjobban és kedved szerint alakíthatod, használhatod, törölheted vagy gyalázhatod a szabályokat

PRÓBÁLD KI!

Ennyi lett volna az egész. Ezek az alapvető szabályok – minden más csak magyarázat vagy kiegészítés, hab a tortán. Ha érted a szabályokat, gond nélkül belevághatsz a játékba. Ha nem értetted meg, olvasd újra ezt a fejezetet. Sőt, még jobb, ha kipróbálsz néhány dobást.

Tételezzük fel, hogy Veronicának mégis alkalma nyílik arra, hogy használja kezításkájában lapuló apró revolverét – egy autótolvaj éppen Marcust, a sofőrt fenyegeti. A közlőről leadott lövés célszáma 6 (a harc pontos szabályait a 6. fejezetben találod). Veronica Ügyessége 3, Lőfegyverek képzettsége 1, ez összesen 4 pontos kockataralékot jelent. Nem rossz, de nem is

túl sok. Most pedig dobj. Számold össze a sikereket, de ne felejts el minden 1-ért kivenni egy sikert a többi közül. Sikerült? Beütött a balsiker? Minél több sikert dobtál, annál pontosabban találja el az ellenfelet a golyó (és annál nagyobb az esélye, hogy a gazember már nem viszonzza a tüzet...).

Aztán próbáld ki a dobássorozatokat és az ellendobásokat. (Ez elsőre talán nem tűnik olyan nagyon érdekesnek, de gondold bele, mekkora tétje is lehet a város elsőszülöttjei vezette kihallgatásnak). Ezek meghatározatlan dobások, mindegyik más jellemző kombinációját és különböző célszámokat tesz szükségessé. Ellenfeled sikereinél ötletet többet kell összeszedned, hogy bebizonyítsd igazadát és meggyőzd a tanácsot. A balsiker az összes sikert kiüti (elkövettél valamilyen butaságot).

- Első dobás: Mindegyik játékos Karizma + Kifejezőkészségre dob, célszámuk az ellenfél Érzéke + 3 (a kezdő mondatok igen fontosak).

- Második és harmadik dobás: A vita kezd elmérgesedni; mindenki Intelligencia + Kifejezőkészségre dob (ez egyben a célszám is).

- Negyedik (és az azt követő) dobás: A vita lezárása; mindenki Manipuláció + Kifejezőkészségre dob (célszám az ellenfél Érzék + Kifejezőkészsége).

PÉLDADOBÁSOK

A szabályrendszer megalkotásakor a rugalmasság volt a legfontosabb cél – az eredmény a Tulajdonságok és Képességek körülbelül 270 lehetséges kombinációja lett. Ez azonban csak a kezdet – ha szükségét érzed, te magad is kitalálhatsz új Képességeket. Ezáltal bármilyen helyzetet modellezni lehet. A következő példákkal megpróbálunk ötleteket adni, milyen dolgokra számíthatsz a játékban.

- Kifogástalanul akarsz viselkedni a kormányzó vacsoráján (pedig vámpírként képtelen vagy enni). Dobj Ügyesség + Illemtant (célszám: 8).

- Mérföldekre vagy Menedékedtől, a Nap pedig hamarosan felkel. Ha bódítóhelyet keresel, dobj Érzék + Túlélést (célszám: 7).

- Bal keziddel megpróbálsz elterelni a testőr figyelmét, a jobbal pedig óvatosan visszacsempészed a kést az övedbe. Dobj Ügyesség + Rászedést (a célszám a testőr Észlelés + Éberség értéke).

- Farkaszemet nézel a bandavezérrel: megpróbálsz megfélemlíteni és megalázni – de természetesen neki is ugyanez a szándéka veled. Dobj Karizma + Megfélemlítést, aminek ő szintén Karizma + Megfélemlítéssel próbál ellenállni.

- A rituáléhoz három napig szünet nélkül kántálnod kell. Képes vagy fennmaradni ennyi ideig? Még nappal is? Dobj Állóképesség + Okkultizmusra (célszám: 9).

- Rekordsebességgel kell bedeszálnod Menedéked ajtaját – sőt, még ki is kell tartania. Dobjál Érzék + Mesterségekre (célszám: 7).

- Egyetlen éjszakára beengednek a kápolna könyvtárba – nem ártana még most megtalálnod azt a bizonyos nevet, de itt annyi könyv van... Minden órában dobj Érzék + Okkultizmusra (célszám: 8). 15 sikert kell összeszedned.

- Nem a dalban rejő üzenet a lényeg, hanem az, hogy milyen jól nézel ki éneklés közben. Dobjál Megjelenés + Szereplésre (célszám: 6), aztán válogass a rajongók között.

• Meddig bírod ki mozdulatlanul a bokorban, míg az örök a kártyapartiról fecsegnek melletted? Dobjál Állóképesség + Lopakodásra (célszám: 7). Minden siker plusz egy óra.

• Az Előzáró oltalma alatt ostobaság lenne nyíltan megfenyegetni riválisodat. Sikeres Manipuláció + Megfélemlítés dobással (célszám: 8) el tudod rejteni szavaid között a fenyegetést, és ő mégis megérti.

• Az üldözött autóból feléd hajítanak egy ládát. Az Érzék + Vezetés próba (célszám: 6) megmutatja, ki tudta-e kerülni.

• El tudod terelni az örkutyák figyelmét? Dobjál Manipuláció + Állatszeliábránd próbát (célszám: 8).

• Most megfenyegetett vagy nem? Sikeres Észlelés + Megfélemlítés dobással megérted, mit akart az a vámpír.

• Megpróbálsz felhívni magadra a figyelmet – belevágod a kést a kezébe, és a tölgyfa gerendához szögezed. Dobjál Erő + Közelharca, a célszám 6.

• Megpróbálsz a menekülő Mercedes mellé húzódní, hogy barátaid átugorhassanak rá. Dobássorozat következik: a te Ügyesség + Vezetés próbád ellen ő Érzék + Vezetéssel védekezik. Ha öttenél több sikert gyűjtött össze, meglép.

• A város új bandája rettentően tehetségesen szúrja ki az átváltható káiníta hadműveleteket. Karizma + Helyismeret próbával megpróbálhatsz megtudni róluk valamit. Minél több sikert dobasz, annál több információt kapsz, ehhez azonban egész éjjel talpalnod kell...

• Milyen risztóval szerelték fel ezt a helyet? Dobjál Észlelés + Biztonsági rendszerekre, a célszám 6.

• Kinek hisz a Herceg – ellenfelednek vagy neked? Mindketten dobjatok Manipuláció + Kifejezőképességre (ellendobás).

• Megpróbálsz meggyőzni a hivatalnokot, hogy te vagy a várt számvevő, és látnod kell a Herceg könyvelését. Dobjál Manipuláció + Pénzügyre (célszám: 8).

• El tudod olvasni németül Nód könyvét anélkül, hogy bármi felett elsiklanál? Dobjál Intelligencia + Nyelvismeretre, a célszám 8.

• Ha le akarod rázni üldözőidet, sokáig kell rohannod. Dobjál Állóképesség + Atlétikára. Ez egy dobássorozat, ha összegyűjtöttél 15 sikert, eltűntél a szemük elől.

• Meg kell győznöd a bírót, még mielőtt felkelne a Nap. Az ékesszóló védőbeszédhez sikeres Karizma + Jog próba szükséges (a célszám 8).

A JÁTÉKBAN HASZNÁLT FOGALMAK

Összegyűjtöttük azokat a kifejezéseket, amelyeket a kezdő játékosok vagy mesélők nem biztos, hogy ismernek.

• **Akaraterő:** A karakter belső kontrolljának és önuralmának a mértéke. Különbözik a többi Jellemzőtől – ritkán használják fel dobásokban, inkább elköltik.

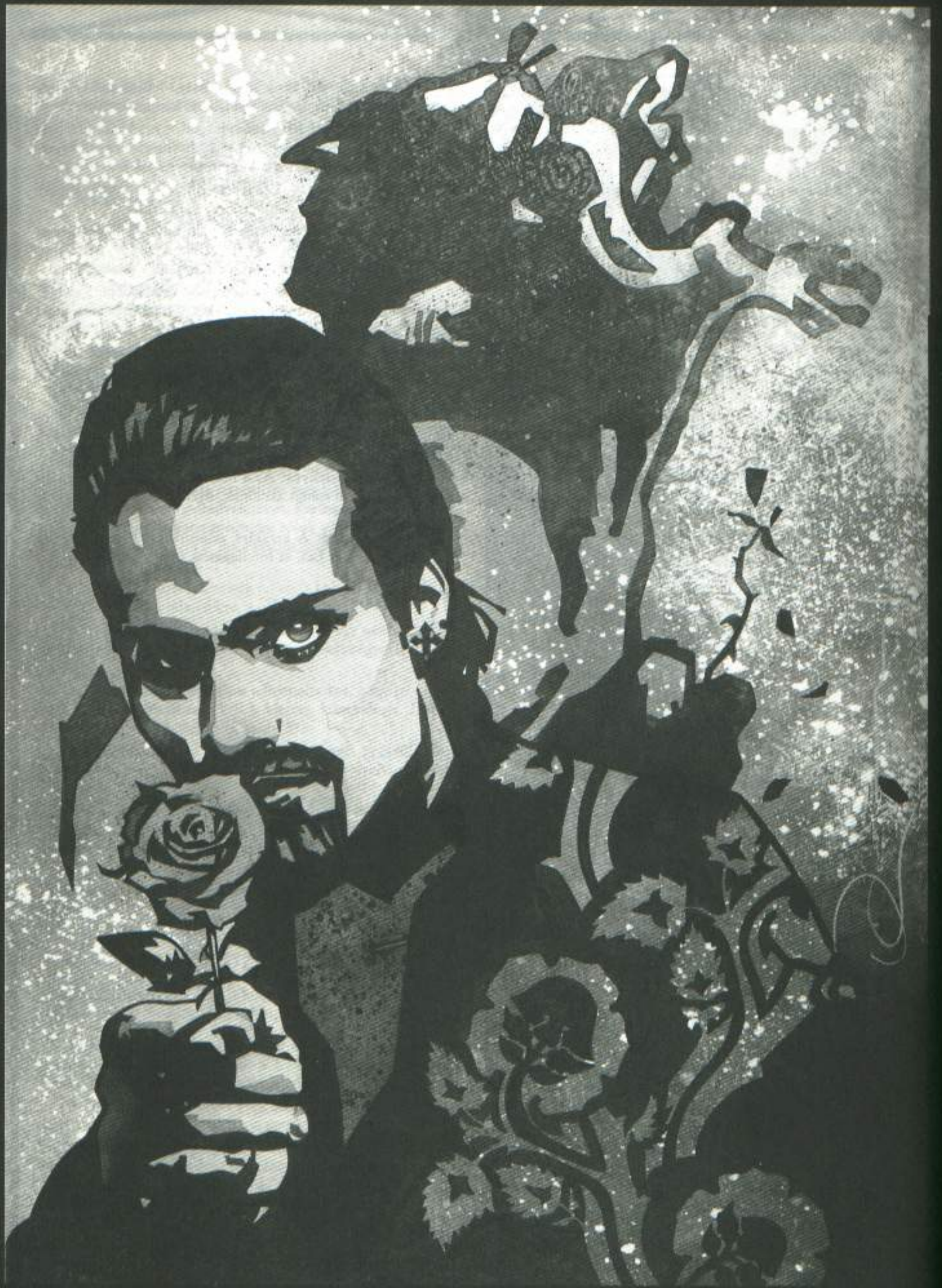
• **Balsiker:** 1) A dobott 1-es, ami kiüt egy sikert. 2) Rettenetes balszerencse – a játékos nem dobott sikert, csak egy (vagy több) egyest.

• **Célszám:** A karakter tervezett cselekedetének nehézségét mutató, 2 és 10 közötti érték. A játékosnak legalább egy kockával ekkorát vagy nagyobbat kell dobnia, hogy sikerrel járjon.



- **Csapat:** A játékosok és a mesélő.
- **Cselekvés, akció:** Bizonyos tudatosan eltervezett mentális, testi és szociális cselekedetek végrehajtása. Amikor a játékosok bejelentik, mit fog cselekedni karakterük, akciót hajtanak végre.
- **Dobássorozat:** A feladat adott számú sikert igényel, amit több kör alatt kell összegyűjteni.
- **Egészség:** A karakter szintekben mért egészségi állapota.
- **Egyszerű cselekvés:** Az az akció, amely teljesítéséhez egyetlen siker is elegendő (bár több siker jobb eredményt jelent).
- **Ellendobás:** Két karakter egymás ellen irányuló akciója. Összehasonlítják a dobott sikerek számát, akinek több van, nyert.
- **Érték:** A Jellemző változatlan pontértéke – általában 1 és 5 között ingadozik, de néha tízig is felmehet.
- **Jártasságok:** Meghatározzák, mit tud és mennyit tanult a karakter. Ilyen például a Megfélemlítés, a Lőfegyverek vagy az Okkultizmus.
- **Jelenet:** A történet egyik kiemelt darabja, ahol egy helyszínen, folyamatosan zajlik a cselekmény. Gyakran a történet drámai csúcspontjai.
- **Jellegzetességek:** Akarakter Háttéré, Erényei és misztikus Diszciplínái összefoglaló néven.

- **Jellemző:** Tulajdonság, Képesség, Jellegzetesség vagy bármilyen más, pontértékkel rendelkező karakterisztika.
- **Karakter:** Minden játékos megalkot egy karaktert, akit majd a krónika során megszemélyesít. A kifejezés ugyan bárkire vonatkozhat, itt a játékosok alteregóit hívjuk így.
- **Kockatartalék:** A két Jellemző összeadása után kapott kockák száma. Ennyit fordíthatsz egy cselekvésre.
- **Köztes idő:** A jelenetek közötti időszak. Lehet ugyan cselekedni, és a mesélő is adhat rövidebb-hosszabb helyzetképeket, de általában ilyenkor gyorsabban telik a játékidő.
- **Mesélő:** A történet megteremtője és előadója; ő személyesíti meg a nem játékos karaktereket, ő határozza meg, mi is történik a karakterekkel.
- **Összeg:** A dobásban használt Jellemzők összege.
- **Pontok:** Az Akaraterő és a vértartalék időleges értéke – a négyzetek, nem a karikák.
- **Rendszer:** Adott helyzetekben használt szabályok, amelyek segítenek meghatározni, mikor és milyen kockadobásra van szükség.
- **Szabad cselekvés:** Az a helyzet, amikor a játékos dob ugyan, de az nem számít akciónak. Ilyen a sebtűrés és az Akaraterő próba.
- **Tulajdonság:** A karakter veleszületett képességei. Ide tartozik például az Erő, az Intelligencia vagy a Karizma.

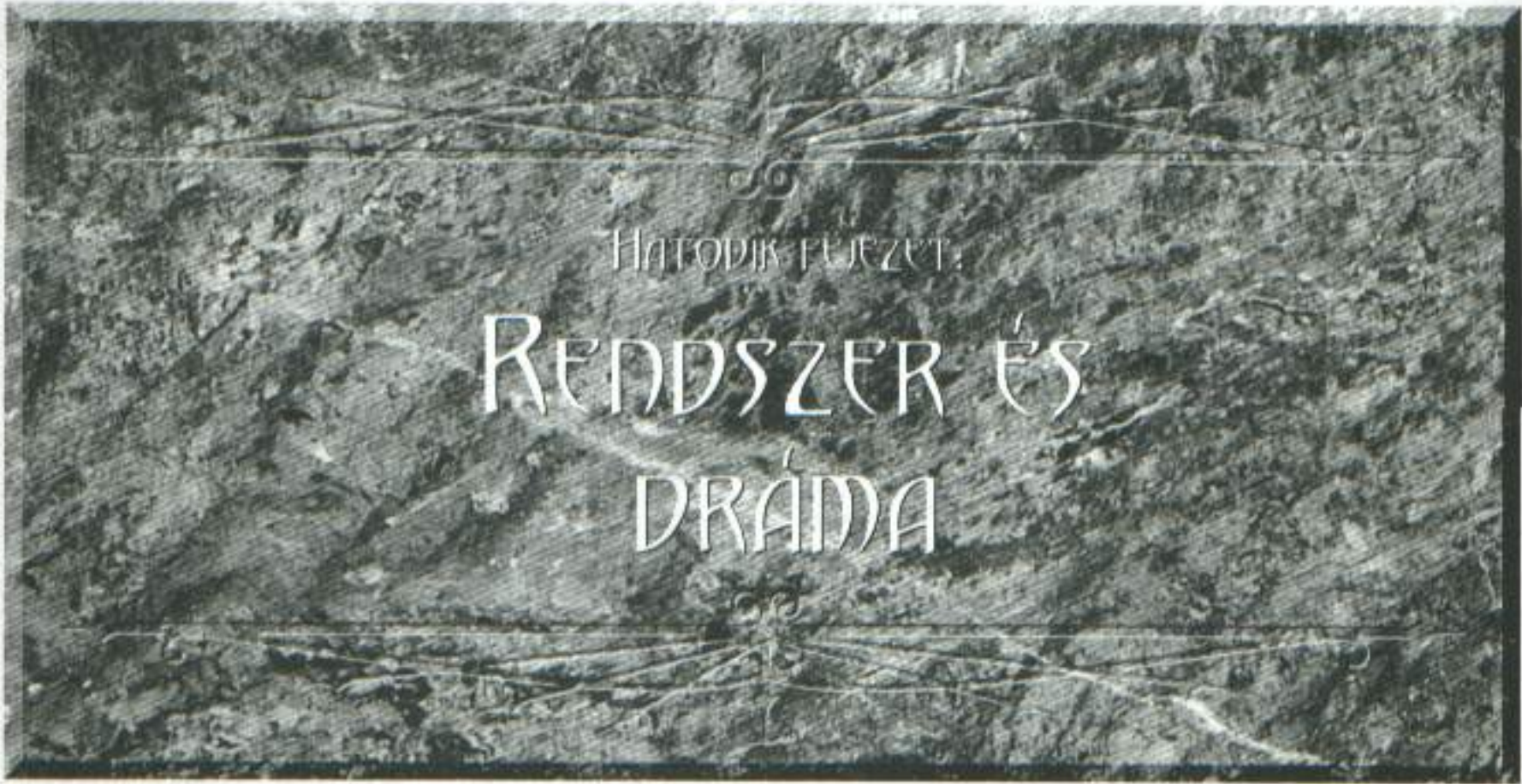


VÉR CSÖPÖG A PAPIRRA. A CSEPPEK KOPPANÁSA AKÁR A TÁVOLI DOBSZÓ. KOPP - KOPP - KOPP... RÉGEN, AMIKOR MEGPRÓBÁLTAM MEGNYUGODNI, PÁR PERCEN KERESZTÜL A SZÍVEM DOBBANÁSAIT SZÁMOLGATTAM. MOST UGYANEZT TESZEM A VÉRCSÖPPEK KOPPANÁSAIVAL. A SZÍVEM MÁR NEM DOBOG TÖBBÉ, VALAMI MÁST KELLETT TALÁLNI.

KOPOGÓ VÉRCSÖPPEK... A BARÁTNŐM SZÁJÁBÓL AZ ÉN VÉREM HULLIK A PADLÓN HEVERŐ ÚJSÁGPAPIRRA. LE KELLETT VOLNA NYELNIE. MEG KELLETT VOLNA INNA, HOGY VÁMPÍRRÁ VÁLTOZZON, ÉS EGYÜT LEHESSÜNK, DE... SEMMI SEM TÖRTÉNT. FOGALMAM SINCS, MIÉRT NEM.

MINDENT ÚGY CSINÁLTAM, AHOGY RIKI MONDTA. ELŐSZÖR KISZÍVTAM A BARÁTNŐMBŐL AZ ÖSSZES VÉRT, AZTÁN MEGVÁGTAM A CSUKLÓMAT, ÉS HAGYTAM, HOGY A VÉREM BELECSOROGJON A SZÁJÁBA. Ő IS ÍGY SZOKTA RÁCSORGATNI A CSOKISZIRUPOT A FAGYIJÁRA... AZTÁN LEÜLTEM ÉS VÁRTAM, HOGY KINYISSA A SZEMÉT.

EZ EGY ÓRÁVAL EZELŐTT TÖRTÉNT. ELVILEG NEM TARTHATNA ILYEN SOKÁIG A DOLOG. A VÉR KICSÖPÖG A SZÁJÁBÓL. MEGINT BELECSORGATOK EGY KEVESET A SEBEMBŐL. EZ SEM SEGÍT. A NAP HAMAROSAN FELKEL, ÉS... NEM MEGY! A VÉR A PADLÓRA CSÖPÖG. DRÁGÁM, MEG KELL INNOD! KÉRLEK, IDD MEG! NE HALJ MEG! KÉRLEK, NE HALJ MEG!



HATODIK FEJEZET:

RENDSZER ÉS DRÁMA

Bár a **Vámpírok Bálja** a szerepjátzásra és a karakterek kapcsolatára alapoz, a drámai jelenetek gyakran kockadobást követelnek meg. Mint az ötödik fejezet mutatja, a Storyteller alapvető szabályai arra törekednek, hogy ez minél gördülékenyebben történjék és több idő maradjon a történetre. A játékosnak és a mesélőnek segítséget nyújtva ebben a fejezetben ismertetjük a kockadobások technikai menetét, beleértve az általános drámai rendszereket, a harcot, a sebesülést és a gyógyulást.

Hangsúlyozzuk, hogy az alábbi módszerek csupán javaslatok arra, hogy szerintünk hogyan lehet használni a kockadobásokat. Ha a krónikád során jobb ötlet merül föl, szabadon térj el az itt leírtaktól. Emellett, különösen, ha szociális jellegű eseményekről, pl. csábításról, beszédekről van szó, a kockadobás soha ne álljon a szerepjáték útjába. Ha a játékos magától kitalál egy megindító (vagy szánalmas) beszédet, hatásos (vagy gyér) belépőt rögtönöz, esetleg briliáns (vagy nevetséges) alibivel áll elő, hagyjad, hogy sikerrel járjon (vagy belebukjon) anélkül, hogy kockadobásra kerülne sor.

DRÁMA

Csak a képzelet és a karakter képzettségei állhatnak a cselekedetek útjába. Egy játék során mind a játékos, mind a mesélő által megszemélyesített karakterek számtalan egyszerű, vagy összetett dolgot hajthatnak végre. A mesélő felel azért, hogy az események rendezetten történjenek meg, s ő határozza meg a sikeres, vagy sikertelen dolgok kimenetelét.

A drámai rendszerek általános érvényű példák és szabályok segítségével könnyítik meg a mesélő dolgát. A karakter általában egy Tulajdonság és egy Képesség használatával hajtja végre a cselekedeteit. Ha az adott feladat a specializációja alá esik (ld. 115. old.), a karakter újabb kockákkal dobhat minden 10-es érték után.

A mesélő kétségtelenül kerül majd olyan váratlan helyzetbe, amikor saját, egyéni megoldáshoz kell folyamodnia. Az alábbi lista korántsem teljes, de biztos alapot szolgáltat az események kezelésére. Ne feledjük, hogy ha egy karakter nem rendelkezik a megfelelő Adottsággal, vagy Képzettséggel, akkor csakis a hozzá tartozó Tulajdonságot veheti a dobásnál alapul (Képzettségen alapuló dobások esetében a célszám eggyel nő).

A legtöbb alábbi példa egy, vagy több kör alatt egy, vagy több akció megtételét jelenti. Ezek közül néhányat újra lehet próbálni, ha az első próbálkozás sikertelen. A további próbálkozások magasabb célszámot jelentenek, a mesélő belátása szerinti mértékben. (ld. 191. old.)

AUTOMATIKUS CSELEKVÉS

Az automatikus cselekvések normális esetben nem igényelnek kockadobást. Az alábbi felsorolás a leggyakoribb automatikus cselekvéseket tartalmazza; újabbak meghatározása a mesélőre van bízva:

- **Autó indítás:** Egy cselekedetnek számít, de nem igényel kockadobást.
- **Átengedés:** A karakter átengedi a cselekvés jogát a kezdeményezésben következő karakternek. A kör végén még mindig cselekedhet. Ha minden karakter (beleértve a mesélő karaktereit is) átengedi a kezdeményezést, abban a körben senki sem csinál semmit.
- **Fegyver előrántás:** Ide tartozik a fegyver előhúzása, vagy az újratárazás, ha van kéznél új tár. Legtöbb esetben nem szükséges dobni, ha a karakter a teljes körét rászánja. Amennyiben a karakter eközben mást is akar csinálni, meg kell osztania a kockatartalékát (lásd megosztott cselekvés 190. old.) és Ügyesség + Közelharc, vagy Tűzfegyverek dobást igényel (célszám: 4).

• **Mozgás:** A karakter körönként hét métert tud megtenni gyalogolva, kocogva 12+Ügyesség métert, futva pedig 20+3 x Ügyesség métert.

A karakterek egy kör alatt a futási távolságuk felét tehetik meg és utána támadhatnak, vagy végrehajthatnak egy másik cselekedetet; lásd még a 208. oldalt. A karakterek mozgás közben is cselekedhetnek, de minden egyes megtett méterrel eggyel csökken a kockatartalékuk.

A megsérült karakterek nem mozoghatnak maximum sebességgel.

• **Talpraállítás:** A karakter egy kör alatt állhat föl a földről. Ha ezalatt mást is akar csinálni abban a körben, akkor ez megosztott cselekvésnek számít és sikeres Ügyesség + Atlétika próbát kell dobnia (célszám: 4).

• **Vérhasználat (gyógyulás, tulajdonságok növelése, stb.):** A vámpírok vér felhasználásával gyógyíthatják magukat. Ehhez a karakternek egy teljes körig koncentrálnia kell. A karakter megpróbálhat gyógyulni, miközben mást is csinál egy körben, ehhez Állóképesség + Túlélés dobás szükséges (célszám: 8). Sikertelenség esetén a vámpír elveszti a ráköltött vérpontokat, egy balsiker pedig egy újabb vérpont és egy egészség szint elvesztését jelenti. A Fizikai tulajdonságok följavításához nincs szükség kockadobásra, sem koncentrálásra. A karakter csak a generációja által megszabott mennyiségű vért használhat el egy kör alatt.

FIZIKAI CSELEKEDETEK

Ide tartoznak a három Testi tulajdonsághoz (Erő, Ügyesség, Állóképesség) kapcsolódó akciók, ezek többsége általában kockadobást igényel.

• **Behatolás (Ügyesség/Észlelés + Biztonsági rendszerek):** Betörés, besurranás, riasztók elkerülése, záruk, széfek felnyitása, vagy védekezés pontosan ezek ellen – mindezt a Behatolás címszó fedi le. Működő biztonsági rendszerek esetén csak egyszer lehet próbálkozni; a sikertelenség máris működésbe hozza a riasztókat, míg mechanikus zárukon több kísérletet is lehet tenni. A behatolások célszáma 5-től (egyszerű zár) 10-ig (Fort Knox) terjedhet, függ a biztonsági rendszerek bonyolultságától (a célszámot meghatározása a mesélőre van bízva). Bizonyos esetekben a Biztonsági rendszerek képzettség meghatározott szintjére is szükség van (pl. 1 pontnyi Biztonsági rendszerekkel ki lehet nyitni egy ajtózárat, de egy széfet nem). Emellett a legtöbb behatoláshoz kiegészítő felszerelésre is szükség van. Balsiker esetén a betörés katasztrófális következményekkel járhat.

A biztonsági berendezések felszerelése egyszerű dolog, de minél több sikeres dobást halmoz föl az illető, annál jobban növeli a rendszer megbízhatóságát (gyakorlatilag növeli a célszámot).

• **Dobás (Ügyesség + Atlétika):** Másfél kilónál könnyebb tárgyak (gránát, kés, labda) Erő x 5 méterre hajlíthatóak. Minden további egy kiló esetén a távolság öt méterrel csökken. Amíg a tárgy súlya nem csökkenti nullára a dobási távolságot, bármelyik karakter megpróbálkozhat vele. Ha egy tárgyat föl lehet emelni, de eldobni már nem, még mindig arrébb lehet gördíteni nagyjából egy méterre. Nyilvánvalóan, ha egy tárgyat nem tud fölemelni a karakter, nem is tudja arrébb dobni (lásd emelés/törés alább).

A mesélő csökkentheti a dobás távolságát, ha a tárgy nehezen kezelhető, rossz a fogása, vagy nagy a légellenállása. A célzott, pontos dobáshoz Ügyesség + Atlétika dobás szükséges, a célszám 6 (a maximum távolság fele esetén), vagy 7 (középtávolságtól legnagyobb távolságig). Ezt a célszámot módosíthatja a szél, vagy egyéb, a mesélő által meghatározott körülmény. Balsiker esetén a karakter elejti a tárgyat, vagy egy társát találja el vele.

• **Emelés/törés (Erő):** Az alábbi táblázatban összefoglaltuk, minimum mekkora Erő szükséges bizonyos tárgyak megemeléséhez, vagy összetöréséhez, anélkül, hogy kockával dobni kellene. Kisebb Erejű karaktereknek dobniuk kell, de nem az Erő tulajdonságot, hanem az Akaraterejüket 9-es célszám ellen. Minden sikerrel a karakter egy kategóriát ugorhat a táblázatban. Az Őserő diszciplína is a karakter tényleges erejét növeli meg.

Erő	Súly	Erőpróba
1	20kg	összetörni egy sörösdobozt
2	50kg	eltörni egy faszéket
3	125kg	betörni egy faajtót
4	200kg	eltörni egy 60x120-as táblát
5	325kg	feltörni egy fémajtót
6	400kg	eldobni egy motort
7	450kg	felborítani egy kisebb autót
8	500kg	eltörni egy 90-es ólomcsövet
9	600kg	áttörni egy betonfalat
10	750kg	feltépni egy acélhengert
11	1000kg	átütni egy 2.5-es fémlapot
12	1500kg	eltörni egy villanyoszlopot
13	2000kg	eldobni egy furgont
14	2500kg	eldobni egy teherautót
15	3000kg	eldobni egy kamiont

A karakterek együtt is megpróbálkozhatnak tárgyak föl-emelésével, ilyenkor külön dobnak és a sikereket összeadják.

Ha az erőpróba sikertelen, a karakter nem tudja megemelni a tárgyat. A mesélő eltekinthet a tényleges erőttől, ha a karakter csak pár méterrel akar arrébb húzni/tolni egy tárgyat. Balsiker esetén a karakter megerőlteti magát, meghúzódik valamije, vagy a lábára ejti a tárgyat.

• **Felnyitás/bezárás (Erő):** Nyers erővel kinyitni egy ajtót erőpróbát igényel (a célszám 6 vagy 8 függően az ajtó anyagától). Egy hagyományos szobaajtó betörése, vagy becsapása egy sikert igényel; ugyanez egy megerősített ajtó esetében általában öt sikerrel érhető el. Egy széfajtó 10, vagy több sikert kíván. Ezt több dobásból lehet összeszedni. A csapatmunka lehetséges (sőt ajánlott), de egyetlen személy kitartó rohamainak is enged előbb-utóbb az ajtó. Balsiker esetén a karakter egy egészség szintet veszít.

Néhány ajtó (páncéltermek ajtaja, például) bizonyos minimum Erőt igényelnek, hogy egyáltalán próbálkozni lehessen. Az Őserő automatikus sikereket ad a dobásokhoz.

• **Követés (Ügyesség + Lopakodás/Vezetés):** A követés során a karakter észrevétlenül igyekszik a célpontja nyo-

mában maradni: nem feltétlenül az a célja, hogy elkapja... Az áldozat Észlelés + Éberség dobással megsejtheti az üldöző jelenlétét, ha erre alkalom nyílik (az alkalmat a mesélő dönti el); az üldöző játékos Ügyesség + Lopakodás (vagy Ügyesség + Vezetés, ha autóval vannak) dobással igyekszik a nyomában maradni. A célszám általában 6 mindkét dobás esetén, de módosíthatják a körülmények (forgalom, tömeg, akadályok, stb.). A célpontnak legalább eggyel több sikert kell elérnie, mint a követőjének, hogy észrevegye.

Képzett karakterek, akik többen próbálnak egy áldozat nyomában maradni, összeadhatják a sikereiket.

• **Lopakodás (Ügyesség + Lopakodás):** Ahelyett, hogy a karakter minden helyzetben keresztülverekedné magát, kis ravaszsággal és ügyességgel elkerülheti a konfliktusokat. Általában Ügyesség + Lopakodás dobással kell az esetleges szemlélődők Észlelés + Éberség dobása ellen dobni. Mindkét dobás célszáma általában 6. Ha a megfigyelő több sikert ér el, mint a lopakodó, észreveheti a másikat. Zajok, lazán rögzített tárgyak, fedezék, vagy annak hiánya, az őrszemek, megfigyelők száma módosíthatja a lopakodás célszámát. A biztonsági berendezések, megfigyelő műszerek, jól megválasztott figyelőhely az Észlelés + Éberség dobáshoz adhat újabb kockákat. Balsiker esetén a lopakodó karakter azonnal lelepleződik, belebotlik abba, aki elől bújkál, vagy véletlenül nyílt terepre téved.

A Fátyol diszciplínát (lásd 157. old.) használó vámpírnak alkalmasint dobnia sem kell.

• **Mászás (Ügyesség + Atlétika):** Általában több dobást igényel. Egy átlagos felület esetén, ahol könnyű kapaszkodót találni és átlagosak a körülmények, minden siker 3 méter megtételét jelenti. A mesélő a felület nehézségét figyelembe véve módosíthatja a mászás nehézségét (könnyű: 5 méter/siker; nehezebb: 1.5 méter/siker). A kapaszkodók száma, a felület simasága és bizonyos esetekben az időjárás befolyásolhatja a megtett távolságot. Egy rövid, de nehéz mászás ugyanolyan nehézséget jelenthet, mint egy hosszú, de könnyű kapaszkodás. A dobásokat addig kell ismételni, amíg össze nem gyűlt elég siker ahhoz, hogy a karakter megmássza az adott magasságot. Egy balsiker komoly következményekkel járhat; jobb esetben megcsúszik, vagy beszorul a karakter, de le is zuhanhat.

Ha a karakter az Ezerarc diszciplína A vadállat karmai nevű képességét használja, vagy csontkinövéseket hoz létre az Ezertest Csontalakítás képességével, akkor minden mászási célszám kettővel csökken.

• **Terhelés (Erő):** Nagy a kísértés, hogy minden körülményre fölkészülve válogassunk össze felszerelést a karakternek. A mesélő neheztse meg azoknak a dolgát, akik mindenhova teljes arzenált akarnak vinni. Egy karakter Erő-ponttonként 10 kg-nyi súlyt cipelhet levonások nélkül. Az Őserő nevű diszciplína a karakter tényleges erejéhez adódik hozzá.

Ha egy karakter túllépi ezt az összeget, minden fizikai próbatételénél automatikusan +1 célszámot kap, a túlsúly miatt. Minden újabb 10 kiló felezi a karakter mozgási sebességét. Az a karakter, aki az Erő pontjainak kétszeresét akarja cipelni, nem mozoghat. Ezek csak útmutató jellegű adatok, nem szükséges mindig erőpróbát dobni, ha a karakter fölvesz egy tollat.

• **Ugrás (Erő, vagy Erő + Atlétika távolugrás esetén):** Az ugrásokat általában 3-as célszámmal kell dobni. Minden siker 60 centiméteres magasságot, vagy 120 centiméteres távolságot jelent. Sikeres távolra ugráshoz a karaktereknek nagyobb nekifutási távolságot kell megtennie, mint amekkorára ugrást végre akar hajtani. Sikertelenség esetén az ugrás rövidebb lesz, de sikeres Ügyesség + Atlétika dobással (célszám 6) a karakter megkapaszkodhat valamiben, így elkerülheti a lezuhanást, elesést. Balsiker esetén a karakter elbotlik, nekiszalad falnak, vagy a vesztébe zuhan.

Ha a játékos még az ugrás előtt Észlelés + Atlétika dobást tesz (célszám 6, három siker szükséges), akkor megbecsülheti, hány sikert kell elérnie, hogy sikeres legyen az ugrás.

• **Úszás (Állóképesség + Atlétika):** Feltéve, hogy a karakter tud egyáltalán úszni (legalább egy pontos Atlétika szükséges hozzá), a hosszútávú úszás sikeres úszáspróbát igényel, figyelembe véve a körülményeket. Mivel a vámpírok nem fulladnak meg, lévén, hogy holttestek, nehezebb a felszínen maradniuk is. Először egy órányi úszás után kell dobni – ekkor már egy siker is elégséges. Ha a dobás sikertelen, az úszó tempója megakad, elbizonytalanodik, esetleg egy áramlat arrébb perdíti. Balsiker esetén süllyedni kezd, vagy összeakad egy kevésbé válogatós cápával.

Ha a vámpírt sekély vízben napfény éri, sebződni fog (tételezzük fel, hogy a víztömeg megfelel a felhős időjárás nyújtotta védelemnek).

• **Üldözés (Ügyesség + Atlétika/Vezetés):** A vámpírok gyakran kénytelenek üldözőbe venni rémült prédájukat, olykor pedig nekik kell menekülőre fogni a dolgot. Az üldözéseket a mozgások kiszámolásával általában automatikusan meg lehet oldani (lásd 198. old.); ha két karakter megközeleltől ugyanolyan gyors, vagy az egyikük lassabb, de a gyorsabb üldözőt mégis képes lerázni, használd az alábbi rendszert:

Az egyszerű üldözés több dobás sorozata. Az üldözött eleve néhány automatikus sikerrel indít, attól függően, hogy mekkora az előnye; futás esetén két méterenként egy siker; járművel 10 méterenként egy siker. Üldözéseknél ne feledjük, hogy míg a halandók idővel kifáradnak, a vámpírokra ez nem áll.

Az üldözött és az üldöző körönként végrehajtja a szükséges dobásokat (az üldözés típusától függően) és a sikereket mindig hozzáadja az előző körben dobott sikerekhez. Ha az üldöző több sikert gyűjt össze, mint az üldözött, csökken a távolság és az üldöző megpróbálhatja elkapni a prédáját. Ha az üldözött több sikert halmoz föl, megpróbálhatja lerázni az üldözőjét a fölhalmozott előny segítségével. Minden siker, amit az üldözött szerez az üldözőjével szemben, +1 célszámot jelent az üldöző Észlelésen alapuló dobásaira, amivel megpróbál az áldozat nyomában járni. A mesélő bármikor kérhet Észlelés dobást az üldözőtől (körönként legfeljebb egyszer). Ha az üldöző dobása sikertelen, a célpont sikeresen elmenekül (beleolvad a tömegbe, vagy eltűnik egy mellékutcában). Balsiker esetén az üldöző azonnal elveszíti szem elől a célpontot. Ha az áldozat dob balsikert, megbotlik és elesik, vagy zsákutcába kerül.

• **Vadászat (Észlelés):** A vámpír természeténél fogva vadászni kényszerül. Minden emberi préda keresésével töl-



tött órára Észlelést dobhat a játékos az alábbi célszámok szerint, a vadászterülettől függően.

Terület	Célszám
külső kerületek/A Romlás	4
proletárnegyed/bohémnyák	5
belvárosi üzleti negyed	6
raktárnegyed	6
kertvárosok	7
zsúfolt, mozgalmas városrészek	8

Sikeres dobás esetén a vámpír talált magának való prédát az adott terület lehetőségeihez képest (elcsábította, vagy egyszerűen meglepte és letámadta). Ekkor egy kockadobásnyi vérpontot fogyaszthat el. Sikertelen dobás esetén a vadászat eredménytelen volt, egy balsiker pedig komplikációt jelent (véletlenül megölte az áldozatát, elkap valamilyen betegséget, áttéved egy rivális Vértestvér vadászterületére, vagy megtámadják). Ha balsiker történik, érdemes kijátszani az adott helyzetet, hogy a karakter megpróbálhasson kímászni a csávából.

Ha a karakter sikeresen elkapja áldozatát, de vérpontjainak száma kevesebb, mint 7-ből az Önkontroll értéke, akkor dobnia kell az Őrjöngés ellen (lásd 227. old.), hogy fékezni tudja-e az éhségét. Ha a dobás sikertelen, a karakter addig iszik az áldozatból, amíg jól nem lakik (vértartaléka teljes lesz), az áldozat belehalhat a vérvesztésbe, hacsak a karakternek nem sikerül erőt vennie magán. Ha tragikusra fordul a helyzet, Emberséget is veszíthet.

A Hírnév háttér csökkenti a vadászat célszámát, Hírnév pontonként eggyel (de legfeljebb 3-ig), a Nyáj háttér pedig pontonként egy újabb kockát jelent (feltéve, hogy a vámpír Csordája a környéken található). A mesélő növelheti a célszámot, ha a vámpír külseje taszító (pl Nosferatuk, Gangrelek, vagy 4-nél kisebb Emberséggel rendelkezők), lévén, hogy az ilyen szörnyetegek nehezen olvadnak be a tömegbe.

• **Vezetés (Ügyesség/Érzék + Vezetés):** Normális körülmények között nincsen szükség kockadobásra, feltéve, hogy a karakter legalább egy pontot tett a Vezetés képzettségére. Rossz időjárási körülmények, a jármű sebessége, akadályok, vagy komplex manőverek még a legügyesebb vezetőnek is problémát okozhatnak. A célszámokat a körülmények figyelembe vételével a mesélő határozza meg, de minél kockázatosabb a manőver, annál magasabb lesz a célszám.

Például szakadó esőben a célszám +1-gyel nő, de száguldás közben üldözőket lerázni +3-as célszámot jelent. Ugyanígy nagy forgalomban manőverezni +1, de nagy sebességgel üldözőket lerázni ebben a helyzetben is +3-as célszám ellenében lehetséges. Egy sikertelen dobás gondot jelent, ilyenkor még egy dobás szükséges, hogy elkerüld az ütközést, vagy a kicsúszást. Annak a karakternek, aki ura a járműnek, de nincsen pontja az adott Képességben, csaknem minden irányváltatásnál, vagy sebességváltásnál dobnia kell. Egy balsiker esetén az autó kipördül, ütközik, vagy még súlyosabb károkat szenved.

Mivel minden autót másként kell vezetni – van, amelyiket gyorsra terveztek, másikat biztonságosra –, alább egy táblázat található, ami segít kiszámolni a különböző manőverek nehézségét. Általában a jármű biztonságos sebessége

Jármű	Biztonságos sebesség	Maximum sebesség	Manőverezés
6-kerekű teherautó	60	90	3
tank (modern)	60	100	4
tank (II. VH)	30	40	3
busz	60	100	3
nyerges kamion	70	110	4
szedán	70	120	5
kisbusz	70	120	6
családi autó	70	130	6
sportos családi autó	100	140	7
sport kupé	110	150	8
sportkocsi	110	160	8
luxus sportkocsi	130	190+	9
luxusautó	85	155	7
közepes teherautó	75	125	6
nagy teherautó	70	115	6
Forma-1-es autó	140	240	10

fölötti minden 10 mérfölddel eggyel nő a manőverezési célszám. Különösen nehéz manőverek, vagy az útviszonyok befolyásolják a célszámot. A *maximum* kockatartalék, amit a járművezető karakter igénybe vehet, egyenlő a jármű manőverezésével. Vagyis, még a legjobb vezetőnek is nehezebb elboldogulnia egy teherautóval, mint egy Ferrarival.

MENTÁLIS CSELEKEDTEK

Ide tartozik a három Mentális tulajdonság (Észlelés, Intelligencia, Érzék) valamint az Erények, az Emberség és az Akaraterő használata. A mentális próbák olyan dolgok megismerését jelenthetik, amiket a karakter tud, de a játékos nem. Ettől függetlenül javasoljuk, hogy a kreatívásodra és ne a kockadobásokra igyekezz támaszkodni.

• **Alkotás (változó):** Néhány vámpír még életében művész volt, zenész, író, stb; mások igyekeztek új szikrát csillogtatni a nemlét évszázadaiban. Az Elkárhozottak számtalan csodálatos (és szörnyű) művészi alkotást láthattak, amit halandó szemek nem.

Ha alkotni próbálnak, az alkotás témájától függ, hogy milyen dobás jöhet számításba. Észlelés (hogy kifejezésre méltó témát találjanak) + Kifejezőkészség, vagy Mesterség (hogy az adott témában rejlő érzéseket megtalálják) a leggyakoribb lehetőség. Mindenesre a játékosnak el kell döntenie, hogy a karaktere milyen témában akar mozogni (egy haiku a rózsákról, egy herceg portréja, epigramma egy Elízium fölszenteléséről). A célszám változó, az alkotás természetétől függően (könnyebb egy limericket öt sorba szedni, mint megírni egy villanellát). A sikerek száma mutatja az alkotás minőségét: egy sikerrel közepes, de nem csapnivaló művet képes alkotni, míg öt sikerrel irodalmi, vagy művészeti remeket képes összehozni. Bizonyos alkotások (regények,

szobrok) több dobást igényelnek. Balsiker esetén a karakter a Vértestvérek és halandók által ismert legnagyobb művet hozza létre (bárki, aki látja, azonnal rájön, hogy milyen vacak is valójában).

A mesélőre van bízva, hogy egy különösen remek műalkotás létrehozásakor megtéli-e az Emberség növekedésének lehetőségét (természetesen a tapasztalati pontokat ekkor is fel kell áldozni).

• **Ébredés (Észlelés, Emberség):** A vámpírok éjszakai lények, ezért nehezen ébrednek föl napközben. Ha menedékhelyen megzavarják, miközben odakint süt a nap, a karakternek Észlelést (+ Jelenés diszciplína, ha van neki) kell dobnia 8-as célszámmal, hogy észrevegye a változásokat. Ha ez sikerült, Emberséget kell dobnia (célszám 8). Minden siker egy kört jelent, ami alatt a vámpír cselekedhet. Öt siker azt jelenti, hogy a vámpír a teljes jelenet erejéig képes ébren maradni. Sikertelen dobásnál a vámpír visszaalszik, de dobhat újabb Észlelést, ha a körülmények úgy hozzák. Balsiker esetén a vámpír mélyen alszik napnyugtáig.

Ha a vámpír napközben aktív, a kockatartaléka legfeljebb akkora, amekkora az Emberség értéke.

• **Javítás (Ügyesség/Észlelés + Mesterség):** A Mesterség képzettség a specializációtól függően az egyszerű drótozástól kezdve az autószerelésig mindenre használható. Mielőtt az adott berendezést/tárgyat megjavíthatná a karakter, meg kell állapítania a hibát (egyszerű kereséssel, lásd lentebb). A mesélő eztán megállapítja a javítás nehézségét és a célszámot, ha szükséges. Ez függ a probléma komolyságától, a rendelkezésre álló szerszámoktól és cserealkatrészeketől és a javítás körülményeitől. Egy sikerebb hibafelderítés segíthet a gyors megoldásban. Egy egyszerű kerékcsere célszáma 4, egy teljes motor újjáépítése 9. Az egyszerűbb javítások elvégzése is beletelik pár körbe, a komplexebb javítások pedig



többszöri dobást igényelnek és legalább 10 perc/szükséges sikerek száma ideig tart. Balsiker elején a karakter csak az idejét vesztegeti, vagy kárba vész egy alkatrész.

• **Kalózkodás (Intelligencia/Érzék + Számítógép):** A legtöbb üzleti, vagy politikai tranzakció számítógép segítségével történik, ami meglepő előnyökhöz juttathatja a Dzsihad pártján álló Ifjakat. Egy leendő számítógépes kalóz Intelligencia vagy Érzék + Számítógép dobást tesz; a célszám nagyon változó, egyszerűbb rendszerek ellen 6, egészen 10-ig a komolyabb katonai hálózatokig. A sikerek száma határozza meg azt a kockatartalékot (egészen a normális mennyiségig), amivel dobni lehet a rendszerbe való beavatkozásra, miután bejutott a karakter.

Egy hackert blokkolni ellendobással lehet: az győz, aki több sikert dob. Balsiker esetén a karakter kísérlete csúfos kudarcot vall – még az is lehet, hogy óvatlanul fölfedi valódi kilétét, ami alapján be tudják mérni.

• **Kutatás (Intelligencia + Humán tudományok/Okkultizmus/Természettudományok):** Könyvtárak, számítógépes adatbázisok segítségével végezhető cselekvés, például rejtett utalások keresése ősi dokumentumokban, vagy egy Matuzsálem igazi nevének megtalálása. Minden esetben a főlhalmozott sikerek száma szabja meg a megszerzett információt; egy sikerrel alapvető dolgokat tudhatsz meg, a részletek mennyisége pedig a sikerek számával növekszik. A mesélő határozza meg a célszámot az adatok elérhetőségétől függően. Balsiker esetén a karakter nem talál semmit, vagy teljesen téves információkat talál.

• **Nyomkövetés (Észlelés + Túlélés):** A követéssel elentétben itt az áldozat hátrahagyott nyomaiból kell kiolvasni az információt. Lábnyomok, letört gallyak, vérfoltok, elhagyott, leszakadt tárgyak szolgálhatnak segítségül. Az ilyen nyomok követése átlagos feladat, minél több sikert dob a karakter, annál több információt képes kiolvasni belőlük (az áldozat sebessége, súlya, ha többen vannak, a pontos számuk, testalkatuk). Az áldozat Érzék + Túlélés dobással igyekezhet elfedni a nyomait. Minden siker eggyel növeli a követés célszámát. Szokatlan időjárás, rossz terepkörülmények (városi utcák, Elíziumok) és az idő tovább növelheti a nehézséget. Balsiker esetén a karakter nemcsak elveszíti a nyomokat, de egy részüket meg is semmisíti.

• **Nyomozás (Észlelés + Nyomozás):** Bármilyen nyom utáni kutatás, bizonyíték, csempészarú megtalálásához Nyomozásra szükséges. A mesélőre van bízva, mennyire rejtett nyomokról van szó és mekkora célszám szükséges a megtalálásukhoz. Egy siker esetén egyszerűbb részleteket fedez föl a karakter, minél több a siker, annál biztosabb következtetést vonhat le belőle. Balsiker esetén még a nyilvánvaló nyomokat sem veszi észre a karakter, vagy véletlenül megsemmisíti őket.

SZOCIÁLIS CSELEKEDTEK

Ide tartozik a három Szociális tulajdonság (Megjelenés, Manipuláció, Karizma). A szerepjáték felülbíráll minden lehetséges dobást, akár előnyére, akár hátrányára válik a ka-

rakternek. A mesélő figyelmen kívül hagyhatja az alábbi irányelveket, ha a játékos feltűnően jó, vagy látványosan pocsék szerepjátékot produkál.

• **Csábítás (változó):** A vámpírok a csábítás mesterei, hiszen legtöbbször a táplálékuk múlik rajta, hogy intim közelségbe kerüljenek az áldozatukkal. A helyzet és a stílus szabja meg a szükséges Képességeket.

A csábítás többszörösen összetett feladat, a fázisától függően kell a különböző jellemzőket alkalmazni:

Első dobás (közeledés/ismerkedő beszélgetés): a játékos Megjelenés + Rászedést dob, célszám a célpont Érzéke + 3. A kezdeti egy után minden siker egy plusz kockát jelent a vámpír következő dobásához. Ha a dobás nem sikerül, a csábítás tárgya közömbös a csábító iránt; balsiker esetén ingerült lesz, vagy undorodni fog.

Második dobás (frappáns válaszok): a játékos Érzék + Rászedést dob, a célszám az áldozat Intelligenciája + 3. Az első siker után minden egyes újabb siker a következő dobás kockatartalékához adódik. Ha a dobás sikertelen, a célpont megszakítja a kapcsolatot, de később esetleg kapható lesz egy újabb randevúra (végtére is, az első benyomás kellemes volt).

Harmadik dobás (szuggesztív/intim beszélgetések): a játékos Karizma + Empátiát dob, célszám a célpont Észlelése + 3. Ha ez a dobás is sikerül, a célpont beleszeret a karakterbe és hagyja magát privát helyre invitálni. Az ez után következő eseményeket – melyek jó eséllyel az áldozat vérenek szívását és egyéb komplikációkat foglalnak magukban – legjobb kijátszani (csakis a játék kerekei közt, természetesen).

Balsiker esetén a vámpír legfeljebb egy italt kaphat az arcába.

• **Megfélemlítés (Erő/Manipuláció + Megfélemlítés):** A megfélemlítésnek kétféleképpen működik. Az egyikhez nincs szükség dobásra; függően a Megfélemlítés adottság értékétől, a karakter körül tisztes távolságot tartanak az emberek (pl. egy bárban, vagy egy buszon).

Aktív alkalmazása a nyílt fenyegetés árnyalatait jelenti. Az árnyaltságot a *sugalmazott* fenyegetés (állás elvesztése, feljelentés, nemsokára bekövetkező fájdalmas halál, vagy egyéb kínok) jelenti. Ilyenkor Manipuláció + Megfélemlítés ellen kell Akaraterőt dobni (célszám 6 mindkét dobásra); az áldozatnak több sikert kell elérnie, hogy ellenálljon.

A megfélemlítés legegyszerűbb formája a nyers fizikai erőszak, ez esetben Erő + Megfélemlítést kell dobni (célszám 6), az áldozat pedig vagy Akaraterővel, vagy saját Erő + Megfélemlítéssel állhat ellen (amelyik magasabb). Balsiker esetén a karakter nevetségessé teszi magát és tetteinek nem lesz hatása.

• **Mellébeszélés (Manipuláció + Rászedés):** Ha nincs idő finomkodásra, a mellébeszéléssel összezavarható az áldozat. Az áldozatot gyors egymásutánban elpuffogatott féligazságokkal le lehet venni a lábáról. Remélhetőleg a célpont bármit hajlandó elhinni, csak maradjon abba a hadarás – vagy türelmét veszi és nem figyel többet a karakterre. Az áldozat a mellébeszélő Manipuláció + Rászedése ellen Akaraterőt dobhat, a célszám mindkét dobás esetében általában 6, aki több sikert ér el, az győz. Döntetlen esetén még több



halandzsa szükségeltetik. Balsiker esetén a karakter túl messzire megy és összeomlik az egész, addigra felépített kártyavár: a célpont átlát rajta.

• **Mulatozás (Karizma + Empátia):** Az a befolyásolási képesség, amivel másokat (különösen a potenciális Kelyheket) szórakoztatod. Ez jelentheti azt, hogy potenciális szövetségest, netán ivócimborákat szerez a karakter, vagy éppen megoldja egy szűkszavú informátor nyelvét. A célszám általában 6 (a legtöbb embert meg lehet győzni, hogy lazítson el, szórakozzék egy jót, függetlenül az intellektusától, vagy akaraterejétől), bár növekedhet, ha sok (vagy kedvetlen) emberről van szó. Bizonyos Természet (Világfi, Cinikus) tovább befolyásolhatja a célszámot. Balsiker esetén ellen-szenvet vált ki, vagy kínos kérdéseket kezdenek fölteni az emberek...

• **Szavahihetőség (Manipuláció/Észlelés + Rászedés):** A Rászedés adottság akkor használatos a Manipulációval, ha átverésről van szó, az Észlelés pedig az észrevételéhez szükséges (az átverés alatt értendő az önmagunkat másnak kiadástól a hamis papírok használatáig bármi). A felek akkor dobnak kockával, ha fennáll a gyanú, vagy alkalom kínálkozik a rászedésre (általában 7-es célszám). Az áldozatnak több sikert kell összegyűjtenie, hogy észrevegye a csalást. A hamis okmányok, vagy egyéb meggyőző kellékek növelik az áldozat célszámát. Egy előzőleg sikeres kalózkodás, vagy behatolás tovább növelheti az átverés sikerességét, míg a csapatmunka segít a leleplezésében. Ha a megcélzott karakter átlátja a rászedést, vagy az illető balsikert dob rá, az egész terv dugába dől.

• **Szereplés (Karizma + Szereplés):** A vámpírok egoista teremtmények, számtalan színész, költő, zenész és hasonszőrű akad köztük. Ha a karakter közönség előtt lép föl, Karizma + Szereplést dob (célszám 7). Akárcsak a szónoklásnál, a közönség hangulata, hozzáállása módosíthatja a célszámot. Egy siker élvezhető, bár szegényes műsort jelent – minél több a sikeres dobás, annál élvezhetőbb, emlékeztetesebb lesz a produkció. Balsiker esetén a karakter belesül a szövegbe, elvétí az ütemet, vagy hasonló hibát ejt.

• **Szónoklat (Karizma + Irányítás):** Egy jól megfogalmazott lelkesítő beszéd, vagy egy politikus kifinomult szónoklata birodalmakat ingathat meg. Ha a karakter kisebb-nagyobb közönségnek mond beszédet, Karizma + Irányítás dobást kell tenni, általában 6-os célszámra; a mesélő a közönség hozzáállásától függően módosíthatja a célszámot. A szónoklat csak egyszer kísérlelhető meg. Vagy sikerül, vagy kudarcot vall – balsiker esetén a hírneve is csorbulhat: esetleg meg is lincselhetik.

Ha a karakternek van ideje fölkészülni a beszédre, esetleg megírnia, a mesélő dobathat Intelligencia + Kifejező-készséget (célszám 7). Sikeres dobás csökkenti a Karizma + Irányítás dobás célszámát. A sikertelen dobásnak nincs különösebb hatása, míg egy balsiker növeli a Karizma + Irányítás célszámát (a karakter tapintatlanságot követ el, vagy melléfog).

• **Vallatás (Manipuláció + Empátia/Megfélemlítés):** Bárki kérdezősködhet. A vallatással tied az előny. A békés faggatózás (Manipuláció + Empátia) ügyesen fölített kérdéseket és bizonyos tények feltárását jelenti. Ez a kérdező Manipuláció + Empátia és a kérdezett Akaratereje közötti do-

bással dől el. Mindkét dobást – általában – 6-os célszám ellen kell tenni. Dobásokat a vallatás kulcsfontosságú pillanataiban kell tenni, valószínűleg minden pár percben, vagy a kérdezősködés végén.

A keményebb vallatás (Manipuláció + Megfélemlítés) az áldozat elméjének és/vagy testének kínzásával jár. Ilyenkor a karakter Manipuláció + Megfélemlítést dob, a célszám az áldozat Állóképessége + 3, vagy az Akaraterő (amelyik magasabb). A dobásokat percenként, vagy körönként kell megejteni, függően a kínzás formájától. Az áldozat körönként egy egészség szintet veszít minden fizikai kínzástól, vagy egy átmeneti Akaraterőpontot körönként, ha mentális kínzásról van szó. A fizikai és mentális kínzásnak szörnyű következményei lehetnek. Egy balsiker végleg elpusztíthatja az áldozat testét, vagy elméjét.

Több vallató is együtt dolgozhat, ilyenkor a sikerek száma összeadódik; ez még akkor is működik, ha az egyik vallató Empátiát, a másik Megfélemlítést alkalmaz (a klasszikus „jó zsarú/rossz zsarú” trükk).

Függetlenül a vallatási módszertől, ha a vallató több sikert dob, mint a vallatott, akkor az áldozat újabb információmorzsákat árul el, plusz sikerenként egyet. Ha az extra sikerek meghaladják az áldozat állandó Akaraterejét, akkor mindent bevall, amit csak tud. Az így megtudott információ mennyisége és értéke a mesélőre van bízva (a részletek gyakran torzultak, attól függően, az áldozat milyen szemszögből látta az adott eseményeket, vagy attól, hogy szerinte mit akarnak hallani a vallatói).

HARC

A játék harci rendszere igyekszik megragadni a vad öszszecsapások drámaiságát anélkül, hogy annak komor valóságával foglalkozna. Minden erőfeszítést megtettünk, hogy egy dinamikus rendszert hozunk létre, az igazi harc korlátait és keménységét is beleértve, úgy, hogy terepet biztosítsunk a vámpírság egyedi (és gyakran látványos) elemeinek.

A mesélő legyen rugalmas, ha harci helyzeteket kell levezetni; a szabályok nem képesek az összes variációt lefedni, ami egy öszszecsapás során fölmerülhet. Ha a rendszer lelassítja a játékot, vagy éles vitákhoz vezet, ne használd. A harc szabályrendszere arra szolgál, hogy drámai mélységet adjon a játéknak – nem azért van, hogy vitalehetőséget teremtsen a játékos és a mesélő között.

A JELENET LEÍRÁSA

A mesélő minden kör előtt leírja a jelenetet, minden karakter szemszögéből. Néha ez az előző kör öszszefoglalása lesz, tisztázandó, hogy kivel mi történt. Az állandó emlékezetfrissítés a zavartalan játék elengedhetetlen eszköze. Alkalom a mesélőnek, hogy elrendezze és megszervezze az eseményeket, hogy minden gördülékenyen történjen az általa kialakított környezetben. A leírások legyenek érdekesek, a játékosok karaktereinek pedig biztosítsuk a választás lehetőségét.

A HARC TÍPUSAI

Kétfajta harc létezik, apróbb eltérésekkel mindkettő ugyanazt az alapszabályrendszert használja:

- **Közelharc:** ide tartozik a fegyvertelen harc (Ügyesség + Kézitusa) és a kézfegyveres harc (Ügyesség + Közelharc). A fegyvertelen harc az utcai verekedéstől a harcművészeti stílusokig terjed. A kézfegyveres harcba tartozik a minden kézben forgatott tárggyal vívott harc, a sörösvégtől a bunkón át a kardig.

- **Távolsági harc:** ide tartozik minden lő- és hajtófegyver. A karakterek látó- és lőtávolságon belül vannak.

HARCI KÖR

A harcban rengeteg dolog történik gyakorlatilag ugyanabban a pillanatban. Mivel ez igencsak megsűríti az eseményeket, a játérendszerben leképezett harc három másodperces körökre lett osztva. Minden harci kör három fázisból áll: *kezdemenyezés, támadás és levezetés.*

ELSŐ FÁZIS: KEZDEMÉNYEZÉS

Ebben a fázisban a játékosok és a mesélő megszervezik a kör eseményeit. Számátalan dolog történhet ez idő alatt – a karakter beugorhat egy fal mögé, vagy figyelmeztetést kiált. A játékos eldönti, hogy mit csinál a karaktere, olyan részletességgel, ahogy azt a mesélő kéri.

Mindenki, a játékosok és a mesélő is dob egy-egy kockával, amit hozzáad a *kezdemenyező értékéhez* (Ügyesség + Érzék); a legmagasabb értékkel rendelkező karakter cselekszik először, a többiek utána, a dobásuk szerint csökkenő sorrendben. Ha két karakter ugyanazt az értéket dobja, akkor a magasabb kezdemenyező értékkel rendelkező karakteré az elsőbbség. Ha ez is megegyezik, akkor egyszerre cselekszenek. A sebesülés okozta levonások a kezdemenyező értékre is vonatkoznak.

Miután a játékos bejelentette, hogy mit fog tenni – ideértve azt is amikor késlelteti a cselekvést, hogy lássa, mit csinál a másik –, tevékenységét csak a *támadás* fázisban hajthatja végre. Még ekkor kell közölni, ha megosztott cselekvést szándékozik végrehajtani a karakter, ha használni akarja valamelyik diszciplínáját és/vagy Akaraterő pontot használni föl. A játékosok fordított kezdemenyezési sorrendben jelentik be mit akarnak csinálni, így a gyorsabb karaktereknek van idejük reagálni a lassabbakra.

Minden karakter a kezdemenyezési sorrend szerint hajta végre az eltervezett dolgokat. Ez alól három kivétel létezik. Az első, ha a karakter későbbre halasztja az akcióját, ilyenkor mások után cselekszik. Ezután bármikor végrehajthatja a tervezett akciót, még akkor is, ha egy soron következő, lassabb karakter akcióját szakítja meg. Ha több karakter is késlelteti az akcióját és végül egyszerre akarnak cselekedni, a magasabb kezdemenyező értéket dobóé az elsőbbség.

A második kivétel, ha a karakter védekezik, amit bármikor végrehajthat, ha maradt még lehetősége (Lásd „Megszakított akció” és „Védekezés”).

A harmadik a megosztott cselekvés (beleértve a Gyorsaság diszciplína használatát), ami a kör végén esedékes. Ha több karakter is megosztott cselekvést hajt végre, szintén a kezdemenyező érték határozza meg a sorrendet. Kivétel a

védekezés, mint például a többszöri kitérés, ami minden támadás esetén fölmerülhet.

MÁSODIK FÁZIS: TÁMADÁS

A támadások képezik a harci kör magvát. Egy akció sikere vagy kudarca, illetve annak lehetséges kimenetele dől el ekkor. Ilyenkor a játékos az adott Tulajdonság/Képesség kombinációt használja, attól függően, hogy milyen típusú harcba bocsájtkozott:

- **Közelharc:** Ügyesség + Kézitusa (fegyvertelen), vagy Ügyesség + Közelharc (kézfegyver).

- **Távolsági harc:** Ügyesség + Lőfegyverek, vagy Ügyesség + Atlétika (hajtófegyverek).

Ne feledd, ha a karakterednek nincs pontja a szükséges Képességre, akkor csak az adott Tulajdonság számít (legtöbb esetben az Ügyesség).

Távolsági harcban a fegyver módosíthatja a kockatartalékot, vagy a nehézséget (célzás, lövések száma, stb.); lásd a fegyverstatistikákat.

A *támadások célszáma általában 6.* Ezt módosíthatja a helyzet (lőtáv, szűk helyiség), de az alap célszám itt is 6. Ha a karakter nem ér el sikert, nem sebez, a támadása nem talált. Balsiker esetén ezen felül rosszabb dolgok is történhetnek: beragad a fegyver, eltörik a penge, saját társát találja el.

HARMADIK FÁZIS: LEVEZETÉS

Ekkor dől el a sebzés mértéke, a mesélő pedig elmondja, mi történik a körben. A levezetés dobások és elbeszélés ötvözet; érdekesebb, ha úgy történik, hogy: „karmaid föltépik a hasát, fájdalmasan felüvölt és elejti a fegyverét, a kezét pedig a gyomrára szorítja”, mintha a mesélő csak annyit mondana, sebződött négy egészség szintet. A támadás és a sebzés arra szolgál, hogy megtudjuk, mi történik, milyen eredménnyel a kör során; fontos, hogy megmaradjon az elbeszélő jelleg még akkor is, ha sokat kell forgatni a kockákat.

Általában a több sikeres dobás azt jelenti, hogy kiemelkedően teljesített a karakter. Harc közben az első sikeren felül minden újabb célszám fölé dobott érték eggyel több kockát jelent a sebzés kockatartalékához. Ezáltal halálos és filmszerű harci jelenetek keletkeznek.

A SEBZÉS TÍPUSAI

Minden támadásnak meghatározott sebzés értéke van, ami megmutatja, hány kockával dobsz a sebzésre (sebzés *kockatartalék*). Bizonyos kockatartalékok a támadó Erejétől függnnek, mások a fegyver típusától. A *sebzés célszáma 6.* Minden sikeres sebzés egy egészség szintnyi sérülést okoz a célponton. A sebzés három típusra osztható:

- **Zúzódás:** ide tartoznak az ütések és hasonló, általában tompa fegyverrel okozott sebzések, amik ritkán halálosak azonnal az áldozatra nézve (különösen egy vámpír esetében). Minden karakter az Állóképességével csökkentheti a zúzódást és az így keletkezett sérülés viszonylag hamar elmúlik. A zúzódást a karakterlapon az Egészség rovatban „” jellel érdemes jelölni.

- **Halálos sebzés:** azok a támadások, amik azonnali és halálos sebesülést okozhatnak. Halandók ilyenkor nem használhatják az Állóképességüket, hogy csökkentse a sebződést és a sebek hosszú idő alatt gyógyulnak meg. A vámp-

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT A HARCRA

Első fázis: kezdeményezés

- Mindenki kezdeményezést dob. Mindenki közli, mit fog tenni. A legmagasabb kezdeményezést dobó karakter cselekszik legelőször. Az akciót lehet késleltetni és bármikor később a kör során végrehajtani.
- Megosztott cselekedetek bejelentése, a kockatartalék értelemszerű lecsökkentésével. Diszciplínák és Akaraterő használatának bejelentése.

Második fázis: támadás

- Fegyvertelen közelharc esetén: Ügyesség + Kézitusa dobás.
- Fegyveres közelharc esetén: Ügyesség + Közelharc dobás.
- Távolsági harc esetén: Ügyesség + Lőfegyverek, vagy Ügyesség + Atlétika dobás.
- Amennyiben védekezni akar (blokkolni, hártani avagy kitérni), a karakter bármikor megszakíthatja adott, soron következő akcióját, még mielőtt azt végrehajtaná: ehhez sikeres Akaraterő dobást kell tennie – vagy elkölteni egy Akaraterő pontot.

Harmadik fázis: levezetés

- A sebzések meghatározása (fegyver típusától, vagy ütéstől függően), hozzáadva a sikeres támadásból eredő plusz kockákat is.
- Az áldozat próbálkozhat sebtűréssel, ha ez lehetséges.

pírok továbbra is használhatják az Állóképességüket, hogy csökkentsék az elszenvedett sérülést. Akárcsak a zúzódást, a halálos sebzést is „/” jellel érdemes jelölni az Egészség rovatban.

• **Kritikus sebzés:** vannak támadások, amik még a vámpírokra nézve is végzetesnek bizonyulhatnak. Tűz, napfény, más vámpírok fogai és karmai, vérfarkasok és egyéb természetfölötti lények kritikus sebzést okozhatnak. A kritikus sebzést csak a Szívósság diszciplínával lehet csökkenteni és igen sokáig tart, amíg ezek a sebek begyógyulnak. A kritikus sebzést „X” jellel érdemes jelölni az Egészség rovatban.

A sebzés kockatartaléka sosem lehet kisebb egynél; minden sikeres támadásnak van esélye minimális sebzést okozni, legalábbis egy sebtűrés dobás előtt. Ezen felül sebzésre nem lehet balsikert dobni; balsiker esetén a támadás egyszerűen leperog a célpontról. A sebzésekről bővebben a 214-217. oldalon olvashatsz.

SEBTŰRÉS

A karakterek bizonyos fokig képesek csökkenteni a fizikai sérüléseket; ezt *sebtűrésnek* nevezzük. A karakter sebtűrés tartaléka egyenlő az Állóképességével. Egy átlagember csak zúzódásokat tud sebtűréssel tompítani (mivel a test természetesen szívós az ilyen sérülésekkel szemben). Egy vámpír (vagy más természetfölötti lény) szívósabb, így a halálos

sebzést is képes sebtűréssel csökkenteni. A kritikus sebzést csak a Szívósság diszciplínával lehet csökkenteni. Zúzódás és halálos sebzés ellen a Szívósság hozzáadódik a védekező szívósság tartalékához (tehát egy Állóképesség 3 és egy Szívósság 2 összesen öt kockát jelent sebtűrésre zúzódás és halálos sebzés ellen és kettőt kritikus sebzés ellen).

Miután egy támadás talál és sebzést okoz, az áldozat dobhat sebtűrést. Ez szabad cselekvésnek számít; nem kerül akcióba és nem kell megosztani a kockatartalékot. A *sebtűrés dobások célszáma általában 6*. Minden siker levon egyet az okozott sebzésből. Akárcsak a sebzésdobásnál, sebtűrésre nem lehet balsikert dobni.

Példa: Lisell, a Gangrel Állóképesség 3 és Szívósság 1 értékekkel rendelkezik. Késsel támadnak rá és a támadó három sikert dob, halálos sebzésre. Lisellenek négy kockája van a sebtűrésre (Állóképesség 3 + Szívósság 1). A dobások 1, 9, 9, 7. Az 1-es kiejti az egyik sikert, így kettő marad. Liselle tehát a három szintnyi sebzésből levon kettőt és egy egészség szintet sebződik.

Ha Liselle halandó lett volna, nem tudja sebtűréssel csökkenteni a kés (halálos) sebzését és mind a három egészség szint levonódott volna az Egészségéből.

PÁNCÉL

A páncél a karakter sebtűréséhez adódik hozzá. A páncél értéke összeadódik a karakter sebtűrésével és növeli a kockatartalékot. A könnyű páncél kevés védelemet nyújt, viszont nem hátráltatja nagyon a mozgást. A nehéz páncélzat a rugalmasságot, mozgást korlátozhatja.

A páncél a zúzódástól, a halálos és a kritikus sebzéstől (fog és karom) véd meg, a napfény és a tűz ellen azonban nem. A páncél nem elpusztíthatatlan. Ha a sebzés egyetlen támadás során kétszer akkora, mint a páncél értéke, akkor az megsemmisül.

A páncélok típusa és tulajdonságaik a 212. oldalon találhatóak.

HARCI MANŐVEREK

A harc során sokkal szórakoztatóbb, ha a játékosok maguk elé képzelik a karakterek mozgását és nem csak a kockákat bámulják. A legtöbb itt leírt manőver végrehajtása egy akcióba kerül.

ÁLTALÁNOS MANŐVEREK

• **Akciók megszakítása:** a játékos megszakíthatja a bejelentett akcióját, például védekezés kedvéért, de csak akkor, ha abban a körben még nem cselekedett. Akciót megszakítani hártás és kitérés céljából lehet. Sikeres Akaraterő dobással (6-os célszámmal) vagy egy Akaraterő pont elköltésével lehet megszakítani az akciót és helyette védekezni. Az Akaraterő pont elköltését elegendő bejelenteni akkor, amikor megszakítja az akciót. Az Akaraterő dobás szabad cselekvésnek számít (lásd még „Védekezés”).

• **Rajtaütés:** rajtaütéssel a támadók meglepik az áldozatukat és elsőként támadnak. A támadó Ügyesség + Lopakodásra dob, az áldozat Észlelés + Ébersége ellen. Ha a támadó több sikert dob, egy szabad támadása van a célpontjára és annyi kockával gyarapszik a kockatartaléka, amennyivel több sikert dobott az áldozatánál. Döntetlen esetén a táma-

dó továbbra is elsőként támad, de a célpont védekezhet. Ha az áldozat dob több sikert, észreveszi a készülődő rajtaütést és mindkét fél kezdeményezést dob. Már harcoló célpontokon nem lehet rajtaütni.

- **Vakharc/vaktában tüzelés:** vakon, vagy koromsötétben támadni általában +2 célszámot jelent, löfegyverekkel pedig egyáltalán nem lehet pontosan tüzelni. A Kielezett érzékek, vagy A fenevad szeme részben, vagy teljesen semlegesítik a levonást.

- **Oldalról és hátulról támadás:** az oldalba támadó karakter plusz egy kockát kap a támadáshoz. Hátulról plusz két kocka járul a dobáshoz.

- **Mozgás:** a karakter az egy körben lefutható távolság felének megtétele után is cselekedhet. Bizonyos manőverek, mint például az ugrás, vagy gurulás külön akciónak számítanak, összetettségtől függően.

- **Megosztott cselekvés:** ha a játékos megosztott cselekvést jelent be, az első dobásának kockatartalékából annyi kockát kell levonnia, ahány akciót végre akar hajtani. Minden további akció kockatartaléka újabb egy kockával csökken. Ha a karakter csak védekezik egy körben, használd a megfelelő védekezési rendszert.

A Gyorsaság diszciplína használatával a megosztott cselekvéseket levonások nélkül hajthatják végre. Részletes leírás a Diszciplínáknál.

- **Célzás:** a célzott lövések célszáma magasabb, de a lövés átüthet a páncélon, vagy fedezéken, ezáltal növelve a sebzést. A mesélő vegye figyelembe, hogy speciális eredményei is lehetnek egy célzott lövésnek, azon túl, hogy növekszik a célszám.

Célpont mérete	célszám	sebzés
közepes (végtag, aktatáska)	+1	nem módosul
kicsi (kéz, fej, számítógép)	+2	+1
precíz (szem, szív, zár)	+3	+2

VÉDEKEZÉS

Egyértelmű, hogy a karakter legtöbbször igyekszik megakadályozni, elkerülni, hogy találat érje a harcban és megsebesüljön – ezért a legtöbben visszatámadnak. Vannak olyan esetek, amikor a karakter csak el akarja kerülni a támadást. Bármikor bejelenthetsz védekezést mielőtt az ellenfél támadást dob, feltéve, hogy a karakterednek maradt még akciója a körre. Védekezést a kezdeményezési fázisban is be lehet jelenteni, sőt, meg is lehet szakítani a védekezést. Ehhez sikeres Akaraterő dobás szükséges (vagy egyszerűen egy Akaraterő pont elköltése). Ha az Akaraterő dobás sikertelen, a karakternek már végre kell hajtani az eredetileg bejelentett akciót.

Háromféle védekezés létezik: blokkolás, kitérés és háritás. Ezzel a három manőverrel a karakter gyakorlatilag minden támadással szemben védekezhet, de nem biztos, hogy minden ellene irányuló támadást védeni tud. Nem térhet ki, ha nincsen hely mozogni, nem blokkolhat, vagy hárithat, ha nem tudja, hogy meg fogják támadni.

Minden védekezés alapja megegyezik: ellendobásnak számít a támadással szemben. Ha a támadó kevesebb sikert dob, mint a védekező, támadása célt téveszt, vagy ártalmat-

A MANŐVEREK JELLEMZŐI

A manővereket általában 6-os célszámmal kell dobni. A manővereknek kihatása van a harcra: módosíthatják a támadás dobást, a célszámot, vagy a sebzés kockatartalékát.

Jellemzők: A Jellemzők kombinációja, amit az akció végrehajtásához dobni kell. Ha a karakterednek nincsen pontja a szükséges Képességre, akkor csak a szükséges Tulajdonság értékre dobhat.

Pontosság: A kockák száma, amik a támadáshoz adódnak. A „+3” tehát azt jelenti, hogy hárommal nő a támadás kockatartaléka.

Célszám: Bármilyen módosítás, ami egy támadás célszámához járul (ami általában 6). Egy „+2” például azt jelenti, hogy ha a támadás célszáma alaphoz 6, akkor 8-ra növekszik.

Sebzés: A sebzés kockatartalékának értéke.

lanul leperog. Ha viszont több sikert dob, az első sikeren túl a többletet hozzáadhatja a sebzés kockatartalékához (a támadó nem feltétlenül használja ki ezt az előnyt). Ha a védekező kevesebb sikert dob, mint a támadó, még mindig csökkentheti a sebzés hatékonyságát annak ellenére, hogy nem háritotta el teljesen.

- **Blokkolás:** Ügyesség + Kézitusa segítségével a karakter pusztá kézzel, vagy lábbal hárithat egy kézitusából vagy közelharcból származó, zúzódásnak minősülő sebzést. Az olyan támadásokat, amelyek halálos, vagy kritikus sebzést okozhatnak, nem lehet blokkolni, hacsak a védekező illető Szívósságot nem használ, avagy páncélt nem hord.

- **Kitérés:** Ügyesség + Kitérés, csaknem mindenféle támadással szemben használható. A karakter lebukik, félredől, elugrik egy kézitusa, vagy közelharc támadás előtt (ha nincs hely, kénytelen blokkolni, vagy háritani). Tűzharcban a karakter legalább egy métert mozog és fedezékbe húzódik (ha nincs hely a kitérésre és/vagy nincs fedezék, hasra vetheti magát). Ha a karakter fedezékben marad, vagy éppen fedezék nélkül, a fedezékre vonatkozó szabályok lépnek életbe a következő körökre (lásd „Fedezék” 211. old.).

- **Háritás:** Kézifegyveres vagy pusztakezes támadás háritására használható, Ügyesség + Közelharc dobással jár, kézifegyver használatát kötelezően igénylő manőver. Ha egy karakter pusztá kézzel támad, a védekező pedig olyan fegyverrel hárit, ami halálos sebzést tud okozni, egy sikeres háritással a védő sérülést okozhat a támadónak. Ha a védő több sikert dob, mint a támadó, a védő a fegyver alapsebzésével és a háritás során fölhalmozódott extra sikerrel dobhat sebzést a támadóra.

A blokkolás, háritás és kitérés megosztott cselekvésként is alkalmazható egy körben (ütés, aztán blokkolás, lövés, aztán kitérés, háritás, aztán támadás). Megosztott cselekvéssel háritani azért előnyös, mert a karakter a védekezésen kívül mást is tehet egy körben.

Példa: Liselle meg akar karmolni egy ghoul-t, aztán kitérni két támadás előtt – megosztott cselekvés. Ez három külön akciót jelent, Ügyesség (3) + Kézitusa (2) a karmolásra, aztán Ügyesség



(3) + Kitérés (3) kétszer. A karmolásra hárommal kevesebb kockával dob (marad tehát két kockája), mert háromszor cselekszik a körben. Az első kitérését négygel kevesebb kockával dobja (újabb két kocka marad) a megosztott cselekvés szabályai szerint. Az utolsó kitérésre öt kocka kerül levonásra (marad tehát egy).

Megosztott cselekvésként védekezve a játékos bejelentheti, hogy az egész kört védekezéssel tölti. Ebben az esetben nem a hagyományos megosztott cselekvésre vonatkozó szabályok érvényesek. Ehelyett az első védekezéshez a teljes kockatartalék rendelkezésre áll, a következőkre pedig mindig eggyel kevesebb, lévén, hogy egyre nehezebb lesz több támadást elkerülni.

Ne feledd, hogy minden cselekvés, beleértve a védekezést is, több ellenfél esetén célszám növekedéssel jár (lásd „Több ellenfél” 210. old).

Példa: Lásd a teljes kört kitérésre számja. Ügyesség 3 és Kitérés 3-mal összesen hat támadást kerülhet el. Az első támadásra hat kockával dob, a másodikra öttel, négygel a harmadik ellen, hárommal a negyedik ellen, az ötödikre már csak kettő, a hatodikra pedig egy kockája marad.

MANŐVEREK KÖZELHARCBA

Itt felsoroljuk a leggyakoribb manővereket; nyugodtan találj ki újakat (a mesélő jóváhagyásával). Minden pusztakezes támadás zúzódást okoz, hacsak másként nem jelöltük. A kézfegyveres közelharc során a fegyver típusától függ az okozott sebzés típusa (lásd kézfegyverek 212. old). Ezek általában halálos sebzést okozó fegyverek, bár a husángok, botok és egyéb tompa tárgyak zúzódásos sebeket okoznak.

A célszám és a sebzés a mesélő belátása szerint módosul-

hat aszerint, milyen harcmodort alkalmaznak a felek. Mint mindig, a dráma és az izgalom előbbrevaló a szabályoknál.

- **Gáncs:** a támadó nekiront áldozatának és testével ledönti a lábáról. A támadás célszáma +1, a manőver pedig Erő +1 sebzést okoz. Emellett mindkét félnek Ügyesség + Atlétikára (célszám 7) kell dobnia, különben elesik (lásd „Komplikációk” 213. old). Még ha sikerül is a célpont ellendobása, egyensúlyát veszti és a következő körben minden akciójához +1 célszám adódik.

Jellemzők: Erő + Kézitusa

Célszám: +1

Pontosság: normális

Sebzés: Erő +1

- **Fegyveres ütés:** a jellege függ a fegyver típusától, lehet vágás, döfés, szúrás, ütés. Lásd a Kézfegyverek táblázatot a 212. oldalon.

Jellemzők: Ügyesség + Közelharc

Célszám: normális

Pontosság: normális

Sebzés: fegyvertől függ

- **Harapás:** ezt csak vámpírok (és egyéb, éles fogakkal rendelkező természetfölötti lények, például vérfarkasok) használhatják. A harapás ez esetben „harci” harapás, célja a sebzés és nem a vérszívás. A harapás kritikus sebzés. Ahhoz, hogy a harapás sikerüljön, a vámpírnak előbb sikeresen meg kell ragadni a az áldozatát (lásd lentebb). A sikeres megragadás utáni körben a játékos bejelentheti, hogy meg akarja harapni az áldozatát és az alábbi módosítókkal dobhat.

Másik lehetőség, hogy a játékos bejelenti, hogy a harapás célja a „Csók”. A Csók ugyanúgy zajlik le, mint a harapás, de önmagában nem okoz sebzés szint veszteséget, vi-

szont ezúttal a vámpír elkezdheti kiszívni az áldozat vérért normális sebességgel, az áldozat pedig általában képtelen ellenállni (lásd a 139. oldalt). A Csók után a vámpír megnyalhatja a sebet, hogy eltüntesse a vérivás nyomait.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: +1 **Sebzés:** Erő +1

• **Hosszú fegyver:** az ellenfél hosszabb fegyverének hatósugarán belülre kerülni nehéz és kockázatos. A rövid fegyverrel, késsel vagy ököllel támadónak a hosszú fegyverrel (karddal vagy bottal) védekezővel szemben egy méterrel belülre kell kerülnie, hogy támadjon, a kockatartaléka pedig 1-gyel csökken.

• **Karmolás:** Ez csak az Ezerarc diszciplína A vadállat karmai képességével, vagy az Ezertest Csontalakítás képességével hajtható végre. Néhány természetfölötti lénynek, például a vérfarkasoknak is van karmuk. A karmolás kritikus sebzést okoz (A vadállat karmaival), vagy halálosat (ha Ezertest diszciplínával növesztett).

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő +1

• **Lefegyverzés:** az ellenfél fegyverének kiütése támadást igényel, +1 célszámmal (általában 7). Ha sikeres, a támadó sebzést dob. Ha a sikerek száma meghaladja az ellenfél Erő értékét, a megtámadott nem sebződik, viszont elejti a fegyverét. A balsiker általában azt jelenti, hogy a támadó ejti ki a fegyvert a kezéből, vagy az ellenfél találja el őt.

Jellemzők: Ügyesség + Közelharc **Célszám:** +1
Pontosság: normális **Sebzés:** speciális

• **Lefogás:** ez a támadás nem jár sebzéssel, mivel nem sérülés okozása a célja, hanem az, hogy az ellenelet mozgásképtelenné tegye. Sikeres dobás esetén a támadó lefogja az áldozatát, amíg az soron nem következik, mikoris mindkét fél Erő + Kézitusa ellendobást dob; az áldozat addig marad leszorítva (cselekvésre képtelenül), amíg nem ér el több sikert, mint a támadója.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** nincsen

• **Rugás:** a rugások formája és módzata változatos; alapból a célszám +1-gyel nő, a sebzés pedig a támadó Erő +1 kockája. Ez módosulhat a mesélő megítélése szerint: a célszám, a sebzés, illetve a manőver komplexitásától függően.

Jellemzők: Kézitusa **Célszám:** +1
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő +1

• **Söprés:** a támadó a lábaival próbálja meg kisöpörni az ellenfél lábait. A célpont a támadó Erő sebzését szenved el és Ügyesség + Atlétikára kell dobnia (célszám 8), vagy el-esik (lásd „Komplikációk” 214. old).

A támadó botot, láncot, vagy hasonló eszközt használhat a söpréshez. A hatás ugyanaz, csak a sebzés változik a fegyver típusától függően.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa/Közelharc
Célszám: +1

Pontosság: normális **Sebzés:** Erő; esés

• **Szorítás:** sikeres támadás esetén a támadó összekapaszkozik az ellenfelével. Az első körben a támadó Erővel dobhat sebzésre, minden következő körben kezdeményezési sorrendben támadhatnak. A küzdő felek automatikusan sebezhetnek Erő dobással, vagy megpróbálhatnak kitörni a szorításból. Ehhez sikeres Erő + Kézitusa ellendobásra van szükség mindkettőjüknek. Ha a menekülni szándékozó karakter dob több sikert, kiszabadul, ha nem, a karakterek továbbra is összekapaszkoznak.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő

• **Több ellenfél:** a több ellenfél ellen küzdő játékos támadásához és védekezéséhez +1 célszám adódik az első után (két ellenfélnél tehát +1): minél több az ellenfél, annál nagyobb a nehezítés (de maximum +4).

• **Ütés:** a karakter ököllel támad. A támadás alapja egy normális akció, a sebzés a karakter Erő értékétől függ. A mesélő módosíthatja a célszámot, vagy a sebzést az ütés formájától függően (horog, egyenes, kaszálos, karate-ütés).

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő

LŐFEGYVEREK

A lőfegyverek igen sok fizikai konfliktusban jutnak szerephez napjainkban. Az alábbi példákat mintaként használva megismerkedhetsz a tűzharc néhány fajtájával és kitalálhatsz újabbakat (a mesélővel együtt). Lásd még a Lőfegyverek táblázatát a 213. oldalon.

• **Automata tüzelés:** a támadó a teljes tárat beleüríti egyetlen célpontba. A támadó egy dobást tesz, a pontosságához 10 kockát adhat. A fegyver visszarúgása miatt a célszám +2. Az extra sikerek a sebzés kockatartalékához adódnak, amit egy lövedékként kell kezelni. Automata fegyverrel támadó karakter nem célozhat testrésze.

Példa: Kincaid egy AK-47-es teljes tárt beleüríti a közeledő Öregbe. A játékos Ügyesség (4) + Lőfegyverek (3) + 10 (a sorozatlövés miatt) kockákat dob. A dobás célszáma 8 (6 a rövidtávra +2 a visszarúgás miatt). Összesen hat sikert dob, az öreg pedig nem tér ki. Kincaid játékos 12 kockával dob sebzésre -7 (a fegyver alapsebzése) + 5 (a támadás sikerei). A tár teljesen kiürül.

Ez a támadási módszer csak akkor használható, ha a tár legalább félig töltve van.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** +2
Pontosság: +10 **Sebzés:** speciális

• **Célzás:** a támadó egyszeri lövésre minden egyes célzással töltött körrel egy újabb kockát kap a támadáshoz. A plusz kockák száma legfeljebb a karakter Észlelés értéke lehet és legalább 1 pontos Lőfegyverek képzettség szükséges a használatához. A távcső az Észlelésen kívül plusz két kockát jelent az első célzással töltött körben. A támadó ez idő alatt semmi mással nem foglalkozhat. Ezen kívül nem lehet több körön keresztül célozni olyan célpontra, aki gyaloglási sebésznél gyorsabban halad.

• **Fedezék:** a fedezék megnöveli a fedezékben lévő célpontra támadó karakter célszámát (és általában a célpont-

nak is megnehezíti a tűz viszonzását). A fedezékek típusait lásd alább, a táblázatban. A tüzet viszonzó karakter is némileg hátrányban van: megmutatja magát, aztán ismét fedezékbe húzódik. A támadások célszáma a fedezék mögött megbúvó számára eggyel kevesebb, mint azt az alábbi táblázat mutatja (ha a célszám +1, a fedezékben lévő védőnek nincs módosítója). Ha a karakter egy fal mögött van, a támadó Lőfegyverek dobására +2 a célszám. A fal mögül viszszalóvó karakter célszáma +1.

Ha mindkét fél fedezék mögött van, a célszám módosítók összeadódnak. Ha az egyik karakter hason fekszik, a másik pedig fedezékben van, a hason fekvő támadásainak célszáma +2, de a fedezék mögött megbúvó karakternek is +2 adódik a célszámához.

Fedezék típusa	Célszám módosító
könnyű (hason fekke)	+1
jó (fal mögött)	+2
kiváló (csak a feje látszik)	+3

• **Hármas sorozatok:** a támadó két kockát kap a támadás dobáshoz és három töltényt fogyaszt el. Ezt nem minden fegyverrel lehet megcsinálni; lásd a Lőfegyverek táblázatot. Ilyenkor a támadás célszámához +1 adódik a visszarúgás miatt. Akárcsak a teljes sorozatnál, a sebzés kockatartalékának alapja a kérdéses fegyver egyetlen töltényének sebzése.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek

Célszám: +1

Pontosság: +2

Sebzés: fegyvertől függ

• **Kaszálás:** automata fegyverekkel egy célpont helyett meg lehet szórni egy kisebb területet. A kaszálás 10 kockát ad a pontosságához támadásra, viszont tárat kell cserélni utána. Ezzel a manőverrel egy három méteres területet lehet befogni.

A támadó egyenletesen elosztja a támadás sikereit a kaszálás útjába esett célpontok között (az így elosztott sikerek ugyanúgy hozzáadódnak majd a sebzés kockatartalékához). Ha csak egy célpont esik bele a lövésbe, a dobott sikereknek csak a fele használható föl rá. A támadó ezután úgy osztja el a maradék sikereket, ahogy akarja. Ha a támadó kevesebb sikert dob, mint ahány célpont van, egyesével szét kell osztani a kockákat, amíg el nem fogynak.

A kaszálással szemben a kitérés célszáma +1.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek

Célszám: +2

Pontosság: +10

Sebzés: speciális

• **Két fegyver:** két fegyverrel tüzelni hathatós előnyökhöz juttathatja a támadót, de megvannak a hátrányai is. Megosztott cselekvésnek számít, csökken a kockatartalék a lövésektől függően is és a visszarúgással is kétszeresen kell számolni. Emellett a támadó még +1 célszámot is kap a gyengébbik kezére (hacsak nem egyformán ügyes mindkét kezével). A fegyverek tűzgyorsasága szabja meg a lövések számát egy körben.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek

Célszám: +1/gyengébbik kéz

Pontosság: speciális

Sebzés: fegyvertől függ



KÖZELHARCI MANŐVEREK TÁBLÁZATA

Manőver	Jellemző	Pontosság	Célszám	Sebzés
Blokk	Ügy + Kézitusa	speciális	normális	(Cs)
Fegyv. ütés	Ügy + Közelharc	normális	normális	fegyver
Gáncs	Erő + Kézitusa	normális	+1	erő +1 (E)
Harapás	Ügy + Kézitusa	+1	normális	Erő +1 (K)
Hárítás	Ügy + Közelharc	speciális	normális	(Cs)
Karmolás	Ügy + Kézitusa	normális	normális	Erő +1 (K)
Kitérés	Ügy + Kitérés	speciális	normális	(Cs)
Lefegyverzés	Ügy + Közelharc	normális	+1	speciális
Lefogás	Erő + Kézitusa	normális	normális	(F)
Rugás	Ügy + Kézitusa	normális	+1	Erő +1
Söprés	Ügy + Kézit./Közelh.	normális	+1	Erő (E)
Szorítás	Erő + Kézitusa	normális	normális	Erő (F)
Ütés	Ügy + Kézitusa	normális	normális	Erő

(Cs): csökkenti az ellenfél sikereit

(E): a célpont elesik

(F): a hatása folytatólagos

(K): kritikus sebzés

LŐFEGYVEREK

Manőver	Jellemző	Pontosság	Célszám	Sebzés
Automata tüzelés	Ügy + Lőfegyv.	+10	+2	fegyver
Hármas sorozat	Ügy + Lőfegyv.	+2	+1	fegyver
Kaszálás	Ügy + Lőfegyv.	+10	+2	fegyver
Két fegyver	Ügy + Lőfegyv.	Speciális	+1/gyeng.kéz.	fegyver
Több lövés	Ügy + Lőfegyv.	Speciális	normális	fegyver

PÁNCÉLOK

Típus	Erősség	Levonás
Egy (erős ruházat)	1	0
Kettő (golyóálló ing)	2	1
Három (kevlar mellény)	3	1
Négy (golyóálló zubbony)	4	2
Öt (teljes golyóálló ruházat)	5	3

A páncél a sebtűréséhez adódik zúzódás és halálos sebzéssel szemben, valamint az agyarak és karmok okozta kritikus sebzéssel szemben. Tűz és napfény elől nem véd. A páncélzat ugyanakkor csökkenti a mozgáskoordinációhoz és fürgeséghez kapcsolódó dobások kockatartalékát is (általában Ügyesség alapú dobásoknál). Ezt jelöli a levonás rész. A támadók célzott támadásokat intézhetnek a páncél által nem védett testrészekre (a célszám módosító a mesélőtől függ, általában +1, +2).

KÉZIFEGYVEREK

Fegyver	Sebzés	Rejthetőség
Ólmosbot+	Erő +1	Zs
Husáng+	Erő +2	K
Kés	Erő +1	D
Kard	Erő +2	K
Fejsze	Erő +3	N
Karó*	Erő +1	K

+ Tompa tárgynak számít. Általában zúzódást okoz, kivéve, ha fejre céloznak vele – ez esetben a sebzés a halálos kategóriába tartozik.

* Ha a vámpír szívébe dőlik (célszám 9) és legalább három sebzést okoznak, a vámpír megbénul.

LŐFEGYVEREK

Típus Példa	Sebzés	Lőtáv	Gyorsaság	Tár	Rejthetőség
Revolver (könnyű) SW M640 (.38 Special)	4	12	3	6	Zs
Revolver (nehéz) Colt Anaconda (.44 Magnum)	6	35	2	6	D
Pisztoly (könnyű) Glock 17 (9mm)	4	20	4	17+1	Zs
Pisztoly (nehéz) Sig P220 (.45 ACP)	5	30	3	7+1	D
Karabély Remington M-700 (30.06)	8	200	1	5+1	N
Géppisztoly (kicsi)* Ingram Mac-10 (9mm)	4	25	3	30+1	D
Géppisztoly (nagy)* Uzi (9mm)	4	50	3	32+1	K
Gépkarabély Steyr-Aug (5.56mm)	7	150	3	42+1	N
Sörétes puska Ithaca M-37 (12-kaliber)	8	20	1	5+1	K
Félautomata sörétes Fiachi-Law 12 (12-kaliber)	8	20	3	8+1	K
Nyílpuska**	5	20	1	1	K

Sebzés: a kockatartalékra utal. Halandók ellen a lőfegyverek halálos sebzést okoznak. Vámpírokkal szemben zúzódást okozó fegyvernek minősülnek, kivéve, ha a fejet veszik célba, akkor halálos sebzés.

Lőtáv: az optimális távolság méterben mérve, kétszer ilyen messzire is elhordanak, de az hosszútávnak minősül (célszám 8).

Gyorsaság: az egy kör alatt kilőhető golyók, vagy hármassorozatok száma, nem vonatkozik az automata tüzelésre és a kaszálásra.

Tár: az egy tárban elérő töltények száma, a +1 jelöli, ha csőre lehet tölteni egy löszert.

Rejthetőség: Zs – zsebben hordható; D – dzsekiben elfér; K – nagykabátban elfér; N – nem lehet elrejteni ruházat alatt.

* jelzi, hogy a fegyver hármassorozatokat lő és lehet vele kaszálni.

** a nyílpuskát azok kedvéért tüntettük föl, akik így akarnak karót juttatni egy vámpír szívébe. A nyílpuskát öt kör alatt lehet újratölteni. Ha nem fejre, vagy szívre céloznak vele, zúzódást okoz a vámpírokon. Halandók ellen halálos sebzést okoz.

- **Lőtáv:** a Lőtávolság táblázatban minden fegyvernél a rövidtáv adatai találhatóak; erre a távolságra a célszám 6. A fegyver maximális lőtávolsága ennek kétszerese. A maximális lőtávra a célszám 8. Két méteren belül a támadás közvetlen lőtávon belül van, ekkor a célszám 4.

- **Több lövés:** a támadó több lövést is leadhat a fegyveréből egy kör alatt. Ezt megosztott cselekvésként teheti meg (az első lövés kockatartaléka annyival csökken, ahány lövést le akar adni, minden további lövés pedig eggyel kevesebb kockával történik, mint az előző). A támadó a fegyver tűzgyorsaságától függően tüzelhet egy körben.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek

Célszám: normális

Pontosság: speciális **Sebzés:** fegyvertől függ

- **Újratöltés:** újratölteni egy teljes körbe kerül és leköti a karakter figyelmét. Mint sok más manőver, megosztott cselekvésként végezhető.

KOMPLIKÁCIÓK

Alább felsoroljuk a leggyakoribb harci helyzetben előforduló komplikációkat. A mesélő a helyzettől függően szabadon hozzáférhet.

- **Elesés:** a karakter a földre kerül, kigáncsolták, ellöktek. Ügyesség + Atlétika dobással azonnal talpra állhat, de a következő körben a kezdeményezése kettővel csökken. Sikertelen dobás esetén csak következő cselekedetként állhat föl, ha ez szándékában áll. Balsiker esetén rosszul esik, rosszul fog talajt és alaposan megüti magát – automatikusan veszít egy egészség szintet.

A fentebb említett gáncs és söprés kifejezetten erre a célra való, de egy drasztikusan erős egyéb támadás is ledöntheti a lábáról a másikat. Ilyen helyzetekben a mesélő dönt, s lehetőleg a megfelelő dramaturgiai pillanatra időzíti.

- **Kábult:** ha egyetlen támadás során a támadó sebzésre több sikert dob, mint amennyi az áldozat Állóképessége (halandók esetén), vagy az Állóképesség +2 (vámprók és egyéb természetfölötti lények esetén), az áldozat kábult lesz. A következő kört azzal tölti, hogy kiheveri a támadás hatását. Csak a sebtűrés után megmaradt dobások számítanak bele.

- **Mozgásképtelen:** egy lefogott, leszorított célpont ellen két kocka adódik a támadáshoz, ha az még ficánkol. A támadás automatikusan sikeres, ha az áldozatot előzőleg teljesen lebénították.

- **Szívbe döfött karó:** a vámpírt valóban meg lehet bénítani a szívébe döfött karóval, ahogy a legendák tartják. Ezek a történetek csak egy ponton tévednek: a karó nem öli meg a vámpírt, csak lebénítja, mozgásképtelenné teszi, ami addig tart, míg ki nem húzzák a szívből.

Ehhez a manőverhez a támadónak a szívet kell célba vennie (9-es célszám). Ha a támadás sikeres és legalább három szintnyi sebzést okoz, a vámpír mozgásképtelen lesz. Ilyenkor tudatánál van (használhatja a Jelenés diszciplínát), de nem mozoghat és nem használhat föl vérpontokat.

- **Vakság:** megvakult karakter ellen a támadásokhoz két kocka járul, a megvakult karakter pedig +2-t kap minden célszámára.

EGÉSZSÉG

Ahogy a harmadik fejezetben már szó esett róla, a karaktered épsége hét, úgynevezett egészség szintre van osztva. Bár a vámpírok halhatatlanok, természetes halál nem fog rajtuk, elegendő sebzés még őket is legyűrheti: hosszú álomba taszíthatja, de akár még egyszer meg is ölheti – ezúttal végleg.

AZ EGÉSZSÉG TÁBLÁZAT

A karakterlap egészség rovata segítségével nyomon lehet követni a karakter fizikai állapotát. Itt található még a sérüléseknek megfelelő büntetések listája is, ami a kockatartalékokból levonandó értéket mutatja. Minél több sérülést szenved a karaktered, annál erőtlenebb lesz, míg végül mozgásképtelen lesz – vagy meghal.

Minden karakternek hét részre oszlik az egészsége, a *horzsoltól* a *tehetetlenig*. Ezen kívül lehet teljesen ép (ilyenkor nincs jelölés az egészség rovatban), lehet mélyálomban, és persze lehet halott. Ha egy támadó sikert dob sebzésre, a ka-

Egészség Szint	Levonás	Mozgásmódosítók
Horzsolt	–	A karakter csak meghorzsolódott, nincsenek levonások
Könnyen sérült	1	Felületes sérülés, a karaktert nem korlátozza mozgásában
Sérült	1	A karakter kisebb sebeket kapott, nehezebb a mozgás (a maximális futási sebesség felére csökken)
Sebesült	2	Komoly seb; a karakter képtelen futni (járni tud). Ezen a szinten a karakter nem mozoghat és támadhat egyszerre – ha mégis így tesz, mindig számolnia kell levonásokkal.
Súlyosan sebesült	2	Nagyon csúnya seb – a karakter csak sántikálni bír (3 méter/kör)
Roncsolt	5	Katasztrofális sebzés – a karakter csak kúszni képes (1 méter/kör)
Tehetetlen	–	A karakter nem képes megmozdulni, feltehetően eszméletlen. A vértartalékukat felélt <i>tehetetlen</i> vámpírok mélyálomba zuhannak.

raktered egészség szintet veszít, amit a karakterlapon a megfelelő négyzetben kell jelölni; a jelölés formája a sebzés típusától függ.

A legelső bejelölt négyzet mellett található szám jelzi a a kockatartalékokra vonatkozó kötelező levonást. Minél roz- zantabb lesz a karaktered, minél több sérülést szenved, an- nál nehezebb lesz még a legegyszerűbb feladatok elvégzése is. A levonások minden kockatartalékra érvényesek (kivéve a szabad cselekvéseket, mint például a sebtűrés), egészen addig, amíg be nem gyógyulnak a sebek.

A levonások a mozgást is érintik. A biztonság – és a ké- nyelem – kedvéért íme az egészség táblázat ismét, a harmadik fejezetből:

- **Tehetetlen:** közvetlen a mélyálom előtti állapot, ami abban különbözik az eszméletvesztéstől, hogy a karakter az elszenvedett fizikai sokktól és a fájdalomtól összeesik. A föl- dőn fekvő legfeljebb vérpontokat költhet arra, hogy gyógy- uljon. Ha ebben az állapotában még egy sebzés éri, mély- álomba kerül, vagy, ha a sebzés kritikus, bekövetkezik a Végső Halál.

- **Mélyálom:** a mélyálom egyfajta halálszerű alvást je- lent, az élőholtak körében gyakori, különösen a régóta lé- tező vámpírok között. Mélyálomba önként is lehet merülni (egy- egyes élőholtak, belefáradva az akkori korszakba, mélyá- lombba merülnek abban a reményben, hogy barátságosabb időkre ébrednek majd föl), vagy önkéntelenül (nagy vér- vesztés, vagy súlyos sebek következtében). Mélyálomban a karakter az Emberségétől függő ideig marad.

Mint említettük, azok a karakterek, akiknek a vértarta- léka nulla, egészség szintet veszítenek minden alkalommal, amikor vérpontot kellene költeniük. Ha egy vámpír vér- vesztés miatt kerül *tehetetlen* szint alá, azonnal mélyálom- ba zuhan. Addig marad így, amíg valaki legalább egy vér- pontnyi vért ad neki. Ha ez bekövetkezik, fölébredhet, füg- getlenül attól, mekkora az Embersége. Ez a fajta újjáélesztés csak olyankor működik, ha a vámpír vérvesztés miatt zu- hant mélyálomba.

A sebeik miatt mélyálomba került vámpírok az Ember- ségük által megszabott ideig maradnak ebben az állapotban.

Emberség	Mélyálom hossza
10	egy nap
9	három nap
8	egy hét
7	két hét
6	egy hónap
5	egy év
4	egy évtized
3	öt évtized
2	egy évszázad
1	öt évszázad
0	egy évezred +

A megfelelő pihenés után a játékos egy vérpontot köl- tethet arra, hogy ébredést dobjon (202. old). Ha a vámpírnak nem maradt vér a testében, csak akkor kelhet föl, ha mege- tetik; ha a játékosnak nem sikerül az ébredés dobás, újabb

VÁLASZTHATÓ SZABÁLY: STATISZTIKÁK

A nagyobb összecsapások hatásosabb, drámaibb és könnyebb levezetése céljából a mesélő azt a meg- oldást is választhatja, hogy a mellékszereplőket csak négy egészség szinttel látja el [könnyen sérült –1, sú- lyosan sebesült –3, *tehetetlen* és *halott*]. A statiszták ál- talában névtelen ghoulok, halandók, akikkel a ka- rakterek időről időre összefutnak, de nem ők a fő el- lenfelek – általában az igazi ellenség irányítja őket a háttérből, és valójában csak dramaturgiai elemnek számítanak. Pár komolyabb pofon után visszavonul- nak, megadják magukat, vagy kidőlnek a sorból, utat engedve a valódi cselekménynek.

vérpont ellenében ismét próbálkozhat a következő éjszaka. Ha a vámpír magához tér, *roncsoltnak* tekintendő az egészsé- gi állapota és vagy vért kell felhasználnia a gyógyuláshoz, vagy azonnal vadásznia kell.

A karakter önként is mélyálomba vonulhat. Ilyenkor a szokásos napközbeni alvásra hasonlít az állapot, de sokkal mélyebb annál... nem tanácsos könnyelműen belemerülni. Az önkéntesen mélyálomba merült vámpír a szükséges idő felénél is fölébredhet, feltéve, hogy a játékos ébredés dobá- sa sikeres. A mélyálomban lévő vámpírra nem vonatkozik a napi vérszükséglet, gyakorlatilag olyan, mintha hibernálva lenne.

A halandóknak nincsen mélyálom fázisa; ha *tehetetlen* alá kerülnek, egyszerűen meghalnak.

- **Végső Halál:** ha a vámpír *tehetetlen*, vagy mélyálom- ban van és még egy kritikus sebzés éri, végleg és teljesen meghal. A Végső Halált szenvedett karakter kiesik a játé- kból egyszer, s mindenkorra, a játékosnak új karaktert kell in- dítania, ha továbbra is játszani akar.

Egy *tehetetlen*, vagy mélyálomban lévő vámpírt nagy mennyiségű, zúzódásnak minősülő sebzéssel is Végső Halál- ba lehet taszítani (pl: csonkolással, ráejtenek egy több ton- nás sziklát, ledarálják, fölrobbantják, nagy lég- vagy víznyo- másnak teszik ki, stb.). Az ilyen sebzések általában ele- gendők ahhoz, hogy a hullát teljesen tönkretegyék, elpusz- títsák.

AZ ELSZENVEDETT SEBZÉS

A játékban háromfajta sebzéstípus létezik. A zúzódások közé tartoznak az átmeneti, könnyebb sérülések – ökölcsa- pások, botok és egyéb tompa tárgyak okozta sérülések. A vámpírok számára a löfegyverek is zúzódásnak minősülnek, hacsak nem fejre célzott a lövés (célszám 8), mert ekkor ha- lálósak számít. Egy vámpírnak a zúzódásos sebesülés nem több, mint apróbb kellemetlenség. A halálos sérülés mara- dandóbb, gyilkos erejű sebesüléseket jelent. Az emberek könnyen belehalhatnak az ilyen jellegű sérülésekbe, de ele- gendő halálos támadással akár egy vámpírt is el lehet intéz- ni. Végül a kritikus sebzéstől még a vámpírok is félnek – legyen az tűz, napfény, vagy akár saját fajtájuk fogai és kar- mai.

Minden sérülésfajta összeadódik és a végeredmény szab- ja meg a karakter egészségi állapotát. Minden típushoz pél- dákat mellékelünk, a leírásuk végén.

← ————— Egészség ————— →

Horzsolt		<input type="checkbox"/>
Könnyen sérült	-1	<input type="checkbox"/>
Sérült	-1	<input type="checkbox"/>
Sebesült	-2	<input type="checkbox"/>
Súlyosan sebesült	-2	<input type="checkbox"/>
Roncsolt	-5	<input type="checkbox"/>
Tehetetlen		<input type="checkbox"/>

A zúzódás és a halálos sérülés hatása eltérő, de vámpírok számára mindkettő *normális* sebzésnek minősül. Az ilyen sérülés „/” jellel jelölendő a karakterlap Egészség rovatában. Kritikus sebzés „X”-szel jelölendő a megfelelő négyzetben. A kritikus sebzést mindig a normális (zúzódás vagy halálos seb) után kell bejegyezni. Tehát, ha a karaktered egy normál sebzést kap, egy vonallal megjelölöd a *horzsolt* négyzetet; ha ezután egy kritikus sebzést kap, eggyel „lejjebb”, a *könnyen sérült* rovatba teszel egy „/” vonalat, aztán a *horzsolt* négyzetben „X” jelre egészíted ki a jelölést. A kritikus sérülés után elszenvedett normális sérüléseket folytatólagosan kell jelölni a következő üres négyzetben. A normális sebzés nem olyan komoly, mint a kritikus, így mindig utolsóként kell megjelölni és elsőként gyógyul be (lásd lentebb).

Példa: Veronica Abbey-Roth-t csapdába csalták egy boszorkányvadász szentélyében és egy szintnyi zúzódást szenvedett egy Inkvizítor ütésétől (Veronica karakterlapján egy „/” jelet tett a horzsolt rovatba). Egy másik boszorkányvadász lángszórával támad Veronicára és három szint kritikus sebzést okoz. Veronika karakterlapján a horzsolt, könnyen sérült és sérült rovatba „X” jelet tett, a sebesült négyzetébe pedig „/” került (gyakorlatilag az ütés okozta sérülést hárommal lejjebb tolt a táblázatban). Ezáltal Veronica -2 levonást kap minden cselekedetére. Az őriület határán Veronica kiverekedi magát az Inkvizítorok gyűrűjéből és kibotorkál az ősi katedrálisból.

ZÚZÓDÁS

Zúzódásnak számítanak azok a sérülések, amik valószínűleg nem okoznak maradandó sérülést és csak nagyon ritkán halálosak. A kézítása legtöbb formája – ütések, rúgások, gáncsolás, szorítás és a hasonlók – zúzódásokat okoznak. Az ilyen sérülések kevesebb nyomot hagynak és gyorsabban gyógyulnak.

A zúzódások kevés gondot okoznak a vámpíroknak – egy gyomorszájon vágás aligha szorítja ki a szuszt a vámpírból. Tartós és kiadós ütészápor viszont akár mélyálomba is taszíthat egy vámpírt.

A halandók Állóképességükkel csökkenthetik a zúzódás okozta sebzést, a vámpírok pedig az Állóképészen felül a Szívósság diszciplína értékét is hozzáadhatják, ha van nekik. Minden zúzódásnak számító sérülés, ami a sebtűrés után megmarad, egy vámpír esetében feleződik (lefelé kerekítve) – a Vértestvérek élettelen teste nem sérül és törik olyan könnyen, mint a halandóké.

Példa: Veronicát sarokba szorította ellenfele, a Szabbatista vámpír, Kincaid (Veronicának nem pont szerencsés éjszakája a



mai!). Kincaid Veroinca felé üt. Eltalálja, a játékos pedig kiszámolja a sebzést. Kincaid Ereje 4, valamint 2 Óserő ponttal rendelkezik. Nagyon jól dob sebzésre 8, 6, 7, 9, valamint két automatikus siker az Óserő miatt: összesen hat siker. Veronica sebtűrést dob (a szokásos 6-os célszámmra), ehhez 2-es Állóképessége van. Dobásai: 3 és 8 – egy siker. Kincaid öt egészség szintnyi sebzést okoz, de mivel Veronica élőhalott, felezi az eredmény és lekerékíti. Végül csak két egészség szintnyi sérülést szenved.

Veronica kétségbeesetten visszatit és sikerül eltalálnia Kincaid-et. Az ő Ereje 1. Szerencsére 9-et dob, egy egészség szintet sebez, Kincaid sebtűrés dobása pedig sikertelen (Állóképesség 4 és Szívósság 1, öt kockával dob, 4, 5, 1, 9 és 3). Mivel azonban a sebzés zúzódás, felezi az egy egészség szintet és lefelé kerékíti, az eredmény tehát nulla! Veronica erőtlennül csépel a gúnyosan kacagó Kincaidet.

Ha a karakter tehetetlen lesz a zúzódásoktól, vagy halálos sebzéstől és utána újabb szintet veszít zúzódástól, vagy halálos sebzéstől, mélyálomba zuhan. Ha a karakter zúzódástól kerül tehetetlenre, aztán egy egészség szint kritikussá sebzés éri, bekövetkezik a Végső Halál.

HALÁLOS SEBZÉS

A halálos sebzés önmagáért beszél... legalábbis ami a halandókat illeti. Még a vámpírok is komolyan vesznek egy kardforgatót – ha megcsónkítják, darabokra szeletelik őket, ugyanúgy bekövetkezik a Végső Halál, bár nem olyan könnyedén. Kések, löszerek, kardok és hasonlóknak okoznak halálos sebzést. A mesélő eldöntheti, hogy ha tompa tárggyal létfontosságú szervre céloznak (célszám 8 vagy 9), akkor a halálos sebzést alkalmazza-e, vagy sem, különösen halandókkal szemben.

Halandók nem képesek sebtűréssel csökkenteni a halálos sebzést. A vámpírok ellenben Állóképesség (+ Szívósság, ha van) mennyiségű kockával dobhatnak sebtűrést. A sebtűrés után megmaradó sebzés immár normálisan felkerül a karakterlap Egészség rovatába. A halálos sebzés gyógyulás szempontjából normális sebzésnek minősül és vérpontok ráköltésével könnyedén gyógyítható.

Ha a karakter tehetetlen lesz és elszennved még egy egészség szintnyi halálos sebzést, mélyálomba kerül. Ha a karakter halálos sebzés folytán lesz tehetetlen és kritikussá sebzést kap, bekövetkezik a Végső Halál.

KRITIKUS SEBZÉS

Bizonyos sebzések még az élőholtaknak is végzetesek lehetnek. A tűz, vagy a nap sugarai szörnyű sebeket ejtenek a vámpírokon, akár csak fajtársaik és egyéb természetfölötti lények, például a vérfarkasok karmai és harapása.

Mint említettük, minden kritikussá sebzés után „X” jelet kell tenni a soron következő egészség szint mellé. A kritikussá sebzést nem lehet csökkenteni sebtűréssel, csak a Szívósság diszciplínával. A kritikussá sebzés sokkal nehezebben gyógyul meg. Egy egészség szintnyi kritikussá sebzést egy teljes napi pihenés és öt vérpont árán lehet gyógyítani (a vámpír az egy napi pihenés után már további szinteket is gyógyulhat szintenként újabb öt vérpont és – megintcsak szintenként – egy Akaraterő pont ráfordításával). Ezen felül, ha a vámpír az utolsó egészség szinten állva újabb kritikussá sebzést szenved el, megtörténik a Végső Halál – halhatatlan léte véget ér és a síron túl ott várja megérdemelt jutalma.

A halandók számára a kritikussá sebzések többsége (a tűz, például) halálos sebzésnek tekintendő, kivéve természetesen a napfényt.

A LÉTEZÉS FORMÁI

A Sötétség Világa barátságatlan hely. Az ilyen civilizálatlan környéken a veszély számtalan alakot ölt és mind legalább olyan ártalmas, mint harcba keveredni. A vámpír legnagyobb ellensége saját bensőjében lapul, úgy hívják, Fenevad. Akár az Órjöngés tüzes szorításában, akár a szörnyé válás lassú rothadásában nyilvánul meg, a Fenevad bármikor kész lecsapni az Átkozottakra.

Az alább következő módzatok ilyen, vagy olyan formában, fizikai, mentális, vagy érzelmi sérüléseket okozhatnak a karaktereknek. Ezen kívül itt kerül felsorolásra az az elenyésző számú lehetőség is, ami reményt nyújthat az Átkozottak számára, hogy felülemelkedjenek létezésükön.

VÉRKÖTELÉK

A Vértestvérek vérenek egyik legcsodálatosabb és legszörnyűbb tulajdonsága, hogy csaknem minden lényt a szolgálatába állíthat, aki három alkalommal iszik belőle. Minden korttyal egyre nő a Vértestvér befolyása áldozata fölött. Ha háromszor, vagy három éjszakán át ugyanannak a vámpírnak a véreét issza az áldozat, létrejön egy állapot, amit Vérvételnek neveznek. Az a vámpír, aki Vérvételt hozott létre, Vénárnak nevezetik, a Vérvétel áldozata pedig Rabszolgának.

Egyszerűen fogalmazva, a Vérvétel a legerősebb ismert érzelmi állapot. A Vérvétel áldozata fenntartás nélkül hű a Vénárhoz és csaknem mindent megtesz neki. Még az Uralom legerősebb formája sem képes elnyomni a Rabszolgának ura iránti érzelmeit; csak az igaz szerelemnek van esélye a kötelék ellen, de még annak sem biztosan.

A Vérvételt általában arra használja a vámpír, hogy magához csalogassa a halandókat, magához láncolja a ghoulokat – vagy akár egy másik Vértestvért. A vér kötelékének ereje akkora, hogy egy nagyhatalmú Óreg vámpír is áldozatául eshet egy Ifjúnak; ilyen szempontból egy tizenharmadik generációs vámpír vére (elvileg) ugyanolyan erős, mint Káiné. Éppen ezért a Vérvételnek fontos szerepet kapnak a Dzsihadban; néhány Ósereg állítólag több tucatnyi befolyásos Vértestvért tart rabszolgaságban.

• **Első alkalom:** Az áldozat időről időre erős vonzódást, kötődést érez a vámpír iránt. Talán álmodik róla, vagy azon kapja magát, hogy „véletlenül” azokon a helyeken bukkan föl, ahol a vámpír is járt szokott. Ebben az állapotban nincs szükség dobásra, de érdemes kijátszani a történetben. Minden Gyermekek ilyen fokon kötődik az Atyjához, hiszen egyszer már ivott a véreből. Gyűlölheti, rajonghat érte, de semmiképpen sem közömbös iránta.

• **Második alkalom:** Az áldozat érzelmei kellően fölerősödnek ahhoz, hogy befolyásolják a viselkedését. Még nem Rabszolgája ugyan a vámpírnak, de az már fontos személy az ő életében. Még azt tesz, amit akar, de már sikeres Akaraterő dobást kell tennie, ha esetleg ártani akarna a vámpírnak. A vámpír befolyása már elég erős ahhoz, hogy



nagyobb erőfeszítések nélkül meggyőzze, vagy utasításokat adjon neki (Szociális dobásokra -1 célszám).

• **Harmadik alkalom:** Teljeskörű Vérkötélék. Ezen a ponton az áldozat többé-kevésbé teljesen a vámpírhoz kötődik. Ő a legfontosabb személy az életében, szeretők, rokonok, még a gyermekei is csak harmadlagosak a mindent felémésztő szenvedély hevében.

Ekkor a Vérúr az Uralom diszciplínát anélkül is használhatja a Rabszolgán, hogy a szemébe kellene néznie. Elég a hang is. Ha a Rabszolga bármilyen oknál fogva ellenáll az Uralomnak, a célszáma kettővel nagyobb. Természetesen egy magasabb generációjú vámpír továbbra sem használhatja a Uralom diszciplínát egy alacsonyabb generációjú Rabszolgán.

A Vérekötélék igaz szerelem – bár igen kifacsart, perverz változatban. Végsősoron azonban nem egyszerűsíthetjük le egy igen/nem kapcsolattá. Néhány Rabszolga (különösen, ha Alkalmazkodó, vagy hasonlóan alárendelt Természete van, vagy az Akaraterije nem magasabb 5-nél) bármit elkövet, belérvé az öngyilkosságot, vagy a gyilkosságot is; másoknak vannak bizonyos erkölcsi fenntartásaik, amiket nem lépnek át.

Egy teljes Vérekötélék, ha egyszer kialakult, szinte megszeghetetlen. A Rabszolga a Vérúr befolyása alatt áll, csakis neki engedelmeskedik. Egy másik vámpír sem kötheti magához, hacsak az előző Vérekötélék „magától” el nem múlik. A vámpír létrehozhat kisebb (egyszeri, vagy kétszeri iváson alapuló) köteléket több emberrel is; sőt, sok Vértestvér élvezi az ilyen kötelékeket, mivel mesterséges szenvedélyeket és érzelmeket táplálnak halott szívükben. Egy teljes Vérekötélék azonban minden kisebb érzelmet elsöpör. Vámpír szeretők olykor kölcsönösen Vérekötéléket hoznak létre egymással; a vámpírok élőhalott világában ez áll a legközelebb az igaz szerelemhez. Még ez az érzés is undorrá, vagy gyűlöletté válhat azonban az évszázadok során, a Vértestvérek pedig ritkán bíznak meg annyira a másikkban, hogy belemenjenek egy ilyen kapcsolatba.

A Vérekötélék nagy hatalom, de akkor a legerősebb, ha rendszeresen megerősítik, további vérivással. Ha a Rabszolga rendszeresen kap a vámpír véréből, a kötelék erősebb lesz, hiánya pedig idővel langyossá, egyre lazábbá teszi a köteléket. Mint bármilyen más kapcsolatban, a viselkedés, az udvariasság fontos szerepet játszik a Vérekötélék során is. Egy jól tartott, rendszeresen táplált Rabszolga talán még jobban beleszeret a Vérúrhoz, míg egy megvetett, megalázott Rabszolga gyűlöletet és haragot kezd táplálni a vámpír iránt, és ez gyengítheti a kapcsolatot.

Lehetséges, bár nehéz feladat, hogy egy vámpír ideiglenesen ellenálljon a Vérekötéléknek. Ehhez a játékosnak Akaraterőt kell dobnia (a célszám általában 8, bár módosíthatja a Vérúr viselkedése és a Rabszolga Természete), és annyi sikerre van szükség, ahány alkalommal a Rabszolga ivott a Vérúr véréből. A Rabszolga ekkor elkölt egy Akaraterőpontot, így a kötelék egy időre feloldódik: egy jelenettől (ha a Rabszolga a Vérúra ellen szövetkezik, annyi időre, hogy titkos információkat adjon ki egy ellenfelének), egy körig (ha a Rabszolga meg akarja támadni az urát). A Rabszolga további Akaraterőpontok elköltésével tovább is kiterjesztheti

HALANDÓK GYÓGYULÁSI IDEJE

Bár a Vér ereje képes a vámpír legtöbb sebet begyógyítani, a halandó nyáj már korántsem ilyen szerencsés. Az itt leírtak útmutatást nyújtanak a mesélőnek, hogyan kezelje a vámpír halandó ellenfelén, barátján... vagy prédáján esett sebeket.

Akárcsak a vámpíroknak, a halandóknak is hét egészség szintjük van és a sebzés következtében ugyanúgy levonások járnak a kockadobásaikra. A vámpírokkal ellentétben a halandók csak idővel, sok pihenéssel és orvosi ellátással tudnak gyógyulni. Ezen felül nincsen halandó „mélyálmom”, *tehetetlen* után bármilyen sebzés végez velük. A halandók csökkenthetik a zúzódások erejét, de a halálos és kritikus sebzést már nem (a napfény természetesen nem sebzi őket).

Függetlenül a sebzés típusától, minden egészség szintet egyesével, külön kell meggyógyítani. Például, ha egy halandó zúzódásos sérülések következtében *tehetetlen* állapotba kerül, 12 óráig delíriumszerű állapotban fekszik, mielőtt *roncsolt* állapotba kerülne; ezután újabb hat órába kerül, hogy tovább javuljon az állapota, és így tovább.

ZÚZÓDÁSOK GYÓGYULÁSA

A zúzódások ellátása *sebesült* állapoton innen minden orvosi kezelés nélkül megejthető, ezek maguktól, kezelés nélkül meggyógyulnak. A *sebesültön* túl súlyosabb következmények adódhatnak. A halandó látása, vagy hallása károkat szenvedhet, belső sérülések okozhatnak iszonyú fájdalmakat. Ezeket a tüneteket kellő orvosi kezeléssel lehet csak megszüntetni.

Egészség szint	Gyógyulási idő
<i>horzsolttól sebesültig</i>	egy óra
<i>súlyosan sebesült</i>	három óra
<i>roncsolt</i>	hat óra
<i>tehetetlen</i>	12 óra

Ha zúzódások következtében a halandó *tehetetlen* lesz, elveszti az eszméletét, de nem kerül *tehetetlen* alá... egyelőre. Ha viszont ezen felül további zúzódásokat szenved, az addig egy vonallal jelölt sebzések egyenként X-re változnak és halálos sebzéseként kezelendők, akárcsak a gyógyulásuk. Ilyen módon a halandó akár meg is halhat.

HALÁLOS SEBZÉSEK GYÓGYULÁSA

Bármilyen halálos sebzés végzetes lehet – ezért neveztük így. Ha nem látják el a halálos sérüléseket, az áldozat elájulhat és belehalhat a vérvesztésbe. Ezen fölül szövetroncsolódás, fertőzések és csonttörés, valamint egyéb más veszélyek is adódhatnak.

A *könnyen sérült* állapoton túli sérülések orvosi ellátást igényelnek. Gondozatlan halálos sérülések naponta egy újabb egészség szint elvesztését jelentik. Ha egy halandó halálos sérülések következtében *tehetetlen* lesz, már csak egyetlen egészség szint választja el a haláltól. Ha még egy sebzés éri (legyen az zúzódás is akár), belehal.

Ha a a halandó *súlyosan sebesült*, vagy annál jobb az állapota, pihenéssel az alábbi táblázat szerinti idő alatt regenerálódhat. A *roncsolt* és a *tehetetlen* karakternek azonban orvosi ellátásra van szüksége, különben nem javul az állapota. Egy *tehetetlen* karakter legjobb esetben delíriumos állapotban van, legrosszabb esetben pedig kómába esett, akár meg is halhat.

Egészség szint	Gyógyulási idő
<i>horzsolttól</i>	egy nap
<i>könnyen sérült</i>	három nap
<i>sérült</i>	egy hét
<i>sebesült</i>	egy hónap
<i>súlyosan sebesült</i>	két hónap
<i>roncsolt</i>	három hónap
<i>tehetetlen</i>	öt hónap

a „szabadságát”, de ha az egyszer megszűnik, a Vérkötélék teljes erejével áll helyre.

A Vérkötéléket meg is lehet szakítani, bár ehhez nem csak arra van szükség, hogy a Rabszolga huzamosabb ideig ne találkozzék az urával, hanem nagy mennyiségű Akarat-

erő pontot is el kell költenie, hogy leküzdje a „függőséget”. Általános szabály, hogy az a Rabszolga, aki nem találkozik az urával és legalább 12 – Akaraterő hónapig nem táplálkozik belőle, egy lépcsőfokkal visszalép a kötélékben (tehát egy Rabszolga, akinek az Akaraterője 5, hét hónap alatt jut visz-

sza a második vérivás szintjére). Elegendő idő elteltével a köteléknek nyoma sem marad (ehhez rengeteg Akaraterő szükséges – a Rabszolgának meg kell próbálni ellenállni a készletének, hogy megkeresse az urát).

Egy másik, ámbr jóval bizonytalanabb módja a kötelék megszüntetésének a Vérúr megölése. Ez a döntés több szempontból is végzetes lehet, és nincsen rá garancia, hogy minden simán megy. Azok, akik ilyen módon szabadultak meg a befolyás alól, azt állítják, hogy a kötelék a Vérúr Végső Halálának pillanatában üvegpothárként szilánkokra hullott. A Rabszolga Természete fontos szerepet játszik abban, hogy a befolyás teljesen véget érjen; a következmények eldöntése pedig a mesélő belátására van bízva.

DEGENERÁLÓDÁS

Nézzünk szembe a tényekkel: minden erőfeszítésük ellenére az erkölcs tekintetében a vámpíroknak előbb-utóbb számolniuk kell a végső bukással. Szándékosan, vagy akaratlanul (Őrjöngés közben nehéz megtartani az etikai normákat), a vámpír alkalmasint elkövet olyasmit, amivel Embersége tovább csökken, és ő közelebb kerül a Fenevadhoz. Ha karakter büntudatot érez a cselekedetei miatt, tudhatja, hogy az Embersége még kitart. Ha bünt követ el és utána nem törődik vele, Embersége tovább halványul.

E játék egyik legfontosabb motívuma a Vértestvérek Fenevad elleni küzdelme, a harc, amit saját lelkükért folytatnak. Éppen ezért kiemelkedően fontos, hogy az erkölcsiséget és az Emberséget következetesen, kellő dramaturgiával kezeljétek. Ha a mesélő hagyja, hogy a karakterek (gyakran szó szerint) megússzanak egy gyilkosságot, a történet is megsínyli, mivel a vámpíri lét egyik fontos tragédiája tűnik el a játékból. Ha azonban a mesélő túl szigorú az Emberségre vonatkozó szabályokkal kapcsolatban, az összes karakterből pillanatok alatt véresszájú, kiéhezett, tébolyult szörnyeteg lesz – talán már az első játék végére. Az Emberség egyensúlyban tartása nehéz feladat, de a degenerálódás rendszere segítséget nyújt benne.

A rendszer egyszerű: ha a karakter olyasmit cselekszik, ami a mesélő szerint erkölcsileg megkérdőjelezhető, a karakter degenerálódhat – végleg elveszít egy Emberség pontot. Ha főnnál a degeneráció veszélye, a játékos dobhat a karakter Lelkiismeretére. A célszám 8 – az elítélendő dolgokra nehéz igazolást találni – bár a mesélő módosíthat ezen. Ebben az esetben nem költethető Akaraterő egy automatikus sikerért – nincs az az ego a világon, ami megvédené a karaktert a büntudattól...

Ha a karakter leglább egy sikert elér, nem veszít Emberséget – kellő büntudatot érez, vagy sikerül igazolnia önmaga számára az elkövetett dolgot, valahogy sikerül túltennie magát rajta. Ha a dobás sikertelen, a karakter veszít egy Emberség pontot. Balsiker esetén nem csak egy Emberség pontot veszít, hanem egy Lelkiismeret pontot is, valamint szert tesz egy lelki torzulásra, amit a mesélő választ meg (a helyzethez illően). Az erkölcsiség könnyen vétele, figyelmen kívül hagyása nyilvánvalóan nem olyasmi, amit a Vértestvérek megengedhetnek maguknak. Ne feledjük, hogy az a vámpír, akinek az Embersége nullára kerül, többé már nem lehet játékos karakternek. (Az igazat megvallva, már az alacsony Emberségű vámpír sem igazán alkalmas a játékra, de jó kezek-

ben érdekes és szórakoztató tragikus figura válhat belőle erősebb, szilárdabb tartású társaihoz képest).

A SZAKADÉK SZÉLÉN

A mesélőnek figyelmeztetnie kell a játékosot, mielőtt az olyasmit cselekedne, ami degenerálódáshoz vezethet. A játékosnak tisztában kell lennie a karakter tetteinek következményével, hogy alkalma legyen elgondolkozni rajtuk és kiélevezni a döntéshelyzetet... Éppígy szükséges viszont az is, hogy a mesélő fölhívja a játékos figyelmét arra, hogy karaktere Őrjöngése közepette milyen szörnyűségeket követ éppen el – a játékos ekkor csak csalódott tehetetlenséggel figyelheti, amint a vámpír még mélyebbre süllyed: elveit, erkölcsi megfontolásait a Fenevad parancsára messze hajítja magától... (Ne feledjük azonban, hogy a játékos elköltethet egy Akaraterő pontot annak érdekében, hogy időlegesen – egy körre – megfékezze az Őrjöngést.) Nem szabad hagyni, hogy a játékosok azt gondolják, bármit megúszhatnak. A mesélőnek nyilvánvalóvá kell tennie, hogy a dobás szükségessé válhat, ha a romlottan viselkedő karakterek tovább folytatják öncélú cselekedeteiket. De félrevezetni sem szabad őket – ha tudtukra adod, hogy a dobás igazából elkerülhetetlen, akkor tétesd is meg velük, máskülönben kockára teszed e játékmechanizmus hasznosságát, működőképességét.

A BŰN HIERARCHIÁIDAK HASZNÁLATA

A degeneráció dobások talán önkényesnek, esetleg rosszul definiáltak tűnhetnek – s bizonyos fokig azok is, ám ez szándékosan van így. Egyébként e próbák nem is annyira véletlenszerűek, mint szubjektívek. A mesélőnek teljesen szabad a keze azt illetően, hogy hogyan kezeli a karakterek moralitását a krónikán – saját krónikáján – belül. Ez egyben persze hatalmas felelősséget is jelent, felelősséget, ami az ő vállain nyugszik. Mégis, a degeneráció végső soron kiváló eszköz a tragédia és horror történetbeni megnyilvánítására: hiszen a karakterek szép fokozatosan, de előbb vagy utóbb majd minden esetben iszonytató szörnyetegekké válnak, hiába is küzdenek fogcsikorgatva az elkerülhetetlen ellen... Mesélők figyelem: a játékosok nem szabad, hogy úgy érezzék, ki akarod forgatni a karakterüket az Emberségükből, vagy a őket magukat a karakterükből! A degenerálódás dobásokat következetesen, ám mértékkel követeld meg, máskülönben az erkölcsi tragédia kiváltó oka egy sorozat sikertelen, elbukott kockadobás lesz. Mivel e rendszer használata és annak milyensége mélyen a mesélő feladataiban és személyiségében gyökerezik, saját erkölcsisége is visszatükröződik ezen szabályok használatakor. Ajánljuk ennek a betartását, mert ez a gyakorlatban is példázza azt, amire a **Vámpírok Bálja** képletesen utal.

A degenerálódás dobásokhoz – hogy valóban felfedezhető legyen bennük valamiféle rendszeresség – használd az alant közölt Bűn hierarchiája táblázatot. (Megjegyzés: Egyes Ösvények is használnak Bűn hierarchiája táblázatot, bár az elképzelések a „bűn” fogalmáról igen eltérőek. Lásd a Függelék a többi Ösvény leírásával).

Ha egy karakter gyanús dolgot követ el, a táblázatban ellenőrizhető, hogyan viszonyul ez az Emberségéhez. Ha a cselekedet nincs magasabb szinten a karakter Emberségénél, dobni kell degenerálódásra. Minél lejjebb kerül az Emberség mércéjén, annál gondatlanabb lesz és a kihágásokkal egyre

A BŰD HIERARCHIÁJA – EMBERSÉG

Emberség	Erkölcsei mérték
10	önző gondolatok
9	kisebb önző cselekedetek
8	sérülést okozni másoknak (véletlenül, vagy szándékosan)
7	lopás
6	véletlen törvényszegés (kiéhezve szárazra inni egy halandót)
5	szándékos tulajdonrongálás
4	szenvtelen törvénysértés (gyilkosság, Őrjöngésben megölni egy halandót)
3	kitervelt törvénysértés (hidegvérrel ölni, szándékosan szárazra inni valakit)
2	hétköznapi bűnözés (nemtörődöm emberölés, jóllakáson túli vérszívás)
1	tökéletes perverzió, égbekiáltóan iszonytató kegyetlenkedés

kevésbé törődik. A táblázat szövegezése tág teret biztosít a mesélőnek, hogy bizonyos keretek között szabadon értelmezze, milyen cselekedet mennyire súlyos. A törvényszegés alatt bármilyen megkérdőjelezhető cselekvés érthető a gyilkosságtól a szándékos erőszakon át a meggyalázásig (nem is beszélve az erőszakos vérszívásról), vagy bármi hasonló gonoszság, amit a mesélő annak ítél.

Látszólag nehéz a táblázat aljára süllyedni, de ne feledjük, minél inkább eluralkodik a Fenevad annál ingatagabb az Emberség. A karakter előbb utóbb saját akarátán kívül is elkövethet kisebb-nagyobb bűnöket. A mesélőn múlik, hogy egy alacsony Emberségű (4, vagy kevesebb) karakterrel mikor dobhat Lelkiismeretre, vagy Akaraterőre, hogy ellenálljon a különböző késztetéseknek. Ez a játék kritikus pontja: milyen közel kerülhet a vámpír a Fenevadhoz, mielőtt az magával rántaná a sötétségbe?

ELMEZAVAR

Az elmezavarok olyan viselkedésbeli anomáliák, amik akkor keletkeznek, ha az elme képtelen feldolgozni egy felfoghatatlan, elviselhetetlen eseményt, vagy érzést, amilyen például a mindent elsöprő félelem, vagy a mélységes büntudat. Amennyiben az elme nem tudja feloldani a konfliktust, megpróbálja úgy enyhíteni az ellentmondást, hogy másfajta viselkedésmintát stimulál, mint például a megalománia, bulémia, hisztéria, stb, hogy ezen keresztül oldja a feszültséget és a stresszt, amit a konfliktus teremtett.

A vámpírok és a halandók erős félelem, büntudat, vagy szorongás következtében tesznek szert ilyen torzulásokra. Ha a játékos balsikert dob egy Erény, vagy Akaraterő dobásra (például, ha Röttschreck-vel találkozik), a mesélő dönthet úgy, hogy az esemény elmezavarhoz vezet a karakternél. Más lelki torzuláshoz vezető esemény például egy szerető,

közeli barát meggyilkolása Őrjöngés közben; vagy ha élve eltemették; de okozhat ilyen évszázadok gondos tervezésének kudarca is. Általában véve bármilyen esemény, ami erős és kellemetlen érzést kelt, vagy alapjaiban tér el a karakter nézőpontjától, vagy gondolkodásától, elég ahhoz, hogy elmezavart okozzon. A mesélő dönti el, milyen elmezavar következik be egy karakternél, mi az, ami illik a karakter személyiségéhez és az előidéző körülményekhez. Ha itt nem talál sz megfelelőt, alkoss újat!

Megjegyzendő, hogy az „őrült” nem mulatságos és nem szeszélyeskedik akció közben. Az őrület ijesztő azok számára, akik látják, amint az illető láthatatlan személyekkel vitatkozik, vagy romlott húst gyűjtöget, hogy a szomszédban lakó szörnyetegeket táplálja; még egy olyan ártatlan tünet is felkavaró lehet a külső megfigyelő számára, mint amikor valaki egy láthatatlan nyúlal beszélget. Az őrültek olyan sablon szerint cselekszenek, amit csak ők értenek meg és fognak föl. Torzult érzelmeiknek teljesen normálisnak tűnik az, ami velük történik. A vámpír elmezavarának jó oka kell legyen: akár egy Malkavitáról van szó, aki egy elmeógyógyintézetben élt mielőtt Megölelték, vagy egy Ventrueról, aki hónapok kínzása után szökött meg az Inkvizítorok tömlőceiből. Mire sarkallja az őrülete és hogyan reagál az eseményekre? A játékosnak és a mesélőnek együtt kell kitalálnia a kiváltó ingereket és eldönteni, hogyan reagál rájuk a karakter.

Az elmezavarok eljátszása szerepjáték szempontokból nagy kihívás, de idővel és odafigyeléssel minden résztvevő számára érdekes élményt nyújthat.

RÖGESZME / MEGSZÁLLOTTSÁG

A trauma, büntudat, vagy belső viaskodás arra kényszerítheti a karaktert, hogy csaknem minden erejét egyetlen ismétlődő cselekvésre, vagy viselkedésre fordítsa. A rögeszme arra utal, hogy az illető irányítani igyekszik a környezetét – tisztán tartja a környezetét, csöndes, békés sarkot teremt magának, nemkívánatos személyeket távol tart bizonyos helyekről. A megszállottság olyan cselekvés, vagy cselekvés sorozat, amivel az illető szorongását próbálja kompenzálni: például meghatározott sorrendbe rak tárgyakat, vagy olyan pontos, rituális rendszer szerint táplálkozik az áldozatából, amin sohasem változtat.

Az ilyen viselkedési zavarral rendelkező karakternek meg kell határoznia azokat a cselekedeteket, amiket a fent leírtak szerint mindennél előbbrevalónak tart és elvégez. Egy jelenet erejéig meg lehet szüntetni ezt a fajta viselkedést, ha a játékos egy Akaraterő pontot elkölt. Uralom diszciplínával rákényszeríteni valakit megszállottságának abbahagyására +1 célszámot jelent. Ha egy vámpírt erőszakkal próbálnak megakadályozni, hogy elmezavarának engedelmessé cselekedjen, automatikusan rátör az Őrjöngés.

TUDATHASADÁS

A tudathasadást kiváltó trauma következtében a vámpír személyisége darabokra hullik, egy vagy akár több új személyiséget alkotva a fejében: ezáltal „valaki másra” háríthatja a traumáját, vagy azokat a cselekedeteket, amiket ennek köszönhetően végrehajtott. Minden személyiséget meghatározott érzelmi töltés hoz felszínre – egy sokat zaklatott személy létrehoz egy védelmező, talpraesett ént, vagy egy kemény, szigorú, mindenre odafigyelő személyiséget, vagy akár egy

sorozatgyilkost, aki a gyilkosságon keresztül tagadja meg az elszenvedett sérelmeket. Legtöbbször a személyiségek nem is tudnak a többi létezéséről és csak bizonyos esetekben, bizonyos körülmények között bukkannak felszínre.

Ha egy vámpír tudatahasadásos lesz, a mesélő és a játékos együtt kitalálják hogyan és milyen személyiség alakul ki, és mik azok a helyzetek, amiknek hatására előbukkannak. Minden személyiségnek köze kell legyen a traumához, ami kiváltotta; az új személyiségek nem csak teljesen kiforrottak és önállóak, de az is elképzelhető, hogy mindegyikük más klánból valónak állítja magát és más-más Atyákat tart a nemzójének.

Tudatahasadásos vámpírok más Képességeket és Erényeket is létrehozhatnak, de ezeknek elbírálása szigorúan a mesélő feladata.

SKIZOPRÉNIA

Ellentmondó, feloldhatatlan események, élmények hatására a karakter skizofréniás tüneteket produkálhat, ami a valóságtól eltávolodás, viselkedésbeli változások, hallucinációk formájában nyilvánulhat meg. Ez a klasszikus elmezavar, a betegek falakhoz beszélnek, királyoknak képzelik magukat, vagy kedvenc ölebük pontos utasításainak hatására embereket ölnek.

Az ilyen típusú elmezavar kijátszása gondos körültekintést igényel, mert a játékosnak olyan általános viselkedésmintákat kell kidolgoznia, ami összefüggésben van az elmezavart kiváltó traumával. A hallucinációk, bizarr viselkedések, láthatatlan hangok szörnyű belső viaskodásról árulkodnak, amit az egyén képtelen megoldani. A játékosnak határozott elképzeléseket kell alkotnia erről a bizonyos konfliktusról, aztán kitalálni az ennek megfelelő viselkedést.

Az ilyen elmezavarral bíró Vértestvérek kiszámíthatatlannak és veszélyesek. Olyan helyzetekben, amik működésbe hozhatják ezt a belső konfliktust, minden Órjöngés elleni dobás célszáma hárommal megnő, valamint minden Akaraterő dobás hárommal kevesebb kockával történik.

PARANOIA

A paranoia áldozata azt hiszi, hogy szenvedésének és bizonytalanságának forrása külső eredetű zaklatásból és ellenségeskedésből származik. A paranoidok megszállottan ragaszkodnak komplexusukhoz, általában bonyolult és mélyreható összeesküvés-elméleteket gyártanak, hogy elmagyarázzák, ki kínozza őket és miért. Akárki, vagy akármi, akiről, vagy amiről megbizonyosodik, hogy „közülük” való, a paranoid halálos ellenségévé válik.

A paranoiás Vértestvérek nehezen illeszkednek be a társaságba, minden szociális dobásukra eggyel nagyobb a célszám. A paranoiások bizalmatlanok és gyanakvóak, még saját leszármazottaikkal, Rabszolgáikkal szemben is. A gyanús viselkedés legapróbb jele elég, hogy Órjöngés esélye merüljön föl. Ilyenkor a célszámot a viselkedés gyanúsága határozza meg. A paranoia akár az étkezési szokások bonyolult és módszeres megváltozásához is vezethet, hogy „ők” ne tudják megfertőzni a vámpírt.

MEGALOMÁNIA

A megalomán Vértestvérek a vagyon és hatalom megszállottjai, azzal kívánják ellensúlyozni gyengeségüket, hogy

a leghatalmasabb, legbefolyásosabb egyéniséggé akarnak válni a környezetükben. A megalománok mindig arrogánsak és fennhéjázók, biztosak a képességeikben, fensőbbrendűségükben. Számptalan módon igyekezhetnek elérni céljukat, alattomos cselszövésektől a nyílt erőszakig. Egy hasonló, vagy magasabb státuszban lévő személy automatikusan „versenytárs” lesz.

A megalomán Vértestvérek állandóan nagyobb befolyás, magasabb rang felé törekednek és nem válogatnak a módszerekben. Az ő szempontjukból csak kétfajta ember létezik: a gyengék és azok, akik nem éremlik meg a hatalmat, ezért gyengíteni kell őket. Ezt érvényesnek tekinti mindenkire a környezetében. Hatalmának minden áldozata eggyel több kockával dobhat Akaraterő próbát a megalomán fensőbbrendű viselkedése miatt.

Ha egy megalomán vámpír előtt megnyílik a lehetőség, hogy kiigya egy nagyobb hatalmú Vértestvér vérért, nagy lesz a kísértés. Ilyenkor 10-es célszáma kell Akaraterőt dobni, hogy ne vegye el, „ami jogosan őt illetné”.

BULIMIA

A bulimiások büntudatukat és bizonytalanságukat számukra kellemes érzést okozó tevékenységben vezetik le – ez esetben a táplálkozásban. Egy bulimiás stresszhelyzetben hatalmas mennyiségű ételt képes elfogyasztani, aztán szándékosan kiűrti a gyomrát, hogy még többet ehessen.

Vámpírok esetén a bulimia a Sötétség Világának félelmeit és szorongásait hivatott föloldani. Egy bulimiás vámpír egy éjszaka alatt négyszer, vagy akár többször is teleissza magát, aztán céltalan (vagy hasznos) dolgokra elégeti az így szerzett vért és újra kezdi.

A bulimiás vámpír sokkal hamarabb éhez meg, mint egy normális vámpír. Táplálkozás közben Lelkiismeret dobást kell tennie (célszám 7). Ha sikertelen a dobás, addig iszik, amíg a vértartaléka fölöltődik, akár szüksége van a plusz vérpontokra, akár nincsen. Ha erőszakkal tartják vissza a táplálkozástól, Órjöngést kockáztat (célszám 6). Minden 15 perccel eggyel nő a célszám, ha visszatartják.

HISZTÉRIA

A hisztérikus személyiségek alig urai az érzelmeiknek, hirtelen hangulatváltozások, szélsőséges érzelmek formájában jelentkezik az elmezavar, ha stressznek, vagy szorongásnak vannak kitéve.

A hisztérikus vámpírnak minden esetben Órjöngés dobást kell tennie, ahányszor feszült helyzetbe kerül. A célszám általában 6, vagy 8, ha hirtelen, vagy komoly feszültség támad. Emellett minden balsikertől automatikusan Órjöngeni kezd.

MÁNIÁS-DEPRESSZIÓ

A mániás depressziós karakterek szintén hirtelen hangulatváltozásoknak vannak kitéve, amik általában komoly trauma következményei. Az egyik pillanatban még határozott és jókedvű, a másikban letargikus és pesszimista.

A mániás-depressziós vámpír állandóan kitérésre kész, sosem tudhatja, mikor következik be az újabb hangulatváltás. Ha bármilyen akciója sikertelenül végződik, a mesélő titokban Akaraterőt dobhat (8-as célszám). Ha a karakter dobása sikertelen, depresszióba zuhan. Balsiker esetén, vagy ha



a vértartaléka 2 alá esik, automatikusan depressziós lesz. A mesélő kockadobással dönti el, hány jelenetig tart a depresszió.

A depressziós vámpírok Akaraterete ideiglenesen megleződik (de nem csökken 1 alá). Emellett a vámpír nem használhatja a vértartalékát Tulajdonságok növelésére. Ha kiheveri a depressziót, energikus, nyughatatlanul aktív lesz a depresszióval arányos ideig. Ha mániákus korszakában van, az Órjögés elleni célszáma eggyel megnő.

EMLÉKEZETKIESÉS

Az emlékezetkiesésben szenvedők tudata időszakosan kihagy. Ha stresszhelyzetbe kerül, a karakter előre meghatározott, szigorú menetrend szerinti cselekvéssorozatba kezd, hogy megszabaduljon a felgyülemlett feszültségtől. Ez abban különbözik a tudathasadástól, hogy nem külön személyiség keletkezik, hanem egyfajta „alvajárás” jön létre.

Az emlékezetkiesésben szenvedő vámpírnak stresszhelyzetben Akaraterőt kell dobnia (célszám 8). Ha a dobás sikertelen, a játékosnak ki kell játszania a karakter transzserű állapotát; máskülönben a karakter irányítása ideiglenesen átszáll a mesélőre, amelynek időtartamát a mesélő határozza meg kockadobással. Ez alatt az idő alatt a mesélő saját belátása szerint irányítja a karaktert, ahogy szerinte a vámpír megszabadulhat a feszültségtől. Az emlékezetkiesés végén a karakter „visszanyeri az eszméletét” és nem emlékszik semmire.

SPIRITUÁLIS VÉR SZOMJ

Ez az elmezavar ritka és különleges a Vértestvérek között, a vámpír mélyen gyökerező büntudatának kivetülése, amit a halandók véréből való táplálkozás vált ki. Ebben az állapotban a vámpír azt képzei, hogy a vérrel együtt az életenergián kívül a halandó lelkét is elemésztí, ami aztán a vámpír tudatának részévé válik. Az étkezés utáni órákban a vámpír magában hallja az áldozatának hangjait és érzi az „emlékeit” – mindezt a vámpír tudatalattija termeli. Szélsőséges esetekben ez a spiritualizmus arra sarkallhatja a vámpírt, hogy megtegyék, amit az áldozatuk már nem tudott. Ilyen esetben természetesen a diablerie ostobaság volna...

Ha a vámpír halandóból táplálkozik, Akaraterőt kell dobnia (célszám 6, vagy 9, ha teljesen kiisza az áldozata vérért). Ha a dobás sikeres, az áldozat lelke, annak „emlékei” kínozzák, de képes normálisan viselkedni. Ha a dobás sikertelen, a képek, visszaemlékezések olyan erősek, hogy csaknem egy másik személyiség alakul ki benne, egy dühös és szemrehányó gondolat, ami ártani akar a vámpírnak és a társaságának. A játékosnak ki kell játszania ezt az állapotot, máskülönben a mesélő veszi át az irányítást. Nem sokkal hajnal előtt a vámpír automatikusan visszanyeri eredeti akaratát.

SORVADÁS

Egy karóval, vagy más módon lebénított vámpír továbbra is veszít egy pontot a vértartalékából éjszakánként. Ha pedig a vámpír még tovább veszíti a vérpontokat, az eddig féken tartott halál utáni rohadás ismét megindul. A vér nélkül maradt vámpír elkezdí főlemészteni a test teljes nedves-

ségtartalmát, naponta egy egészség szintet veszítve. Minél tovább tart ez a folyamat, a test annál jobban kiszárad, összeaszalódik és mumifikálódik. Először csak összeráncosodik a bőr, de ahogy közeleg a kiszáradás, a hús és a pórusok fölrepedeznek, akárcsak a többnyire fölösleges belső szervek is összetöprődnek. A hetedik napon, mikor a karakter egészsége eléri a *tehetetlen* állapotot, a karakter szemei összezsugorodnak a szemgödredében, az ajkak és az íny visszahúzódnak a fogakról. A karakter ekkor mélyálomba kerül.

Ha elérte a mélyálomot, a karakter nem ébredhet föl, ha csak nem kap annyi vért, amivel sérült egészségi állapotba nem kerül (minimum négy vérpont). Ebben az állapotban a vámpírt szinte örjítően mardossa az éhség és minden érzelmi megfontolás nélkül a legközelebbi élőlényre ront.

Ebbe a halálközeli állapotba juttatni a vámpírt, aztán éppen elég vért adagolni, hogy az agónia tovább tartson, kedvelt kínzási módszer a Szabbat és az Inkvizíció köreiben. Az ilyen kínzáson átesett vámpír végleges mentális torzulást szenved.

DIABLERIE

Van, amitől az idősebb vértestvérek még a napfénynél is jobban rettegnek. Ezt a dolgot *diablerie* néven, vagy *Vérvirágként* ismerik. A Kamarillában a diablerie az egyik legnagyobb bűn; akiket rajtakapnak, a legsúlyosabb büntetésre számíthatnak. Rettegik és félik, ahogy a kannibalizmust a halandók társadalmában. A Szabbat vámpírjai, valamint az Asszamita klán tagjai állítólag szabadon gyakorolhatják a diablerie-t, ami újabb indok, hogy az Öregek gyűlöljék őket.

Egyszerűen fogalmazva a diablerie egy vámpír számára ugyanolyan vérivás, mintha halandóból táplálkozna, csak ezúttal egy vámpír az áldozat. Ezáltal nem csak egyszerűen vért vesz magához (mellesleg egy vámpír vére sokkal, de sokkal édesebb, mint a legízletesebb halandóé...), hanem az erejét is megszerzi. Minél közelebb van a vámpír Káinhoz, annál gazdagabb, dúsabb a vére. Ha van ereje és bátorsága, még a leggyengébb Ifjú is birtokolhatja egy idősebb erejét, ha hajlandó megküzdeni érte,

Az Öregek *Vérvirágnak* nevezik; hajdanában, mondják, bársonyvirágot, vérszínű taréjfüvet küldtek az áldozatnak egy héttel azelőtt, hogy megkezdődött volna a vadászat. A Vértestvérek legendáiban számtalan komor történet szól csalárd Gyermekekről, akik elárulták Atyjukat és a vérüket szívták. Ez a legfőbb oka talán, hogy az Öregek bizalmatlanok az Ifjak iránt, sőt, maga a Dzsihad gyökerei is ebben a hatalomért folyó, örökké tartó, kegyetlen küzdelemben rejlenek.

A TETT

A diableriehez a vámpírnak a másik vámpír összes vérét ki kell innia. Ezután tovább kell szívnia, amíg (a Vértestvérek legendái szerint) ki nem szívja a lelket a testből. Az erőfeszítés hatalmas, mert a vámpírlélek mohó dolog, ami vadul és kitartóan kapaszkodik a nemléthe, remélvén, hogy regenerálhatja még a testét és újra létezhet.

Ha a vámpír testéből kiszívta az összes vért, a diablerie elkövetője még nem hagyhatja abba, az igazi küzdelem csak ekkor kezdődik. A diablerie elkövetője Erő dobássorozatot tesz (célszám 9). Minden siker egy automatikus sebzést okoz az áldozaton (az áldozat nem használhat sebtűrést, mivel a

sebzés kritikus). Ha az összes egészség szintet kiszívta a támadó, az áldozat esszenciája átvándorol a másik vámpírba és a kiürült test azonnal oszlásnak indul.

A diablerie-t elkövető vámpír igen sebezhető, mivel minden erejével arra összpontosít, hogy megküzdjön a másik esszenciával és ha akárcsak egy pillanatra is abbahagyja, elszáll az esélye, hogy sikerüljön a művelet. Egy diablerie-t végző vámpír ellen a támadás célszáma 3.

A JUTALOM

A diablerie sikeres bevezetésével eufória árasztja el a támadót és egy Önuralom dobás szükséges (célszám 10 mínusz a karakter Embersége), hogy ne ragadja el az Örjögés. Az élmény hasonló az orgazmushoz, csak sokkal erősebb – olyan annyira, hogy a vámpírok függővé válnak tőle. Minden Vértestvér tart tőlük, „Zsivány” néven ismerik őket, mivel a Vérvirág gyönyöre mindannyiuk számára fenyegetést jelent. Még a gyengébb vámpírokat is megtámadják, hogy elpusztítsák őket... a puszta gyönyör miatt.

A diablerie igazi haszna akkor válik nyilvánvalóvá, ha az elkövetője egy idősebb vámpírból táplálkozik (pl. ha egy kilencedik generációs vámpír egy hetedik generációs vért iszicsa meg). Gyakorlatilag ellopja, elrabolja a másik hatalmát és egy generációt előbbre lép, ezáltal is közelebb kerülve Káin mítikus hatalmához. Az alacsonyabb generáció minden előnye – nagyobb vértartalék, a lehetőség, hogy az Uralommal többekre hasson, valamint bizonyos esetekben az a lehetőség, hogy 5 fölé növelje a Jellemzőit –, egyszerre őt illeti meg.

Ha az áldozat sokkal hatalmasabb volt (öt, vagy több generációval), a mesélő dönthet úgy, hogy a karakter több, mint egy lépéssel kerül följebb a generációs ranglétrán. Ez különösen akkor logikus, ha az áldozat nagyon öreg volt (több, mint 2000 éves). Ha egy 12. generációs vámpír meg tudja inni egy 3000 éves, ötödik generációs vámpír vért, három, vagy akár több generációval is előbbre kerülhet. A döntés a mesélő kezében van.

Ezen felül az öregebb vámpírok vérenek megivása ideiglenesen növelheti a diablerie elkövetőjének Diszciplína szintjeit (egy, vagy több ponttal is akár), ahogy a dúsabb vér átjárja a támadó testét és fölserkenti a misztikus képességeket. Ha az idősebb vámpír több generációval előrébb járt, a hatása hihetetlennek és csodálatosnak tűnhet még akkor is, ha rövid életű. A megnövekedett képességek egy jelenetig tartanak, hacsak a mesélő másként nem dönt.

Diablerie-t elkövetni csak úgy lehet, ha a támadó azonnal és egyhuzamban kiszívja a másik erejét; a vért nem lehet későbbre tartogatni. A diablerie-t egy vámpíron csak egy másik követhet el – nem körözhet éhes cáparaj gyanánt egy egész sereg Ifjú egyetlen Öreg körül, bármennyivel is erősebb az áldozat vére. A Tremere és az Asszamita klán állítólag sikeres kísérleteket tett néhány ilyen tiltás áthágására.

DESZÉLY

Úgy tűnhet, a diablerie a tökéletes büntény egy hatalomra éhes Ifjú számára. A testnek nyoma sem marad, ráadásul ha tíz évnél hosszabb ideje volt élőholt, alig marad utána egy kupac hamu. Szilárd bizonyíték nélkül pedig még a legerősebb kezű Hercegnek is nehéz bebizonyítani, hogy valóban diablerie történt. A diablerie elkövetői azonban ha-

mar rájönnek, hogy bűnük nyomát a lelkükön viselik. Jelenés diszciplínával, annak Aura érzékelés képességével könnyen meg lehet állapítani, hogy diablerie-t követett el valaki. Az áldozat elrabolt energiái elkeverednek a vámpír saját erőivel és sűrű sötét foltot hagynak az auráján; ezek olyan nyilvánvalóan látszanak, akár az olajfoltok egy tiszta víztükörön: elfedik a vámpír saját aurájának lágyabb színeit és árulják a szörnyű bűntettet.

Kevés vámpír ismeri a diablerie részleteit, vagy azt, hogyan hagy nyomot az auráján; fiatalabb Vértestvérek legfeljebb csak furcsálják az elszíneződéseket, de a legtöbb Öreg jól tudja mit jelent és azonnal az illető megbüntetéséért kiálthatnak, vagy előbb-utóbb zsarolni kezdik vele.

A Diablerie ezen nyomai annyi évig maradnak meg, ahány generáció különbség volt a két vámpír között (de legalább egy év, még akkor is, ha az áldozat fiatalabb volt). Például, ha egy tizenkettedik generációs vámpír kiissza egy kilencedik generációs vért (ezáltal tizenegyedik generációssá lép elő), az aurájában ennek három évig látszik meg a nyoma. Emellett a Taumaturgia gyakorlóit a Vérösvény segítségével kideríthetik a diablerista bűnét akár évszázadok távolából is. Többek között ebből az okból kifolyólag a Vérvirág gyakorlóit félnek a Tremere-ektől.

Akár különleges érzékek nélkül is meg lehet állapítani a diablerie-t. A generációk közötti különbségnek megfelelő hónapokig a diablerie elkövetője olyan „kisugárzást” bocsát ki, amit az érzékenyebb Vértestvérek megérezhetnek. Az illető talán nem tudja, hogy a másik vámpír diablerie-t követett el, de ettől függetlenül kényelmetlenül érezheti magát a közelében. Ilyen esetben a játékos dobhat Észlelésre (célszám 12 mínusz a karakter Emberség értéke – a nagyobb Emberséggel rendelkező vámpírok érzékenyebbek az ilyesmire), hogy megérezze, „valami nem stimmel” a diablerista körül. Különböző erkölcsi ösvények követői (lásd a Függelék) általában nem veszik észre a szokatlan kisugárzást, mivel másként hangolódtak rá az érzelmeikre. A mesélő szava a végső ilyen esetekben.

Mondják, egyesek néha azt tapasztalják, az általuk kiszívott vámpír személyisége olykor felszínre tör, különösen, ha az áldozatnak erős akarata volt (Akaraterő 10), és sokkal potensebb véru, mint a gyilkosa. Ha ez igaz, és egy különösen erős szellemi potenciálú vámpír személyisége képes elhatárolni a gyilkosa testén, a következmények riasztóak lehetnek, különösen a Dzsihad fényében.

A diablerie veszélyei olyan rémisztőek, legalábbis az Öregek szerint, hogy még Vérvadászat idején is tilos megtenni. A vadászok megihatják az áldozat vért, akár az utolsó cseppig is, de onnan nem folytathatják tovább. A Belső Kör határozata szerint csakis egy nemző Arya követhet el diablerie-t kizárólag a Gyermekein, s még azt is csak vérvadászat alkalmával. A gyakorlatban azonban sok fiatal Vértestvér elköveti a vadászat hevében, a Hercegek pedig gyakran félrenéznek, különösen, ha az áldozat súlyos bűnöket követett el.

Végül pedig a Kamarilla vámpírjai, valamint mindenki más, aki az Emberség útját követi, számolni kénytelen saját Emberségével. A diablerie rosszabb, mint a gyilkosság: a Vérvirág elemészti az áldozat lelkét, elpusztítva minden esélyt, hogy az áldozat békére leljen a halál utáni létben. Ilyen esetben minimum egy Emberség pontot veszít a vámpír, emellett

ha különösen erőszakos módon hajtotta végre a karakter a diablerie-t, a mesélő kérhet Lelkiismeret próbát. Ha nem sikerül, újabb Emberség pontot veszít, balsiker esetén még többet is.

FERTŐZÉSEK

A két lábon járó hullaságnak megvannak a maga előnyei. Az egyik legnagyobb előny a legtöbb fertőzőes védelem elleni természetes immunitás. Az AIDS, a rák, influenza és egyéb betegségek szinte semmit sem ártnak a Vértestvéreknek.

A fertőzésekkel szembeni ellenállás azonban nem azt jelenti, hogy nem is kell törődni velük. Minden vér útján terjedő betegség problémát jelenthet egy vámpírnak, mivel magukban hordozzák és továbbadják a következő áldozatuknak. Haiti szigetén és az USA-ban például számos vámpír hordozza a HIV vírust. E káiniták, mivel megharaptak valakit, aki HIV fertőzött volt, s utána ittak másokból is, nagyban felelősek a járvány gyors terjedésért.

Ha egy Hercegségben kiderül egy Vértestvérről, hogy HIV fertőzött, a Nyáj érdekében elzárják a vámpírt. Ritkán, de előfordul, hogy a vírus hordozóját Végső Halálra ítélik a vírus terjesztése miatt. Az ilyen járványhordozókat megvetik a Kamarillában, mivel fennáll a veszélye, hogy a fertőzöttek a kezelés során szándékosan, vagy véletlenül olyan információkat ejtenek el, amik kockáztatják a Maszkabál épségét is.

Az Elsősülöttek gyakran kérnek föl Orvostudomány ismerettel rendelkező vámpírokat, hogy kordában tartsák a fertőzések illetén terjedését. Az elmúlt évtizedben ilyen vámpírokat meghívtak, hogy beszédet tarsanak konklávék alkalmával és figyelmeztessék az Öregeket és Ifjakat egyaránt; ilyenkor arról esik szó, hogyan ismerjék föl egy leendő áldozaton a kábítószerélvezet és egyéb veszélyforrások fizikai tüneteit. Még a Szabbatban is, ahol pedig vajmi keveset törődnek a Nyájjal, fontolóra vették, hogy eljárjanak a fertőzést hordozókkal szemben.

Intelligencia + Orvostudomány dobással (célszám 7) a karakterek fölismerhetik a HIV, a hepatitisz, vagy más hasonló betegség tüneteit. Ha a dobás sikertelen, a vámpír nem veszi észre és megfertőződik (elkerülni 6-os célszámmal dobott Állóképességgel lehet). Balsiker esetén a karakter gondatlanul táplálkozik és automatikusan elkapja, vagyis hordozója lesz a betegségnek.

A Vértestvérek legendáiban szó esik olyan hatalmas betegségekről, amik még a vámpírokat is megtámadják. Nagyon kevés vámpírnak van tudomása ilyen fertőzésekről, őket nagyra is becsülik. A Vértestvérek irdatlan hatalma ellenére alig felkészültek egy-egy olyan betegségre, ami ártani tud nekik.

ÁRAMÜTÉS

A vámpírokat nem érinti olyan tragikusan egy áramütés, mint a halandókat. Ettől függetlenül a dolog néha komoly veszélyeket jelenthet: az elektromos áram erőssége szabja meg a halálos sebzés mértékét. A balesetet elszenvedő karakter a lentebb taglaltak szerint körönként sebződik, amíg el nem szakítják az áramforrástól (Erő dobással lehet félrehúzni, vámpíroknak 5-ös célszám, halandóknak 9-es). A



vámpírok normálisan, sebtűréssel csökkenthetik – de balsiker esetén kritikus sebzésnek számít, mivel az erek és az agy egyszerűen megsülnek.

Az elektromos sebzés halálosnak számít és a páncél sem véd meg ellene (függhet az áldozat öltözékétől, a körülményektől és a mesélő döntésétől).

Egészség szint/ kör	Áramforrás
Egy	kisebb; fali konnektor
Kettő	komolyabb; elektromos kerítés
Három	súlyos; autó akkumulátor, elosztószekrény
Négy	végzetes; metróvezeték, főkábel

Ha egy halandót tartósabb áramütés ér (ami tehetetlenre juttatja), akár maradandó sérülést is szenvedhet (már ha megússza élve az eseményt). Ez lehet fizikai roncsolódás (csökkentett Testi tulajdonságok), végleges emlékezetvesztés, agysérülés (csökkentett Mentális tulajdonságok), vagy torzulás (csökkentett Megjelenés). A részletek a mesélőre vannak bízva.

HIT

A Vértestvérek legendája szerint Káin Átka örökre száműzötté tette őket Isten szemében. Talán így történt, talán nem, de az igaz, hogy bizonyos jelképek, vagy erős hitű személyek jelenlétében a Vértestvérek kényelmetlenül érzik magukat, sőt, akár károsodást is szenvedhetnek.

A legtöbb halandó, még az állítólagosan elhivatottak is, képtelenek pusztán a hitükkel ártani a Vértestvéreknek. Egyes halandók azonban, akiknek Igazhit jellemzőjük van, elhivatottságukat védelemként, akár fegyverként is használhatják a vámpírok ellen. Lásd a kilencedik fejezetet.

ZUHANÁS

Még a vámpírok is komoly sérüléseket szenvedhetnek, ha nagy magasságból zuhannak le. A mesélő 3 méterenként egy kockával dob zúzóadásra (lefelé kerekítve).

A zuhanást normálisan lehet tompítani sebtűréssel. Ha a karakter éles felületre, hegyes sziklákra, stb. zuhan, a sebzés halálosra módosulhat, ha a mesélő úgy dönt.

Ha a karakter 30, vagy több métert zuhan, eléri a végsebességet, a sebzés pedig maximum 10 kockából fog állni. Emellett bármilyen páncél, amit a karakter visel, csak a felét tompítja, mivel nem ilyen ütés ellen készítették.

TÜZ

A vámpírok rettegnek a tűztől, mivel ez egyike azon dolgoknak, ami véget vehet a létezésüknek. A tűz a vámpírok esetén kritikus sebzésnek számít, és a páncél sem véd ellene; csak a Szívósság diszciplínával lehet csökkenteni. A tűz mérete szabja meg a sebzés mértékét körönként, forrósága pedig a Szívósság dobás célszámát. A karakter minden körben elszívja a teljes sebzést, ameddig a tűz éri; el kell hagynia a környéket és/vagy eloltani a ruháját, testét, ha lángra kapott. Minden tűz által okozott sebzés automatikusan sikeres,

hacsak nem sikerül sebtűréssel csökkenteni (értsd: egy tá-bortűzben rekedt vámpír körönként *automatikusan* veszít két egészségszintet, nem pedig két kockával kell sebzést dobni).

Sebtűrés célszáma	Tűz hőfoka
3	gyertya (elsőfokú égés)
5	fáklya (másodfokú égés)
7	Bunsen-égő (harmadfokú égés)
8	elektromos tűz
9	vegyi tűz
10	olvadt fém

Egészségsszint/kör	Tűz mérete
Egy	fáklya; csak egy testrészt ér a tűz
Kettő	máglya; a fél testet tűz éri
Három	lángoló pokol; az egész test lángokban áll

Megjegyzés: az elektromosság magában nem okoz kritikus sebzést a vámpírnak, de a villám, vagy magasfeszültségű elektromos kábel, impulzus belső égést okozhat, ami már kritikusnak számít. Az elektromos sebzést Állóképesség + Szívósság dobással lehet csökkenteni. A sebzés normálisnak számít, hacsak nem dob balsikert a játékos, mert akkor kritikusnak számít a belső égések miatt.

Ha a karakter *súlyosan sebesült* állapotba kerül, a lángok ideiglenesen látható sebet okoznak rajta (a Megjelenése eggyel csökken, amíg *horzsoltra* gyógyul. Ha *roncsoltra* vagy annál rosszabb állapotba kerül tűz miatt, az égési sérülések csaknem az egész testét beborítják, Megjelenése kettővel csökken.

ŐRJÖNGÉS ÉS RÖTSCHRECK

A Kamarilla és a Szabbat állítólagos tersvériségének művi civilizáltsága mögött rejtett igazság húzódik. A vámpírok szörnyetegek, akiket belülről a Fenevad irányít. Akárcsak az emberekben, bennük is megvan a képesség, hogy uralkodjanak elemi ösztöneik fölött, de néha nekik sem sikerül. Ha ez bekövetkezik, az Éhség és a Fenevad irányíthatatlanná válik és senki sincs biztonságban előle. Az öreg vámpírok, amikor ezekről a rohamokról beszélnek, azt mondják: „elemészt a benső Fenevad”. A fiatalabb Vértestvérek egyszerűen Őrjöngésnek nevezik.

A FENEVAD TERMÉSZETE

Őrjöngés alatt a karakter akarata ellenére enged a vámpíri lét legsötétebb ösztöneinek. A karaktert az indulatai, vagy az éhség ragadja magával és képtelen, vagy nem akar számolni tettei következményeivel. Barát, ellenség, szerető, etika: Őrjöngés alatt ilyesminek nincs helye. Ha a vámpír éhes, az Őrjöngés során bárkiből megpróbál enni, aki csak a közelében van, és nem törődik az illető épségével. Ha dühös, mindent megtesz, hogy elpusztítsa azt, aki ezt kiváltotta belőle. Egy félelemtől megvadult vámpír mindent elkövet, hogy elmeneküljön a borzalom forrásától, függetlenül a következményektől. A karakter teljesen átadja magát Ter-

mészete alapvető aspektusainak, elsöpörve azt a Viselkedést, amit általában a külvilág felé mutat. Röviden, ő lesz a Fenevad.

A Kamarilla köreiben az Őrjöngést a gyengeség jelének tekintik – az önuralom elvesztése megalázó. Az a vámpír, akit gyakran magával ragad az Őrjöngés, különösen ha nagyobb közönség előtt tör rá, szociális elutasításra találhat, vagy még rosszabb is történhet. Bár a Kamarilla tagjai közül sokan szörnyetegek, a Maszkabál törvényei legalább annyi civilizáltságot megkövetelnek, hogy a Bestiát igyekezzenek féken tartani. Akik nem tudják megtenni, azok nem vámpírok, hanem állatok és végezni kell velük a közös jó érdekében. A Szabbat köreinek nézőpontjából az Őrjöngés a természetes késztetés jele, akárcsak az élelem és a szex iránti vágy a halandóknál. A Szabbat vámpírjai megvetik a Kamarilla álláspontját az Őrjöngés, mint gyengeség kérdésében és akarategyenre bolondoknak tartják azokat, akik nem fogadják el a Fenevadat, ami része a természetüknek. A Szabbat ennek megfelelően nem igyekszik fékezni az Őrjöngést, hanem irányítani próbálja és előnyé kovácsolni.

A Őrjöngést sokminden kiválthatja, de a harag és az éhség a leggyakoribb ok. Veszélyes dolog ellentmondani, vagy megalázni egy élőholtat. Éppen ezért a Kamarilla vámpírjai általában finom utalásokba és burkolt fenyegetésbe csomagolják a véleményüket, nehogy hirtelen Őrjöngésben törjön ki hátki is egy Elíziumban, vagy egy konklávén során. Végső soron a mesélő bármelyik pillanatban dobathat Őrjöngésre, amikor úgy érzi, fennáll a lehetősége annak, hogy a karakter elveszti az önuralmát.

Az Őrjöngő vámpír néhány átmeneti előnyhöz jut ebben az állapotban. Ilyenkör figyelmen kívül hagyhatóak a sérülésből adódó kockatartalékra vonatkozó levonások, egészen addig, amíg az Őrjöngés véget nem ér. Ha alábbhagy az Őrjöngés, visszatér a fájdalom és minden seb gyengítő hatása. Minden Őrjöngő vámpírra irányuló Uralom dobás célszáma kettővel megnő, az Uralomnak ellenállni pedig kettővel kisebb célszámot jelent. A karakternek nem kell Akaratérő dobást tennie, mert a bensőjében dülő harag felgyorsítja, kiélezi az érzékeit és megvédi a nemkívánt betolakodástól. Végül pedig: a karakter immunis a Rötschreck ártalmas hatásaira.

RUDDSZER

Az Őrjöngés szabályai szándékosan vázlatosak – mindama változtatásokat, finomításokat amelyek egy-egy specifikus krónikához igazítják őket, a mesélőre bízunk.

Bizonyos esetekben a Vértestvérek legyűrhetik az Őrjöngést. Ilyenkör Önuralomra kell dobni, változó célszámmal, ami általában 6 vagy 8, de ha egy nyilvánvalóan gonosz tett elkövetésére támad föl a vágy, a játékos (9 mínusz Lelkiismeret) célszáma dobhat, hogy megpróbálja megfékezni. Őt siker szükséges, hogy teljesen visszatorítsa a késztetést, de már egy siker is megfékezi átmenetileg az Őrjöngést. Ötnél kevesebb siker esetén csak időlegesen sikerül visszafojtani a kényszert – a karakter a következő körben újra próbálkozhat. Amint összegyűlik öt siker, a vámpír leküzdötte a Fenevadat.

Sikertelenség esetén érzelmi tombolásba kezd a karakter: pontosan azt teszi, amit akar és nem törődik a későbbi következményekkel. Ha az Önuralomra balsikert dob, a ka-

rakter addig Őrjöng, amíg a mesélő jónak látja és később (megintcsak a mesélőtől függően) elmezavarral is megverheti a sors.

Az alábbi listában olyan tipikus példákat soroltunk föl, ami előidézheti az Őrjöngést, a példák mellett pedig az ellenálláshoz szükséges célszámot tüntettük föl. Ne feledd, ha az Őrjöngés hatására a vámpír akár durva erőszakot is elkövet (gyermeket, vagy ártatlan embert ölhet), a mesélő dönthet úgy, hogy a célszám inkább 9 mínusz Lelkiismeret.

Kiváltó ok	Célszám
vér szaga (éhesen)	3 (vagy több, szélsőséges esetben)
vér látványa (éhesen)	4 (vagy több, szélsőséges esetben)
zaklatás	4
életveszélyes helyzet	4
rosszindulatú gúnyolódás	4
fizikai provokáció	6
vér íze (éhesen)	6 (vagy több, szélsőséges esetben)
veszélybe került barát/szerető	7
nyilvános megaláztatás	8

Megjegyzés: A mesélő dönti el, mi válhat ki ilyen viselkedést és mi nem. Bizonyos esetben dönthet úgy, hogy egy esemény nem idéz elő Őrjöngést, annak ellenére, hogy a játékos úgy érzi, a karaktere megtenné; vagy dönthet úgy, hogy egy jelentéktelen esemény elég indok, hogy kitorjón a Fenevad. Ez általában olyan helyzetben fordulhat elő, amikor a mesélő úgy érzi, az esemény kihangsúlyozza a karakter személyiségét, vagy előrébb mozdítja a történetet.

AZ ŐRJÖNGÉS KIÁSZTÁSA

A karakterek ebben az állapotban teljesen megváltoznak – éppenséggel jobban fölfedik valódi énjüket, mint előtte. Bármit képesek megtenni, hogy csillapítsák éhségüket, megbosszulják az őket ért sérelmet, vagy elmeneküljenek a fenyegető veszély elől. Az Őrjöngő karakterek először az ellenfelükre támadnak, de ha ilyen nincs a közelben, saját társaikon igyekeznek levezetni a felgyülemlett indulatokat – ilyenkor még szeretőik, családjuk is áldozatul eshet. Később talán megbánást, vagy büntudatot érez a karakter, de az Őrjöngés alatt semmi sem számít vágyainak pillanatnyi és azonnali kielégítésén kívül. Ez legtöbbször elmezavarhoz vezető eseménybe torkollik: ilyenkor dobni kell a káros hatások ellen. Gyakori, vagy ismétlődő Őrjöngés esetén a vámpír Embersége jelentős romlásra mehet keresztül.

Megeshet, hogy néhány játékos vonakodik eljátszani egy Őrjöngést – de a vámpírsághoz ez is hozzá tartozik. E játékosokat bátorítani kell, bátorítani arra, hogy hatékonyan játszóssák ki az Őrjöngést. Ha nem képesek rá, a mesélő átmenetileg átveszi a karakter irányítását és saját belátása szerint cselekszik.

A játékos dönthet úgy, hogy elkölt egy Akaraterő pontot: ezzel egy körig visszanyeri az uralmat a karaktere fölött. Ennyi idő alatt az áldozat megpróbálhat elmenekülni – vagy

elmozoghat egy bocsánatkérést sértő szavaiért. Ez a pillanatnyi önkontroll csak egy, legfeljebb két körig tart. Ez idő alatt az Őrjöngés nem szűnik meg, csak nem szabadul el.

A mesélő határozza meg, mennyi ideig tart az Őrjöngés: általában egy jelenet elengendő. Ha a karaktert leütötték, vagy hosszabb ideig egyedül marad, jó eséllyel magától visszanyeri az önuralmát.

RÖTSCHRECK

Kevés dolog képes egy vámpír elpusztítására, s bár az Átkozottak közül sokan állítják, hogy gyűlölik az örökkévaló létezését, akad néhány sérüléstípus, amittől minden vámpír retteg. A napfény és a tűz pánikszerű, menekülni-harcolni viselkedést csal elő belőlük. Ennek a Rötschrecknek a hatása alatt a vámpír vakon, pánikszerűen futásnak ered a szörnyűséggel ellentétes irányba, útközben tör-zúz, nekiront mindennek és mindenkinek, ami vagy aki akadályozhatja a menekülésben. A Rötschreck sokban hasonlít az Őrjöngéshez, ám ezúttal a Fenevad nem dühében veszi át az uralmat, hanem félelmében.

Kisebb, illetve kontrollálható események nem keltenek Rötschrecket. Ha egy karakter észreveszi, hogy valaki cigarettára gyújt egy klubban, vagy egyik szövetségese házában lángoló kandallót lát, talán kicsit nyugtalanabb lesz, de nem önti el a Vörös Félelem. Ha ugyanazt a cigarettát fenyegetőleg tolják az orra elé, vagy egy erősebb huzattól a kandalló lángjai kicsapnak...

A Rötschrecket Bátorság dobással lehet elkerülni. Akárcsak az Őrjöngésnél, itt is öt sikert kell összegyűjteni, hogy a Fenevadat teljesen elnyomja a karakter, bár kevesebb sikerrel hosszabb-rövidebb időre el féken tudja tartani félelmét. Ha a dobás nem sikerül, a vámpír vad menekülésbe fog; ilyenkor bármiféle, a megfélemezésére irányuló próbálkozás felér az öngyilkossággal: minden akadályt széttep, szétmargol, nem hagyja magát. Egy Akaraterő ponttal egy körig uralkodni lehet a félelmen.

Ha a játékos balsikert dob a karakternek, az azonnal Őrjöngeni kezd és folytatja is, amíg azt a mesélő jónak látja.

Esemény	Célszám
cigaretta gyújtás	3
fáklya látványa	5
máglya	6
felhős napfény	7
közvetlen égés	7
közvetlen napfény	8
lángoló épületben rekedni	9

A GOLCONDA ÉS A MEGVÁLTÁS EGYÉB MÓDJAI

A legtöbb Vértestvér számára vámpírnak lenni egyenlő az örök kárhozattal. Sok legenda szerint a vampirizmus nem csak Káin átká, hanem magáé az Ördögé is. Vámpírrá válni annyit tesz, mint Isten és Ember által örökre megtagadottá lenni, így végül a szörnyű nemlét – ha valaha is véget ér – a Pokolban folytatódik. Még azok a vámpírok is, akik megvetik az efféle „babonáságokat”, hisznek egyfajta pokolban,

amit a Fenevad, valamint az Éhség és az évszázadok óta tartó lét unalma jelképez.

Nem meglepő hát, ha néhány Vértestvér a létezés olyan állapotáról beszél, amibe fölemelkedvén maguk mögött tudhatják az éhséget és a dühöt. Azok a vámpírok, akik elérik ezt a *Golconda* nevű állapotot, állítólag megbékéltek a Fenevaddal: az többé már nem uralja cselekedeteiket. Bár továbbra is vére van szükségük a táplálkozáshoz, a *Golcondá*-ban lévő vámpíroknak jóval kevesebb félnivalójuk van, mint viaskodó társaiknak. Olyannyira el tudták csitítani magukban a Fenevadat, hogy többé soha nem kell attól tartaniuk, hogy elvesztik az uralmat fölötté. Többé már nem igazi Vértestvérek – teljességgel másfajta, emelkedettebb lényekké válnak.

A történet szerint a *Golcondát* csak kevesen érték el az élőholtak közül, ők pedig nem vesznek részt a Dzsihadban, sem fajtájuk társadalmi életében. A vadonban élnek, együtt a föld állataival és a madarakkal. Még a vérfarkasok is békén hagyják a *Golconda* mestereit, mivel nem Átkozottak többé, hanem Megszenteltek. A *Golcondát* elért vámpírok állítólag olykor feltűnnek a Vértestvérek társadalmában, tanítványokat keresve, akiket elvezethetnek a *Golcondához*... de csak titokban, mert nem kedvelik a Dzsihadot és nem kívánnak részt venni benne. Néhány történet szerint az Ősatyák egyike rálelt az *Golcondába* vezető ösvényre és ez a lény azon igyekszik, hogy a többi Átkozottat is a *Golconda* felé vezesse és ahol csak lehet, megghiúsítsa riválisai terveit. Az igazat azonban senki sem tudja – vagy akarja – megmondani.

A Kamarilla köreiben a *Golcondát* egy kellemes, de végsősoron képtelen mesének tartják – hasonlatnak, ami az Emberség fönntartását hivatott jelképezni, de semmi több ennél. Állítólag az Inconnuk közül néhányan ismerik a *Golconda* titkát és támogatják a megvalósulását... de hát annyi pletyka kering a *Golconda* körül. A Szabbat megveri a *Golcondát* és a keresőt, követőt nem tartják igazi vámpírnak. A farkas, mondják, ne akarjon bárány lenni.

A mesélők szabadon kezelhetik a *Golcondát* a krónikáik során és a játékosok is törekedhetnek az elérésére. A *Golcondát* azonban nem lehet kockákkal és mennyiségekkel, táblázatokkal leírni. Olyan tisztavirág-életű és mégis hatalmas, mint a szerelem, vagy önmagunk elfogadása; a *Golconda* elérése akár egy egész krónikának is lehet a vezérfonala. A karakterek csak egy bizonyos idő elteltével értesülhetnek a *Golconda* létezéséről, lévén zavaros rejtvények, kutatóról kutatóra szálló pletykák övezik: a legtöbb vámpír soha nem is hallott róla.

A *Golconda* keresése nem csak titkos ismék kutatását, hanem a vámpírok létének eredetét is jelenti. Az biztos, hogy a vámpírnak, aki el akarja érni a *Golcondát*, nem csak éreznie, de kimutatnia is kell megbánását. Minél nagyobb bűnt követett el a vámpír, annál nagyobb megbánást kell tanúsítania. Mindazoknak, akik el akarják érni a *Golcondát*, meg kell találniuk régi áldozataik családját, jóvátenni a bűnöket és megvédeni a gyengébbeket: azon kell fáradozniuk, hogy a Sötétség Világa jobb világ legyen. Ez azt jelenti, hogy meg kell őrizniük Emberségüket és jócselekedetekre kell költeniük Akaraterejüket, amikor ez csak lehetséges.

Megtalálni a *Golcondát*? Ez csak egy hosszú – (valós időben számítva) hónapokig, talán évekig tartó – krónika



során javasolt. Ezalatt a karakter(ek)nek meg kell felelniük bizonyos követelményeknek. Legalább 7-es Emberséget és legalább 4-es Lelkiismeretet kell elérniük és ezt hosszú ideig tartaniuk is tudni kell. Mindig ügyelni kell, hogy a karakter elkerülje az Örjöngést – ha szükséges, Akaraterő pont ráköltésével. Ezen kívül történetek tucatjain át következetesen bünbánatot, önmegtartóztatást és méltó viselkedést kell tanúsítani. A hatalom, a válogatás nélküli táplálkozás, a Dzsihad intrikáiba avatkozás méltatlan a Golcondát kereső vámpírhoz.

Általában úgy félúton a krónika során a Golconda keresői már mentor után kutatnak: ha találnak ilyet, bizonyítani kell érdemességüket, küldetéseket kell teljesíteniük, rejtvényeket kell megoldaniuk. Az ilyen feladatok általában testi és lelki megpróbáltatásnak teszik ki a karaktereket.

A krónika csúcspontja akkor következik be, ha a méltónak talált vámpír átesik egy *Sóhajtság* nevű szertartáson. Akad, hogy más, már Golcondát elért vámpírok keresik föl a karaktert, máskor a mentor hajtja végre; de az is előfordulhat, hogy a vámpírnak egyedül kell átesnie a *Sóhajtság* szertartásán. A rituálé pontos menete és hatásai ismeretlenek, csak annyit tudni, hogy veszélyes utazást kell tenni az álmok világába, míg végül a vámpír megérkezik saját lelkének legmélyére. A feladat végtelenül nehéz, sokan józan eszüket, vagy nemlétüket veszítik, megint mások túlélnek, ám mindörökké elvesztik az esélyt, hogy elérjék a Golcondát. Nincs második lehetőség – az utóbbiak számára a legkeserűbb a kudarc.

Ha egy vámpír eléri e legendás állapotot, csodálatos dolgok történnek vele. Először is: teljesen immunis lesz az Örjöngésre és a Rötschreckre. Soha többé nem kell a Fenevad készítésének hatására erőszakot tennie (bár a játékos továbbra is választhatja a bűn útját, kockadobás soha többet nem fogja kényszeríteni rá). S bár a Golcondát elért vámpírnak is kell vért innia, nem kell attól tartania, hogy túl sokat iszik áldozatából.

Mindemellett a karakternek egyáltalán nem is kell olyan gyakran vért innia. Csak hetente veszít egy vérpontot, nem pedig éjszakánként. A Diszciplínákra, gyógyulásra, stb. továbbra is vért kell áldoznia.

Ezenkívül a Golconda részben feloldja az Átkot, ami a vámpír vérére Káinhoz köti. Innentől fogva bármelyik Jellemzőt akár 10-es értékig lehet emelni, függetlenül a generációtól, bár a vértartalék nem változik.

A Golcondába jutott vámpírnak szigorú mentális és fizikai tisztaságot kell tartania. Ha az Embersége 7 alá esik, vagy Lelkiismerete 4 alá csökken, a vámpír elveszti a Golconda összes előnyét.

HALANDÓVÁ LENNI

A Golcondáról szóló történeteken kívül a Vértestvérek között terjengnek olyan legendák is, amik olyan vámpírokról beszélnek, akik Káin Átkát levette magukról ismét halandóvá váltak. Egyetlen vámpír sem tud róla, hogy ez bárkivel is megessett volna valójában – csupán szóbeszéd járja róla. Egy ilyen hatalmas változás mögött bármi állhat, az igaz szerelem megtalálásától kezdve a vámpír Atyjának meggyilkolásán át az önfeláldozásig (s e tett által halandóvá válni a halálban). A legtöbb Vértestvér gúnyosan legyint ilyen történetek hallatán, de talán nincs is mit csodálkozni – az Át-



kozottak között alig hallani önfeláldozásról, vagy igaz szerelemről. Végző soron az ilyen dolgok mögött rejlő igazságok a mesélőre vannak bízva.

MÉRGEK ÉS DROGOK

Élhőholtként a vámpíroknak nincs mit tartaniuk a hagyományos mérgektől. Áldozataik vérebe keveredve azonban juthat mérge, vagy drog a szervezetükbe. Egyes vámpírok, akiket a szleng „Fej”, vagy „Harmat” néven ismer, szándékosan olyan áldozatokat keres, akik alkohol, vagy drogok befolyása alatt áll, hogy így pezsdítsék föl a vérüket.

Természetesen nem sorolhatjuk föl az összes drog és mérgeg hatását. Az alábbiakban pár példát találsz arra, mi történhet egy vámpírral, ha mérgezett, vagy drogos vérű áldozatból iszik. Alacsony Akaraterővel (4 vagy kevesebb) és/vagy kellő Természettel (Világfi, Gyermekek) rendelkező karakterek azt kockáztatják, hogy függőségbe kerülnek valamilyen szertől, de ez még így is nagyon ritka. Általában véve a vámpírokon jóval gyengébb hatást fejtenek ki a drogok, mint az embereken.

• **Alkohol:** a karakter levon egy Ügyesség és egy Intelligencia kockát minden két pohárnak megfelelő alkoholtartalom után. A hatás egy kocka per óra idő alatt elmúlik, ahogy az alkohol kicsapódik a szervezetből.

• **Marihuána:** a vámpír időérzékelése megváltozik, eltorzul, valamint egy kocka levonás jár az Észlelésből. Az Őrjöngés dobások célszáma eggyel csökken, lévén a drog nyugtató hatású. A hatás nagyjából egy óráig tart.

• **Hallucinogének:** minden kockatartalékra egy-három kocka levonás jár (képtelen koncentrálni). A karakter ezenkívül a Téboj diszciplína második szintű, Kísértetjárás képességéhez hasonló hatásokat tapasztal. Az „utazás” természetétől függően esetleg plusz kockákat kaphat valamilyen Képességéhez, vagy a Jelenés diszciplínához. Ez a hatás 8 mínusz Állóképesség óráig tart.

• **Kokain/crack/speed:** a Gyorsaság diszciplínával rendelkező karaktereknek 10 mínusz az Állóképesség percig eggyel megnő a diszciplína értéke. Őrjöngés ellen eggyel nagyobb célszámra kell dobniuk.

• **Szalmonella (ételmérgezés):** A vámpír rosszul lesz, képtelen több vért inni (Állóképességet kell dobni a hatos célszám ellen, hogy legyűrje a rosszulétet) és egy egészség szintnyi zúzódást szenved el. A hatás kb. egy napig tart.

• **Mérge:** a karakter minden kockatartalékából levonódik egy kocka és egy-három szintet sebződik jelenetként, vagy akár körönként, a mérge erejétől függően. Kevés mérgegnek van hatása a vámpíroknak, legtöbbje meghatározott számú sebzést okoz, mielőtt elmúlna a hatása. A vámpír normális sebességgel áttisztíthatja a vérét, a nyomok pedig automatikusan begyógyulnak pár perc, vagy pár óra múltán.

NAPFÉNY

A napfény még a tűznél is végzetesebb a vámpírok számára. Már a szórt, súlyos függönyön átszűrődő fény is súlyos égéshez vezethet, a közvetlen napfény pedig még a legerősebb vámpírt is elemészt. Szívóssággal (és csakis ezzel a Diszciplínával) rendelkező karakterek megpróbálhatják csökkenteni a napfény okozta sebzést, ehhez Szívósság mennyiségű kockával dobhatnak. A célszám a fény intenzitásától függ, a fény sebzése pedig a napfény elleni védelem mértékétől.

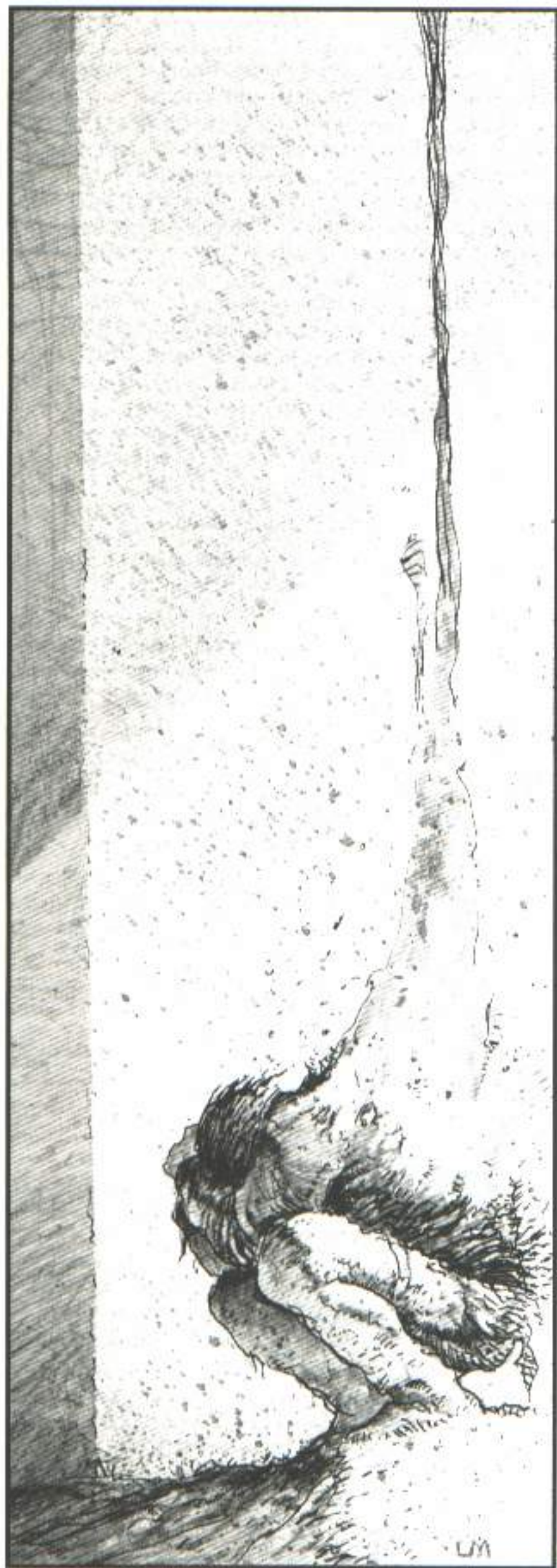
A vámpírnak egyetlen porcikája sem immunis a napfényre. Ha valaki egyenesen a Napba néz, azonnal megvakul a ragyogásától. Szerencsére a Holdról visszaverődő napfény nem elég erős, hogy komoly sebeket okozzon, bár egyes vámpírok kisebb leégésszerű sebeket szerezhetnek, ha védő ruházat nélkül sokáig állnak a tiszta holdfényben.

Akárcsak a tűz, a napfény is minden körben *automatikusan* sebez.

Sebtűrés célszáma	Napfény erősege
3	zárt sötétítőfüggönyön átszűrődő halvány fény; sűrű felhőtakaró; szürkület
5	tetőtől talpig vastagon beöltözve, napszemüvegben és széles karimájú kalappal
7	ablakon, vagy vékony függönyön beszűrődő, visszavert napfény
9	szabadban egy felhős napon; egy vékony direkt fénysugár; a nap tükröződése egy tükörben
10	közvetlen napfény
Egészség szint/kör	Fénynek kitett felület
Egy	testrész – kéz, fél arc
Kettő	a test nagyobb részei – láb, kar, egész fej
Három	legalább a fél test – vékony ruhán keresztül

SZÉLSŐSÉGES HŐMÉRSÉKLETEK

A vámpíroknak nincs igazán hatással a hőmérséklet ingadozása – a nagyon magas (200F+) hőmérsékletnek azonban ugyanolyan hatása lehet, mint a tűznek. A szélsőséges hidegnek kitett vámpírnak esetleg plusz vérpontokat kell költenie, vagy fagyási sérülést szenved (-1, vagy több kocka levonás az Ügyesség alapú dobásokra). Általánosságban tekintve a vámpírok nem szenvednek komolyabb sérüléseket a „normális” hőmérsékleti viszonyok miatt.



PÉLDAJÁTÉK

[Justin összehívta Rob-ot, Cynthiát és Allisont egy Vámpírok Bálja játékra. Justin a mesélő. Rob karaktere Jillian Brand, egy Toreador dilettáns; Cynthia FMÖ-t, a Gangrel anarch-palántát játssza, Allison pedig MortyxX, egy gyűlölködő, volt temetkezési vállalkozó, Nosferatu. Azért gyűltek össze, hogy a nyomára járjanak a belváros raktárnegyedekben zajló furcsa eseményeknek, amik Jillian Atyjának, Mirandának az eltűnéséhez, FMÖ gengszter szövetségeseinek bandaháborújához és egy Nosferatu tanya fölrobbantásához vezettek. A három karakter rájött, hogy erre az alkalomra összehozta őket a sors és úgy határoztak, hogy egy népszerű, Vértestvérek által kedvelt helyen találkoznak.]

[Rob egy kicsivel hamarabb érkezik, mint a többiek, így Justinnal úgy döntenek, hogy amíg a többiek megérkeznek, belekezdnek egy egyszemélyes történetbe, amelyben Jillian a „nyáját terelgeti”.]

Egy órával naplemente után. Jillian sápadtan s lustán hever a bársonylepedőn, Miguel, legújabb játékszere romantikus karjaiban. Miguel ajkai a nyakát érintik, a dolog egyszerre izgató és bosszantó – a férfi lehellete átható és állatias; a nő elfordítja a fejét, aztán összeér a szájuk, Jillian eljátszadozik az alsó ajakkal, aztán lassan beleharap.

Hirtelen lélegzetvétel – nem tőle, Migueltól – miközben ő iszik. Fájdalom tompa nyögése.

– Jól van, jól van, édes – dűnnyögi szórakozottan, miközben egy nyalással bezárja a sebet. – Bátor kisfű vagy. Látod? Semmi haj, csak egy szerelmes harapás.

Jillian fölül. Miranda arcát vélte látni Miguel vonásaiban.

– Feküdj csak, Jillnek dolga van ma este. Találkozhatnánk... nem, eltarthat egy ideig. Aludj, kedves, aztán menj haza, majd hívlak.

Miguel félálomban dűnnyög valami beleegyezés-félét, aztán máris elnyomja a buzgóság. Magában dudorászva Jillian felöltözik – valami csinos, de praktikus cuccba –, aztán kilép a titkos világba.

[Megérkezik Cynthia és Allison, Justin és Rob pedig abahagyják a kis epizódot és elkezdik a játékot.]

Jillian szeret vezetni – bár ideje végtelen, mégis kedveli a száguldást a város forgalmas főútjain. A megbeszélte helyen behajt a parkolóba, int az őrnek és rábízta a parkolást. Halandó hely léte a klub rengeteg stílust képviselt már, tökéletes hely az Újszülötteknek, akik szeretik elkerülni a változásra képtelen Öregek figyelmét. Most éppen techno-t játszik, vagy electronica-t, esetleg D&B-t, vagy éppen ami ezen a héten divatos. Ott ücsörög a lehetetlen nevű FMÖ, stílusával ellentétben korán érkezett, arcán az a fajta szenvtelen közöny, ami általában érzékeny bensőt takar. Közepes módszer halandók vadászatához.

[Justin hátradől és előkészíti a jelenetet a klubban, aztán figyeli, ahogy a játékosok bemelegítésképpen beszélgetnek, csipkelődnek egymással.]

Jillian az asztalhoz lép, FMÖ vicsorog. Általában szereti bosszantani az idegbeteg kis anarchot, de most túlzottan is aggódik Miranda miatt. Mellesleg egy röpké auralátás elárulja, hogy a Gangrel most nincs olyan hangulatban, hogy szópárbajt vívjon bárkivel is, így Jillian leül és rögtön a lényegre tér.

– Van valami újság?

– Szar se – köp ki FMÖ. – Senki sem mond egy kurva szót sem. Mindenki csak annyit tud, hogy egy rohadt nagy tüzerővel bíró banda készül tanyát verni és senkivel nincsenek kapcsolatban, ezenkívül basznak a határokra – beleszimol a levegőbe, akár egy kutya. – Búzik itt minden, talán ideje továbbállni.

– A farkasfattyak derűsen szecskává aprítanak és a koponyádból szürcsölgetik a levest – MortyxX az, szokás szerint megint észrevétlen érkezett: ki tudja, melyik lyukból bújt elő. Jillian alig tudja kivenni az alakját, de ez nem zavarja túlzottan, a félhomály áldásosan eltakarja azt, amit a Nosferatu a testének hív. Még így is látszik, hogy a felsőteste kissé szabálytalan formákba rendeződött.

– Ahhh... tudtam, hogy formaldehid szagát éreztem – dűnyögő Jillian.

– Pedig a szag, édesem, az egyetlen nyom, amin elindulhatunk, s több, mint amit ti kiderítettetek. De ha rossz kedved van, elmehetek... – mondja MortyxX és már kezd is beleolvadni árnyékokba.

– Rajta csak, Patkány – mondja Jillian. – Ki segítene neked? A Herceg? Nem hiszem. A torz barátaid? Az egészet azért csinálod, hogy elismerjenek, mint csatornatöltelék. Nyögd már ki, mi van a tarsolyodban, hogy előrébb jussunk.

[Legutóbbi alkalommal Allison karaktere, MortyxX telefonon körbeszimolt a kapcsolatai között. Mivel van egy befolyásosabb kapcsolata a szállítmányozók között, MortyxX sokat tud a városba be- és kiáramló árukról.]

– Nos, egy fuvarvállalati kismadár azt csicseregte, hogy amíg itt nagy volt a nyüzsgés, teherautók furikáztak az Ördög Játzóteréhez. Egy ideje már ott rakják le a cuccost. Igen, ott, abban a lepukkant házban, ami búvóhelyként szolgál. Vajon mi használt veszi egy rakás narkós, meg csavargó egy csomó ládának éppen a ti területetek határán, anarch?

– Milyen ládák?

– Nem tudom. Furcsa, milyen gyorsan eltűnnek a számlák, alighogy megérkeznek. Vettem egy pillantást azokra a ládákra egy átmenő – napfénybiztos – raktárban. Elég nagyok, hogy sok fegyver elférjen bennük... vagy akár az Atyád, Jill, legalábbis a darabkái.

– Ez minden? Elég homályos... – Jillian elhallgat, amint MortyxX föltart egy ismerős bíbor színű sálát.

– Hihetetlen mi mindent elhagynak egyesek – mondja MortyxX. – Úgy rémlik, a gazdid is ilyen csebecsét hordott az egyik olyan előkelő rendezvényen, amit sikerült tönkretennem, bár meg sem hívtak. Mit keres egy ilyen holmi egy lerobbant ótvaros raktárépületben? És vajon miért utaztatnak Vértestvéreket a gettó legvadabb hadszínterén keresztül... ha csak nincs szükségük valamire, amit tőlük kaphatnak meg – talán a véruket?

Nincs több mondanivaló, elhagyják a klubot és beugranak Jillian BMW-jébe. A belváros felé hajtának, de gondosan elkerülik a Sugárutat, ahol nagy feltűnést keltenének megfelelő utcai körökben – márpedig erre felé gyorsan terjed a pletyka. De nagy ívben megkerülik a Five Bowers negyedet is, ahol *de facto* Candlemas, egy nagyon öreg, bizarr humorú holdkóros az úr.

[Mivel a játékosok kijelentik, hogy el akarják kerülni a feltűnést Vértestvér körökben, a mesélő Jilliannel Érzék + Lopakodást dobhat (célszám 5). Érzékre három kockája van, Lopakodásra egy. Négy kockával egy sikert dob.]

A környező házak rohamosan egyre lerobbantabak lesznek – ez az anarchok fő vadászterülete. Jillian nem akarja ezen a környéken leparkolni a kocsiját, egy távolabbi kihalt mellékutcát választ, ahol nem vehetik észre. A három Vértestvér kiszáll és nekivág a felszíni purgatóriumnak. Szirénák vijjognak a távolban, néhány sikátorból krakogás, nyögdécselés hallatszik, egyszer pedig motor húz el mellettük.

– Szép környéken laksz, FMÖ – dűnyögő Jillian.

– Csezd meg, te kis úri picca! – veti oda FMÖ. – Mi a fenét tudsz te arról, milyen egy ilyen környéken lakni. Neked mindent a segged alá raktak már életedben is!

– Szakadj le... – kezdi Jillian, de nem tudja befejezni, MortyxX némán kísértál egy utcai lámpa fényébe (ami sokkal durvább megszegése a Herceg törvényeinek, mint bármilyen, amit a pozór FMÖ művel), és villámgyorsan magához ránt egy nőt az utcáról.

[Miközben a karakterek az utcákat járják, Allisonnak föltűnik, hogy MortyxX-nek kevés vérpontja van és megkérdezi Justint, dobhat-e vadászatra. Justin beleegyezik, de megnöveli a célszámot eggyel, lévén, hogy MortyxX figyelmét más is leköti. A célszám 5 – erre felé sok a vöröslámpás ház –, MortyxX-nek 3 pontja van Észlelése. Dobásai 1, 9, 8, összesen egy sikert. Préda van a környéken, Justin pedig úgy dönt, eljátszák a vadászatot.]

A nő nyilvánvalóan kurva, sikolt és ütlegeli MortyxX karját.

– El a kezekkel, seggfej! Ha oboa kell... – a nő megpillantja MortyxX pörsenésekkel teli fejét a lámpa fényében. – Mi a fene az, valami maszk, vagy...

- Nem maszk, te ostoba halott picse - sziszegi MortyxX és egy hirtelen mozdulattal elcsavarja a nő fejét. A csigolyák hangos recsenéssel engednek, Jilliannek halandó korában talán felfordult volna a gyomra. MortyxX a falnak csapja a rángatózó testet - a rémült arcot a sajátjához nyomja és szenvedélyes mozdulatokat imitálva harapdálni kezdi a hulla bőrét... aztán inni kezd. A közeli épületben néhány ablakban kialszanak a lámpák.

- Azannya, ez kemény - dűnnyögi FMÖ, Jillian pedig félrenéz. *Eljönnek hozzám gondolja, én pedig örömet szerzek nekik. És ha egyikük meghal olyan, mintha angyal vinné föl a lelkét a Mennyekbe.*

[Mivel MortyxX egyértelműen felülkerekedett a nőn, Justin nem dobát támadást, hagyja, hogy MortyxX megölje a lányt. MortyxX azonban megőrzi Emberségét, a gyilkosság pedig a Bűn hierarchiájának durva megsértése. Justin felszólítja Allisont, hogy dobjon Emberséget, MortyxX Lelkiismeret értékét (2) fölhasználva, 8-as célszám ellen. Allison 3-at és 9-et dob - egy siker. A Nosferatu büntudatot érez, talán pár napig még álmodni is fog a lánnyal, de nem veszít Emberség pontot... ezúttal.]

[Justinban felmerül, hogy a nő esetleg narkós, vagy fertőzött, ezért magában úgy dönt, dob egy kockával... 1 és 5 között valami baja van, 6 és 10 között pedig tiszta. A kockával 8-at dob, MortyxX tehát nem lesz mocskosabb, mint előtte volt.]

A kifacsarodott hullát egy szemétkonténerben hagyva MortyxX még két háztömbön át vezeti a csapatot, aztán egy sarok mögé mutat.

A sarkon túl ott áll az Ördög Játsszótere néven ismert intézmény. A tetején tüzek égnek, az üresen tángoló ajtók sötétjéből efojtott nevetés hallatszik és apró kék fényfoltok táncolnak néhány falon.

FMÖ elismerően füttyent.

- Atyám mesélte, hogy amikor a Fekete Kéz a városba jött az ötvenes években, mindenütt tüzet gyújtottak. Porig égették az Elsősülöttek házát, valami faji zavargás ürügyén. Fölégettek minden szart akkoriban.

A három Vértestvér óvatosan körbeindul az épület mentén. Jillian rálép valamire, ami fölszisszen és ficánkolni kezd. Egy hatalmas patkány! Jillian fölkiált, hangja visszhangot ver az épületben.

[A csapat úgy dönt, hogy körbejárja az épületet alkalmas behatolási pont után kutarva. MortyxX egyenlőre nem akar láthatatlanná válni társai előtt, ezért nem használja a Fátyol diszciplínát. Justin mindenkitől Ügyesség + Lopakodás dobást kér 7-es célszámra. Allison Ügyesség (3) + Lopakodás (3) dobása 2, 8, 4, 8, 4, 5 - két sikert dob MortyxX-nek. Cynthia dob FMÖ-nek, Ügyesség (4) + Lopakodás (2), 9, 1, 7, 5, 5, 5 - egy siker. Rob karakterének, Jilliannek Ügyesség (2) és Lopakodás (1) értékei vannak, a dobása 1, 5, 4 - balsiker.]

Három alak bukkan elő az ajtóból, kezükben kés. Jillian Kielezett érzékek képességével megérzi, hogy vérük dúsabb és erősebb - ghoulok lehetnek.

[Justin kezdeményezést kér a játékosoktól. Rob összedja Jillian Ügyességét (2) és Érzékét (3), majd dob egy kockával, az eredmény 5 - összesen tehát 10. Allison összedja MortyxX Ügyességét (3) és Érzékét (3), aztán dob egy kilencet - nagyon jó dobás, a kezdeményezése 15. Cynthia dob FMÖ Ügyesség (4) és Érzék (3) értékére egy 7-est, összesen 14. Justin egyszerre dob az összes ghoulnak, a dobás 6, hozzáadja a ghoulok Ügyességét (3) és Érzékét (2). A ghoulok 11-nél jönnek.]

[Mindenkinek bejelenti az akcióját, fordított sorrendben. Rob kezdi Jillianel, bejelenti, hogy egy vérpontért megnöveli az Állóképességét 3-ra (szabad cselekvés), aztán Jelenlét diszciplínájának Réműletes pillantás képességét használja a hozzá legközelebb álló ghoul ellen. Justin úgy dönt, a ghoulok szétszóródnak: minden karakterre egy jut. Cynthia úgy dönt, FMÖ egy vérpontért a Fenevad karmai képességet használja - automatikus cselekvés -, aztán ráveti magát a legközelebbi ghoulra. Allison bejelenti, hogy MortyxX futásnak ered egy közeli sikátor felé, ahol a Fátyol diszciplína Láthatatlan jelenlét nevű képességét akarja használni.]

MortyxX visszaugrik a sikátor sötétjébe, ahonnan éppen az imént bukkantak elő, nyomában egy ghoulal. Vicsorogva és morogva FMÖ egy másik ghoulra veti magát, Jillian pedig kiegyenesedik és igyekszik magabiztosan, Jelenlét hatalmának tudatában fenyegetően meredni a ghoulra, miközben az fölemeli egyik tekintélyes öklét és vigyorogva megindul felé.

FMÖ és az egyik ghoul az utca közepén találkozik. A Gangrel lebukik egy csapás elől és fölhasítja a ghoul hasát: egyetlen mozdulattal kibeleezi. A ghoul felüvölt, éles, fűlsértő hangon és a földre zuhan. FMÖ vicsorog, aztán megnövesztett agyaraival el-esett ellenfele fölé hajol, de aztán meggondolja magát, megrázza a fejét és föláll.

A MortyxX nyomában járó ghoul a Nosferatu után veti magát a sikátorba, de csak sötét árnyékokat lát. Jillian határozottan megveti a lábát, a ghoul pedig ököllel a gyomrába vág, Jillian hátratrántorodik, de egy élőholt számára egy ilyen ütés meg sem kottyán.

- Ez minden, amit tudsz, édes? - dorombolja, aztán dühös grimasz torzítja el az arcát és a ghoulra sziszeg. Mintha hirtelen kirántották volna a lába alól a talajt, a ghoul a földre rogy és zokogásban tör ki.

[Elkezdődik a levezetés fázis. MortyxX a leggyorsabb, csak mozogni szándékozik, s Justin úgy dönt, nincs akadálya a dolognak. Következőnek FMÖ jön, aki Őserő diszciplínát használva harci dühbe lovallja magát - levonás nélkül, mivel a ghoul a karakter maximum mozgásának kevesebb, mint fele távolságra van. Támad, Cynthia hét kockával dob: Ügyesség (4) + Kézitusa (3), a célszám 6, a dobás eredm-

nye 3, 1, 10, 9, 7, 4 és 6. Az 1-es kitörli a 10-est, de még mindig három siker marad. Mivel ghoulnak nem akar kitérni, Cynthia sebzését dob: 3 (Erőből) + 1 (karom) + 2 (a találat-hoz szükséges egy siker fölötti két kocka). Mivel a Fenevad karmai kritikus sebzését okoz, a ghoulnak nem dobhat sebtűrés-re, hacsak nincs Szívósság diszciplínája (nincs neki). A dobás eredménye: 10, 8, 8, 9, 6, 6, 6! Hat siker, egyetlen csapással *roncsoltra* vitte a ghoult – bár gyakorlatilag a ghoulnak még harcra képes, Justin úgy dönt, egy ekkora csapás bőven elég, hogy kiiktassa a harcból. A ghoulnak haldokolva elterül.]

[Justin azonban úgy dönt, egy ilyen gyors dobás esetleg Őrjöngést válthat ki a vámpírból a vér miatt. Cynthia-nak FMÖ Önuralmára (2) kell dobnia ötös célszám ellen: a dobás 2 és 5, egy siker. Éppen csak – FMÖ legyűri a Fenevadat, de csak hajszál híján.]

[MortyxX elérte az árnyékokat, Justin pedig úgy dönt, a drámai hatás kedvéért engedi Allisonnak, hogy használja a Fátyol diszciplínát, amennyiben sikeres Érzék + Lopakodás dobást tesz 8-as célszám ellen. Allison hat kockával dobhat (Érzék 3 + Lopakodás 3), dobásai 2, 1, 10, 9, 8, 6. Az 1-es kioltja a 10-est, de még két siker marad. A ghoulnak beront a sikátorba és... nem találja a vámpírt.]

[Ezalatt a ghoulnak Jillianre támad, aki ezúttal nem tér ki (arra is alapozva, hogy így a Rémmületes pillantás még haté-

konyabb lesz). A ghoulnak Ügyessége 3, Kézitusája 2, öt kockával dob 6-os célszámra. Dobásai 5, 1, 9, 6, 5 – az 1-es kioltja a 9-et, csak egy siker marad, nem adódik kocka a sebzéshez a sikeres találat miatt. Mivel erős alkat és van egy pontja Őserőre, három kockával dob sebzésre, hatos célszámra. Dobásai 7, 3, 8, valamint egy automatikus siker az Őserőből – három siker, egészen jó. Jillian sebtűrését dob, de sikertelenül, mivel 4, 1, 9-et mutatnak a kockák. Mivel Jillian élőhalott és az ökölcsepás zúzódásnak minősül, felezi a sebzését és lefelé kerekít, így csak egy egészség szintet sebződik és *horzsol* lesz. Rob bejelenti, hogy Jillian kineveti a ghoult és rásziszeg.]

[Mivel Jillianról gyakorlatilag lepergett az erősnek számító férfi lendületes ütése, Justin úgy dönt, a Rémmületes pillantás célszámát eggyel lecsökkenti. Rob Karizma (3) + Megfélemlítésre (2) dob 4-es célszám ellen. Dobása 3, 10, 10, 9, 6 – elegendő, hogy elgyámoltalanítsa a ghoult, aki összegömbölyödik a földön és csak zokog.]

[És így folytatódik tovább a csata, amíg az egyik fél győz. Vajon a ghoulok a Szabbat ügynökei? Megtalálja vajon Jill az Atyját, vagy csapdába csalják őket? Vajon megbízható egyáltalán MortyxX, vagy az orruknál fogva vezeti őket? Ki tudja? Csak a történet folytatásából derülhet ki a válasz ezekre a kérdésekre.]





mivel a dylan néven ismert káinita oly tetteket hajtott végre, amelyekkel veszélybe sodorta kamarillát és egész fajtánkat,

és

mivel több cselekedetével megtörte a hagyományokat, megsértette a maszkabált, több vértestvért megtámadott és megölt, megsértve ezzel fajtánk törvényeit, és csatlakozott a szabbat vértestvéreihez

és

mivel a legcsekélyebb megbánás nélkül bevallotta a bűneit, és megfogadta, hogy szándékában áll újra elkövetni mindezt

ezennel kijelentjük

a tremere klán akaratát, miszerint dylan kiközösített. nevének fel kell kerülnie a vörös listára, és Birodalmunk minden részén vérvadászatot kell indítani ellene. bárki, aki bármiben a segítségére van, hasonló büntetést kap. aki iszik dylan véréből, az nem kaphat sem büntetést, sem megrovást, mivel egyértelműen kijelentette, hogy önmagát törvényenkívülinek tekinti, káin gyermekeit pedig ellenségének.

a határozat megfogalmaztatott: 1987. júniusának 23. éjszakáján.

quaestor

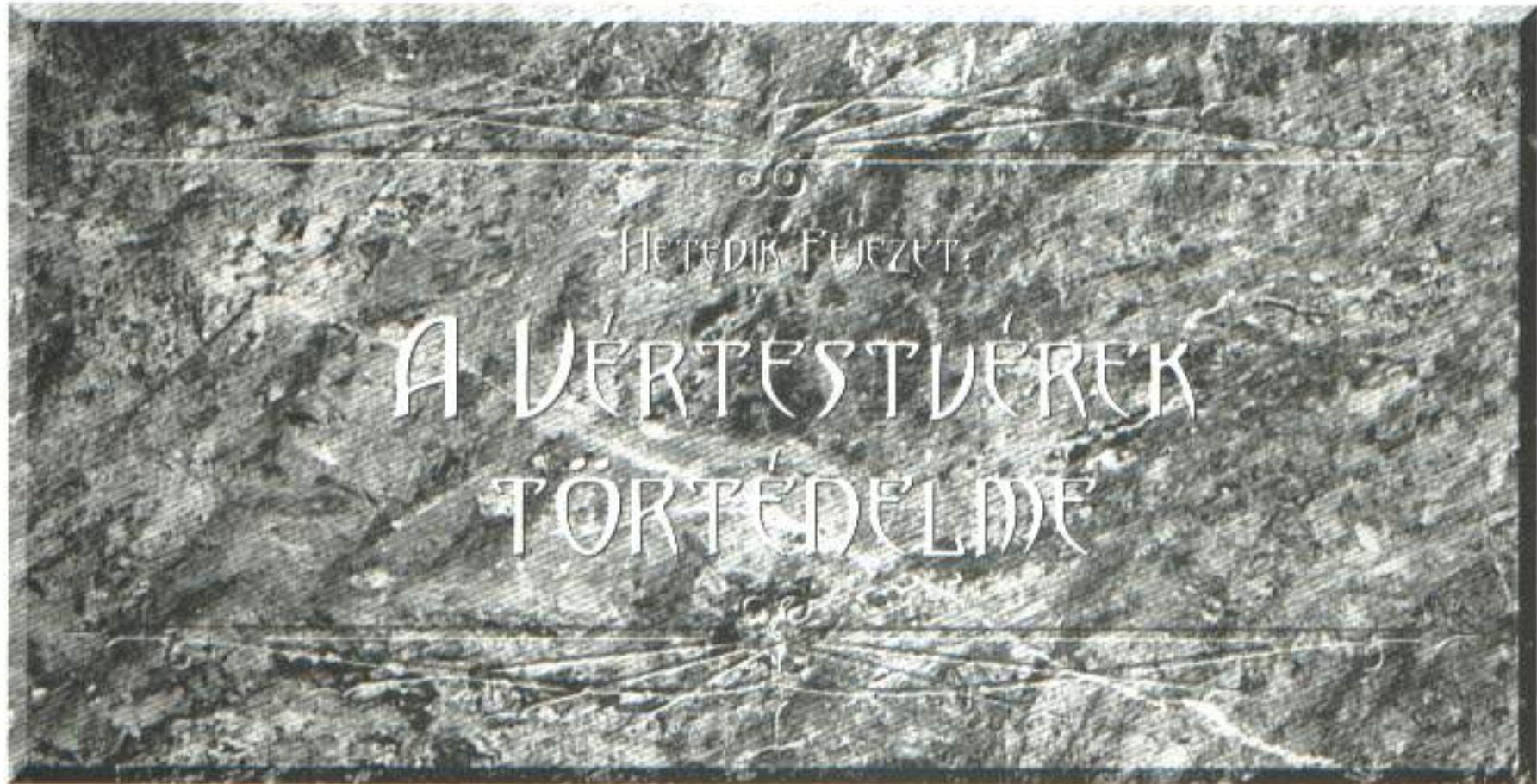
Johannes Dee

domina

Gabrielle di Righetti
(Ítélethozó)

tanú:

Petrodon
(Ítélethozó)



HETEDIK FEJEZET

A VÉRTESTVÉREK TÖRTÉNELME

Renald, ismered választékos ízlésedet minden olyan irast, melyet az utókor szá-
mára vetnek papírra, fajtánkhoz méltatlan egofitogtatásnak tartok. Eppen ezért ne-
hezteltem kérésedre, miszerint jegyzetekkel lassam el ezeket a nyers történelmi szemel-
vényeket. O, ne nyugtalankodj, haragom elszállt, nincs mitől tartanod.

Mindazonáltal nem tagadhatom, hogy nehol szórakoztatott eme felkegyelmű va-
rúzó összehordott véleménye. Egyszerre fásáztó és üdítő látni, ahogy a Kamarilla
gyermekai az „emberség” látszatát igyekeznek gyakorolni – fásáztó, mert meg mindig
nem látják be, mire lettek, és üdítő érzés, akárcsak egy bohózat élvezete.

Ime hat. Ez a meglehetősen rövidített történelmi beszámoló legalább némi elfog-
laltságot nyújtott nekem. Remélem, hogy megfelel az elvárásaidnak, de ne kerj töb-
bet ilyen szívességet tőlem, mert nem ígérhetem, hogy legközelebb is ilyen nagytekű le-
szek.

Vykos

KEZDETBE

Eredetünkről a legtöbb Nód könyvének ránk maradt tö-
redékeiből tudunk, amelyet már így is legendák öveznek, még-
is sokunk számára fölér egy evangéliummal. Mindannyian is-
merjük Káin és Ábel történetét (remélem). Isten száműzte Ká-
int vétke miatt, ő pedig „Nód földjére” bujdosott, bárhol is le-
gyen az. A könyv szerint találkozott Lilith-tel, aki a héber folk-
lór szerint Ádám első felesége volt. Ő volt egyetlen támasza a
halandók között, Káin pedig hosszú idegi vele maradt. Felte-
hetőleg ez idő alatt Uriel, Rafael és Mihály angyalok megláto-
gatták, és mindegyikük elmondta Káinnak, hogy csak kegyele-
mért kell könyörögnie Istennek és száműzetése véget ér. Káin
minden alkalommal visszautasította a felkínált lehetőséget, így
lassanként átok szállt reá, átok, mely azzá a lényvé tette, amit
az első vámpírnak nevezünk. Lilith segítségével elsajátította az
általunk „Diszciplína” néven ismert tanokat, végül pedig el-
hagyta a nőt, mikor úgy érezte, nincs mit tanulnia többé.

AZ ELSŐ VÁROS

Káin meghatározatlan ideig vándorolt magányosan és
éhezve, míg egy éjszaka emberlakta vidékre ért. Az Első Város
Nód könyvének legősibb forrásai szerint csodálatos hely volt.
Valójában aligha lehetett grandiózus – talán egy primitív vá-
ros, amit agyagkunyhókból róttak és körülvettek fallal –, ám
hosszú évek után ez volt Káin első találkozása az emberekkel.
Az embereket pedig lenyűgözték Káin képességei, királyukká
tették és Káin egy ideig elégedett volt. Amint teltek az évek,
magányos lett. Úgy hisszük, az Ölelés leggyakoribb indoka, a
társaság iránti vágy kerítette hatalmába. Kevés dolog változik.

A jóslatok ellenére, amelyek azt mondták, hogy gyermekei
végül egymás ellen fordulnak majd ugyanúgy, ahogy ő is meg-
ölte a testvérét, végül három gyermeket teremtett – Énók (aki
után a várost elnevezték), Cillá és Írad – szól a történet. Őket

Dr. Paal Frazier részére
Engedje meg, hogy elsőként köszönljem az Őt Megye Rendházban. Remélem kellemesen utazott és nem érte kellenetlenség a repulótérrel jövet. Remélem, hogy a New York-i kikötőben tett látogatása a lehetőségekhez mérten fastói volt.
Életrajzát olvasván immár világossá vált számomra, miért Őt választották, hogy csatlakozzék hozzánk. Meglehető, úgy érzi, bizonytalanul mozog az elit körökben... Szívesen mondanám, hogy idővel kialakulnak a dolgok, ám az idő az, amivel az esetben nem rendelkezünk. Mielőtt azt bizonyára hozzák Önnel, háborúban vagyunk, Őt pedig hozzánk sorozták be. Röviden szólva szükségünk van magára.

Korábbi felettsége szerint én nem jártas a fajtánk egészét illető történelemben. Szokatlan, hogy ilyen hiányos tájékozottsággal beosztottat káldanak, de azt hallottam, hogy az ön Ölelése sietős történet, a tanulásra szánt idő pedig tal értekes volt, semhogy foglalkozzon vele, mielőtt hozzánk káldták. A csatolt dokumentumok tartalmazzák a Vértestvérek átfogó történelmét, amit az évek során magam egészítettem ki, ahogy tudásom gyarapodott és behásonították a modern idők. Ne aggódjék, ha nem sikerül első nekifutásra feldolgozni – igyekezzék megérteni a lényegét, a részletekkel ráérünk később foglalkozni. Szívesen különös figyelmet a Szabbatra vonatkozó bejegyzésekre, lévén ők az idők, amiért hozzánk káldták. Ha nem ért valamit, kérdezzen! Szívesebben válaszolok pár kérdésre, minthogy tudatlanságon alapuló következtetések rontsanak a helyzeten. Az előbbi sok időt igényel, az utóbbi sokkal értekesebb forrásokat.

Helyezkedjen el és olvasson – holnap mozgalmos éjszakánk lesz.

*Aisling Starbridge
Őt Megye Régense*

ismerjük úgy, mint a második generációt. Ennek még nem lett volna különösebb következménye, de idővel a gyermekek is gyermekeket akartak maguknak, majd gondolkodás nélkül Öleltek, amíg Énók csaknem teljes lakosságát vámpirizálták, Káin akarata ellenére. Az emberek és a vámpírok egymás mellett éltek, ismerték egymást, de az emberek szolgálkká váltak, nem maradhattak a vámpírokkal egyenlők.

Az Özönvíz (amiről Noé történetében is említés esik) rengeteg halandót elpusztított, akárcsak a gyengébb vámpírokat. Mikor a vizek visszavonultak, senki sem sejtette, mi fog történni.

A MÁSODIK VÁROS

Káin elrejtőzött unokái elől, mert nem bírta elviselni a látványukat. Úgy tartotta, az Özönvíz Isten büntetése volt, amiért gyermekeket nemzett, ezért úgy döntött, elvonul, és nem

többé a kísértésnek. Nem akarta, hogy megtalálják, s azoknak, akik a keresésére indultak azt mondta, távozzanak és hagyják őt magára száműzetésében. Miután elbujdosott, a harmadik generáció (akiket most Ősatyáknak nevezünk) elpusztította a második generációt.

Énók városa elpusztult az Özönvízben, de hamarosan új város nőtt a helyén, amit a Második Város néven ismerünk. A halandók, királyuktól megfosztva gyermekeiket ültették a trónra. Nem volt bölcs döntés. Ahogy telt az idő, az Ősatyák harcolni kezdtek egymás közt, saját Gyermekeiket uszították egymás ellen. A viszály során megfogyatkoztak, akárcsak a halandók, a város pedig hamarosan elbukott. Ez volt a kezdete a Dzsihadnak, bár a pontos kiváltó okot senki sem tudja megmondani. Nód könyve szerint a Dzsihad Uriel angyal átka, amit Káinra mondott ki, amiért az utódokat hozott létre annak ellenére, hogy megtiltattott neki. Mások szerint két Vértestvér közötti kicsinyes vita indította el (akárcsak napjainkban), ami végül kicsúszott az irányításuk alól.

Ah, látom, olvastuk Nód könyvet! Milyen okosak ezek a bitoló mágus palánták! Mily terjedelmes könyvtárak van!

És me teifeleszójú által kurtán papírra vetett közönséges passzusok minden Nodista szíve melyen ott lapulnak. Történetesen a mi kis Tremere-ünk sikeresen megtalálta az összes olyan szót, ami üresen cseng, ha érted mire célzok. Kollegáimmal hosszasan vitattuk ezeket a passzusokat, és számtalan elméletet tudnék felsorolni a Könyv szavaiban rejlő szimbolika értelmezéseiről. Peldának okáért sokan úgy értelmezik a „Káin, a pásztor” cikkelyt, mint ami azt szimbolizálja, hogyan kenyyszerítették rá a földműves életmódot egy vadászó-gyűjtögető törzsrre akik az előbbiektől gabonájából loptak. Tartok tőle, hogy a mi elméleteink, bármilyen kifinomultak legyenek is, aligha konkrétabbak, mint az itt leírtak.

Annak ellenére, hogy Káin elbujdosott, még figyelemmel kísérte unokái sorsát. A legenda szerint Nosferatu-t csúfsággal átkozta meg amiért az csúf dolgokkal kísérletezett (a legendák, mint mindig szűkszávúak az indokot illetően), Malkávot pedig tébollyal, amiért bemocskolta a róla alkotott képet. Gyászolta a második generációt, még mindig unokáit átkozva a magukra és a világra hozott bajokért, a harmadik nemzedék azonban, önmagukhoz méltón, nem törődött vele. Amint kezdetét vette a Dzsihad, olyan dolgokra fordították a figyelmüket, ami tökéletesen lekötötte őket az elkövetkező párezer évre.

AZ ÓKOR

A Második Város pusztulása után számos vámpír úgy döntött, szétszóródik a világban, és saját kezébe veszi sorsa alakítását. Vértestvérek járták az ősi Britannia, Görögország és Róma földjét, akár az istenek, költőket inspiráltak, harcosokat bátorítottak, csakúgy, mint az elkövetkező 2000 év során. A költők és harcosok történeteikben ekkor lámiaíkról beszéltek és likantrópokról.

Akárhol telepedtek is meg a Vértestvérek, föllángoltak a viszályok. Görögföldön az athéni Vértestvérek uszítottak a spártai vámpírokkal szemben, míg végül kirobbantották a peloponnészoszi háborút, melynek végén mindkét város kegyetlenül megtépázva bukkant elő újra a lassan elülő porból. Spárta meghunyászkodott, Athén készletei pedig jelentősen megcsappantak. Mikor Makedónia vámpírjai beszivárogtak, az invázió kiűzte a viaskodó feleket. Róma és Karthágó Vértestvéreinek versengése különösen meghatározó volt a káinita történelemben. Karthágó történetére érdemes kitérni pár szó erejéig, hiszen a Vértestvérek egyik legjelentősebb történelmi helyszíne és jelképe lett.

KARTHÁGÓ

Az elbeszélőtől függően Karthágó vámpír kolóniája vagy a Vértestvérek legnagyobb teljesítménye, vagy legnagyobb kudarcuk ékes bizonyítéka. Egy dolog biztos: Karthágó története korokon át kísértett. Vannak Vértestvérek, akik azóta is azon vitatkoznak és harcolnak egymással, hogy mi is történt akkor és ott pontosan, kétezer évvel ezelőtt.

Karthágó, Fönícia fővárosa a halandó világ egyik leglátványosabb helyszíne volt. A föníciai kalmárok bejárták a Földközi-tengert, a legkülönfélébb javakkal kereskedtek városuk és a környező vidékek gyarapodására. A föníciai hajósok a görög-római világ legjobb tengerészei voltak, hajóik a Termékeny Félhold vidékétől Ibériáig járták a tengereket. Karthágó egy ideig még Rómát is felülmúlta szépségben, amit a rómaiak ne-

hezen viseltek. Míg a halandók a kereskedelmi jogokért harcoltak, és Róma szívében irigység lakozott, látván, milyen gazdag Karthágó, addig a felszín alatt mindkét városban sokkalta több minden zajlott. Karthágót ugyanis a Brujah klán alapította egy nagy kísérlet gyanánt, amivel egyrészt Énókot kívánták újjáéleszteni, másrészt bizonyítani akarták, hogy halandók és Vértestvérek békében és nyíltan képesek egymás mellett élni.

Számtalan ellentmondó történetet hallottam ennek sikeréről, már magam sem tudhatom, melyiknek adjak hitelt. Mindenesetre Karthágó lakóinak egy ideig sikerült fenntartani ezt az állapotot. A halandók látszólag megértették a Vértestvérek „másságát” és engedményeket tettek. Példának okáért a vágóhidakon lecsapolt vér őket illetve, valamint szolgálók álltak a rendelkezésükre embervér gyanánt. A Brujahok indulatos természete ellenére semmi sem utal rá, hogy a város mérszárzékké változott volna, ha a legkisebb inzultus is érte a vámpírokat. Természetesen ugyanakkor számtalan véráldozatról és démonimádásról szóló történet keringett akkoriban – kérdés kinek akarsz hinni ma este? Mindenesetre legalább a rend látszatát fenntartották és úgy tűnt, Karthágó mind a halandók, mind a vámpírok számára működött.

Igen, itt jön a „de”. A „de” pedig Rómában öltött testet – Róma vámpírjai, többségükben Malkaviták és Ventrue-k, ha igazak a feljegyzések, nagyon megirigyelték és megkívánták Karthágó gazdagságát, és úgy találták, hogy a Brujah-ok „kísérlete” fölháborító. Talán a babonás Malkaviták számára Karthágó kigúnyolta azt a törvényt, miszerint Káin és Szet Gyermekei csakis gyűlölhetik egymást. (Káin és Szet Gyermekei – azaz a vámpírok és az emberek, merthogy ez a Szet Ádám harmadik fia volt, nem pedig az a Set, kit a *lúgyók* neveznek uruknak...) Ha más nem, hát az volt elviselhetetlen, hogy más Vértestvérek nagyobb sikereknek és boldogságnak örvendhettek, mint ők. Végül követelték Karthágó pusztulását.

Két Pun Háborúval és számtalan elefánttal később Róma Vértestvéreinek kívánsága teljesült. A várost feldúlták és porig égették, elpusztítva azokat a Vértestvéreket, akik nem jutottak ki a városból. A környező földeket sóval hintették be, így azok a vámpírok, akik a föld alá menekültek, elfonnyadtak és kiszáradt a testük. Azok, akik megmenekültek, magukkal vitték a történetet – és keserűségüket. Sok Brujah máig gyűlöli a Ventrue-kat azért, amiért elpusztították azt, amit néhányan csak úgy neveznek: a „Legnagyobb Társadalom”.

A SÖTÉT KÖZÉPKOR

Sokak szerint ez volt legdicsőbb korszakunk – vagy legalábbis az egyik legjobb időszak, amit vámpíri mivoltunkban

Megfigyelhető, ahogy a Kamarilla ölebei szent ahitattal aradoznak [”]Ősatyáikról. Aligha vonhatom kétségbe eredetiünk misztikus voltát – ott, ahonnan én jövök, már jóval ezelőtt éltek magusok, hogy a Tremere-ek betették a lábukat – no de mindennek van határa! Káin, jatkokat szor az unokáira? Egy feldühödött istenség megátkozza Káint, aki az Ősatyák feldühödött istensége lesz, akik állítólag most ugyanezt teszik velünk? Sokat megtudtam már a klanok erősségeiről és gyengéiről az évszázadok során, éppen ezért képtelen vagyok ilyen majdnem-vallásos magyarázatokat elfogadni. Az istenihez hasonlatos hatalom nem teremt istent, s azt sem hiszem, hogy egy ilyen hatalmat ne lehetne elmarni az őrjöltől. Jomagam is örömem lelem fejtanék gögjeben egy ideje – eleddig mégsem csapott belém a villám.

átélhettünk. Mindent összevetve határozottan liberális idők voltak. A Maszkabál etikáját még nem fektették le; számtalan vámpír akadt, ki városokat és birtokokat uralt, vagy éppenséggel magas rangokat birtokolt az egyházi és világi udvarokban – sokszor nem is titkoltan. A Vértestvérek nagy hasznát vették ennek, s a hosszú, sötét éjszakák világában tényleg ők voltak az urak. A Kamarilla és a Szabbat még nem létezett úgy, ahogy azt mi ismerjük, mindenki olyan független volt, amilyennek képzelte magát.

Ekkor történt, hogy klánunk, a Tremere-ek klánja csatlakozott a vámpírokhoz. Feljegyzéseink szerint a halandó világban varázslók titkos rendházaként kezdtük. Vezetőink, a Mester és az átkozott Góatrix azon munkálkodtak, hogy megszerezzék maguknak s a Ház többi tagjának a halhatatlanságot, hogy az idő ne legyen akadály a mágiánknak. Ezért tanulmányozták hát a Vértestvérek „életműködéseit”, amiket aztán megpróbáltak lemásolni. A Mesterek tervei tökéletesen beváltak, de mikor rájöttek, mekkora veszélybe sodorták magukat, nekivágtak, hogy helyet teremtsenek maguknak az éjszaka hierarchiájában, még mielőtt elpusztítják őket. Erőfeszítésük eredményeként végül elpusztították Saulot-ot, egy Ősöregt az azóta is siratott Salubri klánból.

A TŰZ KORA

Sajnálatos módon a vámpírtársadalom nyíltságának súlyos következményei lettek. Nem mindenki félt a vámpír uraktól. Az Egyház bátorsággal és Hittel fölfegyverkezve visszavágott az éjszakának. Néhányan halandó szolgák voltak, akiknek kapzsisága, vagy dühe végül erősebb lett, mint a félelem, hogy elárulják uraikat. Néhányukat az igazság és a vallás heve haj-

Karthago. Mino szándékos, hígverő jelképe formálta emléket a Kamarilla. Éjszakaról éjszakra közelebb jutunk ahhoz, hogy újratermessünk egy ilyen várost, egy ilyen világot minden egyes Szabbat uralta vidéken – megis, ellenségeink látását elhomályosította az idő, és nem ismerik fel mily sötét Utopia terveit erlelik házaink. Bizony megerőltethette magát a Kamarilla, hogy elpalástolja a történe-szek szeme elől az események újraismétlődő mintázatának egyértelmű bizonyítékait.

totta: úgy hitték, megtisztítják a világot a gonosztól. Voltak, akik jó szándékkal, a „Hosszú Éj” néven ismert időszak alatt történt incidensektől, a vámpírok kegyetlenségének tudatától hajtva cselekedtek.

A vámpírok manapság már nem így gondolkoznak – sokak szerint az Inkvizíció csupán üres fenyegetőzés, amit az Öregek a Kölykök kordában tartása véget puffogattnak, vagy azt hiszik, megfáradt és fogatlan volt, akárcsak azok, akiket állítólagos vezetőikként ismertek. Mindkét elgondolás jócskán távol áll az igazságtól. Képzeld el egy világot, ahol az Egyháznak mindenben benne van a keze – az orvostudománytól az oktatáson át a politikáig mindenben. Hatalmában áll, hogy az önnön nevében háborúkat indíttasson, hogy királyokat fosszon meg trónjuktól, és hogy engedelmisséget követeljenek és kapjon



mindenkitől. Bizony lassacskán az egész vámpírtársadalom fölé fenyegető árnyékként tornyosultak.

Félsz már? Az 1200-as évek vámpírjai sem tették – egészen addig, míg az Egyház győzedelmeskedni nem kezdett.

A BOSZORKÁNYÉGETÉSEK ÉS AZ ANARCH LÁZADÁS

Európa halandói számára véget értek a keresztesháborúk – szégyenletesen, vereséggel. Hibáztatni akartak valakit, az Egyház pedig magába fordult és elkezdte keresni a „fertőzötteket”. Az elkövetkezendő kétszáz évben az Inkvizíció és a szövetségesei a felperzselt föld taktikát alkalmazták Európában. Svájc-ból indulva, aztán Németország, Franciaország, Magyarország, Spanyolország és Anglia következett. Nekiálltak megkeresni

Bár csak a kezünk közé kerülne a krónikás is, nem csak a művel Sz az oklatan semmirekellő nyilván megkapta a maga adagját a Tremere propagandából, s lenyelte, akár egy jó csecsemő! Nem említi a bölcs és világot látott Saulot előkelő hírnevét, sem Gyermekait, akik nem ártottak senkinek. Nem említi azokat a kísérleteket, amiknek a Tremere trónkövetelők fajtánkat alávetettek, csak azért, hogy Káin trónja közelebe ferkózzanak! Nem említi azt sem, hogyan üldöztük ezt a fertőt, amit ők klánnak neveznek, át a Kárpátokon és fel Európán – nem, nem említi a háborút. Nyilvánvaló, hogy a történelmet a győztesek írják, mint ahogy ez is nyilvánvaló, hogy a Tremere „Öregek” bár kétkem, hogy lenne köztük olyan, aki akár csak száz évvel is idősebb lenne nálam a győztes képeben tetszelegnek.

Mégis, olyan részeghez érkezünk a történelemnek, amit már személyes tapasztalatból és nem csak elbeszélésekből ismerünk. A fent említett Tremere villongásoktól eltekintve a Sötét Középkor és a Középkor általában kellemes időszak volt a vámpírok életében. Mi uraltuk a fáklya világította városkákat, a parasztok pedig kötelességtudóan térdre borultak előttünk, rottegott uraik előtt. A Csorda kellemesen tudatlan volt, mi pedig szíval töltöttük az időt, hogy megismerjük a világ éjszakai oldalát. Bármennyire is élvezetes az újkor, úgy vélem, nem siratnám hosszan, ha azok a régmúlt idők örökké tartottak volna. Természetesen, az ilyesmi sosem tart örökké.

és kiirtani mindenkit, akiről csak tudtak, mindenkit, akiről fel lehetett tételezni, hogy Isten népét és Európát Pokolra próbálja juttatni – zsidók, muzulmánok, Katarok, asszonyok, politikai ellenfelek, eretnekek, vámpírok... A teljes lista rengeteg helyet foglalna el, de a lényeg érzékletes.

Számos vámpírt találtak és vetettek a tűzbe, volt, akire Menedékében csaptak le, volt, akit elárultak, néhányat meggyilkoltak. Igen, „meggyilkoltak”. Néhány Öreg sietős menekülése közben koncként vetette az Ifjakat az Inkvizítorok elé. Nem mindenki távozott halkan – az Öléssel nem hal ki az önfenntartó ösztön... Néhányan a „golyófogók” közül megmenekültek, és összefogtak a közös cél és a biztonság érdekében.

Ez volt a kezdete annak a csoportosulásnak, amely később az anarchok kialakulásához vezetett. Szégyen, hogy bármilyen jogos és érthető célzattal indult meg ez a mozgalom, mára már csak egy marék hangoskodó fiatal céltalanul hőzöngő csoportosulása, akik persze annak a pártján állnak, akitől a legtöbb ígéretet kapják.

A viharos idők csúcán, miközben az Öregek igyekeztek megőrizni hatalmuk maradványát, az anarchok úgy döntöttek, eljött az idő, hogy egyszer s mindenkorra lerázzák az igát. Az időzítés tökéletes volt: az Inkvizíció és a Kereszteshadjáratok között az Öregek tartalékai kimerültek, szinte nem létezett hivatalos szervezet, sem védelmi rendszer a fosztogató anarchok ellen, s ők, az Öregek összességében túl függetlenek és bizalmatlanok voltak egymással szemben ahhoz, hogy összefogjanak. Aztán vagy két tucat Öreg a legkülönbözőbb klánokból összegyűlt: elérkezettnek látták az időt, hogy megalapítsanak egy titkos társaságot, ami később Kamarillaként vált ismertté. A fogadtatás a legtöbb beszámoló szerint kedvező volt, de az Öregek még mindig nyugtalanok voltak, amiért évszázados ellenségeikkel kellett összefogniuk. Aztán felgyorsultak a dolgok – hírek kezdtek terjedni arról, hogy az anarchok kifejlesztettek valami mágiát, amivel lerázhatják a Vérvöröslék igáját. Az anarchok száma nőtt, végül olyan hírek érkeztek, hogy egész klánok hódoltak be; s néhányan gyanúsak találták, hogy a Vérvöröslék felszakításához szükséges rituálék Kelet-Európából erednek (ami már régóta a Tzimisce uralta terület volt). Olaszországban új klán bukkant elő látszólag a semmiből és sok Öreg vált kifejezetten kíváncsivá azt illetően, hogy hogyan is történhetett meg ilyesmi egyáltalán (bármire gyanakodtak is, félelmeiket megtartották maguknak – még nem találtam hitelesebb forrást áttételes pletykáknál). Nem tudni, mi volt az utolsó csepp a pohárban, de akármi volt is az, Európa hét legnagyobb klánja hirtelen beadta a derekát és összehívta a Kamarilla első hivatalos gyűlését 1450-ben.

Enek összeállítására közben egyáltalán rájöttem: mi, Vértörvénnyel két dolgot tanultunk a történelemből; az egyik, hogy legtöbbször a halandók cselekedeteire reagálunk, nem pedig fordítva, bármennyire is az ellenkezőjét állítjuk, a másik, hogy bármennyire függetlenek és aljasnak tartják magukat egyes fajtánkbéliak, az emberek mindig tudnak ajándékkal szolgálni nekünk. A legszörnyőbb dolgokat, amiket a történelemlényekben olvashatunk, a halandók inspirálták és hajtották végre – nem a vámpírok.

Inkvizíció. Ők a fajtánkon, de ugyanakkor egyfajta áldás is.

Sokat vesztettünk azokban az időkben: varak dőltek össze, könyvtárak kaptak lángra, értékes tudásuk örökre odaveszett. Jobaratok (és nemes ellenfelek) haltak a Végső Halált a halandók tüzeiben. De mi, káinítak másvalamit is elvesztettünk akkor, amit nem kívánok vissza a világ minden kincséért sem.

Elvesztettük az önteltségünket.

Ahogy a tudatlanokat és a gyengéket kigyomlálták és káro, vagy máglya végzett velük, az elmeszebbek megtették mindent, hogy túléljenek. Lehetőleg kinalkozott a vizgályban: sok Öreg köztük kettő, akiket e helyütt nem kell megneveznem (ah, mi csoda páratlan győzelem volt!), szintén odaveszett gyalogatos, de melto módon, amikor mi, Gyermekek úgy döntöttünk, hogy vegre kezünkbe vesszük a sorsunkat.

Emlekezem a Tövis Egyezményre hivo jeltre. Ögintén mondhatom, hogy inkább az Inkvizíció tüzeiben egtem volna, minthogy behodoljak a Tremere-eknek és hitvány szövetségeseiknek: rengetegen voltak – oh, rengetegen – akik azt érezték, amit én. Hogy is mondta Donsanto? „Ha a Kamarilla a saját fajtája ellen fordul a halandók kereszties hadjárata miatt, akkor itt az idő, hogy megmutassuk nekik, hogy ezek a boszorkányok nem égnék olyan könnyen! Gyertek a Szabbat hivo szavára – lássuk, hogyan birkóztok meg olyan áldozatokkal, akik nem hajtják fejüket a bako pengeje alá!”

Közhely, tudom, de nézetei maig fönnmaradtak.

A fekete pestis

A Vértestvérek manapság azt mondják, immánival a fertőzésekkel, a betegségekkel szemben. Azt mondják, csak hordozzák, de minket nem fenyegetnek a veszélyei. Nem így van.

A legtöbb vámpír következetesen elfelejtette a pestisjárványt, talán azért, mert többöjük nem élte meg. Igaz, Én sem. De találhattam olyanokkal, akik találták. Aki azt hiszi, hogy a betegségek nem hatnak ránk, kérdezze meg őket.

Háromfajta pestis létezik – a bubópestis, a tüdőbaj és a szeptikus pestis. A bubópestistől andorító daganatok lepik el a testet; a tüdőbaj szörnyő kőhögéssel és mindenféle olyan tünettel jár, ami súlyos megfázásnak látszik; a szeptikus pestistől, vagy vérbajtól a beteg vért köp és hány, aztán alig két órában belül meghal. Ezek közül ránk közre is a szeptikus volt a legveszélyesebb és legfertőzőbb. Egy gyantátlan vámpír pillanatok alatt a betegség hordozójává válhat és még szörnyőbb, hogy a vámpír maga is rosszal kezdi érezni magát: vért köhög fel, izületi fájdalmak jelentkeznek, ami ürjítő fájdalomná válik, ha a test megpróbálja kárítani a betegséget, ezután pedig kátónő hajlam alakul ki a mélyálomra.

Európa nem csak papokat vesztett el. Mi, káinítak egész papi rendeket vesztettünk: sokan megbetegedtek, amikor a haldoklók félé hajolva főládták az atolsó kenetet. A fekete pestis idején a táplálkozás rímélom volt a kor krónikásai szerint. Sok vámpír egynds vért szívta, ami vérkötéllelhez, vagy diablicie-hez vezetett. Az Öregek azért tarantották Gyermekeket, hogy az ő véruket igyák; akik a pestis etől menekőbe északeak, Skandináviába atattak, végül oda is bevitték a fertőzést.

A pestis az 1600-as években ismét kitört Angliában, körülbelül egy időben a Nagy Tűzzel. A bizonyítékokat vizsgálva egyri inkább úgy tűnik, hogy egy tudtán kívül megfertőződött vámpír mélyálomba került és felébredve újra terjeszteni kezdte. Szerencsére nem terjedt masszire – a Nagy Tűz gondoskodott a város megtisztításáról.

Sprenger és Kramer csak olaj volt a tűzre, amikor kiadták a Malleus Maleficarum-ot, A Boszorkányok Kalapácsát. Éppenséggel azután, hogy megjelent, mi Tremere-ek még nagyobb veszélybe kerültünk, ha lehetséges ilyesmi. A varázsló-

rendekhez füződő történelmi kapcsolataink azonnal tettestársakká léptettek elő minket. Szöverségeseink és „fajtánk” dacára rengetegen vesztünk oda a többi klánhoz képest.

Nem tudom biztosan, hogyan is élték túl a Vértestvérek. Néhányan mélyálomba menekültek, de elfelejtették megmon-



dani bárkinek is, hogy hova bújtak, így soha nem ébredtek föl; talán még mindig alszanak valahol Európában. Néhányan elenségek kezétől veszttek el, akik kihasználták a káoszt. Sokakat máglyára küldtek, miután valódi természetük kiderült, pedig akadtak, akik csak a nyájukat védték; és voltak, akiket teljesen más okból ítéltek el, olyanból, aminek semmi köze nem volt vámpíri létükhöz. Egyeseket tömlőbe vetettek, vagy az igaz Hit perzselte meg őket. Végül a túlélés részben szerencse, de leginkább stratégia kérdése lett. Néhányan vastag védőfalakkal vették körbe magukat – például Gyermekeket nemzetek, hogy azok védjék meg őket. Egyeseknek volt annyi előrelátásuk, hogy amikor megéreztek a veszélyt, elvonultak csendesebb vidékekre – vagy teljesen maguk mögött hagyták Európát. Végül, ami a legfontosabb, bevezették a Maszkabált (amit eleinte inkább elővigyázatosságnak, mint élet-halál kérdésnek tartottak): törvényeit szigorúan rákényszerítették mindenkire. A vámpír urak többé már nem lovagoltak át az éjszakan, nem riogatták a parasztokat, nem uralkodtak nyíltan a vidék fölött. Annak a létezésnek a kezdete volt ez, amit ma ismerünk – a világok közti árnyékban járunk, sosem fedjük föl magunkat az embereknek.

Mindezenközben az anarchok lázadása tovább tombolt. Most, hogy a Kamarilla immár szervezet lett, rendelkezésre álltak eszközök, hogy nagyobb erőket mozgósítson, és Káin haragját zúdítsa a lázadó anarchokra. A Tremere-ek számára a háborúnak személyes okai voltak – hosszú időre visszanyúló viszály dúlt a háromszor is átkozott Tzimisce klánnal és ők ezúttal is a másik oldalon álltak. Természetesen nem könnyűültünk rajtuk. Négy évtizednyi harc után a Kamarilla végül fölülkerekedett. Az anarchok ráébredtek, hogy öngyilkosság volna folytatni a harcot, megadták magukat. 1493-ban hívták

össze az első konklávé és a Tövis Egyezményvel véget ért a háború. Javarészt. Egy maréknyi anarch nem adta meg magát, helyette elmenekültek és újrászerveződtek. Mikor újból előbukkantak, már a Szabbat néven ismert irtózat lobogóját lenggették. Egy évszázadnyi véres küzdelem után két pártra szakadtunk, ami csak újabb évszázadokig tartó vérontást ígért.

A RENDESZÁNSZ

Bármely szempontból nézzük is, e kor az élőholt s természetfeletti lét egyik legnagyobb szerűbb színhelyül szolgált. A boszorkányégetések nyomai múltóban, a parázs kihűlt; sokan annyira örültek az életnek, hogy egy kicsit talán meg is háborodtak. Halandó oldalról költők, írók, romantikusok és feltalálók vonultak föl, a természetfeletti oldalon pedig... nos, ott voltak a költők, az írók, a romantikusok és a feltalálók. Halandók és Vértestvérek rendszeresen kapcsolatba kerültek egymással, még ha a halandók nem is tudták, kivel-mivel állnak szemben. Amíg jó történettel állt elő az illető, az emberek többsége elfogadta.

A tanulás, amit részben a Vértestvérek örökölték át, visszatért a világba; szükség volt vámpírokra, hogy megismertessék a fiatal, fogékony elméket a görögökkel és a rómaiakkal, mintha ott lettek volna (és nagy eséllyel személyes tapasztalattal beszéltek). Nem lennék meglepve, ha kiderülne, néhány vámpír a saját könyvtárából frissítette föl az elveszettnek hitt görög és római irodalmat. Castiglione *Az udvar* és Machiavelli *A herceg* című művei a vezetőkészséget és a diplomáciát a művészet szintjére emelték. Kétségtelen, hogy napjaink „modern” káinista kormányzása azokban az időkben született. Halandó művészek kerestek patrónusokat – ezáltal esélyt ad-



Én nem tudok ilyen dicsőítő szavakat mondani a Reneszanszról. Csak egy korszak volt, se több, se kevesebb. Igen, a művészet, a történelem és a filozófia virágozott és biztos vagyok benne, hogy azok a Vértestvérek, akik meg úgy tekintettek magukra, hogy szívükben még „emberek”, jól érezték magukat. Nekünk, akiknek nem adatott ilyen szép illúzió, korántsem volt ilyen lenyűgöző időszak.

tak a vámpíroknak arra, hogy újra belépjenek a halandó világ játékaiba, s arra is, hogy megragadják a visszanyert humanitás hőn vágyott ígéretét. Még azt is meg merem kockáztatni, hogy az általunk oly jól ismert Elíziumok ezidőtájt nyertek új értelmet, a Globe színház előadásain, a Medicik udvarában és Első Erzsébet kastélyában, vagy a gazdag középosztály palazzóiban, chateaux-iban.

Igen, többé-kevésbé egész Európa egy nagy bált csapott, akár emberek, akár vámpírok, akár mások rendezték. Az Egyház átokfutó évei, kardokkal és fáklyákkal hadonászó gyűlölködő ellenségek után mindenki kész volt megpihenni, „visszanyerni a lélegzetét” és földözni a síron túli élet örömeit.

Minden rózsás volt? Korántsem: a Kamarilla és a Szabbat folytatta a harcot, az Anarch Lázadás utolsó csatáit vívták meg. A Dzsihadnak ez a szakasza kétszáz évig tartott. Végül a Kamarilla visszaszorította a Szabbatot. Hogy a Szabbat stratégiai visszavonulást hajtott végre, vagy egyszerűen kifutottak az időből és a készletekből, nem tudjuk, mindenesetre Európa nagy részéről eltűntek. Egy jól értesültebb forrásom szerint a Szabbat északra vonult, Skandináviába, hogy a sebeit nyalogassa és kivárja a következő lehetőséget. Úgy tűnik, sok sebtől vérezhetett, mert az elkövetkező ötven év viszonylagos nyugalomban telt el.

A XVIII. SZÁZAD

Az Újvilág kolonizálása idején a Szabbat megelőzte a Kamarillát és ők értek oda előbb, ők fogadták a telepesek hajóit Amerikában és Hispaniolában, amikor a többi vámpír megérkezett (ha igazak a „nagybátyám” által meséltek). Akkor a legtöbb európai Vértestvér úgy gondolta, legyen az övék, csak egy vadon, tele primitívekkel és állatokkal, akárcsak ők maguk. Azt hitték, hogy a Szabbat elhamvad, kipusztítják magukat és nekik még csak a kezüket sem kell bepiszkítaniuk.

Azt, hogy miért nem tudták az Öregek, hogy a Szabbat már odaát van, nem tudhatom. Számos európai Vértestvér nagy befolyással bírt a gyarmatosító hatalmak képviselőire és a kereskedőkre, miáltal nagy vagyonra és hatalomra tettek szert. Nekik tudniuk kellett volna, hogy történik valami... Az eltelt idő alatt oly sok pletyka és szóbeszéd lepte be az eseményeket, hogy nehéz megmondani, mi igaz és mi nem. Csak annyit állíthatok több-kevesebb biztonsággal, hogy a gyarmati kereskedelmet irányító Vértestvérek – különösen Angliában – kapzsiak lettek. Igencsak meglepte őket a Forradalom és azonnal a Szabbatra kenték az egészet – én azonban hajlamos vagyok azt hinni, hogy néhány elbizakodott halandó megsej-

tett egyet s mást a vámpírokról. Élőholt létem során számtalan éjszakán át olvastam háborús beszámolókat és csak elvéve találkoztam olyan esettel, hogy a Fekete Kéz halandókat használt volna eszközként a Kamarilla – Szabbat háborúskodásban, még napjainkban is; túl büszkék, hogy alacsonyabb rendű fegyvereket alkalmazzanak.

Mindenesetre ne feledjük, hogy az Európában maradt Vértestvérek számos koronás főt és gyarmati vállalkozást tartottak a markukban; az amerikai halandók (és a kevéske vámpír) számára pedig egy háború kirobbantása egyenlő volt számos gondosan elrendezett kereskedelmi szerződés és egyezmény kockára tételével – nem beszélve arról, hogy egy korabeli Toreador Herceg szerint ilyen tenni „meglehetősen impertinens”. Biztos vagyok benne, hogy az amerikai vámpírok, akik élvezték, hogy távol vannak az Óhaza befolyásától, a zsémbeskedő Öregektől, gondosan ügyeltek rá, hogy a gyarmatoknak legyen utánpótlásuk, még akkor is, ha az a Szabbattól jött. A Forradalom jó ürügy volt egy újabb alapos Szabbat-Kamarilla mészárlásra, ami hamar véget ért – már csupán a számok miatt is.

Az óceán túloldalán, Franciaországban, valószínűleg az amerikaiak sikerén fölbuzdulva újabb forradalom ütötte föl a fejét, ami sokkalta véresebb volt és feleannyi értelme sem volt. Ezúttal kit hibáztassunk? Hát, a Szabbat mindig kéznél van – ideális mumusok, nem igaz? Atyám, aki halandóként élte túl Robespierre teadélutánját, úgy vélte, hogy a Brujah és Nosferatu klánok voltak a bujtogatók, míg egyik volt felettesem (aki szintén vámpírként élte át a forradalmat), a Malkavitákra hárítja a felelősséget. Én a kompromisszumos megoldás mellett döntöttem: szerintem ismét az történt, hogy számos, halandó afférokcal összefüggő káinita érdek találkozott, és két-

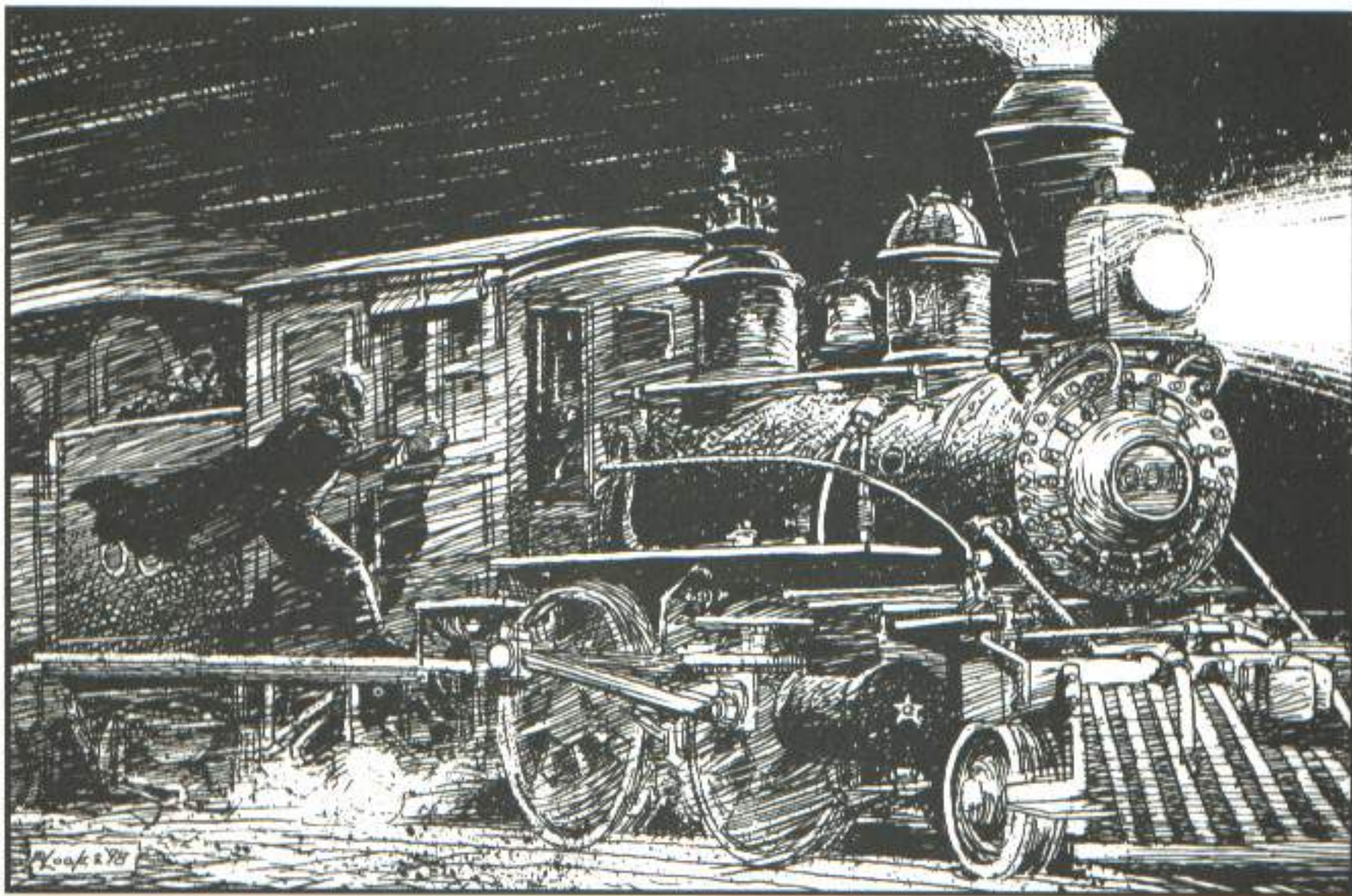
lem, hogy a Szabbatnak jelentős befolyása lett volna a dolgok menetére nézvést, mivel nincs nyoma Vértestvérek közötti háborúnak, vagy megszállásnak (feltehetőleg túlságosan lefoglalták őket a gyarmatok). Akármilyen volt is az indok, nem gátolta meg, hogy néhány vámpír éljen az alkalommal – vagy éppen belehaljon. Mivel a Vértestvérek jelentős részét szoros kötelékek fűzték az arisztokráciához, nem volt nehéz meggyőzni a tömegeket, hogy ők is bűnösök, fejezzék le őket is. Madame Guillotine keveset aludt. Szerencsére Atyám és az ő Atyja még időben elmenekült a Rémuralom elől.

A GŐZ KORSZAKA – A HALADÁS ÉVSZÁZADA

Az ipar és a felfedezések kora volt. A halandók a fejlődés után nyúltak, a Vértestvérek pedig támogatták a tehetségeket és learatták a civilizáció gyümölcseit. Az előkelőség és jó módor korában számos Öreg kiélvezte a korról járó illendőséget, olyannyira, hogy sokan napjainkig is megtartották azokat a hagyományokat, amiket akkoriban ismertek meg. Ahová a halandók mentek, követték őket. Ennél jövedelmezőbb aligha lehetett volna számunkra a kor.

Amit eddig leírtam, csupán összefoglaló, annyi, amennyit a tanoncoknak tudniuk kell. A tizenkilencedik században történt számtalan esemény azonban hosszabb kifejtést igényel, mint amennyi egy fejezetben elfér. Számos fontos momentum igényel bővebb magyarázatot.

A vámpírok új birtokokat kerestek, a Nyáj pedig olyan kontinensekre tette be a lábát, ahol azelőtt a Vértestvérek is alig jártak; ott pedig olyan ellenfelekbe és csodákba botlottak, amikkel azelőtt sosem találkoztak. A vámpírok számára ez az



Azok a bolondok a Kamarillában nem láttak az Újvilág nyújtotta lehetőségeket. Sokan közülünk már jóval verszegény ellenfeleink előtt letelepedtünk, és megtanultuk ellátni magunkat a kisebb Csordából. Dicsőségtelen létezés volt, így mondják, de megvoltak a maga előnyei. Miután gyökereket eresztettünk a két Amerika termékeny talajába, többé nem lehetett semmibe venni minket.

Ami a kor forradalmait illeti – kegyelmes foglalatosság káinjait szalokat keresni minden csotepata mögött, amit az emberek egymás közt vivnak!

A Kamarilla Öregjei talán továbbra is abban a terhitben éltek, hogy közünk volt a zavargásokhoz, pusztán azért, mert az anarchia és a forradalom nem illik bele a „józan” és „rendezett” elmerő alkotott világképünkbe. O, biztos megint azok a Szabbatista szörnyetegek felelősek, nem igaz? Nem is foglalkoztak vele, hogy esetleg túl elfoglaltak vagyunk a soraink közt megbűvő gyenge és értéktelen elemek kigyomlálásával ahhoz, hogy előkészítsünk és levezényeljünk egy-egy háborút – mintha egy erdőtüzet meg lehetne gabolozni és ekét húzatni vele.

Remélem, hogy továbbra is ilyen módon érvelnek: annál kellemesebb lesz látni, ahogy Gyermekük ellenük fordulnak majd, és velük együtt beletaszítják magukat a fajtankra váró pokolba.

időszak volt az első igazi kapcsolatfelvétel a Távol-kelet, a szubkontinens és Afrika vámpírjaival. Sokan jócskán megdöbentek, amikor rájöttek, mennyire mások ezek a vámpírok azoktól, akikkel Európában és Amerikában találkoztak. Akárcsak a felfedezők, a vámpírok is úgy döntöttek, támogatják a gyarmatosítást. Míg az őshonos halandók többnyire behódoltak a felfedezőknek, ezek a furcsa vámpírok nem hagyták magukat. Sosem látott képességekkel csaptak le a betolakodókra. Miközben Európa a gyarmatokért és a „vadak civilizálásáért” küzdött, az árnyékok közt másik háború dúlt. Egy idő múlva mindkét fél Vértestvérei és halandói szövetségre léptek egymással a másik ellen. Végül a Vértestvérek visszahúzódtak, és várták, hogy az emberek elvégezzék a munka oroszlánrészét, mielőtt ők újra előmerészkedtek volna. Akik visszatértek, nem kísértették a szerencsésüket, hanem szigorúan a „civilizált” területeken belül maradtak: Hong Kongban, Madagaszkáron, Bombayben, Kairóban; ahol határozottan a fehér ember volt hatalmon. Nyíltan elismerem, hogy korántsem tu-

dunk annyi mindent a Távol-keletről és Afrikáról, amennyit szeretnénk, kivéve persze néhány ködös és titokzatos mendedmondát, amit nem biztos, hogy el akarok hinni.

Afrika az egész Tremere klán szemében szálka maradt: minden próbálkozásunk, hogy Rendházat létesítsünk a kontinensen csúfos kudarcot vallott és a mai napig nem vagyunk pontosan tisztában az indokokkal. Ázsia is rejtély maradt a számunkra; az egyetlen Rendház, ami tartósan képes volt fennmaradni, az „elnyugatosított” Hong Kong volt. Jelenleg ennek a jövője is kérdéses, mióta visszakerült az anyaország-hoz. Sajnálatos volna, ha le kellene mondanunk az egyetlen kontinentális bástyánkról, de a helynek pillanatnyilag nagy szüksége van olyanokra, akik jártasabbak a keleti kultúrában és miszticizmusban (vagy legalábbis beszélnek kínaiul), hogy kiaknázzák a számtalan lehetőséget.

A gőz hihetetlen fejlődést hozott a közlekedésben, az iparban, a manufaktúrákban... minden területen hasznosnak bizonyult. A Vértestvérek számára számos előnyt jelentett, amit örömmel ki is használtunk. A gőzhajók és lokomotívok megjelenésével a vámpírok komolyan foglalkozhattak az utazás gondolatával és meg is valósíthatták a terveiket – kevesebb pihenővel és kényszerű megállóval, gyorsabban haladva nagyobb esély mutatkozott, hogy egészben elérik úticéljukat. A gyárakban a gőz tőkét termelt, a vámpírok pedig egy idő múlva egyre többet fektettek az iparba, látván, hogy a gőz valóban a jövő útja. Példaként talán az egyik legsikeresebb vállalkozót, Michael Vanderbiltet említeném, ki nevével és üzleti éleslátásával tett szert egy kúriára, New York legelőkelőbb társaságára – sor gyárra a Keleti Part széltejében-hosszában.

A XIX. Század egyben a társadalmi megmozdulások és változások kora volt. Nem minden klán vett részt benne aktívan, mégis tehetünk néhány általánosítást. A gyárakkal megteremtődött a kizsákmányolt munkásréteg, a Brujah klán pedig rájuk tapadt, mint légy a szarra. Szenzációhajhász újságírók, szociális munkások, a szakszervezetek csírái befolyáshoz jutottak, gyakran titokzatos (Nosferatu?) informátoroknak hála – bár az Öregék közbeavatkozása biztosította, hogy sosem sikerült teljesen véghezvinni a terveiket. A gyárak elcsalogatták az embereket az aprócska falvakból a nagyváros forgatagába és nyomorába – mocskos volt ugyan, de jó vadászterület. A textilüzemek, a bányák és a gyárkérmények feldúlták a tájat, szmogot lehelltek a levegőbe, egész erdőket irtottak ki és megfertőzték a vizeket, a vérfarkasok legnagyobb bosszúságára.

A célok és társadalmi aktivitás korában számtalan vámpír tapasztalta, hogy egyes halandók motivációi megegyeztek a sajátjukkal, még akkor is, ha teljesen más, kevésbé nemes célzattal. Biztos vagyok benne, hogy a Malkaviták gondosan figyelemmel kísérték Nellie Bly-t, aki titokban körülszaglászott egyes elmegyógyintézetekben, ahol bántalmazták a betegeket. Néhány Nosferatu, különösen Londonban és New Yorkban alkalmasint helyes útra terelgette a szociális munkásokat, hogy gondoskodjanak a Nyájukról. A Brujah csőcselék összebarátkozott a szocialistákkal, a munkásmozgalmakkal és a szociális munkásokkal, hogy „több jusson a munkavégzőknek” – eufemizmus, gondolom, a könnyebb zsákmány kedvéért. A kifinomultabb Vértestvér patrónusok támogattak minden célt, ami aktuálisan divatos volt: semmi sem volt nagyobb sikk ugyanis a halandók közt akkoriban, mint az, hogy ki hányfelé jótékonykodott. Ha másért nem, hát azért, hogy gondoskodjanak a Nyájukról, ahogy a farmer gondoskodik az állatairól. Az egészséges tehén jó tejet ad, ha érthető, mire gondolok.

Hallottam, hogy szociális értelemben az Elíziumok és a partik olyan sűrűn követték egymást, mint oldalak egy Edith Wharton könyvben. Hiába volt valakinek pénze akkoriban, hacsak nem volt valaki, aki megmondhatta és elhíreszthette kire-mire-hogyan költsd el, rosszállóan összesűgtak a hátad mögött. Az Elízium ideáját, ami változatlan volt a reneszánsz óta, kiporolták, kiszellőztették, földiszívtették újra és bebizonyították, hogy még mindig fel tudja dobni a hangulatot. Egy klántársam szerint akkoriban az Elízium az intellektuálistól kezdve (előadás a szocializmusról) a művészín keresztül (előadások) a transzcendentálisig (gyakorlatok önmagunk kitárására „transzcendentális lehetőségeink” felé, akármit jelentett is ez) bármi lehetett. Alkalmasint felőrlik bennem, vajon hány vámpírt töltött el boldogsággal a tudat, hogy elég emberség maradt bennük ahhoz, hogy elaludjanak az unalomtól egy Elízium kellős közepén.

A Szabbat újabb próbálkozást tett, hogy kiűzze a Kamarillát Amerikából, és fajtánk egy meglehetősen népszerűtlen krónikása szerint ez majdnem sikerült is: az Öregek átkozottul közel kerültek hozzá, hogy vesszenek. A Szabbatnak hála, hogy ez nem következett be: elpuskálták a lehetőséget. Amerika vérfarkasai úgy döntöttek, hogy nem akarnak osztozkodni velünk... ennyit a „nyilvánvaló elhivatottságról”. Ami a maradékot illeti, ha a fele igaz azoknak a beszámolóknak, amiket olvastam, vagy hallottam, a vöröslámpás negyedek és a drogkereskedelem gyors terjedése nagyrészt vállalkozó szellemű vámpírok, különösen a Szettiták számlájára volt írható.

A legtöbb Vérttestvér, akivel beszélgettem határozottan állítja, hogy volt valami a levegőben akkoriban... elvégre hogy másként lennének magyarázhatóak azok a természetfölötti események szerte a kontinensen? Lefényképezett tündérekről a táncoló asztalokig, a kísértetházak és az okkultizmus virágzása közepette a XX. század ott lihegett a XIX század sarkában.

A SZELLEMEK KORA

A spiritualizmus megér egy külön cikkelyt, hiszen összefűz két évszázadot és jelentősebb szerepet játszik a Vérttestvérek

Egy megjegyzés a Whitechapel gyilkosságokról – minden rendelkezésre álló könyvben, és számos más helyen átáramtatom az események, de nem találok a nyomát annak a Lord Fianna nevű illetőnek. Akár egy murus, elég hosszú ideig mutatkozik, hogy mindeki rettegjen tőle, mint „Jack”, aztán nyom nélkül eltűnik. Valóban vámpír lett volna? Személy szerint én úgy gondolom „Lord Fianna” csak mellébeszélés volt Mikhael Herceg részéről, hogy leplezze szegénységét, amiért, ő sem tud róla többet, mint mások, pedig minden rendelkezésre álló forrást megmozgatott, hogy megtalálja. A mai napig él a várvadászat Fianna ellen, bár szerintem sosem találják meg. Szerintem egy halandó volt – egy beteges halandó, akit még a Malkaviták is kerültek –, de nem több annál. A halandók éppen elégszer bebizonyították már, hogy képesek olyan kockázatra és gonoszságra, ami még minket is föllavar.

történelmében, mint azt legtöbben közülünk hajlandóak lennének elismerni. Mivel mindkét oldaltól megtapasztaltam (fénykorában halandóként, hanyatlását pedig vámpírként), állíthatom, hogy e korszak telve volt furcsasággal és természetfölöttivel.

Mi, Tremere-ek elfoglaltabbak voltunk a szokásosnál. Asztaltáncoltatások, szeánszok, médiumok, megnyílt erőcsatornák kora volt... valamint csalóké, szemfényvesztéseké, hókuszpókuszé és lebuttatásoké, aminek hatását hosszú évek alatt tudtuk csak kiheverni. A szellemek és médiumok világa soha nem volt könnyen megközelíthető számunkra: nem tudtunk igazán elmélyülni tanulmányozásában – de... ez a kor mintha csak a mi kedvünkért hozta volna felszínre a témát. Még azok a Vérttestvérek is próbálkoztak és kísérleteztek, akik általában kerültek az okkultizmust (leginkább saját, régóta örökölt vezető szerepünk miatt), s olykor bizony meglepő, eleddig fölfedezetlen kincseket hoztak a felszínre.

Mivel a kelleténél jóval több hamis szeánszot kellett végigszenvednem – melyek célja az volt, hogy halott anyám szellemével kapcsolatba léphessenek –, meg tudom érteni, mi készítette Houdinit arra, hogy leleplezze ezeket a sarlatánokat. Az évek során számos történetet hallottam erről a korszakról, Tremere-ektől csakis úgy, mint más vámpíroktól. Igen kevesen voltak azok, kik nem keserű hangon nyilatkoztak róla – elvesztett szeretőkkel, Gyermekkel és Atyákkal akarták fölvenni a kapcsolatot, de az orruknál fogva vezették őket. A keserűség egyrésztől abból fakadt, hogy a bolondját járaták velük... még az Átkozottak sem állhatták, hogy bárki gátlástalanul fel-, illetve kihasználhasson olyan törekeny dolgokat, mint amilyenek az érzelmeink és a reményeink. Ilyen tekintetben senmiben nem különböztünk a Csordától, és ez egyeseket jobban zavart, mint ahogy kimutatták... Bizony, talán eléggé ahhoz, hogy támogassák azokat, akik le akarták leplezni a csalókat, s talán eléggé ahhoz is, hogy megvesztegessenek egyes asszisztenseket, akik aztán nagy nyilvánosság előtt fedték föl a trükköket.

Voltak, akik azt sugalmazták, hogy a természetfölötti események elszaporodása a Maszkabál gyengeségének a jele. Ez csak töredéke az egésznek; a természetfölötti népszerű társalgási és vitatéma lett, még a legszegénylőbbek is előálltak saját elményeik elmesélésével, mivel tudták, ezáltal nem fogják kinevetni őket. A természetfölötti irodalom is igen tekintélyes helyre tett szert – különösen a vámpírokról szóló történetek. Végül a szellemek, a médiumok és egyéb paranormális események kutatása saját szervezetet hívott életre, a brit Pszichikai Kutató Társaságot (PKT) és ennek amerikai megfelelőjét.

Atyám szerint, aki ezidőtájt Londonban tartózkodott, néhány buzgómócsing vámpír beférközött a kiadók közé, miután nagy mennyiségben vámpír- és szellemtörténetek jelentek meg a piacon. A Drakula kiadása a feje tetejére állította a Kamarillát. Voltak, akik szórakoztatónak találták, de nem mindenki tartozott közéjük. Az Öregek közül páran úgy gondolták, ez a Maszkabál törvényeinek széleskörű megsértéséhez vezethet, és nem kívánt kíváncsiságot ébreszt a halandókban, vagy bosszúhadjáratot vált ki a feldühített Tzimisce-ekből. Számos város hirtelen azon kapta magát, hogy arkhónok látogatják meg őket, akik csak arra vártak, hogy ráhúzhassák a vizes lepedőt bárlára. Furcsamód a Szörnyetegek hallgattak; azt gondoltam volna, hogy tajtékozva fölbukkannak és elégetnek minden kezük ügyébe akadó példányt, ami a „Sárkányról” szól.

Ismét átsüt ennek a gyengeelmeju újszülöttnek a romanticizmusa. Gondolom, ha fiatalkorában Upton Sindairt olvasott volna, talán lett volna fogalma róla, milyen lehetőségeket kínált az iparosodás. A sűrűn lakott, gyorsan terjeszkedő városok kellemes és izgalmas választékat kínáltak a fajtanknak – és én nem sorolnám közejük a különböző humanitárius jótéteményeket. Rózsá és bor, valóban. Milyen puhányok és formálhatóak lettek manapság a Gyermek.

A *Drakuda* és a Cottingley-i fotók és asztaltáncoltatások közepette a vadászok azt sem tudták, hova kapjanak. Legnagyobb sajnálatunkra az idő múlásával egyre nőtt a számuk: a csalók, a kapzsiság, egy Világháború, az elfoghatatlan sorozatgyilkosok és az általános világ-türelmetlenség megtette a magáét, és a halandók egyre kevésbé tolerálták a természetfölöttit. Houdini keresztes hadjáratán fölbuzdulva, vagy az Inkvizíció soraiba állva a halandók megpróbálták ellenünk fordulni, de már nem találták azokat a kapaszkodókat, amikre a Tűz korában támaszkodtak. A Szabbat ekkor úgy döntött, benyomul az amerikai városokba – azt hitték, a Belső Kör el van foglalva –, ám nagyon meglepődtek, amikor felkészült Hercegekkel találták szembe magukat, akiknek már viszkedett a tenyerük egy kis csetepaté kirobbantására. A világ hánykolódott utolsó álmái közben, a forradalmárok és a fanatikusok pedig úgy döntöttek, hogy egyszer, s mindenkorra fölébresztik.

FORRADALOM

Az évszázadok fordulóján a forradalmárok keltette elégedetlenség nőttön-nőtt, aztán egyszer csak kitört. Európaszerte monarchiák omlottak össze, hogy átadják a helyüket egy „új rendnek”, ami állítólag a proletárság érdekeit képviselte.

Az egyik leghíresebb példa a Lenin vezette Októberi Forradalom Oroszországban. Le az elnyomó monarchiával, éljen a népi kormány! Kutatásaim során még a legügyesebb összeesküvés-elméleteket gyártók sem vélték fölfedezni vámpír-befolyást a Romanovok bukása kapcsán. A Jekatyerinburgi kivégzés sok Vértestvért megdöbbenet, nem csak a Kékvéreket. A monarchiák korának lélekharangja volt; soha többé nem lesznek királyok és korlátlan uralom, ahogy azt Miklós cár és kortársai ismerték. Azóta legalább három klán állította, hogy Anasztáziát klánjuk Őelte magához. Egyikük sem mutat hasonlóságot a Romanovokhoz; szerintem egyfajta státusszimbólum volt, ami azóta visszajára fordult, visszacsapott a hoppon maradt klánokra. És Raszputyin – erről ne is beszéljünk inkább.

Franciaország, Németország, Spanyolország, Ausztria-Magyarország: az egész kontinens a szabadságot kóstolgatta. Voltak, akik győztek, voltak, akik vesztek: legtöbben ugyanoda jutottak, ahonnan elindultak. A Vértestvérek a szokásos módon figyeltek, és fogadtak a győztesekre. Vannak Öregek, akik szerint bizonyos esetekben vámpírok szították föl az elégedetlenség lángját, hogy megingassák a városokat, remélve, hogy átrendeződik a kép. Annyi bizonyos, hogy a forradalom okoz-



ta kavarodásban némely esetekben Szabbatisták igyekeztek behatolni a Kamarilla területeire. Másutt anarchok vezette államcsíny-kísérlet fedezékében próbálkoztak.

HÁBORÚBAN A VILÁG

Véleményem szerint a legtöbb Vérttestvér úgy érezte, teljesen érzéketlen lett a háborúk és az erőszak iránt, amikor beköszöntött a két Világháború korszaka. Azt azonban tudom, hogy nem egy önelégült vámpír pattant föl hirtelen, és nézte, amikor tankok kezdték taposni Franciaország földjét, mustárgáz hólyagosította föl az emberek bőrét és gyorstüzelő fegyverek demonstrálták, hogyan lehet egyszerre egy tucat embert megölni. Azelőtt az erőszak és brutalitás mást jelentett: kardokat és fejszéket, fosztogatást és rablást, viszonylag kisebb léptékekben. Ezúttal sokkal kiterjedtebb volt a pusztítás, többen ragadtak fegyvert, s ezek a fegyverek sokkal nagyobb károkozásra voltak képesek. Míg néhány fiatal vámpír belevetette magát a küzdelembe, sok Öreg inkább a menekülést választotta. Mit sem számított, hogy nem lélegeztek: a mustárgáz így is kegyetlen sebeket ejt a tüdőn. A brutalitáson túl a pusztító léptékek is sokakat megdöbentettek. Az első Világháborút nem véletlenül hívták a Nagy Háborúnak; akkoriban az volt a legnagyobb esemény, ami valaha is történt; nemzetek feszültek egymásnak és a telefon, a távíró és a rádió mindenhová elvitte a legfrissebb híreket.

A Kamarilla változatlanul vívta harcát a Szabbattal. A mi háborúink sosem értek véget teljesen, csak zsarátnokként izzottak a felszín alatt, várva, mikor kaphatnak újból lángra. Ahol a Kamarilla jelen volt – szeszt csempészt Chicagóban az alkoholtilalom idején; Oroszország megtört népéből táplálkozott; bábáskodott a filmipar gyermekéveiben; vagy egyszerűen csak igyekezett túlélni –, ott a Szabbat is volt.

Nem sokkal a gazdasági válság után a Szabbat csaknem teljesen beszüntette az aktivitását. Itt-ott akadtak ugyan utcai harcok, de amúgy minden túlságosan is csendes volt. A mai napig nem tudom, mi készítette a Fekete Kezet arra, hogy elbújjon. Talán valaki megpillantotta Káint. Mindenesetre mindazok után, amin a Kamarilla keresztül ment, egy újabb végelethetetlen háborúskodás a Szabbat ellen volt az, amire legkevésbé vágyott.

Nagyon kevés vámpír hajlandó beszélni arról, hogy mi volt a szerepe a második Világháborúban és azt hiszem, nem hibáztathatom őket, különösen saját múltam ismeretében. Így viszszatekintve könnyű azt mondani, hogy „Nem tudtuk, nem avatkoztunk a halandók ügyeibe, félrevezettek minket, stb.” Rengeteg kifogás. Mi mind, kik a magunk módján élő relikviák vagyunk, nem állíthatjuk azt, hogy ez volt az első alkalom a történelem során – nem, mert ez nem igaz. A szándékos (vagy szándéktalan) oda nem figyelés nem mentség a népiártás fölötti szemhunyasra, ami amellet, hogy undorító dolog, a nyáj ostoba elpazarlása is. Ami a háború többi részét illeti, ez volt a Nagy Háború Második felvonása, néhány változtatással. A mustárgázt ugyan betiltották, a villámháborúk, a városok fölperzselése nem tűnik túl nagy haladásnak. A Vérttestvérek a pokollá változott Európából az Államokba menekültek, leterhelve az ottani városokban már kialakult hatalmi rendet, és a végsőkig kimerítve a forrásokat. Mi, akik itt maradtunk, a pincék „biztonságából” néztük, ahogy lebombázzák a városokat, pusztá kézzel zavartuk el a fosztogatókat és ittunk mindenből, amin német egyenruha volt.

Túl sok háborút láttam már, hogy elhiggyem, a Világháborúk „mások” voltak. Az egyetlen különbség a lépték volt: egy olyan világban, amit összekötött a rádió, a telefon és más genialis találmányok, az emberiség megszállás iránti hajlamait csak nagyobb szinten lehetett kielégíteni.

A Harmadik Birodalom alatt emelt csontkamrák is csak kisebb vjításnak számítottak: az ember már regóta nos. Abel óta műveli ezt. Ugyanakkor a hatékonyság fejlődése nem maradt észrevétlen. Hitler és csürhéje veszélyesen okos banda volt. Örülök, hogy meghaltak.

AZ ŰIKOR

Hirosima és Nagaszaki lebombázása után a világ ismét fordult egyet, mintha újra fel akarná találni magát. Ezúttal már nem ment olyan jól.

Az újjáépítés hosszú és fáradalmas folyamat volt: a vámpíroknak még nehezebb, mint a halandóknak. Sok öreg és ancilla számára világuk, menedékük és kincseik pusztulását jelentette. Az élelmesebbek (és szerencsésebbek) sikeresen biztonságba helyezték a legértékesebb dolgaikat (Gyermekek, könyvek, ereklyék), de nem mindenki volt ilyen szerencsés. Az óvilág szinte szó szerint darabokra hullott, aztán újra össze kellett rakni – ezek az idők az öregebb Vérttestvérek számára sokkal nehezebbnek bizonyultak. Néhányan egyszerűen képtelenek voltak feldolgozni elpusztult világuk látványát, és mélyálomba merültek, vagy éppen nagyon is ébren maradtak – úgy várták meg a napfelkeltét...

A McCarthy korszak – néhányunkat kiküldtek megfigyelni, leginkább azért, hogy ügyeljünk, ne kerüljön túl fontos figura a táblára. Sokan az Öregek közül, akik a háború után elődugták a fejüket, rögtön vissza is bújtak a pincéikbe és a koporsóikba. Legtöbbjük régóta élt már Európában és túl sok hasonlóságot véltek fölfedezni a Tűz korával. Talán igazuk volt; akiket „bűnösnek” találtak, nem égethették meg a főtéren, de nyilvánosan pellengérré állíthatták és megszégyeníthették őket, ami csaknem ugyanolyan rossz volt. Legalábbis majdnem.

A Vízöntő kora – hihetetlenül hangzik, de mi, Tremere-ek kevés sikerrel dicsekedhettünk a '60-as években. Ámbár ismét megnőtt az igény a mágia iránt (ami sokkal üdítőbb volt a rideg, steril '50-es évek után), keveset tartogattunk nekünk. Igazság szerint a korra jellemző pszichedelikus és zenei orgiákat azoknak találták ki, akiknek még dobogott a szíve. Igen, kipróbáltam a vérben oldódó pszichedelikus szereket, de nem szándékosan – meggondolatlanul táplálkoztam és ezt soha nem fogom elfelejteni. A korabeli divat, az a zene és azok az emberek; az egyik legabszurdabb korszak volt, amit valaha is láttam.

Most pedig itt vagyunk, az ember leszállt a Holdon, föl-húzták, majd lebontották a Vasfüggönyt és kifejlesztették az elképzelhető legszörnyűbb pusztító fegyvereket, pusztán „védelmi” céllal. Mióta Hirosimára ledobták a bombát, futótűzként terjedt a technológia; szinte minden éjszakával újabb

találmány születik. Ismerek olyan Őreg vámpírokat, akik anyyira elmaradtak a kortól, hogy nem hajlandók fölemelni a telefont (az e-mailról nem is beszélve), leginkább azért, mert félnek az ilyesmitől. Bevallom, kissé zavaró olyan gépezeteket és ideákat látni a mindennapi életben, amikről még 1904-ben, halandó gyermekkoromban olvastam H. G. Wells és Verne műveiben. Olykor vagy meg kell küzdenem valami új dolog megtanulásával, vagy egy Ifjúhoz kell fordulnom segítségért; ám ez része annak, amik vagyunk: mi „megállhatunk”, de a világ nem. Ha nem tartasz lépést, ott maradsz az útszélen. Félelmetes, hogy ugyanezek a vámpírok néha elpusztítják a fiatalabbakat, akik tudják, hogyan kell használni ezt az új technológiát – csak azért, mert az Őregék ugyanúgy félnek tőlük is. És még ők vezetnek át minket az új évezredbe?

Az erőszakos bűncselekmények jelentős részét nem a vámpírok követik el, de nagyszerű fedezetet nyújtanak más események számára. Mikor megérkeztem, Milos Kilar (az előző felettesem) azt mondta, hogy a Szabbat támadásai az elmúlt évtizedben egyre vadabb stílust öltöttek. Ezt kétféleképp értelmezhetem: vagy az utolsó nekiveselkedéshez készülődnek a zuhanás előtt, vagy próbálnak változtatni azon, ami történni fog. Szerintem az előbbi, bár pontosan nem tudhatom, mi az, aminek nekiveselkednek majd.

Ahogy átlépünk az új millenniumba, a Gyehennakultuszok és a végítéletet hirdető Őregék (majd meglátod – akik az Ősatyák említésekor csak megvetően felhorkannak, aztán kamráik rejtekén suttogják el félelmeiket, ott gyalázkodnak, amikor azt hiszik, senki sem hallja őket) izgatottabbak és elszántabbak, ahogy telnek az évek. Ismerek egy pontifexet, aki egyre megszállottabban keresi „a nőt a holdsarlót idéző anyajeggel”, akiről Nód könyvében is említés történik, olyannyira, hogy más, fontosabb dolgokkal már nem is törődik. Egyesek azt mondják, a Szabbat egy utolsó, nagy Őrjöngésbe lovallja magát, aztán hurrá! Az Ősatyák pár év múlva úgyis fölébrednek, úgy az ezredforduló környékén. Már így is elfoglaltak pár birtokot a Hercegektől, és megszerezték pár olyat, ami hosszú idők óta a Kamarilláé volt. Mi tartjuk a frontot New Yorkban, de már szinte csak a karmainkkal kapaszkodunk, akár egy macska, ami nem akar a vízbe esni. Ha New York elbukik, oda az egész Keleti Part.

Ami a Kamarillát illeti, lásd fentebb. Még biztosan állunk, de – és ezt a Rendház falain kívül ne hangoztasd – megkoptattak minket az évszázadok, és ez kezd megmutatkozni. Hacsak nem enged valami – a vezetőink észhez térnek, a Szabbat eltűnik, a Mester fölébred – elmállunk, akár egy régi sírkő. Akkor pedig nem számít milyen városokat birtokolunk, mert a Kamarilla összetartó ereje nélkül a Vértestvérek széthullanak.

És itt állunk most, 5000 év történelme után.

Aisling Starbridge

frissítő: 98.05.23.

Bármennyire fájdalmas is, egyet kell értenem – bizonyos feltételek mellett – ennek a korcsnak a következtetéseivel. Egykor a társadalom változásait évszázadokban mérték, most évtizedről évtizedre alakul át. Ismerek olyan káinítokat, akik egykor alkalmazkodóképességükkel büszkeltek, most pedig inkább elvonultak a föld alá, hogy megvárják egy nyugodtabb, megfontoltabb kor beköszöntét.

Óstobák, hiszen a Gyehenna előbb ideer, minthogy ők fölébrednek.

A háborúnak még koránt sincs vége. Történetesen az ómenek köztünk vannak: a Modisták között, akiket gyakran látogatok, orjögés ütötte föl a fejet, megszállott módjára keresik a könyv titkainak nyitját, mielőtt túl késő lenne felhasználni. Igen, profeciákat lehet hamisítani, ott vannak Nostradamus hablatyolásai, még mondja valaki, hogy igazlato ember volt. Nód könyvének jelenései közül azonban túl sok cseng igaznak, még kifinomult, vampirikus érzeinknek is. Az ómenekkel viszont új lendület jár, még a legigénytelenebb káinita is érzi, hogy az évszázadok várakozásának hamarosan vége szakad – közelg a világ újrateemtése. Megremülnek, ha még halandó lenne a vérem. A csontjaimig hatolna a borzongás, ha a való nem hullt volna ki benne emberöltőkkel szelött.

A félelem azonban elkerül engem, helyette csupán várakozom.

Üdvözléssel az Eljövendő korban is!

Vykos



Hajnali három óra van, és éppen azon tűnődöm, milyen jó érzés hatottnak lenni. Az eső csúszóssá változtatta az utcákat, a járdáról úgy tükröződik vissza a lámpák fénye, mintha az Úr minden lyukat dicsfénnyel akarna körülvenni. Látom, amint egy kocsis ráfordul a Locust Streetre, egy háztömbnyire tőlem. Még a rendszámabláját is el tudom olvasni – amikor még éltem erre nem voltam képes. Látom az utca végén lévő Rittenhouse Square fáit, és esküszöm, akár a leveleiket is meg tudnám számolni! Még a leveleken csillogó vízcseppeket is tisztán ki tudom venni.

Mindent látok, és... olyan gyönyörű ez az egész!

Őt is látom. Barna esőkabát van rajta, egy összecsupkott esernyőt tart a kezében. Elindulok a tér felé, olyan ütemben haladok, hogy a járdán összetalálkozzam vele. Látom a hajában az őszes tincset, a ráncokat az arcán. Körülbelül negyvennek látszik, egy kicsit már belefáradt az életbe, de még remekül tartja magát. Egyenletesen, szinte gépiesen lépked. Felgyorsítok.

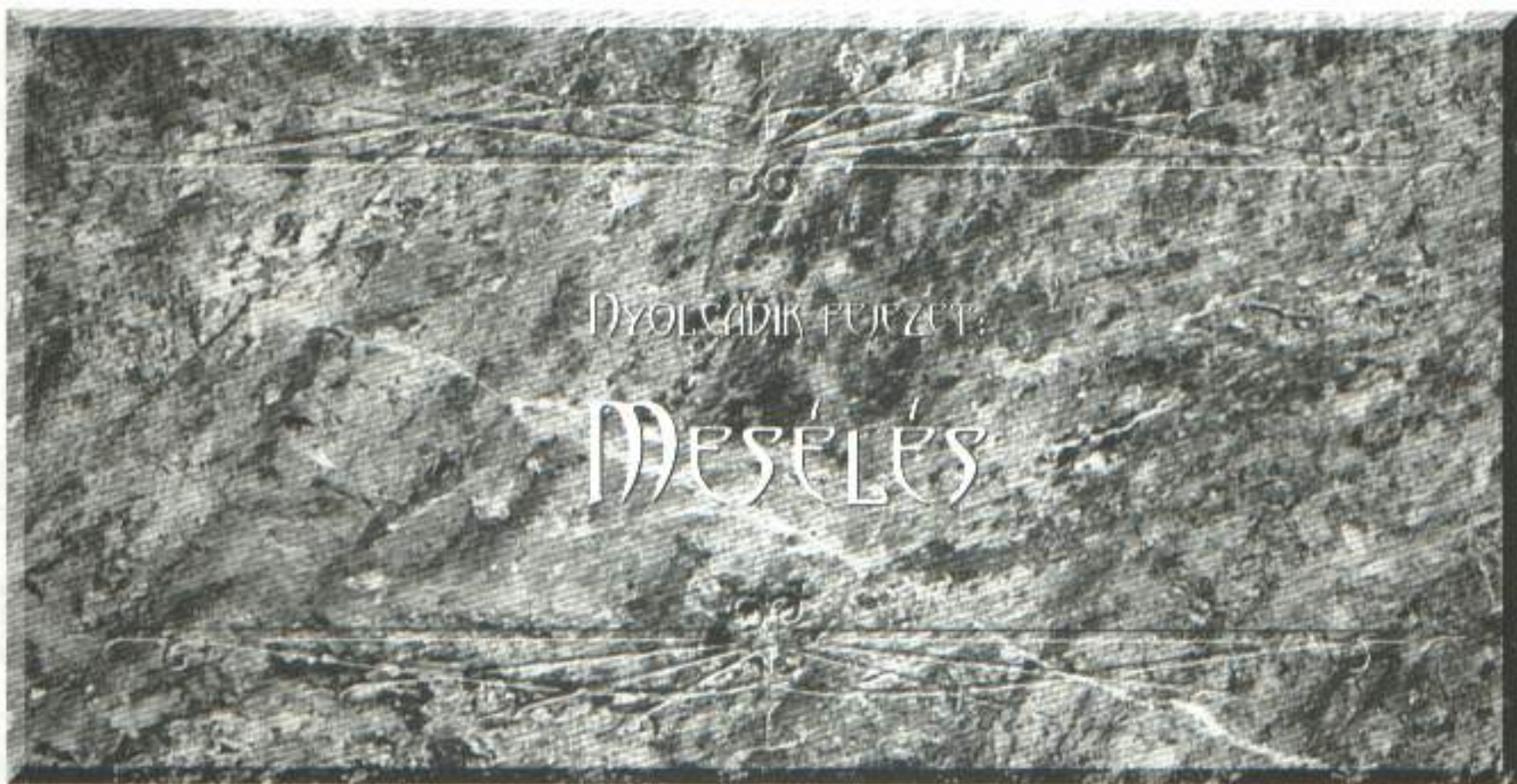
Mirtelen megáll és felnéz a kitisztuló égre. Talán választ keres a park fáinak kopár ágai között. Talán csak működésbe lépett nála valami állati ösztön, amely azt üvölti a fülébe, hogy:

– Ragadozó!

Nem számít. Már közel vagyok... A Huszadik Utca, a Tizenkilencedik Utca...

Elindul. Még egy fél háztömbnyire vagyunk egymástól, amikor a tekintete találkozik az enyémmel. Azt hiszem, mindent ért. Mindent tud, de ennek ellenére nem áll meg. Nem fordul el. Látom az arcán a fájdalmat, a kint és annak az életnek a történetét, amely hamarosan véget ér. Belészeretek.

Minden éjjel belészeretek valakibe, és minden este széttört szívvel ébredek. Ez rettenetes így, de csak magamat hibáztathatom. Csak magamat, senki mást...



DYOGÁNK FEJEZET

MESÉLÉS

Felejtsd el a szabályokat és tedd félre a kockákat. Csukd be a könyvet és kapcsold le a lámpát. Mesélj sötét vágyakról és olthatatlan éhségről. Én egy vámpírról mesélek neked, az adottságairól és gyengéiről, te pedig elmodod, miféle kihívásoknak néz elébe, milyen jutalom, vagy veszély várja az út során. Te megtervezed a csavarokat és fordulópontokat a történetben, én pedig elmondom, hogyan egyensúlyozik közöttük a vámpír. Csak te tudod, hogyan ér véget a történet, de csak én tudom, hogyan érkezik meg a vámpír az út végére. Közben a történetbe fektetett munkád esélyt ad a vámpíromnak, hogy gyarapodjon és fejlődjön, tettei pedig életet lehellenek az általad teremtett világba.

Ez a kihívás a mesélésben. A **Vámpírok Bálja** az emberiség és a szörnyeteg belső küzdelme a béklyóktól mentes hatalom és az örök élet tükrében. Halandó törvény nem köti a Vértestvérek kezét, nem gátolják őket erkölcsi normák – csak a halványuló szenvedélyek és ideálok, amiket még életükben dédelgettek, teszik megbocsáthatóvá szörnyű létezésüket. Az évek azonban évszázadokká nyúlnak, és az emlékeket egyre nehezebb fölidézni. Röviden: a **Vámpírok Bálja** a karakterekről szól és arról, hogyan fejlődnek – vagy buknek el – a tragédia és a kísértés fényében. Vajon egy mélyen vallásos halandó képes-e megbékélni a vér utáni vágyódással? Képes-e ellenállni a vámpír, hogy Megölelje szeretőjét, vagy inkább vállalja az örökkévalóság magányát? A Fenevad minden Vértestvérré kivetíti a hálóját, aki átadja magát a benne lakozó ragadozó ösztönnek. A mesélőnek a karakter háttéréből, reményeiből és céljaiból kell merítenie, hogy olyan történeteket alkosson, amik megkérdőjelezik a karakter – és a játékos – meggyőződéseit és hitét. Mesélőnek lenni egy **Vámpírok Bálja** játékban nagyon megerőltető feladat, gondos tervezést és háttérmunkát igényel, hogy karakterekre szabott krónikák és történetek keletkezzenek. Olyan világot kell teremtened, ami a mi világunk szörnyű képmása, kecsgetető és visszataszító, felvillanyozó és elrémisztő. Az embertelen ha-

talom izgalmát kell vegyíteni a félelemmel, megmutatni, hogy mi történik, ha a karakter elveszíti az önuralmát. Nem hagyhatod, hogy a karakterek teljesen magukba forduljanak, s önnön túlélésüket csak „merész” vérbankrablásokból biztosítsák. Az éjszaka levegője az Öregek intrikáitól sűrű, közel a Gyehenna és az ancillák úgy manipulálják az Ifjakat, ahogy nekik tetszik, nagy jutalmakat és még nagyobb kockázatot kínálva.

A mesélés nagy feladatnak tűnik és az elején valóban az. Szerencsére a mesélő nincs teljesen önmagára utalva. A sikeres mesélés titka, ironikus módon, a játékosok munkája. Az első lépés, megfelelni a játékosok elvárásainak és kielégíteni az érdeklődésüket. Aztán – ha a krónika és az egész történet gondosan elkészült – a karakterek cselekedetei, legyenek jók, vagy rosszak, olyan következménnyel járhatnak, amik újabb történeteket szülnek. Ne feledd: minél érdekesebbek a játékosok a krónika eseményeiben, annál kevesebb feladat hárul rád, a mesélőre. Nem egyedül kell csinálnod. A mesélőnek is ugyanannyira szórakoznia kell, mint a játékosoknak. Ez a fejezet megmutatja, hogyan valósíthatod meg mindezt.

Ebben a fejezetben bemutatjuk, hogyan kell megalkotni és vezetni egy **Vámpírok Bálja** krónikát, tanácsokat adunk arra, hogyan hozd ki a legtöbbet azokból az egyedi történetekből, melyek a krónikát építik. Egy részletes, összetett háttér megalkotása, melyben a játékosok vadásznak majd, azzal kezdődik, hogy információt gyűjtesz a játékosoktól és hozzáteszed a saját ötleteidet, annak alapján, hogy miféle történetet akarsz mesélni. Ha részletesen kitaláltad a helyzetet, a tervezett történetet figyelembe véve meg kell alkotnotok a karaktereket. Miután a karakterek a helyükön vannak, nekiláthatsz a krónika megírásának, beleszöve az intrikákat és azokat a cselekményszálakat, eseményeket, amelyek alapjául a karakterek céljai, motivációi szolgálnak, s amik előrébb viszik majd a történetet. Minden lépés a következőre épít, egy-

re több és több háttérrel ad, amitől minden történet élvezetesebb és könnyen kezelhető lesz. Ha még sosem vezettél játékot korábban, ne rémisszen meg az összkép. Haladj lépésről lépésre, lazítsd el magad, és ereszd szabadjára a képzeleted.

AZ ELSŐ, FUTÓ PILLANTÁS

Egy marék ötlettel kezdődik. Átolvasod a könyvet és eszedbe ötlük pár dolog. Talán egy gögös Herceg képe dereng fel, aki zsarnokoskodik a város fölött, vagy megfog az ötlet, hogy egy marék anarch összeverődik, saját szabályokat alkot és farkasként élnek a városi vadonban. Valami megragadja a tekinteted és megjelenik egy ötlet csírája, amiről azt gondold „ez jó kis krónika lehetne”. A kérdés, hogyan alakítod az apró ötletet egyetlen szépen sodort fonallá, hogy összeálljon egy történet?

Az első lépés a játékosokkal kezdődik. Mielőtt igazán nekiállnál lerakni a krónikád alapjait, tudnod kell, hogy a játékosok milyen karakterrel akarnak játszani és hogyan kapcsolódnak az elképzeléseik a te ötletedhez. Tegyük föl, hogy olyan történeten gondolkozol, aminek a háttéréül egy Herceg üstököszerű fölemelkedése és bukása szolgál. A helyszín egy fontos nagyváros. Tegyük fel, hogy a hatalommal járó korrupció, az árulás és az intrika a fő vonulata a történetnek. De mi van akkor, ha az egyik játékos egy Nosferatu anarchot akar játszani, a másik pedig egy pártatlan, nárcisztikus Toreadort? Egyik sem egyezik igazán a koncepcióddal. Nem jó ötlet ráerőltetni egy játékosra egy karakterkonceptiót, mert a játékosoknak is úgy kell érezniük, adnak valamit a játékhoz és olyan karaktereket alakítanak, akik iránt érdeklődnek. Ilyenkor meg kell beszélni a dolgokat, és kompromisszumokat kell kötni; talán a háttérben megbúvó politikai ellentétek és átverések jobban érdeklik őket, de akár arról is szólhat a dolog, hogyan igyekeznek *elkerülni*, hogy belesodródjanak az Öregek intrikáiba. Fontos, hogy ötleteid és a játékosok elképzelése szinkronban legyen, mielőtt elkezded kibontakoztatni a krónikát. Így a játékosok ötleteit hozzáteheted a sajátjaidhoz, amivel hosszútávon megkönnyíted a dolgodat.

Ha mindenki egyetért a krónika általános elképzeléseivel, a játékosok elkezdhetik megalkotni a karaktereket, te pedig nekivághatsz, hogy megteremtsd a világot. Érdemes egyszerre csinálni ezt a két dolgot, mert a te ötleteid és a játékosok ötletei egymást támogathatják és talán olyan megoldásokra találsz, amik fölött egyébként elsiklottál volna. Tegyük fel például, hogy a játékos úgy képzele, hogy a karaktere az FBI egyik titkos részlegének dolgozott, mielőtt Megölelték volna. Ebből te is kiindulhatsz: a karakter az FBI kémelhárítási részlegénél szolgált, ami speciálisan a befolyásos üzletembereket és politikusokat tartotta szemmel. Ezt a részleget történetesen egy nagyhatalmú vámpír vonta a befolyása alá, aki saját céljaira használja föl az információkat ellenfeleivel szemben. Újabb konfliktus forrása lehet, hogy úgy döntesz, ez az Elsőszülött most egy másik ügynököt szemelt ki a részlegből, valakit, aki jó barátja (vagy szerelme) volt a karakternek – vámpírrá akarja tenni. Ezzel bátoríthatod a játékost, hogy találja ki az ügynökség részleteit, kidolgozzon fontosabb személyeket, eseményeket, amiket mind beleilleszthetsz a világodba. Ezáltal a karakter is kézzelfoghatóbbá válik és hozzájárult az egész játékhoz, neked pedig komolyabb

erőfeszítés nélkül értékes forrásanyagok jutnak a birtokodba. Hagyd, hogy a játékosaid minél részletesebben kidolgozzák a karaktereiket. Vegyél részt az alkotási folyamatban, az ötletgyártásban, aztán használj fel belőle annyit, amennyit csak jónak látsz. Bizony, a többiek számtalan mellékszereplővel, helyzettel és konfliktussal rukkolhatnak elő, aminek később hasznát láthatod.

Fontos, hogy a karakterek Háttérét is számításba vedd és részletesen kidolgozd, mivel a frissen Ölelt vámpírok még sokkal jobban kötődnek halandó életük maradványaihoz. Támogasd a szövetségesek, kapcsolatok, befolyási területek megalkotását, aztán a játékosokkal közösen öntsétek formába őket. Miféleképpen a karakter anyagi forrásai? Örökölt? Nyert a lottón? Belebottlott egy aktatáskába vértáttatta pénzbe, egy balul sikerült drogüzlet maradvékába? Milyen hatással voltak ezek a körülmények a karakterre, és hol a helyük a krónikádban? A szövetségesek és kapcsolatok szintén többet jelentenek, mint pár besatírozott kör a karakterlapon – saját érzelmeket és életet kapnak. Például, tegyük föl, hogy a karakter szeretné, hogy legyen egy közepes kapcsolata a rendőrségen. Ki ez a kapcsolat és hogyan alakult ki? Talán a nagybácsi, egy veterán gyilkossági nyomozó, aki jól célzott kérdéseket tesz föl a karakter életstílusáról és cselekedeteiről (főleg, ha egy gyilkosság helyszínén találja).

Minden háttér-újabb dimenziót visz a karakterbe és a játékba, számtalan ötlet fakadhat belőle. Hogyan birkózik meg a karakter azzal, hogy hirtelen és visszavonhatatlanul hátat kell fordítania addigi életének, szeretteinek? Megrendezik a halálukat, vagy egyszerűen elsétálnak, maguk mögött hagyva halandó életük minden maradványát? Marad utánuk valaki, aki nem fogadja el az eltűnésüket és mindent megtesz, hogy megtalálja őket? Távol tudnak maradni a családjuktól, a szerelmüktől, a gyermekeiktől? Bár fájón szeretnek, tudják, mivel járhat, ha egy együtt töltött éjjelen eluralkodik rajtuk az Éhség... Ezek az első dilemmák, amikkel a karaktereknek szembe kell nézniük, és amelyek sokféleképpen befolyásolhatják a cselekedeteiket. Könnyű és csábító a gondolat: gyorsan átfutni a karakter eddigi életének részletein és az Ölelés előzményein, hogy aztán a játékos mihamarabb belevághasson a „vámpírságba” – ám így az emberségért folytatott küzdelem egyik létfontosságú dimenziója szenvedne csorbát, mely mellesleg termékeny talajt biztosíthat az ötletek és mellékszereplők terén.

Ha meghatározod a krónika vezérfonalát és beleépíted a játékosok karaktereit, nekiállhatsz megformálni az őket körülvevő világot, ahol a történetek játszódhatnak majd. Ha a krónikának már részletes háttérrel van (általában egy nagyváros, bár lehetséges kisvárosban, vagy vad vidékeken játszani) és rendelkezzel megfelelő mellékszereplőkkel, akiket hozzáadhatsz az elképzelésedhez, akkor végre nekiláthatsz a krónika igazi összeállításának.

SÖTÉT ÉS HALÁLOS VILÁG

Mielőtt megírnád a krónikát, szükséged lesz egy helyszínre, ahol az események zajlanak. Olyan díszleteket, olyan világot kell megalkotnod, ahol az általad elképzelt dolgok megtörténhetnek, és amely megfelelő környezetet teremt a vámpí-



pírlét gyönyöreinek és borzalmainak átélésére. A vámpírok világa sötét, veszélyes, titokzatos és látványos. Az alábbi vezérelveket vedd figyelembe a saját világod részleteinek kidolgozásánál:

- **Az erények kihalása:** A Sötétség Világában kevés illúzió maradt. Évszázadok kapzsisága és hanyatlása (az emberek és a Vértestvérek részéről egyaránt) lemorzsolta az emberiség ártatlanságát. A cinizmus és az elkeseredés áthat mindent – a falfirkáktól a filmekig. Többé senki sem mer hinni semmiben sem, mert a könnyörület és jótékonyosság ígérete csak újabb alkalom az átverésre. A szerető szív és a jótét lélek ritka, mint a gyémánt és legalább olyan értékes.

- **Vér és pénz:** Az élet olcsó, az elkeseredett emberek pedig az erőszakhoz menekülnek, csalódottságtól, félelemtől, gyűlöletől, vagy kapzsiságtól vezérelve. A bűn mindenütt jelen van, sok család és szomszéd bebástyázza magát a kuckójába és védekezik az egész világ ellen. Vagy mi, vagy ők.

- **Eltűntek a jófiúk:** Kihaltak a hősök. Szexbortányokba keveredtek, megvesztegetésen kapták őket, vagy az utcai erőszak nevű járvány végzett velük. Nincs erős vezető, nem bíznak a politikusokban, vagy a szebb jövőben. Az emberek jobban tudják.

- **Kísértetházak:** Az emberiség belülről rohad, szánameg, lassú hanyatlásának a jelei mindenütt jelen vannak: az óriási gótikus katedrálisok homlokzatán, a gránitból épített irodaházakon. A lelketlen acél és üvegtornyok között olykor elhagyott templomok bújnak meg, színes ólomüveg ablakaik egy letűnt kor szépségét idézik. Az ilyen helyek sajnó emlékeztetői, hogy mi lehetett volna, vagy lehetne ismét.

- **Milleniumi örület:** Közeleg egy korszak vége, pletykák és próféciaik kaptak szárnyra. Új kezdet, vagy világvége? Sok Vértestvér és halandó egyaránt fél attól, ami eljőhet és apokaliptiszról prédikálnak, mások az utcákat róják kegyetlen és elkeseredett nemtörődömséggel, eltökélten, hogy nyomot hagynak a világban maguk után, még mielőtt véget ér az egész.

Ezek a pontok illusztrálják a Sötétség Világának esszenciáját és azért fontosak, mert fölerősítik a karakterek dilemmáit, miközben halványuló emberségükbe igyekeznek kapaszkodni. Körülöttük elkeseredettség és beletörődés; az erőszak és a halál mindennapos. Mit számít még egy gyilkosság, még egy hazugság? Mennyit számít egy vámpír, vagy akár egy halandó? A hátorság és könnyörületesség ritka és nehéz megtartani, de számukra a küzdelem a fontos. Ez a küzdelem a diadal és a tragédia forrása a játékban, a világod kidolgozása-
kor ezeket kell figyelembe vened. Fontos leszögezni, hogy a téma nem igényel bármiféle vallásos megközelítést, az ilyesmi kihangsúlyozása teljesen az egyéni ízlésre van bízva. Csak az fontos, hogy emlékezz arra, az általad kialakított környezetben helyesen cselekedni nehéz és ijesztő dolog.

A helyszín megválasztása természetesen kötetlen, elegendő képzelőerővel Washington DC-től az Amazonasig bárhol játszódhat a történet. A legideálisabb helyszínek természetesen a nagyobb városok, ahol a táplálék, a hatalom, a pénz és az üzleti befolyás a Vértestvérek ízlésének megfelelő közelségben és mentyiségben fordul elő. Ha számodra ismeretlen nagyvárosba akarod helyezni a történetet, próbáld meg beszerezni egy térképet, vagy bármi képes vagy írott forrást, amire támaszkodhatsz. Ne feledd, semmilyen részlethez nem

kell az utolsó betűig ragaszkodnod; ez a Sötétség Világa, úgy alakítod át, ahogy akarod. A fenti irányelvekre támaszkodva (ahol úgy látod, módosíts rajta) megteremtheted a kellő hangulatot. Sok mesélő szereti saját városának torz és sötét tükrképébe helyezni a krónikáit; ezáltal a helyismeretre és a hétköznapi élet eseményeire támaszkodva kényelmesebb és könnyebb elképzelni a helyszíneket.

Miközben kidolgozod a helyszínt, meríts ötleteket a város fontosabb épületeiből, adottságaiból, fekvéséből, ötvözd a funkciót a szimbolikával és érdekes képeket fogsz kapni. Például egy elhagyott, omladozó vasútállomás a város szívében ideális helyszín Elíziumnak. Egy viseltesebb katedrális menedéket nyújthat a környék Senkiházaiainak, akik a menedék és megváltás jelképét látják benne. Egy félig megépített, vagy lerombolt állatkert az anarchok játszótere lehet, a csontváz-szerű építkezési területek pedig a Nosferatuk kedvelt gyülekezőhelyei. A vámpírok territoriális lények, az általuk birtokolt helyek tükrözik egyéniségüket és hozzáállásukat. Ne hagyj, hogy a rideg valóság eltérítsen az általad kitalált ötlettől; ha azt akarod, hogy a Herceged egy viktoriánus villában uralkodjék, de a városban eredetileg nincsen, teremts egyet és tedd oda, ahová akarod. A **Vámpírok Báljában** a részletek a hangulat és a képzelet alá rendelt elemek.

Eleddig tehát három forrásod volt a krónikádhoz: a saját ötleteid nagy vonalakban, a játékosok által kínált részletek a karakteralkotás folyamán és a választott helyszín is kínál egy csokornyit információt. Eljött az idő, hogy kidolgozd a krónikád részleteit.

VÉRREL ÍROTT

A *krónika* az az átfogó történet, amit a mesélő el akar mondani. Egy csokornyit kisebb történetből áll, amelyekben a játékosok karakterei a központi figurák. Képzeld el úgy, mint egy könyvsorozatot, ami egy bonyolult, hosszú történetet mesél el. Minden könyv önmagában egy történet, amit további fejezetekre és jelenetekre lehet bontani. Az egyes történetek eseményeit nagyban befolyásolja a krónika általános menete. Ez a fázis a legnehezebb és legfárasztóbb része a mesélő munkájának. Más, nyitva hagyott szerepjátékos „eposzokkal” szemben a **Vámpírok Bálja** krónikáknak határozott kezdete, közepe és vége van. Ennek megfelelően előre el is kell készíteni a szerkezetét, összeszedni a gondolataidat, bejelölni, hol pörögjön föl az iram, hol van helye a feszültségnek. A krónia elveszti a fókuszát és az energiáját, ha nem látja a vége. Ennyi befektetett munka után egy határozott mozdulattal akarsz véget vetni neki, nem várod meg, míg végelgyengülésben meghal, igaz? Vezess naplót, jegyzetelj menet közben és ne próbálj meg mindent a fejedben tartani.

Ezen a ponton már számos információ áll a rendelkezésedre, hogy kidolgozd a végleges krónikát; eljött az idő, hogy szépen, módszeresen formát öltösn. Az első lépés egy vezető motívumot találni, egy alapötletet, ami leírja a történet gerincét. Íme néhány téma egy **Vámpírok Bálja** krónikához:

- **A Dzsihad:** Bár az Ósatyáknak már a nevei is a feledés homályába veszttek, azt suttogják, hogy bizánci intrikáik még mindig áthatják és irányítják a Vérttestvérek történelmét. Kereszteshadjáratok dúltak, nemzetek tűntek föl és

buktak el, teljes klánokat irtottak ki – mindezt saját ember-telen céljaik érdekében, egymással viaskodva, miközben a résztvevő felek talán már rég el is feledték, miről szól az egész. Ahogy a korszak lassan véget ér, néhányan úgy hiszik, közel a végső, apokaliptikus leszámolás. A mesélő ezzel a témával olyan krónikába kalauzálhatja a játékosokat, ahol titkos társaságok, vagy elkeseredett, ambíciózus Öregek azt hiszik, átlátják az Ósatyák terveinek pókhálóját és igyekeznek megakadályozni a beteljesedést. Egy másik lehetőség, hogy a karakterek, saját céljaik felé törekedve olyan mintázatokat, jeleket fedeznek föl, amik egy irányba terelik őket. Vajon sakkfigurák lettek a Nagy Játszmában? Ha igen, mire akarják fölhasználni őket és kik állnak a háttérben?

- **Láthatatlan láncok foglyai:** A nemlét elképzelhetetlen hatalmat és szabadságot kínál, amit halandóként fölfogni is lehetetlen. A vámpír a törvény maga – vagy mégsem? Bármennyire is a világ halhatatlan urainak tartják magukat a Vérttestvérek, kötelezettségek, intrikák és saját szenvedélyük áldozatai. A vámpír uralkodhat egy város fölött – de valóban ura saját sorsának? Ez a téma akkor válik be a legjobban, ha a krónika központjában egy ambíciózus vámpírcsoport áll, akik befolyásra és hatalomra törnek egy városban vagy szektában, és a maguk urai akarnak lenni. Kezdetől fogva küzdeniük kell, ha meg akarnak szabadulni Atyáik befolyásától, ambíciózus versenytársaiktól és később az Öregektől, akinek a szerepét előbb-utóbb át akarják venni. Útközben alkukat kell kötni, szövetségeseket kell szerezni (és elárulni őket), lépten-nyomon új barátokat, ellenségeket találni – mire a karakterek elérik az áhított csúcsot, rájönnek, hogy semmivel sem szabadabbak, mint azelőtt, amikor neki-vágtak. Csak a tétek lettek nagyobbak.

- **Hűvös megváltás:** Az újonnan Öleltek közül sokan elborzadnak látván, mivé lettek, és minden elképzelhető módon megpróbálják megváltani önmagukat és elvesztett emberségüket. Segítenek a hajléktalanokon és a szegényeken, mintha modern Robin Hood-ok volnának, vagy egyszerűen megpróbálják megvédeni a védteleneket a többi Vérttestvértől. Ez nem csak a többi vámpírral állítja szembe a karaktereket, akik megvetik az efféle „önzetlenséget”: ugyanúgy harcolniuk kell a Fenevad belülről feszítő késztetései ellen is. Egyetlen óvatlan pillanat és az Órjöngés máris mérszárlássá változtatja a mentőakciót.

- **Új kor hajnalán:** A legtöbb vámpír ismeri *Néd könyvének* a közelgő kataklizmáról szóló részeit, ami egy ciklus végét és egy új kezdetét hirdeti. A régi rend megszűnik, és a Vérttestvérek között sok idealista – és őrült – képzelet el a maga módján az eljövendő korszakot. Ahogy egyre közelebb kerülünk az ezredfordulóhoz és egyre hisztérikusabb látomások születnek, a karakterek választhatnak, hogy ellenszegülnek a közelgő forradalmi változásoknak, vagy hagyják, hogy magával sodorja őket. Vajon az anarchia ellenében a régi rendet védelmézik, vagy hozzácsapódnak egy idealista kereszteshadjárhoz, vagy esetleg megalakítanak egy újat, hogy újraformálják a világot?

- **Árnyék, vagy bilincs:** A Kamarilla és a Szabbat közötti viszály alapvetően filozófia kérdése: vajon a vámpírok a halandók érdekeit szem előtt tartva megpróbálnak együtt létezni, vagy a Vérttestvérek a következő evolúciós lépcsőfok,

akik arra teremtettek, hogy úgy uralkodjanak az emberiségen, ahogy a halandók terelgetik a nyájaikat? Egy Kamarilla-uralta, ostromlott város erőteljes háttér ehhez a témához, a karakterek pedig részeseivé válnak egy ideológiai csatározásnak. Melyiküknek van igaza? A karakterek talán nem értenek egyet a Kamarillával, vagy „Szombat szimpatizánsokat” látnak minden árnyékban. A téma kihívásától függően a karakterek nemes, vagy tragikus keresztshadjáratba kezdhetnek, hogy áthidalják a két szekta közötti különbségeket.

• **A szív hazahúz:** A vámpírlét magányos, és tele van szörnyűségekkel; nem csoda hát, ha sokan kétségbeesetten igyekeznek halandó életük maradékába és kapcsolataiba kapaszkodni. Tényleg hazatérhetnek, vagy csak újabb tragédiát idéznének elő? Ez a motívum a vámpírnak az emberi léttől való visszavonhatatlan eltávolodására helyezi a hangsúlyt. Éjszakai portyákon, körülöttük mindenütt a Csorda ismeretlen arcaival jól tudják, hogy soha többé nem láthatják a napfelkeltét, és az Éhség örökös veszély a szeretteik számára. A halandó életét hátrahagyni képtelen karakter a Maszkabál épségét veszélyezteti, az Éhség pedig azoknak a biztonságát, akikkel törődni akarnak. Önző módon kapaszkodnak a hovatartozás és a melegség érzésébe, amit olyan nagyvonalúan figyelmen kívül hagytak életük során? Vagy kétségbeesetten igyekeznek belekapaszkodni emberiességük maradékába azal, hogy arra koncentráljanak, ami igazán számít az életben?

Ezek a témák azért fontosak, mert az eseményeket és a történetet egy központi ötlet köré tudod csoportosítani. Ezáltal a krónika összefüggő lesz, és olyan érzelmi kisugárzással rendelkezik majd, ami elősegíthet egy katartikus finálét. Lehet több témát is összeválogatni: esetleg olyan krónikát akarsz alkotni, ami a fiatal vámpírok halandó kötelekeire alapul, miközben az Öregek befolyása ellen küzdenek, akik viszont a Gyehennára készülnek. Akár önszántukból, akár akarataikon kívül válnak kulcsfigurává a karakterek, egy új rend és régi világuk megőrzése között vívódnak. Több témából élménydús krónikát lehet faragni, esetleg minden karakter egy-egy saját témát képvisel, ami megkülönbözteti a társaitól. Csak a mesélőtől függ, mennyi energiát áldoz a többi téma kidolgozására és integrálására.

Ha választottál témát, elkezdheted kidolgozni azokat az eseményeket, amiken keresztül a krónika eljut a kezdettől a végig. Mint minden jó történetben, egy krónikában is értékes következtetéseket kell levonni, és ha tudod, hova tart a krónika, sokkal magabiztosabb leszel és nem csúszik ki a kezéd közül az irányítás. Ne feledd a kezdeti ötleteidet, a karakterek elképzeléseit és a témát, amit választottál, aztán nagy vonalakban vázold föl a krónika részleteit. Például így:

Térjünk vissza az eredeti ötlethez, ahol a karakterek Ölelése és nemléte egy karizmatikus Herceg tündöklése és bukása közben veszi kezdetét. Két téma jöhet számításba: *Árnyék, vagy bilincs* és *Láthatatlan láncok foglyai*. Tegyük föl, hogy az ötlet illik jobban az elképzeléseidhez, hogy a karakterek előtt fölcillantod azt a szabadságot és hatalmat, amit az öregebb Vérttestvérek birtokolnak, aztán belerángatod őket az intrika és árulás egyre szorosabb hálójába, ahogy a karakterek arra törekednek, hogy befolyáshoz és ranghoz jussanak a leendő Herceg oldalán. Amint hatalomra kerülnek, az idealizmus és fölemelkedés maskarája lehullik és kiderül, hogy az

új herceg ugyanolyan despota, mint elődje volt. A karakterek minden frissen szerzett befolyásuk ellenére kötelezettségek és ígéretek foglyai mind a herceg, mind többi szövetségese felé, és semmivel nincs szabadabb akaratuk, mint történetük kezdetén. Az események egyre rosszabbra fordulnak, elégedetlenség üti föl a fejét városszerte, a karaktereknek pedig nem csak az új rezsim iránti hűségüket kell megkérdőjeleznük, hanem az egész Kamarilla filozófiájának érdemességét. A krónikád végére kirobbanó finálét tervezel, amikor a karaktereknek végképp dönteniük kell, becsületből és elveik védelmében hűek maradnak-e a hatalomra segített herceghez, vagy részt vesznek a megbuktatásában és új utat jelölnek ki a város számára. Össze kell állítanod egy olyan eseménysorozatot, ami eljuttathatja a karaktereket eddig a pontig.

A dolgoknak egyszerűen kell indulniuk, mert a karaktereknek időre van szükségük, hogy belerázódjanak a város és természetfölötti lakóinak világába. Úgy döntesz, hogy az első történetek a karakterek Ölelése körül forognak majd és az Atyáukhoz fűződő kapcsolatról szólnak; miközben a karakterek megbarátkoznak új létezésükkel és eldöntik mihez kezdjenek a halandó világhoz fűződő kapcsolataikkal. Újabb konfliktusokat és célokat szülhetnek a karakterek reakciói a változásokra, amiket mellékszálakként használhatsz fel a krónika során. A történet során a karakterek megismerik a város Vérttestvéreit, aztán bemutatják őket a város Hercegének. Úgyelned kell a feszült légkörre, amit a zsarnok Herceg tettei táplálnak a Vérttestvérek között. Miközben a karakterek fölfedezik a várost, alkalmas nyílik olyan epizódokat elővezetni, amiben megismerkedhetnek az elégedetlenséggel, az elnyomás és a rossz uralkodás jeleivel. Szemtanúi lehetnek az Elsősülöttek durva mértéktelenségének, vagy Atyáik arra kéri őket, juttassák el rosszalló üzenetüket egy másik befolyásos Öregnek. Talán még egy vérvadászatba is belekeveredhetnek, aminek az áldozata egy szerencsétlen Vérttestvér, kinek bűnössége igencsak kétséges. Ezen események során a karakterek megismernek egy Vérttestvért – egy ancillát, aki óvatosan bár, de meggyőzően érvel a Herceg ellen. A karakterek szimpatizálhatnak vele, vagy lehurrogathatják, esetleg hűségük és filozófiájuk konfliktusát kell rendezniük emiatt. Ahogy múlik az idő, nyilvánvalóvá válik, hogy ez a Vérttestvér a Hercegségre pályázik. A karakterek befolyáshoz és hatalomhoz juthatnak, ha támogatják a trónkövetelőt, vagy kisebb jutalomra számíthatnak, ha elárulják a jelenlegi hatalomnak. Ezeket az eseményeket nyitva kell hagynod, a játékosok karakterei a központi figurák, nekik kell meghozniuk a döntést saját koncepcióik és világnézetük szerint.

Előbb-utóbb be kell következnie a lázadásnak, és a történet érdekében úgy döntesz, a lázadás sikerrel jár, hála a karaktereknek (vagy épp a karakterek erőfeszítéseinek ellenére). A döntéseiktől függően vállalniuk kell az események következményét. Immár vagy egy új rend befolyásos tagjai, vagy a régi rezsim üldözött és megvetett csahosai. Hogy hogyan birkóznak meg a karakterek az új helyzettel? Ez a következő lépcsőfok a krónikában. Ahogy múlik az idő, az új Herceg levedli nemes céljait, és kiderül, hogy elődjéhez hasonlóan ő is csak egy zsarnok. A karakterek eddigre elfoglalták az Ifjaként irigyelt Öregek helyét, de ráébrednek, hogy ezzel a ranggal ugyanúgy megkötések és komoly veszélyek járnak. A krónika végére a kör bezárul; attól függően, hogy a karakterek

rek melyik oldalt választották, vagy az elnyomó rezsim részei, vagy az Ifjak között szövetségeseket gyűjtő karizmatikus alakok, akik egy új forradalmat terveznek.

Mostanára elkészültek a krónikád alapvető és átfogó eseményei. A fontosabb pontok mellett apróbb mellékszálak bukkannak majd fel, a karakterek személyes céljaiból és háttereiből adódóan. Ezeket a mellékszálakat össze lehet kötni a fő történnel, de teljesen függetlenek is lehetnek, azonban mindenképpen segíteniük kell a karakterek fejlődését, vagy kiemelni a konfliktusaikat. Például, amíg a trónkövetelő támogatókat gyűjt a Herceg megdöntésére, azt tervezi, hogy magához Őlel egy befolyásos halandót – aki történetesen az egyik karakter barátja – egy, a Herceg által irányított cégnél: a karaktereknek, bár általánosságban támogatják a lázadást, esetleg személyes filozófiájukkal ütközik az Őlelés gondolata. Néhány mellékszál ötlete már a krónika elején fölmerül, ezeket a karakterek háttere és személyisége adja meg; mások a játék során különböző kapcsolatok és döntések következtében adódhatnak, amik befolyásolhatják az események menétét. Annyi mellékszálát csapj hozzá a krónikádhoz, amennyit kedved tartja, ezáltal is kidomborítottabbak, színebbek lesznek mind a karakterek, mind az egész történeted.

Íme néhány további krónika és témalehetőség:

- **Rejtett titkok kutatása:** A Gyeheña gyorsan közeleg, sok Vértestvér pedig attól fél, lángra lobban az egész világ. A karakterek egyetlen Atya leszármazottai lehetnek, vagy egy kotériát alkotnak, hogy kifürkéssék az Ősatyák évezredes titkait és megfejtsék a jeleket, mielőtt túl késő lenne. Az efféle krónikához a hatalom iránti vágy, a láthatatlan erők manipulálása, vagy a kísértés témája illik. A mesélő egyre több feszült, vagy rémisztő elemmel gazdagíthatja a történetet, minél közelebb jutnak a titkokhoz, amit sem Vértestvérek, sem halandónak nem lenne szabad tudnia.

- **Szabadon élni, vagy meghalni:** A karakterek egy anarch banda tagjai, akik egy pöffeszkedő, önkényeskedő Herceg ellen harcolnak. Könnyen megeshet, hogy Atyáik nyíltan kimondják a véleményüket a Herceg uralkodási stílusáról és aktívan támogatják az engedetlenséget és a hatalom megdöntését. A Herceg ezzel szemben kijelenti, hogy csak az ő törvényei tartják távol a Szabbatot a várostól, uralma rendet és stabilitást hoz – amit a karakterek komolyan fenyegetnek. Ehhez kapcsolódó témák lehetnek a szabad akarat és az elnyomó hatalom kérdése, vagy az önkifejezés szabadsága az elnyomással szemben.

- **Cápák között:** A karakterek felső tízezer-beli vámpírok, akik a város ancillái és Őregjei közé akarnak befurakodni. A hatalmi nézeteltérések, intrika és árulás mindennapjaiban a riválisok udvarias, de fagyos mosollyal köszöntik egymást, miközben alattvalóik csöndes, kegyetlen harcot vívnak az utcákon. Ez a krónika a barátság, a bizalom, a hűség és a hatalom korrump erejének témája körül foroghat.

- **Otthon nélkül:** A karakterek egy másik városból menekültek, ahol vagy a Szabbat vette át a hatalmat, vagy a Dzsihad intrikái szabdalták szét az otthonukat. Egy új helyen kell új életet kezdeniük; megpróbálhatják megszerezni ugyanazt a hatalmat és befolyást, amivel az előző városban rendelkeztek, mielőtt menekülniük kellett volna, vagy megelégedve az intrikákat és a Hercegi udvart, csöndre és nyuga-

lomra vágyhatnak, időlegesen elvonulhatnak a világtól. Egy idő múlva azonban ebben a városban is egy hasonló konfliktus jelei kezdenek kibontakozni, mint ami a másik városból elérte őket. Mit tesznek a karakterek? Megvetik a lábukat és ezúttal nem hagyják magukat, vagy tovább menekülnek? Ebben a krónikában a bátorság, becsület, barátság, vagy az árulás témáit lehet boncolgatni.

- **Konkvisztádorok:** Ez a krónika egy új birtok létrehozásának dicsőségét vagy tragédiáját meséli el egy távoli városban. A karakterek a Szabbat, vagy a Kamarilla utasítására (vagy a beleegyezésük nélkül) egy messzi városba érkeznek, hogy átvegyék a hatalmat a városban uralkodó emberi, vagy természetfölötti erőktől. Egy ilyen krónikában a Dzsihadtól kezdve sok minden szerepelhet témaként – például fókuszba helyezhetőek azok a komplex kérdések is, amik a „haladás” eszméivel szembeállított őshonos kultúrával foglalkoznak (és fordítva).

- **A Szabad Város:** Egy ambíciózus Elsősülött tanács kijelenti, hogy a városuk szabad és minden Vértestvér, valamint a Csorda számára is nyitott: itt mindenki békében élhet egymás mellett. De működhet vajon egy ilyen utópia? A karakterek ennek az álomnak az ügynökei lehetnek, barátokat és szövetségeseket szerezhetnek volt ellenségeik között. Aztán becsap a villám – egy félreértés (vagy szabotázs), megtörik a varázs és a barátok egymás ellen fordulnak. A krónikához illő témák: előítélet, megértés, becsület és bátorság.

- **Golconda:** Pletykák terjengenek egy titokzatos idegenről, aki nemrég érkezett a városba és azt állítja magáról, hogy egy Matuzsálem, aki megtalálta a Golcondához vezető utat. Vajon igazat beszél, vagy a Dzsihad ügynöke, aki azért érkezett, hogy megossza a várost? A karaktereknek meg kell tudniuk az igazságot, miközben hatalmas a kísértés. A megbánás, az emberség, a kapzsiság, a hűség és a megértés lehet egy ilyen krónika központi témája.

- **A könyörület és a halál angyalai:** A karakterek Atyáik tanítása ellen láznak, miután rájönnek, milyen szörnyeteggé váltak az Őlelés után. Dacosan és makacsul személyes háborúba kezdenek az őket teremtő lények ellen, azokért az emberekért harcolva, akik nem érzékelik a különbséget a valódi ellenség és a Sötétség angyalai között. Egy ilyen krónikához a becsület, emberség, bátorság, előítélet és árulás témái kapcsolódhatnak.

- **Két város története:** A karakterek kotériája úgy dönt, átáll az ellenfél táborába, a Kamarillából a Szabbatba, vagy fordítva. Valahogy utat kell találniuk addigi ellenségeikhez, meggyőzni őket arról, hogy komolyan gondolják és nem árulók, szembe kell szállniuk minden kihívással, ami ahhoz szükséges, hogy az új szekta tagjai lehessenek. Azután megbízzák őket, hogy segítsenek elfoglalni egykori otthonukat. A kapzsiság, szerelem, barátság, árulás, az igazság és a félrevezetés témája kapcsolódik egy ilyen krónikához.

KARMAZSID ÉS ALABÁSTROM UDVAR

Miután összeállítottad a központi témát és részletekbe menően kidolgoztad a krónikát, elérkezett az idő, hogy pontosan megalkossd a helyszíneket és a mesélő karaktereit, akik benépesítik. Az eddig kidolgozott vázlat elég támpontot



nyújthat, hogy milyen karakterekre van szükséged és mikor lépnek be a történetbe. Maradjunk a trónkövetelő példájánál, ahol a mesélő előbb kidolgozza a város fontosabb vámpírjait és birtokait, az Elfziumo(ka)t és az uralmon lévő Herceget. A játék menete közben a mesélő kitalálhatja a város többi Vértestvéreinek részleteit, a vazallusoktól a Senkiházia-kig és a fontosabb halandókig. A lényeg, hogy neked, mint mesélőnek nem szabad úgy érezned, hogy egy egész világot kell megteremtened egy nap alatt. Találd ki mire van szükséged a krónika adott pontján, dolgozd ki a részleteket, aztán jegyzetelj, hogy legközelebbre mivel kell számolnod.

A **Vámpírok Bálja** más szerepjátékoknál nagyobb hangsúlyt fektet a jól kidolgozott nem játékos karakterekre, hogy a krónika életképes és érdekes legyen. A halandó élet átmeneti állapot; városok jönnek, városok mennek, de a Vértestvérek maradnak, halhatatlanul, kifelé változatlanul, az egyetlen állandó teremtmények egy örökké változó világban. A mesélő karakterei a krónika szíve és lelke, életet és lendületet visznek a képbe. Színesítsd ki őket, rajtuk keresztül fejtsd ki érzelmeiket és sugallj ötleteket a karaktereknek.

Az első mesélői karakterek valószínűleg azok lesznek, akiket a játékos karakterek hátterei alapján dolgozol ki. Ez jó kezdet, a játékosok ötletei segítenek történeteik és karakterisztikájuk kitalálásában. A mesélői karakterek kidolgozásánál az alábbi útmutatókat érdemes követni:

Találd ki a szerepét: Minden karakternek megvan a saját egyéni szerepe a történetben, a legutolsó hivatalnokig, aki átvágva az éjszakai parkolón, a karakterek prédájául szolgál.

Találd ki milyen szerepet fog játszani, aztán találd ki, mi szükséges hozzá, hogy hatékonyan hajtsa végre a szerepét. Egy áldozat (igen, amennyire csak tudsz, bocsátkozz részletekbe az áldozatokat illetően is; érezzék a karakterek, hogy emberekből táplálkoznak) rendelkezzen szimpátiával, tudjon rettegni, legyen pátosza. Egy ellenfél legyen kegyetlen, ravasz, élelmes, vagy szellemes.

Alkoss egy képet: Képzeld el, hogyan nézhetnek ki a karakterek, vedd számításba választott szerepüket. Egy-két karakterisztikát emelj ki, hogy számodra is érdekesebb legyen. Ha az egyik játékos karakterének Nyáját alkotod meg, egy magas, szélesvállú, törött orrú férfi emlékezetes képet hagy és ezáltal sugall is valamit. Egy erős testalkatú férfi, aki talán jó verekedő is, annál rémületesebb és esetlenebb lehet, ha egy gyengébb, fiatalabb Vértestvér ellentmondást nem tűrő befolyása, hatalma alá kerül.

Válassz nevet: Ez elég egyértelműnek hangzik, de a gondosan megválasztott nevek is dúsítják a karaktert, míg a szegényes nevek rontják az összképet, talán még a hangulatra is befolyással vannak. Ha a főnti karaktert például Aladárnak neveznénk el, a játékosoknak is nehezebbé esne túltenni magukat a néven, lehet, hogy nem vennék elég komolyan.

Életkor: A karakter életkora igen fontos szerepet játszik, ha vámpír karaktereket készítesz a krónikádhoz. A halhatatlansággal a halandó élet minden darabkája lemorzsolódik egy idő után. A család, a barátok elporladnak, a házak összedőlnek, – az emberi társaságban töltött idő melegsége és kényelme az évszázadok során egyre kevesebb értéket fog kép-

viselni. A Vértestvéreket minden eltelt esztendő egyre távolabb sodorja a halandó társadalomtól, tapasztalataikkal ambíciójuk is egyre nő, kitágul és szemléletük egyre ember-idegenebb lesz. Az értékek, melyek egykoron oly fontosak voltak az akkor harminc éves halandó számára, eltörpülnek, amikor nemzeteket lát tűndökölni és elbukni. Néhány évszázadnyi létezés után a vámpír leginkább egy háziállathoz hasonlítja az embert – hasznos maradhat, s talán még érzelmeiket is táplálhat iránta, de felfogása és élettartama nagyon alacsony. Egy vámpír, aki már évezredek óta létezik, nem tekint többnek a halandó társadalmat manipulálható tömegnél, kapcsolatuk hasonlítható a méhészt és a méhkaptár viszonyához.

Személyiség: Keress egy-két szót, amivel jellemezheted a karaktert, ami megragadja a személyiségét. Eleinte könnyebb, ha a Természet és Viselkedés mintákhoz folyamodsz, aztán a tapasztalattal gyarapodik a repertoárod is. Érdekes karakterek kialakításához érdemes olyan személyiségjegyeket választani, amik ellentétesek azzal a szereppel, amit szántál neki a krónikádban. Például, elképzeled a főellenséget, aki majd kísérteni fogja a karakterek minden mozzanatát, megzavarhatod a játékosok elvárásait azzal, hogy egy barátságos, nyílt karaktert alkotsz, aki talán még megbocsájtó is, ám úgy gondolkozik, hogy az útjában álló karaktereket elpusztítani sajnálatos, ámde szükséges rossz, ami hosszútávon nagy haszonnal jár.

Élettörténet: Minden fontosabb karakternek a hasznára válik, ha tudunk valamit a múltjáról. Milyen konfliktusokal került szembe; kiket szeretet, kiket gyűlölt? Vannak ellenségei, volt szeretői, akik az útjába akadhatnak? Volt mentora? Ha igen, hogyan befolytásolta a kapcsolatuk a karakter életét? Olyan részletességgel dolgozd ki egy karakter háttértörténetét, amennyire azt a krónikában játszott szerepe megkívánja. Akinek kevés szerep jut történetben (egy besúgó, vagy egy halandó családtag), az nem igényel túl sok részletességet, míg egy 300 éves Elsőszülött létezése számtalan nyomot hagyott maga után.

Szokások: Mindenkinek van egyénisége. Minden halandó, vagy Vértestvér fölszedett pár furcsa szokást az idők folyamán. Lehet, hogy dobozból issza a tejet, vagy A Denevér zenéjére szívja ki áldozata véré... valamilyen kisebb-nagyobb beütése mindenkinek van. Emlékezetessé, megfoghatóvá teszik a karaktert.

Gyengék: Senki sem tökéletes. Mindenkinek vannak gyengéi, vagy hátrányai, amikkel meg kell küzdenie. Ez különösen fontos a hangsúlyosabb szereplők esetén. Egy olyan ellenfél, aki semmi rosszat nem tesz, nem követ el hibákat és semmitől sem fél, nem csak elkedvetlenítő, hanem unalmas is. A gyenge pontok, rések az ellenfél páncélján érdekesebbé tehetik a karakterek számára a küzdelmet, és tovább színesít egy hősi karaktert, ha saját belső démonaival is meg kell harcolnia.

Statisztikák/Jellemzők: Ezt hagyd utoljára. Ezek csak számok. A mesélő karaktereit nem kell olyan szigorú rend szerint fölépíteni, mint a játékosokat. Olyan szinteket és képességeket adsz a mesélő karaktereinek, amelyet akarsz. Ha nem különleges, vagy érdekes egy karakter, a legpontosabb számadatok sem teszik hasznossá.

A karaktereket az teszi emlékezetessé, hogy elkerülsz a sztereotípiákat. Könnyű lustaságból egy vándorló karaktert „Brujah anarch”-ként leírni, de a játékosok rövid idő alatt megszokják ezt a képet és minden „Brujah anarch” akivel találkozni fognak a továbbiakban ugyanúgy fog kinézni, ugyanazt a ruhát hordja, ugyanolyan hangsúlyban beszél, ugyanúgy viselkedik. Kis ráfordítással egyéniséggel ruházhatod fel a karaktert, egyedisége pedig felkelti és felélénkíti a játékosok képzeletét. Képzeld el, hogy a játékosok találkoznak egy Ventrue-val, aki a város egyik legfontosabb cégét irányítja. Egy tipikus Ventrue hüvös lesz, arrogáns, kifinomult és kultúrált. Ühüm. És mi van akkor, ha a vámpír halandóként éveken át csak szörfözgetett, aztán a gazdag apuci belerángatta egy kényelmes bőrfotelbe a cégénél és utána lett belőle vámpír, hogy erősítse a Vértestvérek fogását a helyi cégeken? Ez milyen Ventrue karakter lenne! Olykor a sztereotípiáknak értéke van (különösen, hogy félrevezesd a játékosokat), de legtöbbször kerülni kell őket.

TÜZKERESZTSÉG

Hetek előkészítő munkája után körvonalazódtak a krónikád alapjai, akárcsak a világ és a benne élő karakterek. Figyeld, hogyan alkotják meg a játékosok saját karaktereiket, összegyűrted az ő ölteteiket a sajátoddal, hogy a játékosok is kivegyék a részüket az alkotásból. Itt az ideje elkezdni a történetet. Itt fog kifízetődni az összes háttérmunka és itt az idő, hogy csak a mesélésre koncentrálj, legjobb tudásod szerint.

Választott témáddal és a krónika körvonalával a fejedben már csak arra van szükséged, hogy megalapozd azokat az eseményeket, amik a karakterek Öleléséhez vezetnek, aztán pedig a kotériához, vagy a Fészekhez. Ez nem feltétlenül szükséges, sőt, sok mesélő jobban szereti röviden átvenni, átmesélni ezt a részt, egyeztetni a játékosokkal, majd azonnal rátérni a lényegre: a cselekményre. Sajnos egy hangsúlyos előtörténet elvesztésével kimarad annak a lehetősége, hogy kiderüljön a mesélő és a játékos számára, hogy mi volt a legfontosabb esemény a karakter fejlődésében.

Az ember nem titkos esküvel, kézzel lesz vámpír. Vérrrel és éles fájdalommal kezdődik. A rettegés extázisba csap át, elsodorva minden ellenállást. Önszántából vett részt benne a karakter? Kényszerítették? Úgy élte át, mintha megérőszakolták volna? A karaktert mindenestre megölik, mégsem hal meg. Fülébred, belsejét üresség tölti ki, éhes, és a bőre hideg, akár a jég. Aztán vérszagot érez a levegőben és először gyilkol... Az Ölelés és az első Csók elmesélése kiváló alkalom, hogy kihangsúlyozd a konfliktusokat, kényszereket, amik megkülönböztetik a vámpírt a halandóktól.

Miután a karakterek áttértek a nemlétbe, még hátra van az összetalálkozás, a csapattá formálódás. A karaktereket be kell mutatni egymásnak és figyelni, hogy a viszonyok hogyan alakulnak az első közös történet során. Ezalatt a játékosok is megismerik egymás karakterét és képet kapnak arról, milyen lesz a kapcsolatuk. A karakterek összehozásának módja függ attól, milyen csapatot akarnak formálni. Íme néhány példa:

- **Az Atya erős karja:** Egy nagyhatalmú, vámpír gondosan kiválogatta a karaktereket, hogy tehetséges, hatékony ügynökei legyenek. Mindegyiküket adottságai, halandó kapcsolatai alapján választotta ki és vonta be a körbe, Ölelte

meg (bár olykor más klánból való Vértestvéreket is „adoptálhatnak” egy Fészekbe, ha a képességei hasznosak lehetnek). Egy ilyen kotéria tagjai néha akarataik ellenére kerülnek össze, általában kényszerítés, vagy manipulálás következtében. Akár ez is szolgálhat egy kezdő történet alapjául.

- **Egyformán gondolkodók:** A vámpírok természetük-nél fogva területhez kötődő, magányos lények, de ez nem jelenti, hogy közös érdeklődésből, közös tapasztalatokon osztozva nem létesíthetnek kapcsolatot. Egy ilyen kotéria nagyon változatos karakterekből és klánokból tevődhet össze, akiket közös válsághelyzet, vagy elképzelés tart össze. Tételizzük föl, hogy egy csapat Ifjút a sors hoz össze, amikor a területüket megtámadja a Szabbat. A karakterek külön-külön talán gyengék, de úgy döntenek, hogy szövetséget kötnek saját vadászterületük kialakítására az erősebb, de magányos Vértestvérekkel szemben. Ambíciózusabb lehetőség kiszorítani a helyéből az Elsősülöttet, a Dzsihaddal szembeni közös ellenállás, vagy a halandók védelme a vámpírok ártalmas befolyásával szemben. Egy ilyen csoport esetén a mesélő kihasználhatja a karakterek hűségéből és barátságából származó feszültségeket, konfliktusokat, ütköző klánérdekeket.

- **A vad banda:** Ez a klasszikus csapat, Ifjakból áll, akik összefognak egy karizmatikus vezető irányítása alatt, hogy mindenkivel szemben megvédjék a vadászterületüket. A legtöbb ilyen kotéria anarchokból áll, akik beintenek a Hercegnek – de vannak persze más lehetőségek is.

Az ilyen csoportok lehetnek akár diableristák, akik a város Öregjein akarnak élőködni. A diablerie jutalma a hatalom, de a karakterek biztonsága és lelke nagy veszélyben van.

- **A Herceg parancsára:** A karakterek a Herceg, vagy az Érsek utasítására gyűltek össze, hogy végrehajtsanak egy meghatározott feladatot, vagy ellássanak egy beosztást. A karakterek közötti kötelékek lehetnek egyezményen vagy akár a véren alapuló kapcsolatok. Ezen a kötődésen kívül a karakterek függetlenek egymástól, sőt, akár adáz ellenségek is lehetnek. Ez a legnehezebb csapatjáték, hiszen a játékosokon és a mesélőn egyaránt sok múlik. Megtalálják a módot az ellentétek átmeneti feloldására, hogy együtt dolgozhassanak, vagy képtelenek a kompromisszumra – érdekes alkalom a mesélői érzék kibontakoztatására.

- **Kitaszítottak:** A karakterek cselekedeteik miatt, vagy társadalmi helyzetüknél fogva kitaszítottak, és azért fognak össze, hogy számbeli fölényben legyenek a külvilág támadásaival szemben. Nincs okuk gögöcsnek lenni. Egy ilyen kotéria általában Senkiháziakból áll, de eredendően bármelyik klánhoz tartozhatnak. Talán egy befolyásos és titokzatos ellenfél hozza őket ilyen helyzetbe és tisztázni akarják magukat.

Egy Fészekbe, vagy kotériába összehozott csapat esetén előre meg kell fontolni, mennyi teret enged a krónika és a játék az egymás közötti ellentétnek, tartható-e a kölcsönös hűség és jó kapcsolat. A vámpírok ambíciózus és manipulatív lények, még egy kotérián belül is elképzelhető, hogy a csapatérdekeken túl mindenkinek megvan a saját motívációja. Ha az egyéni tervek keresztezik egymást, az árulás és megtevésztés nagy hangsúlyt kaphat, a mesélő pedig ezen keresztül illusztrálhatja, miért magányos természetűek a vámpírok általában. Egy csapaton belül az árulást pusztán a történet érdekében nem lehet rákényszeríteni a karakterekre. Ehelyett



az ellentétes érdekeket figyelembe véve a mesélő teremthet olyan helyzeteket, ahol egyik-másik előtérbe kerül, aztán hagyja, hogy a dolgok menjenek a maguk útján. Ha egy kotériában olyan karakter van, aki diablerista, aki bosszúvágyból issza más, nagyobb hatalmú Vértestvérek véré, míg egy másik karakter a csapatban egy Toreador, aki azt hiszi, hogy szerelmes egy Elsőszülöttbe, a konfliktus csak idő kérdése. Tegyük fel, hogy egy harmadik karakter a csapatban politikai befolyásra tör, és a város Öregjei között akar szövetségekre lépni. Vajon a diablerista megpróbálja úgy manipulálni a Toreadort, hogy az ölje meg az Elsőszülöttet? Vajon a Toreador elárulja a diableristát szerelemből? Vagy a politikai érdeklődésű mindkettőjüket manipulálja, segít elpusztítani az Elsőszülöttet, aztán elárulja a diableristát abban a reményben, hogy a megüresedett posztot neki ajánlják föl?

TÖRTÉNETEK

A történetek mesélése során számos elemet kell figyelembe venni. Ezek a következők: *cselekmény, konfliktus, helyszín és hangulat*.

A cselekmény a történet alapja; az események sorrendje, amiket követve a karakterek eljutnak a kezdettől a végig. Az első kérdés, amit föl kell tenned magadnak, ha leülsz kitalálni egy történetet, hogy mi legyen a cselekmény. Akárcsak a krónika esetén, határozott ötlettel kell rendelkezni arról, honnan hová tart a történet és hogyan építed föl a cselekményszálakat, az eseményeket, hogy azok kiadják a történet végét. Kétféle cselekmény lehetséges: a vezérfonal egy olyan történet, ami a krónikád szerves része és ami előrébb mozdítja az egész nagy történetet, emellett pedig olyan mellékszálakat találhatsz ki, amik egyáltalán nem, vagy csak áttételesen kötődnek a krónikádhoz, viszont szórakoztató kitérők. Egy krónika elmesélése közben általában érdemes keverni a fő és a mellékszálakat, hagyni némi lélegzetvételnél szünetet két fontosabb esemény között. Ezalatt kipróbálhatsz néhány érdekesebb ötletet anélkül, hogy esetleg veszélyeztetnéd az egész krónikát.

A cselekményhez vedd elő a krónikád vázlatát és annak segítségével határozd meg a következő lépést a történetben. Még mindig ismerkednek a várossal? Talán küldöttségbe mehetnének egy nagyhatalmú vámpírhoz, ahol már fölfedezhetik a nyugtalanság első jeleit, amik a Herceg zsarnokságára utalnak. A krónikához készített vázlat adja meg az irányelveket az egyes történetek kidolgozásához.

Mellékszálként bármi szóba jöhet. Ha átverekedtek magukat egy sor veszélyes és izgalmas történésen, talán itt az ideje bedobni egy kis fekete humort a feszültség feloldására. Talán belefutnak egy vámpírvadász bandába, ahol a tehetséget és a természetfölötti ismeretét nagy adag lelkesedéssel és töménytelen mennyiségű, házilag barkácsolt fegyverrel pótolják. Ha egy kicsit gálásabbak a karakterek, esetleg egy még élő családtagukat segítik ki valamilyen (kisebb-nagyobb) bajból. A mellékszálak kísérletezgetésre és átvezetésre alkalmasak két fontos történeti elem között.

Minden cselekményt össze kell tudni foglalni egy-két mondatban:

- A kotériát Atlanta Hercegéhez küldik tárgyalni, de a Nosferatu Elsőszülött megpróbálja megakadályozni, hogy célba érjenek.

- A karaktereket megkönyékezi egy titokzatos Senkiházi, aki megpróbálja rávenni őket, hogy segítsenek kideríteni, hova tűnnek a hajléktalanok a környékről.

- A karakterek Atyja trónfosztó terveket sző a Herceg ellen.

Ha nem tudod pár mondatban összefoglalni a történetet, lehet, hogy túl sokat akarsz egyszerre. Koncentrálj egy, vagy két központi ötletre, aztán dolgozd ki őket.

Természetesen lehetséges történetet szőni egy történetbe, egy párhuzamosan futó másik történetet, ami csak egy karaktert érint. Az ilyen motívumok hasznosak lehetnek a karakter fejlődése szempontjából, felgyorsíthatják, vagy lelassíthatják a másik konfliktus megoldását. Előkerülhet a karakter egykori szeretője, akit a csapat ellensége tart Rabszolgaságban. Vagy a csapat egyik tagja arra kényszerül, hogy klántársa ellen cselekedjék, és el kell döntenie, hova húzza a kötelesség. Ha elegendő részletességgel foglalkoztatod a karakterek megalkotásával, akkor minden egyes történetnél adott a lehetőség, hogy az egyik karakter számára további bonyodalmak adódjanak. Használd ki a mellékszálakat ahol csak tudod, amíg azok nem hátráltatják a történet menetét. Egy karakter hátterének beépítésével (vagy futó kapcsolatainak felhasználásával) méginkább beolvasztod a játékos elképzeléseit a krónikába és így a játékos aktív részese lesz a történet elmesélésének.

Miután eldöntötted, mi lesz a cselekmény, a központi konfliktusra kell koncentrálnod. A konfliktus akadályokat, szembenálló erőket jelent, amiket a karaktereknek le kell küzdeniük, hogy előbbre vigyék a cselekményt. A konfliktus számtalan forrásból eredhet, csoporton belülről, vagy kívülről. Tegyük föl, hogy a karakterek Atyja megparancsolta a Fészeknek, hogy intézzék el egy rivális Vértestvér néhány szolgáját. A karaktereknek meg kell küzdeniük a célpontokat védő testőrökkel, és egyéb biztonsági intézkedésekkel, miközben szem előtt kell tartaniuk a Maszkabált... és persze akadhatnak etikai fenntartások. Magas Emberséggel rendelkező karakterek tiltakozhatnak, hiszen gyakorlatilag kivégzésről van szó, így mind a csapaton belül, mind azon kívül feszültség adódik. Ha lehetséges, mesélőként támogasd az ilyen belső konfliktusokat. Az erkölcsi konfliktus minden más akadálnál hatásosabban ellenáll a nyers erőszakkal történő megoldásnak. Gondolkodásra készíted, márpedig mindenki számára ez jelenti a legnagyobb kihívást.

Konfliktusokat számos módon lehet teremteni:

- **Vértestvérek háborúja:** A vámpírok örökösen viszálykodnak egymás között: vadászterületért, befolyásért küzdenek, stb.

- **Klánok viszályai:** Nagyobb léptékben szemlélve egy város klánjai gyakran kerülnek összetűzésbe befolyás, terület, vagy forrás, esetleg szimplán előítélet miatt. Egy szektán belüli villongások ugyanolyan kegyetlenek lehetnek, mint a szekták közötti háborúk.

- **A hatalom terhe:** A fiatalabb generációk félik és megvetik az öregek hatalmát, az anarchok pedig különösebb megfontolás nélkül gyűlölnék és tagadnak meg mindenféle hatalmat.

- **Az uralkodás próbái:** A hatalom korrupttá tesz. Hogyan viseli ezt egy fontosabb város Hercege? A nagyhatalmú

vámpírok túl gyakran élnek vissza a befolyásukkal, általában saját céljaik érdekében, nem törődve a következményekkel.

- **Világok háborúja:** A Kamarilla és a Szabbat másként látja a világot, éppen ezért örökös harcban állnak a hataloméért. Európa és Amerika városai évszázadok óta hadszíntér a két szekta számára.

- **Az álarc súlya:** A Maszkabál megtartása az egyik legfontosabb dolog a Kamarilla számára, amit még a legögösebb, legönteltebb Herceg sem mer megszegni. Olykor mindent meg kell tenni, hogy a Vértestvérek titkai ne szivárognak ki; a kockázat nagy, de a jutalom még nagyobb.

- **A vadász és a kopók:** Egyes kormányügynökségek és még azoknál is titkosabb szervezetek tudnak a vámpírok létezéséről, és feltett szándékuk, hogy kiírtják őket.

- **A Fenevad lelke:** A Fenevad létezik, örökkösen tombolva igyekszik lerombolni a vámpírok önuralmát; ez olyan általános téma, ami bizonyos fokig minden krónika szerves részét képezi.

A cselekménnyel és a konfliktussal a hátad mögött eljött az idő, hogy kiválaszd a történet hangulatát és helyszínét. A helyszín nem csak minden történet, de az egész krónika szempontjából is fontos elem; egy jól megválasztott, részletes környezet benyomásokat kelt, a játékosok maguk elé képzelik a helyszínt és ez már önmagában is növeli a történet hangulatát. Próbáld meg elérni, hogy a helyszín tükrözze az érzelmeket. Például, tegyük föl, hogy a karaktereknek meg kell látogatniuk egy befolyásos Nosferatu búvóhelyét. A helyszín és a benne lakó lény által éreztetheted a karakterekkel a tehetetlenséget és kétségbeesést:

Az óvóhely lépcsői zsúfoltak, még ilyenkor, éjjeltájt is. Hajléktalanok, csavargók ülnek egymagukban, vagy kisebb csoportokban, egymás között susterognak és semmibe révedő tekintettel merednek az utcára. A viseltes faajtón túl egy tágas terem nyílik, néma, mozdulatlan alakok foglalják el nagy részét. Vannak, akik alszanak, szorosan magukhoz ölelve a minden vagyonukat rejtő bevásárlószatyrot. Mások a fal tövében kuporognak: üres, csillogó szemekkel bámulják a semmit, arcuk kifejezéstelen, talán azon gondolkoznak, hogyan juthattak ideig. A szoba túloldalán, az étkezőn és a tálalón túl egy ajtónyílás sötétlik, melyen túl kopott lépcsők vezetnek a vámpír lakhelyére.

A megfelelő hangulat kialakítása együtt jár a helyszín megválasztásával. Ha a díszletek a történetet idézik, a hangulat segítségével írhatod le a környezetet és a karakterek cselekedeteit. A kellő hangulat földidézése a részletek kiemelésében rejlik: kihangsúlyoznak bizonyos dolgokat és háttérbe helyeznek másokat. Például:

Félelem: Ha félelmet akarsz kelteni a karakterekben, a tehetetlenség, sebezhetőség és rettegés érzetét kell keltened. *A gyermekek tekintete üveges és kerek a döbbenettől, ahogy rátok néznek. Közeledtetekre szétrebbenek és visszavonulnak az árnyékokba. Mind gondosan elkerülik a pince végében sötétlő fémajtót.*

Harag: Erőszak, csalódottság és ingerültség: *A tömegben valaki dühösen fölívült, aztán üveg robban szilánkokra az autó oldalán. Betörik egy kirakatüveg, majd húsba csapódó öklök és husángok zaja visszhangzik az utcán.*

Magány: A magányt elhagyatottsággal és az egyedüllét érzésével idézheted elő. *A színház szebb napokat is látott; mos-*

tanára sötét árny lett csupán, az ablakait bedeszkázták, az üvegeket réges-rég betörték. Az egyik falon megsárgult posztterek maradványai sejlének elő koszlott üvegtáblák mögül, letűnt idők híres darabjait és színészeit idézve.

Elkeseredettség: A Vámpírok Bálja történetek egyik leggyakoribb kelléke. Tehetetlenség, reménytelenség és az ártatlanság elvesztése idézi elő. *A sétányt a századforduló idején építették a szerelmeseknek és a gyerekeknek, színes bódék és padok sorakoztak a két oldalán. A színek azóta megfakultak, a festék lekopott, alóla vörhenyes rozsdafoltok rikítanak, csak a falfirkák szólamai kísértik a helyet, a meghűt zugokat a hajléktalanok kartondobozai és szemétkupacok foglalják el.*

A jól megválasztott helyszín és a részletek nagy hatást gyakorolhatnak a játékosokra, emlékezetes képeket hagyva bennük, amitől a játék élménydúsabb és testközelibb lesz.

Ha együtt vannak a szükséges elemek, olyan jelenetek sorába kell rendezned őket, amik fölkeltek a játékosok érdeklődését, megteremtik az alaphangulatot, elvezetnek a végkifejletig, aztán lezárják a történetet, elvarrják a szálakat és megalapozzák a terepet egy újabb történetre.

A csalétek: Az első lépés bevonni a karaktereket, fölkelteni az érdeklődésüket, kíváncsiságukat. A csalétek lehet egy idegen, aki segítséget kér, egy hirtelen jött meghívás a Herceg udvarába, vagy egy olyan nem várt esemény, aminek a karakterek is szemtanúi. Mesélőként úgy kell megválasztani a csalétket, hogy az a karakterek személyiségére, vagy bármilyen más tulajdonságára hasson. Ha például az egyik karakter életében nyomozó volt, egy különös gyilkosság, vagy rablás fölkeltheti a kíváncsiságát; ha politikai ambíciói vannak, a lehetőség, hogy följebb léphet a ranglétrán, vagy helyzeti előnyhöz jut riválisaival szemben, belevonhatja a történetbe.

A helyszín megválasztása: Ha a karakterek érdekeltek lettek, be kell vonnod őket a történetbe. Ne terítsd ki az összes lapodat a játékosok előtt; legjobb, ha kíváncsiságot keltve csak morzsákat szórsz eléjük, amiből nekik kell kirakniuk a képet; elég, ha sejtik, mi vár rájuk, ha tudatában vannak, mi a céljuk, a többi jön magától. Ha elég okosak, megpróbálják kitalálni, hová vezethetnek a cselekedeteik, ha nem, minden csavar és bonyodalom meglepetésként éri őket.

Például, tegyük föl, hogy a karakterek tudomást szereznek róla, hogy egy ismeretlen Vértestvér elrabolt egy gyermeket. A karaktereket különböző személyes okok indíthatják rá, hogy megkeressék a gyermeket (egyikük talán morális okokból, a másik esetleg mániákusan szereti gyermekek véréért inni, egy másik pedig azért akarja megtalálni, hogy keresztbe tegyen a gyermekrablónak), de kezdetben csak a gyermek személyazonosságát és a rablás körülményeit ismerik. Innentől fogva nekik kell kitalálniuk, pontosan ki is az elrabló, mik az indítékai. Mi van, ha az elrabló egy Elsőszülött, akinek a kegyeit már régóta keresik a karakterek? Megpróbálják megakadályozni a terveit és fölálldozzák addigi erőfeszítéseiket?

Kibontakozás: Az események előrehaladtával a karakterek dolga egyre nehezebbé válik, talán néhány igazi meglepetés is éri őket. Ha kitalálsz egy történetet, tegyél bele néhány rejtett komplikációt, amiről a játékosok semmit sem tudnak, és amit csak előrelátással, töprengéssel fedhetnek fel, ismerhetnek ki. Például, a karaktereknek el kell rabolniuk valakit, aki nemrégiben úgy döntött, testőröket fogad maga köré;

vagy egy informátort, aki a karaktereknek a segítségére lehetne, Vérkötelék fűz valaki máshoz. A történet folyamán legalább egyszer próbáld meg kihúzni a talajt a karakterek lába alól, bár mindig hagynod kell egy kis esélyt, hogy megelőzhessék a problémát, ha elég leleményesek. Ahogy növekszik a nehézség és a feszültség, úgy jutnak egyre közelebb a fináléhoz.

Végkifejlet: A végkifejletnek meg kell érnie az erőfeszítést, amit a karakterek, a játékosok és a mesélő a történetbe fektetett. Ez a mesélés egyik aranyszabálya. Az egyszerű befejezések jól beválhatnak egy könyvben, de nem akkor, ha több ember hosszú erőfeszítésébe került eljutni a célig. Minél többet kell a játékosoknak és a karaktereknek elviselniük, annál drámaibb a végkifejlet, máskülönben csalódnai fognak.

Levezetés: Ez a történetnek azon pontja, ahol a karakterek megtapasztalhatják cselekedeteik következményét, és az elvarratlan szálak sorsa is eldőli – hogy ezek megoldódnak, vagy átvezetődnek egy másik történetbe, az már a mesélő dolga. Ezen a ponton félre lehet tenni minden szerepjátszást és egy kérdezz-felelek beszélgetést lehet kezdeményezni a játékosokkal. Ha van rá mód, érdemes kijátszani az epilógust, hogy a játékosok is érezzék a karakterek munkájának eredményét. Ezáltal a játékosok jobb képet kaphatnak a történetről és kielégíthetik a kíváncsiságukat.

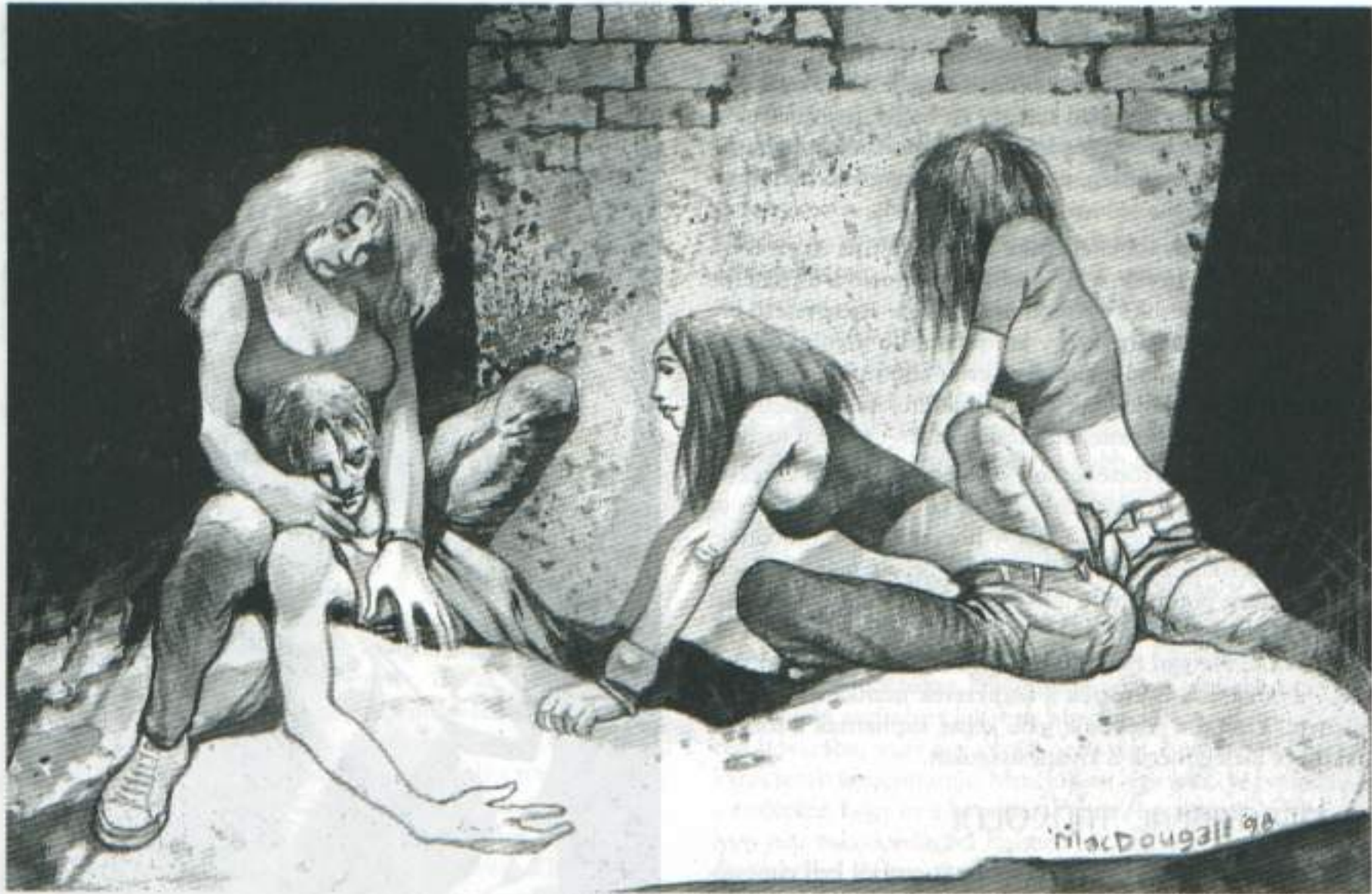
HOLTAKKAL TÁNCOLNI

Nem elég kitalálni egy jó történetet, azt jól kell elmesélni, kellő részletességgel és lendülettel kell előadni. Mesélés alkalmával igyekezz minél jobban alkalmazni az alábbi elveket:

Leírás: minden jelenetet kellő részletességgel illusztrálj. Legyen színes, írd le az embereket, a helyszínt, a mozgást, mindent, ami hatni tud a játékosok érzékszerveire. A leírás a hangulattól kezdve egy verekedés mozzanataiig mindenre befolyással van. Nem elég annyit mondani „Pár órányi vadászat után találtasz egy halandót, aki munkából megy haza és iszol a véreből”. Helyette ilyesmit mesélj: *„Az utcákon szürke foltokban, tompán csillognak a befagyott tócsák, a decemberi szél pengeélesen süvít a házak között. Az árnyékokba húzódsz, a keskeny utcákat és parkolóházakat járod a meleg vér árullódó szagát kutatva. Az Éhség kiélesíti az érzékszerveidet, egyetlen témára szűkítve a keresést – a préda látványára, hangjára és testmelegére. Hirtelen léptek viszhangját hallod, magányos alak siet a parkoló autók között. Az Éhség beléd mar és futásnak eredsz.”* Minél nagyobb részletességgel fested le a jelenetet, annál könnyebb a játékosoknak maguk elé képzelniük, és annál életszerűbb lesz a dolog.

Megszemélyesítés: A mesélő által eljátszott karakterek is legyenek egyéniek. Ez sokkalta nehezebb feladat, mint a játékosoknak, mert nekik csak egy karakterre kell koncentrálniuk, míg a mesélőnek egy egész városra. A kijátszás mértéke természetesen attól függ, mennyire fontos az adott karakter. A fontosabb karaktereket ugyanolyan részletességgel kell kezelni, mint a játékosok karaktereit. Próbáld a bőrükbe bújni, használj föl minden velük kapcsolatos információt a kijátszásukhoz: gyűlöljenek, szeressenek, féljenek, legyenek szokásaik! A kisebb jelentőségű figuráknak találd egy jellegzetes stílust. Legyen szórakozott, agresszív, hadaró, neuroti-





kus. Bátran használj kisebb-nagyobb beütéseket, olyanokat, amikkel bárki találkozhat a hétköznapiak során. A vámpír karakterek pedig legyenek *vámpírok*. Élőhalottak, a testük sápadt és hideg, a személyiségük pedig abból a korból gyökeredzik, ahonnan „valók”, még halandó életükből. Minél öregebb egy vámpír, annál befelé fordultabb és elidegenedettebb a világtól. Alkalmazz másféle beszédstílusokat, öltözködést, szokásokat, amik évszázadokkal korábbiak is származhatnak.

Párbeszéd: Ez a megszemélyesítéssel együtt jár, és az egyik legfontosabb képesség, amit a mesélőnek használnia kell. Ha a karakterek egymás között beszélgetnek, vagy a mesélő karaktereivel, a párbeszédet ki kell játszani. Ez mélységet ad a karaktereknek, testközelibb lesz az élmény és gesztusok használatát is lehetővé teszi. Minden karakternek legyen sajátos a hangja, esetleg akcentusa, hanglejtése. A párbeszéd kijátszása eleinte nem könnyű feladat, gyors reakciókat, improvizációt kíván, és egy adag bátorságot is, ha félnék vagy. Ne izgulj – barátokkal játszol. A többieket is ráveheted, hogy vegyenek részt, esetleg plusz tapasztalati pontot is adhatsz nekik, ha élvezetes közjátékot nyújtottak. A párbeszéd művészet és képesség, amit a gyakorlat javíthat tovább.

Cselekvés: A Sötétség Világa sötét és erőszakos, egy vámpír pedig az emberi csúcragadozó legjobb példája. Az akciók legyenek dinamikusak és kirobbanóak – ropogjanak a csontok, fröcsögjön a vér, ha kell, fülsiketítő legyen a zaj és röpködjenek a tárgyak, ha valami robban. A harci jelenetekben szorítsd a minimumra a kockadobásokat, gyorsan fordítsátok le játéknyelvre az eredményeket, aztán máris jöhet az újabb esemény leírása. (A mesélő az ellenfél támadására

dob) „A Brujah hangos vonyítással veti át magát a bárpulton és egy kézzel Clive felé suhint a baseball-ütővel. Az alumínium ütő hangos reccsenéssel arcon találja, vér fröccsen, húscsapatok repülnek szét, Clive pedig elzuhan az ütéstől.” Fontos, hogy az intenzitás megmaradjon, bátran módosítsd a kockadobások eredményeit, hogy a cselekmény tempója megmaradjon.

Titokzatosság: Tapogatózzanak csak a játékosok a sötétben. Sosem tárd föl előttük a teljes képet. A Vértestvérek létezésének egyik alapvető lényege, hogy a tudás hatalom – és a túlélés kulcsa. A Sötétség Világában semmi sem teljesen az, aminek látszik és ezt érdemes kihangsúlyozni fordulatokkal, átverésekkel, árulással, rejtett komplikációkkal.

Az események befolyásolása: A Vámpírok Bálja a történetekről szól, ez pedig gondos tervezést igényel, egy percre sem szabad szem elől téveszteni, hová akarsz kilyukadni. A gond, hogy a játékosok olykor akaratlanul is keresztbe tesznek, nem várt ötlettel állnak elő. Talán nem veszik észre a nyilvánvaló nyomokat, talán teljesen váratlan irányba indulnak el, és olyan pontjára érkeznek a krónikának, amit sokkal későbbre terveztél. Ami még rosszabb, ha egy csatában az egyik játékos véletlenül olyan szerencsésen üt és talál, hogy megöli a fő ellenfelet, aki az elkövetkezendő tíz alkalommal zaklatta volna a karaktereket. Ezekre sosem könnyű megoldást találni, de vannak lehetőségek: alkalmazkodj az eseményekhez és a változáshoz, vagy teremtő hatalmaddal változtass az eseményeken, hogy elkerüld a problémát. Csak akkor csalj, ha ez az egész játékot és a karaktereket is pozitívan befolyásolja. Ha a karakterek nem vesznek észre egy fontos nyomot, tereld vissza, vagy vezesd rá őket. Ha sokkal dráma-

ibb összecsapásban akarod elpusztítani a főgonoszt, nyúlj bele a sebtűrés dobásokba és találj módot, hogy eliszkoljon. Ne használd ezt a módszert pazarlóan. Ez mesélői kiváltság, de elronthatja a játékot, ha visszaélsz vele, mert a játékosok csak azt fogják érezni, hogy a karaktereik nincsenek igazán befolyással az eseményekre.

A PARANCSOLATOK

A mesélés művészete olyan folyamat, ami elsőre megoldhatatlan feladatnak látszik. A legfontosabb dolgokat, amiket szem előtt kell tartanod, öt „szabad” és öt „nem szabad” pontként lehet összefoglalni:

- **Ahol csak lehet, vond be a játékosokat:** Olvaszd be az ötleteiket és háttereiket a városodba és a krónikádba. Ez egyrészt egy kicsit leveszi a válladról a terhet, másrészt a játékosok is érdekeltőbbek lesznek a történesekben. Végsősoron a játékosok a legfontosabbak – bár nem feltétlenül a leghatalmasabbak – a krónikádban.

- **Igyekezz megfelelni az elvárásoknak:** Ne feledd, ez az ő játékuk is. Tudnod kell, milyen játékra számítanak a játékosok, mielőtt nekilátsz a krónikádnak.

- **Dolgozd ki előre az eseményeket:** Minél több információval rendelkezel a játék kezdete előtt, annál könnyebb lesz mesélni, annál több figyelmet szentelhetsz a történet előadására. Ha szántál rá időt, hogy végig gondold az összes fordulatot, könnyebben tudsz idomulni a változásokhoz.

- **Első a történet, a szabály csak második:** Ne hagyd, hogy a szabályok hátráltassák a történetet! Úgy alakítod át

őket, vagy úgy veted el egyes pontjait, ahogy azt jónak látod, ha ezáltal mindenki számára jobb és élvezetesebb lesz a játék.

- **Leírás, párbeszéd és akció:** Élénk leírásokkal, látványokkal, szagokkal, ízekkel és tapintással élénkítsd föl a világot. Bátorítsd a játékosokat, hogy játsszák el a párbeszédet, legyen egyéni a karakterük hangja. A tempót és a feszültséget kellően dinamikus akciókkal tarthatod fönt.

Ezzel szemben —

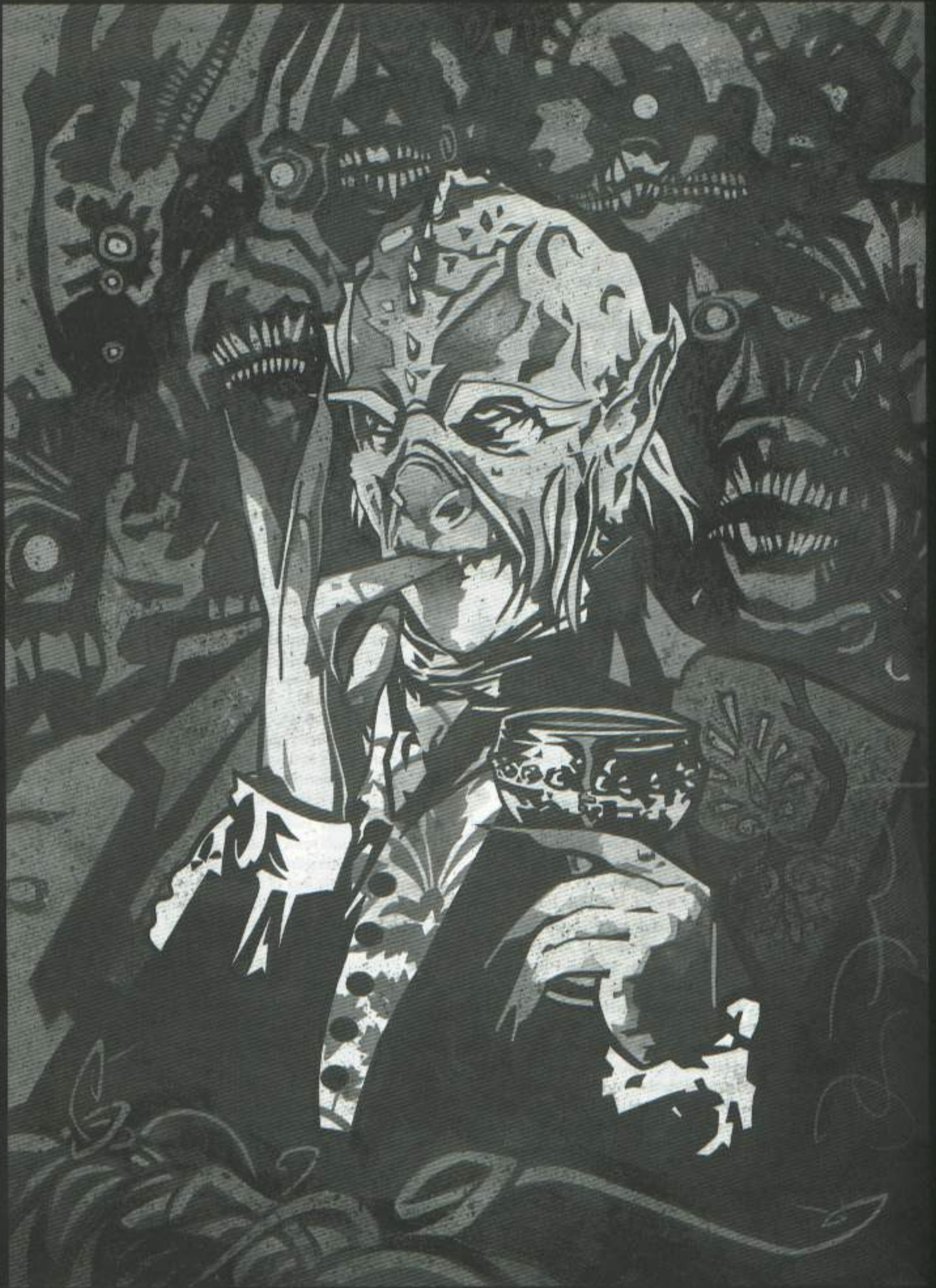
- **Kerüld a sztereotípiákat:** Semmi sem szárazabb, mint az egyforma, kliséfigurák garmadája.

- **Ne feledd az eredményeket:** ha a karakterek keményen dolgoznak és helyes döntéseket hoznak, a sikerük legyen arányban a kihívásokkal – ellenkező esetben úgy érzik majd, becsaptad őket.

- **Ne mondj el mindent:** A kihívás legnagyobb része a titokzatosságból ered és abból, hogyan jönnek rá a karakterek maguktól azokra a dolgokra, amiket elrejtettél előlük.

- **Ne élj vissza a hatalmaddal:** Te mondd ki a végső szót, a te szavad a törvény, de ezt nem használhatod arra, hogy rákényszerítsd az akaratodat a karakterekre. Ez egy játék, abból a célból, hogy szórakozzatok és mindekinek jól kell éreznie magát, akár benne van a forgatókönyvben, akár nincs.

- **Ne ess pánikba:** Ha a játékosok húzzák ki a te lábad alól a talajt, ne félj időt kérni, hogy átgondold a dolgokat. Eleinte sokszor elő fog fordulni, de egy idő múlva egyre könnyebb lesz megbirkózni az ilyen helyzetekkel.



Az évszázadok vérétől dagadt érsek mintha hozzáfört volna a trónjához. A köntöse ráterül a régi fabútorra, lehetetlen meghatározni, hol ér véget az egyik, hol kezdődik a másik. Kövér ujjai közt sakkfigurát tart, melyet elefántcsontból faragtak ki, nagy gonddal.

– Gyönyörű, nem? – kérdezi. Rádöbbenek, hozzám beszél. Int, lépjek közelebb, vizsgáljam meg a bábuját.

A sakkfigura valóban gyönyörű. Az elefántcsont felületben van valami halvány, sárgás árnyalat. Eppen olyan hűvös, mint aznap, amikor kifaragták. Lenyűgözötten nézek le rá. Egy nő büszke és határozott arca bámul vissza rám. A vonásai élesek, arisztokratikusak, a haja hosszú, a ruházata díszes. Úgy érzem, bármelyik másodpercben életre kelhet a kezemben, hogy aztán rámripakodjon amiért ilyen illetlenül szorongatom.

– Egy... királynő? – kérdezem.

– Természetesen. A gyermekem, Lucita. Engedetlen, de szeretetre méltó. – Az érsek zihálva előrébb dől, az ajka atyáskodó mosolyra húzódik. – Már évtizedek óta nem láttam, de Dykos volt olyan kedves, és elkészítette ezt nekem. A portrét használta fel a munkához, amit akkor készített róla, amikor utoljára itt járt.

Összeráncolom a homlokomat.

– Dykos a Tzimisce, igaz?

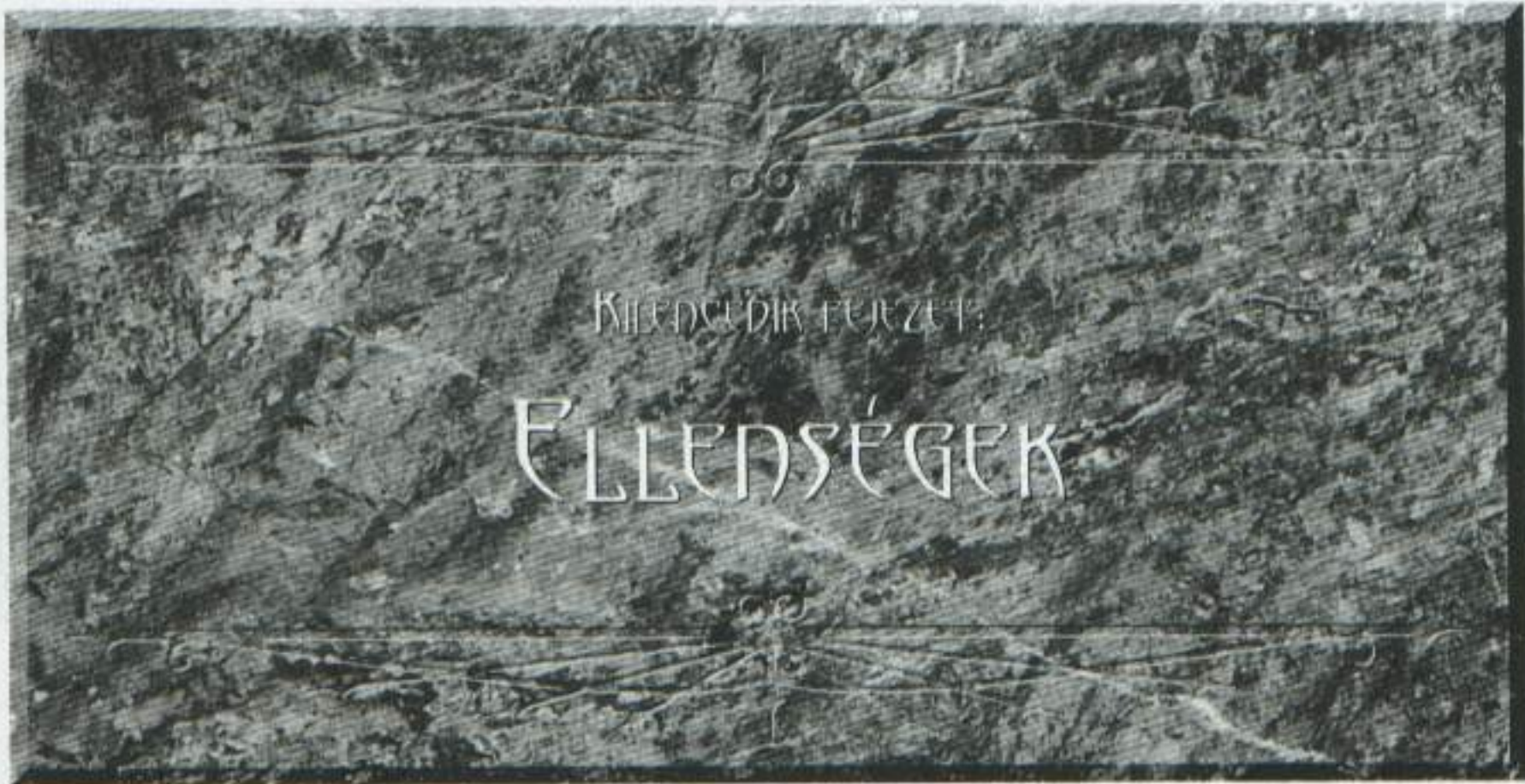
Moncada érsek komoly arccal bólint.

– Ezen kívül Nódista tudós, és úriember. Már mint ahhoz képest, hogy a Szörnyetegek egyike.

– Tehát ez az ő faragványa?

– Igen. A többi figurát is ő készítette. Már játszottunk is egymással egy partit. – Az érsek a közelben álló asztalra mutat, amelynek a lapja ébenfából és elefántcsontból készített sakktábla. A táblán maroknyi bábu áll. Odamegyek az asztalhoz, szemügyre veszem. Először egy sötét gyalogot veszek kézbe. Az én arcom az arca.

– Milyen kár – mormolja Moncada a hátam mögül –, hogy a legtöbb figura már lekerült a tábláról!



KIVÉTEK FÜRZET ELLENSSÉGEK

A Sötétség Világa sok borzalmat rejteget még a Vértestvéreken kívül. Bár a vámpírok szövődtek össze leginkább a halandó társadalommal (étrendjüket tekintve hogyan is lehetne másként?), más szörnyetegek is meglapulnak a sötét sarkokban. Ezek közül kevesen barátságosak a Vértestvérekkel, egyesek egyenesen és kimondottan ellenségeik – a Vértestvérek pedig, dacára halhatatlanságuknak, vajmi keveset tudnak a többiek szokásairól.

Ebben a fejezetben a Vértestvérek leggyakoribb ellenségeiről készítettünk általános összefoglalást, átlagos statisztikáikkal együtt.

BOSZORKÁNYVADÁSZOK

Az Ölelést követően nagy a kísértés, hogy a vámpírok, tekintet nélkül a következményekre, ámokfutást rendezzenek a gyarló halandók között. Az öregebb vámpírok már megtanulták, hogy miért nem érdemes engedni a csábításnak, ezért igyekszik a Kamarilla minden erővel fönntartani a Maszkabál törvényeit. A középkorban az emberiség ráébredt a vámpírok által véghezvitt pusztításra, és az Inkvizíció vezetésével csaknem kiirtotta a Vértestvérek évezredes társadalmát. Mennyivel könnyebb dolga lenne most a hatmilliárdos népességnek, tűnődnek félve a Belső Kör tagjai, hogy napalmmal, foszfortöltetekkel és nukleáris fegyverekkel irtsák ki maguk közül az élősködőket.

A legtöbb, tudománytól és babonaságtól elhomályosodott látású halandó mit sem sejt a vámpírokról – de vannak, akik ismerik és félik őket. Az Inkvizíció történelmi szerepe után a Vértestvérekre vadászó halandókat boszorkányvadászokként ismerik. Legtöbben valóban inkvizítorok – az ellenséges Egyház ügynökei. Néhány kormányügynökségben tevékenykedő halandó, titkos szervezetek és bűnszövetkezetek szintén ismerik, és a maguk módján gyűlölik a Vértestvéreket.

AZ INKVIZÍCIÓ

A történészek szerint az Inkvizíció, a katolikus egyház rettegett arca 1231 és 1834 között fejtette ki a hatását. Mindazok a Vértestvérek azonban, akikbe szorult némi egészséges létfenntartó ösztön, tudják, hogy az Inkvizíció nem ért véget a XIX. századdal: fennmaradt, ma is jelen van, és sokkal félelmetesebb, mint valaha. És valóban: kevés halandó okoz olyan fajta ijedelmet egy Vértestvérnek, mint amelyet egy Inkvizítor.

A nagy nyilvánosság, a történészek általában, sőt, mi több, még az Egyház egyes igen magas rangú tisztviselői – beleértve a Pápát – sem tudnak semmit az Inkvizíció pillanatnyi aktivitásáról, hála a szervezet szigorú titoktartásának. A Leopold Társaság, ahogy manapság nevezik magukat, főként katolikusokból tevődik össze, de nem kizárólag. Az Inkvizíció „vallásközi” tagsága annak szentelte létezését, hogy eltörölje a vámpírok és egyéb természetfölötti entitások létezését, amit a Társaság 17 éven át Monsignor Amelio Carpaccio irányítása alatt végzett. Mikor azonban a monsignor szívroham következtében elhunyt egy évvel ezelőtt, a Társaságnak belső válsággal kellett szembenéznie, ami az elmúlt évtizedben végig a fejük fölött lebegett.

Ez alatt az idő alatt a huszadik század istentelen, istentagadó létezése a legtöbb Inkvizítort meggyőzte arról, hogy a végítélet mégis közel – legalábbis nem ilyen közel a második évezredhez, de talán még az ezer és második millenniumhoz sem. Mégis, a Társaság minden tagja biztosan érezte, hogy az Alvilág urának földi erői a maguk módján terveznek valamit erre a fontos ezredfordulóra, sőt, előfordulhat, hogy világméretű dolgot készülnek elkövetni. És bár a Leopolditák egy része attól tart, a Megváltó talán sosem tér vissza (noha ezt senki sem mondta ki), mindegyikük fölismerte a sötétség teremtményei által képviselt fenyegetést. Ami még szörnyűbb, hogy az emberek, akiket az Inkvizítorok megvédeni igyekeztek akár az életük árán is, úgy tűnik, készek elfogadni, magukhoz

ölelni ezeket az ördögi teremtményeket. A Társaság morálja tovább csökkent a kínzás megítéléséről folytatott, egyre hevesebb vita miatt. A kínzást maga Carpaccio tiltotta be hivatalosan, mint szükségtelen inkvizítori eszközt. Természetesen nem hivatalos és tilalmas kínzások továbbra is érvényben voltak a Társaság olyan tagjai között, akik szerint e nélkül megnyerhetetlen a háború.

Mindez a félelem és bizonytalanság olyan vezető előtt egyengette az utat, aki biztos volt önmagában és a módszereiben. Az egykori tartományi rendfőnök – Ingrid Bauer, akit a háta mögött „Az eredeti Vasszűz” néven emlegetnek – első Főinkvizítori teendője mind a 212 fájdalmas módszer újraengedélyezése volt.

A vámpírok sosem jöttek rá, milyen viszonylagosan könnyű volt a nemlétük Carpaccio idején. Akkoriban, a tiszteletre méltó, öreg boszorkányvadász elnökségének idején (aki közvetve vagy közvetlenül számtalan Vértestvér és ghoult pusztulásáért volt felelős), nagy általánosságban fogalmazva a Vértestvérek tisztos óvatossággal viszonyultak az Inkvizítorokhoz. Mégis, voltak olyan vámpírok, akik ostoba módon szándékosan szembeszálltak a Társasággal, egy kisebb mag pedig elég bátor és ravasz volt ahhoz, hogy fölhasználja őket a Dzsihadban. Most azonban az Öregek között olyan hír kapott szárnyra, hogy néhány köpönyegforgató Inkvizítor elárulta káinita gazdáit, egy magas rangú Ventrue-t és a riválisát, egy Lasomb-rát. A két Vértestvér feltehetően azóta is eldugott tömlöcökben szenved, kiállhatatlan kínok közepette. Az Ifjak olyan kotériákról suttognak, amiket kardforgató Leopolditák füstöltek ki, meglepő harciassággal. A káiníták számára legaggasztóbb hírek arról szólnak, hogy napalmtámadás ért jó pár, hosszú évtizedek óta érintetlen, régi Menedéket.

Természetesen Bauer állt ezek mögött. Csak egy maréknyi Öregnek sikerült annyi információt gyűjtenie, hogy összeköthessék az eseményeket, ugyanis a megbízhatatlan elemek eltávolítása egybeesett az új Főinkvizítor hatalomra kerülésével. A Társaság Cenzorai kiszűrtek egyrészt csaknem minden tagot, aki a Vértestvéreknek kémkedett, másrészt tetemes mennyiségű „Átkozott-szimpatizánst” – és bizony, néhány teljesen ártatlan Inkvizítor is megtanulta, mit jelent valóban megszervenvedni az igaz ügyért. Alig egy maréknyi téglá maradt az „Inkvizítori Inkvizíció” után, olyanok, akik rettegnek társaiktól, és attól, hogy azok szimplán csak megkésték az ő felismerésükkel. Ezeknek a kémeknek a káinita gazdái, attól félve, hogy csapdát állítanak nekik, sorsukra hagyták szolgálikat.

Az Inkvizítorokat új energia szállta meg, de a gyengeségük az arculatváltás ellenére a régi maradt. Miközben Bauer gondoskodik róla, hogy a bőröket beszírozzák, kellő olaj és olvasztani való ólom legyen készen a tömlöcökben a világ négy kontinensén (Ázsia továbbra is ellenáll a szervezetnek), a kínzás használata továbbra is kérdés marad. Míg előzőleg hangos többség követelte a kínzások visszaállítását, egy csendes kisebbség rossz szemmel nézi az ilyen gyakorlatokat. A valódi probléma az, hogy ez az erkölcsi megingás gyöngíti az Inkvizíció legerősebb fegyverét a vámpírok ellen: az Igaz Hitet. Ez a képesség, ami bizonyos emberekben megtalálható, lehetővé teszi, hogy az illető távol tartsa magától a vámpírt, anélkül, hogy keresztetekhez, szentelt vízhez és egyéb hasonló tárgyhoz folyamodjék – történetesen a nem hívők kezében az ilyen tárgyak haszontalanok. Monsignor Carpaccio megértette a kínzások lélekölő, hitgyengítő hatását, ami még egy élőhalottra is érvényes. A vámpírok gyors elpusztítását nem gyilkosságként

értékelték (*Sono già morti*, mondogatta, már halottak), hanem könnyörületként; a kínzást azonban az ellenség undorító kegyetlenségéhez való lesüllyedésnek tekintette. Bauer Főinkvizítor azonban meg volt győződve afelől, hogy az ő módszere helyénvaló, éppen ezért nem vonatkozik rá az ilyen minősítés. Érdekes módon azon kevés Inkvizítorok közé tartozik, akinek nagy tapasztalata van a kínzás terén és impresszív Igaz Hittel rendelkeznek. Azon viszonylag kevés esetek egyike, amikor e két dolog nem zárja ki egymást.

Lehet, hogy a Leopold Társaság magas árat fizet azért, hogy Bauert választották vezetőjüknek. Igaz: pontosan olyan szent háborút visel a Vértestvérek és fattyaik ellen (a vérfarkasokat többek közt a vámpírok szolgálóinak tartja) mint amiben a legtöbb Inkvizítor harcolni akart... (de ha nem akart, akkor is kellett). Két kiképzőtábort alapított: egyet a nevadai Black Rock Sivatagban, egy másikat pedig a spanyol Pireneusokban, hogy javítsa a szervezet harckészültségét. Mostanára minden Inkvizítor botba rejtett kardpengével jár, és igen ügyesen forgatják is a fegyvert. Bauer személyesen oktatja a beosztottjait arra, hogyan kovácsoljanak a tömegekből boszorkányvadász csapatokat. Sajnos azonban képtelen a csapatok szellemi megpróbáltatásait kezelni – pedig jelentős a probléma. Az alkoholizmus, a depresszió és a pornográfia iránti vonzódás gyakori a Leopolditák között. Emellett a Társaság erkölcsi elitje még mindig megoszlik a kínzásról alkotott vélemények párharcában, bár ők általában magas morállal bíró személyek és különösen lojálisak. Bauert illetően pedig biztosak lehetünk benne, hogy ő lesz a legrövidebb ideig uralmon lévő Főinkvizítor, ha sikerül komoly aggodalmakat plántálnia a Vértestvérekbe – akik, bizony, máris aggódnak.

Ugyanakkor, nem véletlen, hogy ő az Eredeti Vasszűz.

INKVIZÍTOR

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 4, Manipuláció 3, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 3, Érzék 3

Képességek: Éberség 2, Irányítás 3, Kézitusa 2, Kifejező-készség 2, Kitérés 2, Közelharc (törbot) 3, Lopakodás 2, Okkultizmus 3, Teológia 3, Vezetés 1

Emberség: 5-től 10-ig (lehetnek szinte szentek és ugyanolyan züllöttek, mint az ellenségük), **Akaraterő:** 9

Felszerelés: törbot, rózsafüzér, feszület, karó, Biblia, propán fáklya

Megjegyzés: Néhány Inkvizítornak 1, vagy magasabb Igaz Hit jellemzője van; az ilyen személyeknek általában, bár nem szükségszerűen 9-es, vagy magasabb Emberségük van.

A KORMÁNY

Bármilyen Csorda-kormány is képes véghezvinni a Sötétség Világában már-már csodával határos, lévén, hogy számtalan titkos társaság, még több kabal és egyéb konspirátorok hathatós befolyása alatt állnak – ráadásul mindezek mellett vámpírok különböző csoportjai tetszelegnek a háttérben megbúvó manipuláló erők szerepében. Ezeknek a ténykedéseknek egy része semlegesíti egymást, ahogy keresztbetesznek a másik terveinek, illetve hatástalanok maradnak olyan mundán dolgok, mint a bürokrácia, az alkalmatlanság, vagy a kicsinyes, köpönyegforgató kapzsiság miatt.

Csodák azonban vannak, még ilyen káosz közepette is –

IGAZ HIT

Az Igaz Hit különleges jellemző, amivel a Sötétség Világában kevés ember rendelkezik. Míg a halandók többé-kevésbé vallásosak a maguk módján, hisznek a felsőbb hatalmakban, kevés az olyan, akiben olyan erős ez a meggyőződés, hogy képes legyen védekezni vele a vámpírok ellen. Míg a legtöbb vámpírokról szóló legenda megemlíti, hogy a kereszt és hasonló jelképek taszítják a vámpírokat, a Hit bármilyen vallási formában jelentkezik. Egy hívő zsidó a Dávid-csillaggal is távol tarthatja a vámpírokat, míg egy taoista megfelelő imákkal védekezhet – de egy olyan keresztény kezében, aki nem rendelkezik Igaz Hittel, a feszület teljesen hatástalan az élőholtak ellen.

Ez a Hit nem feltétlenül növekszik a tapasztalat által. Bár előfordulhat, hogy egy élmény, vagy a vallás hosszas gyakorlása tovább növeli az értékét, ez inkább a meggyőződés és a szellemi erő megerősítése. Nem külső hatalomtól, nem Istentől, vagy egy angyaltól származik; akár igaz a meggyőződésük, akár nem, az ilyen Hittel bíró emberek olyan erősen hisznek, hogy saját meggyőződésük védi meg őket. A mesélőtől függ, hogy a Hit emelkedik, vagy csökken, ahogy az illető vallási meggyőződése változik.

Az Igaz Hit, akár a többi jellemző, 1-től 5-ig terjedő értéket vehet föl. A védelem mértéke lentebb olvasható, ám ezek csak mérvadók – a mesélő a történetről, a helyzetektől függően változtathat rajtuk.

- A Hit segítségével bárki megpróbálhatja elűzni a vámpírokat egy szent szimbólum, vagy imák segítségével. (Ez a nagy, hollywoodi klisé, hogy a vámpírt kardában lehet tartani egy kereszttel.) Az illető Igaz Hitre dob, a célszám a vámpír akaratereje. A sikerek száma határozza meg, hány lépést kell a vámpírnak hátrálnia. Ha nincs siker, a vámpír nem hátrál, de nem is közeledhet. A balsiker azt jelenti, hogy a vámpír akadály nélkül közelebb léphet. Ha a kereszt, biblia, vagy bármi más szimbólum hozzáér a vámpír testéhez, minden siker egy kritikus sebzést okoz (egyfajta égési sérülést).

- A halandó képes ellenállni az Uralom diszciplínának, amennyiben Akaraterő pontot költ el (egy pont általában pár körig véd).

- A halandó érzékeli a vámpír jelenlétét. Nem kell erőteljesen koncentrálnia rá, de békés, nyugalmas környezet szükséges – egyedüllét, meditáció, ima, a Tóra olvasása, stb. Ha az illető elfoglalt (vitatkozik, zsúfolt helyen van), nem érzékeli a vámpír közeledtét. Ez a képesség nem tévedhetetlen; a mesélő belátására van bízva és használata csak akkor javasolt, ha dramaturgiai jelentősége van. Az illető nem tudhatja pontosan, mi az, amit az Igaz Hittel megérez, csak azt tudja, hogy valami tisztátalan és gonosz van a közelben.

- A halandót nem lehet ghoulá tenni és nem hatnak rá az agyat befolyásoló Diszciplínák, mint a Jelenlét és a Fátyol.

- A halandó olyan tiszta és szent életű, hogy jelenlététől a vámpír öngyűlöletet, undort, rémületet, akár fizikai fájdalmat is érezhet. Ha a vámpír imádkozni hallja az illetőt, vagy prédikálni, netán zsoltárt olvasni, esetleg megérinti, azonnal menekülési kényszer tör rá. Ha a vámpír képtelen menekülni, nyűszít, dadogó ronccsá válik, a padlón fetrengve ordít, zokog, vagy éppen kegyelemért könyörög. Ha a vámpír nem akar menekülni, vagy egy Akaraterő pontot kell költenie, vagy körönként Állóképességet kell dobnia. A célszám Intelligencia + 5; igen, minél nagyobb a vámpír intelligenciája, annál nehezebb a feladat, hiszen annál inkább tisztában van vele, milyen szörnyeteg is valójában, mennyire bűnös lény.

Elméletben lehetséges, hogy egy halandó 5-nél nagyobb Igaz Hit értékkel bírjon, de az ilyen ember nagyon ritka – egy az ezermillióban. Általában olyan emberek, akiket szentté avattak. Valószínűtlen, hogy föltűnnének egy krónikában (ha mégis, legfeljebb egyszer), de az ő hatalmuk elképesztően nagy.

Aura Érzékeléssel a vámpír megállapíthatja, mekkora az illető Hite; egy Igaz Hitű ember aurája megváltozott és egyfajta ezüst/arany ragyogásként veszi körbe a testét, akár az isteni fény. A fény erőssége a Hit erőssége. Ez a ragyogás nem látható, csak a Jelenés diszciplínával fedhető föl.

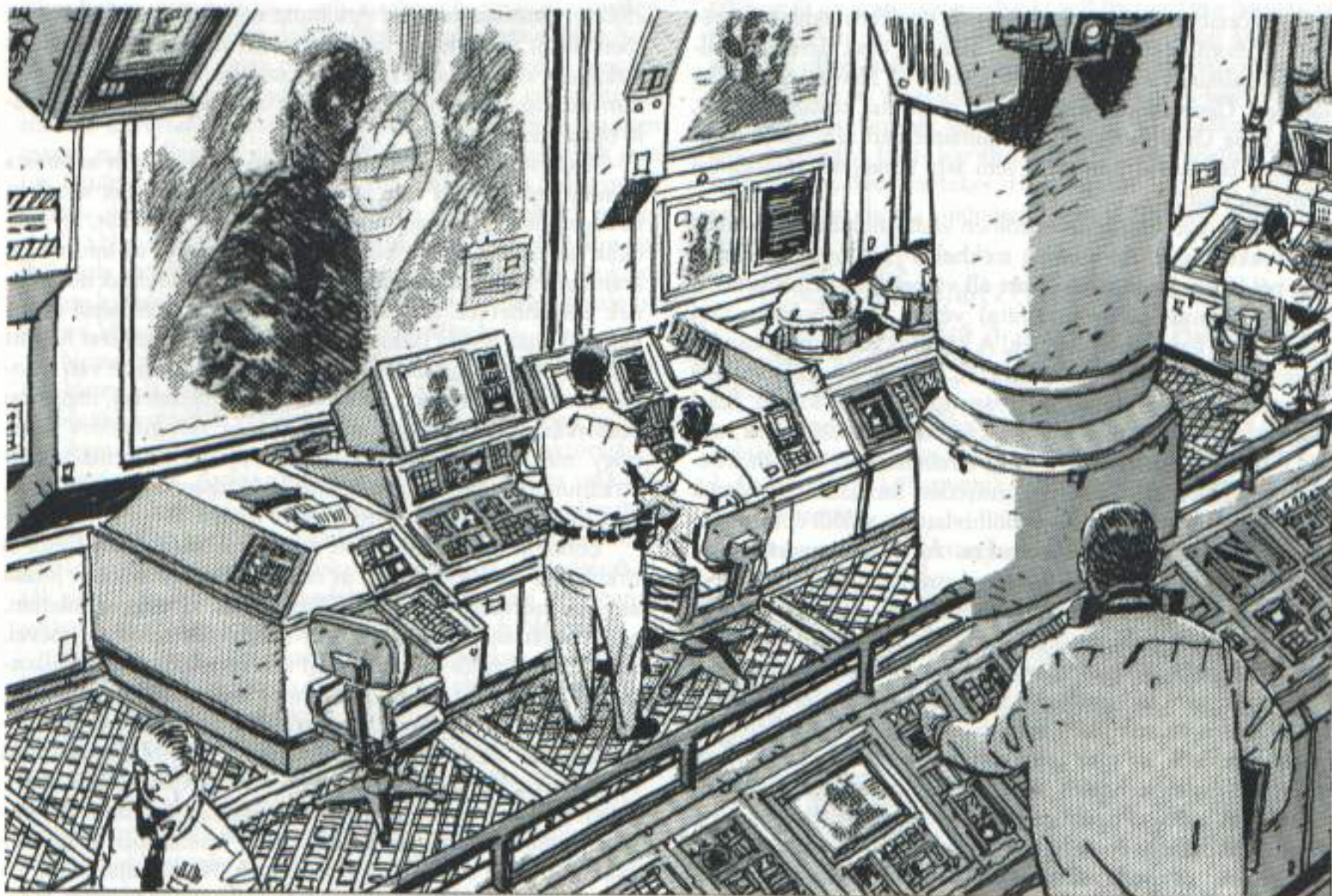
Ne feledd, hogy a Hit az illető meggyőződését tükrözi és az illető azok szerint cselekszik. A magas Igaz Hitűek, mások számára, akik nem az ő vallásába tartoznak, örültnek, fanatikusnak tűnhetnek.

A káinitáknak nincsen Hit értékük, végtére is Átkozottnak tartják magukat. Nagyon, nagyon fontold meg, mielőtt hagyod, hogy egy vámpírnak ilyen képessége legyen.

vagy, ahogy a vámpírok létezésének a Nemzetbiztonsági Hivatal által „nemrégiben történt felfedezése” kapcsán kiderült, egyenesen a káoszon alapuló szerkezet segítségével. Az NBH-nak – az USA hírszerzési csoportjainak megfigyelésekkel foglalkozó egyik ágazata (angolul NSA) –, tekervényes ösvényeken járva sikerült hozzájutnia olyan berendezésekhez, amelyek segítségével meg tudják különböztetni ghoulokat és a vámpírokat a halandóktól. A szervezet a lehető legnagyobb titokban és meglepő fürgeséggel szórta szét ezeket a „kaoszkopikus letapogatókat” a Dulles Nemzetközi repülőtérrel kezdve a Pentagonon és a Szenátuson át egészen a Fehér Házig – mind-

et fémdetektornak álcázva. Az NBH-n kívül szinte senki sem tud ezeknek a létezéséről, sem a kezelők, sem az érintett intézmények, sőt, még az elnök sem; a megfigyelés teljes körű. Az NBH folyamatosan keresi a „fekete testeket”, ahogy ők nevezik az alapján, ahogy a készülék jelzi a káinitákat. Az NBH személyzetében csak három főbb döntéshozó, Rex Shivers tábornok, Alec Riley ezredes és George Johnstone ezredes tudják az igazságot. Rajtuk kívül csak a kezelőszemélyzet tud a létezésükről, így alig egy tucatnyian vannak.

Az NBH titkolózásának legfőbb oka az, hogy a hírszerző ügynökségek legkevésbé – természetüknél fogva – egymásban



bíznak. Shivers emberei még az NBH polgári szárnyával sem tudatták a titokzatos fekete-testek jelenlétét és befolyását a kormányzervekre. Emellett fölmerül a kérdés, hogy mekkora befolyással bírnak ezek a lények a szervezetekre: Vajon ők irányítják az FBI-t, a CIA-ét, a Kongresszust, az elnököt? A legfontosabb faktor a fölfedezést és az észlelést illetően az, hogy bár az NBH tudja, hogy amit fölfedeztek, nem egészen emberi, de azt nem tudják pontosan, mik a fekete testek.

A bizonytalanság már a kezdetek óta nyomasztja a megfigyelőket, mióta a Paranormális Kutató Részleg, egy vermonti székhelyű zsenigyűjtő először kipróbálta a berendezést. Miután Shivers tábornok először pillantotta meg a túlvilág mezején kóborló lidérceket, úgy gondolta, hogy a PKR egy párhuzamos dimenziót fedezett föl, nem pedig a halál utáni élet bizonyítékát. Ezután teljes biztonsági zárlatot rendelt el és egy halvány megérzést követve fölszereltetett egy álcázott káoszkópot a Fehér Házban. Négy hónappal és egy milliárd dollárral később a hidegháború öreg harcosa olyan jeleket kutatott, amiket a PKR-nél látott először. Egy állami vacsorán ghoulakat és egy vámpírt figyelhetett meg az asztalnál, ám a káoszkópon keresztül könnyű volt összetéveszteni őket a tetetlen holtakkal, amiket korábban láthatott. Következtetése teljesen érthető és logikus volt: a transzdimenzionális lények állami tisztviselőket szálltak meg, hogy rajtuk keresztül irányítsák a kormányt. Bár tévedett, meglepően közel járt az igazsághoz.

Bizonyos szempontból az NBH katonai triumvirátusa új játékszerei segítségével „föltalálta a spanyolviaszt”. Rengeteg pénzt takaríthatott volna meg, ha bárkinek is eszébe jut, hogy infravörös kamerákkal is megvizsgálják a káinitákat. Shivers

elődje, Arthur Clifford tábornok ilyen berendezések nélkül is sokkal pontosabb képet alkotott a Vértestvérekről. Sajnos azonban ez az információ kölcsönös volt és egyes káinita köröknek végül sikerült lejártniuk Cliffordot, akinek távoznia kellett a posztjáról. Shivers, Riley és Johnstone került az NBH élére, akik földhözragadt, racionális emberek voltak és nem hittek a természetfölöttiben – szemben, a pályafutása végére már csaknem teljesen megszállott, már-már mániákus Clifforddal. Ennek ellenére Clifford utódai most már nagyjából ugyanazt tudják, amit Clifford tudott távozása idején, de kissé máshogy értelmezik a rendelkezésükre álló adatokat. Tisztában vannak a szervezet árulóival, Bruce Higgins-szel és Felicity Price-szal. Az NBH azonosította azokat a vámpírokat, akik ezt a két ügynököt irányítják. Az ügynökség „ismert extradimenzionális lények”, illetve azok „mundán” kapcsolataiként regisztrálták őket. Ahogy egyre nyilvánvalóbbá válik a Vértestvérek befolyása az államhivatalokra, a médiára és az üzleti világra, Shivers tábornok és személyzete számára egyre nagyobb luxus lesz az NBH-nak ez a megfigyelési hadjárata. Ha pedig eljön ez az idő, az eddig páncélozott űrruhában, auraérzékelőkkel, foncsorozott sisakokban gyakorlatozó ügynökök első kézből tapasztalhatják meg, mi az, amire felkészítették őket. Akkor pedig a káiniták súlyos árat fizetnek azért, hogy lenézték a technológiát, mint ahogy a technológia alkalmazói hamarosan rájönnek, hogy a világ tele van furcsább dolgokkal, mint amiket a tudomány és a racionalitás megmagyarázni képes.

Természetesen a többi információgyűjtő szövetségi csoport (még a körből kihagyott polgári NBH alkalmazottak is) nagyjából ugyanúgy folytatják a munkájukat, mint eddig. Az FBI és

a CIA köreiben alig maréknyi ügynök tevékenykedik (nagy részük Clifford beépített embere), akiknek csak derengő, halvány fogalmuk van a természetfölöttiről. A Hivatal titkos Különleges Ügyosztálya például csak azért tud tovább létezni, mert Jesse Grubbs szenátor állhatatosan támogatja őket. Clifford bukásával semmivel sem lett könnyebb támogatási pénzekhez jutni.

Pedig a bürokrácia útvesztőiben vadászni hihetetlen eredményekkel járna. Az atlantai székhelyű Járványügyi Intézetben például számos alkalmazott áll vámpirikus befolyás alatt, hogy a „gyanús” (értsd: káinita) vérrel, vagy holttestekkel kapcsolatos ügyeket eltussolják. A káiníták ez esetben szándékosan tartózkodtak a Vérköteléktől, nehogy egy egészségügyi vizsgálat, vagy egy túlbuzgó járványügyi gyanút fogjon. Ezzel a megoldással tudtukon kívül a káosz kópot is becsapták, mivel a készülék nem mutatja ki az Uralom diszciplína által befolyásolt embereket. Mégis könnyedén átcsúszhatna köztük egy fontosabb információ, ami fölhívhatja a valódi epidemológusok figyelmét bizonyos dolgokra. Az államigazgatásban, a megyei és helyhatósági törvényhozás szintjén nagyjából ugyanúgy néznek ki a dolgok, mint feljebb: számos hétköznapi zsaru, sheriff és biztonsági tiszt igyekszik végezni a munkáját, és a legtöbbjüknek fogalma sincsen a háttérben meghúzódó erőviszonyokról, amelyek a munkájukat hátráltatják, amelyek tévútra vezetik őket, vagy esetleg támogatják. Léteznek ghouls, de ezek „elég mélyen mozognak, az NBH radarjának észlelési határa alatt” – ha szabad így fogalmaznunk... A csúcson pedig ezernyi módon próbálják meg megőrizni a Maszkabál épségét, vagy éppen fölfedni azt. A legtöbb komoly eset és nyom *valamiért* előbb-utóbb persze mégis a fedés homályába merül – és a rendőrök dolgoznak tovább, mintha mi sem történt volna...

TIPIKUS KORMÁNYÜGYNÖK

Tulajdonságok: Erő 3, Ügyesség 2, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 3, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 3, Érzék 3

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 3, Kitérés 3, Közelharc 2, Lopakodás 2, Lőfegyverek 3, Nyomozás 4, Okkultizmus 1, Politika 2, Számítógép 1, Vezetés 3

Emberség: 6-tól 8-ig, **Akaraterő:** 7

Felszerelés: Pisztoly, fekete öltöny, dögös napszemüveg, jelvény és igazolvány, elektronikus megfigyelő-berendezések

AZ ARKÁNUM

Ennek a titkos szervezetnek a tagjai a természetfeletti tudás legkiterjedtebb kutatói a Sötétség Világában. Tanárok, könyvtárosok, archeológusok, Hermetikuskok és herbalisták, Kabbalisták, okkult tanok kutatói. A viktoriánus korszak óta az Arkánum 300 akadémistája és felfedezője a világ legfurcsább és legtávolibb sarkaiba látogatott el, hogy mindent megtudjanak a láthatatlanságról és az ismeretlenről.

Ezek a halandók már réges-régen megtanulták, hogy a láthatatlannak és az ismeretlennek nagyon éles fogai vannak és igen sajátos étvágya. Azt is megtanulták, hogy a vámpírok nem szeretnek megfigyelés tárgyai lenni: ennek a káiníták a társulás bostoni Káptalanházának felgyújtásával adtak súlyos nyomatékot 1910-ben. A következmények, az emberéletben és a könyvtárban esett súlyos károk (az utóbbi inkább, mint az

előbbi), óvatossá tette az Arkánum tagjait a vámpírokat illetően. Ettől függetlenül továbbra is kíváncsiságuk tárgyai; az Arkánum számos tagja érvelt úgy az évek során, hogy szemet hunyni a vámpírok aktivitása fölött egyenlő a népirtásban való bűnrészességgel.

A szervezet egyes tagjainak tudtán kívül néhány arkanista komoly lépéseket is tett ez ügyben. Az arkanisták azonban nem ostobák és kevesen tekintik harcosnak magukat, így „akcióik” az összefüggések burkolt fölfedésében és az információ áramlási irányának megváltoztatásában nyilvánulnak meg. Ennek köszönhetően az Inkvizíció (aminek a létezéséről az arkanisták már régóta tudnak) néhány sikeres rajtaütést hajtott végre anélkül, hogy tudta volna, az arkanisták keze van a dologban. Hasonlóképpen, Jebediah Brown tiszteletes, független boszorkányvadász és volt arkanista meg van győződve arról, hogy még mindig észrevétlenül lopja az információt az Arkánumtól – pedig szintén csak sakkfigura a nagy játszmában, amit az Arkánum karosszékből irányít.

Ebben a „hadjáratban” az arkanisták még egymás elől is titkolják a kilétüket. Mivel az élőholtak információhoz jutása az egész szervezet létét veszélyeztetné, az, ki meggondolatlan, az elbocsátását kockáztatja. Az arkanisták tehát egyesével, vagy két-háromfős csoportokban tevékenykednek és találkozgatnak, és mindig ügyelnek rá, hogy megőrizzék inkognitójukat. Aki a legtöbbet kockáztat ezekkel a nyomozásokkal és vádaskodásokkal, az Sandeep D'Souza, az Új Delhi Káptalanház rendfőnöke, aki az Arkánum főkancellári tisztségének várományosa. Egy éve Frankfurtban egy Szombat lázadás kellős közepén találta magát: testközelből volt szemtanúja az eseményeknek, és ez teljesen megváltoztatta. Nem tudja, miért kímélték meg, ami tovább tüzelte büntudatát és így jutott el arra a pontra, ahol manapság tart. D'Souza nem örül, hogy más embereket kell fölhasználnia és bábuként mozgatnia a Vértestvérek ellen, de mostanára belátta, hogy a tétlenség még szörnyűbb lenne.

A szervezet legtöbb ügynöke ugyanúgy találkozik vámpírokkal, mint korábban: váratlan helyen és váratlan időben. A jegyzeteket tanulmányozva, teljesen más dolgok (például a Grál) után kutatva botlottak bele több káinita bűvőhelybe. Természetesen feltételezéseik egy része abból fakad, hogy hol és milyen körülmények között tünt el egy-egy társuk.

ARKANISTA

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 2, Állóképesség 2, Karizma 2, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 4, Intelligencia 4, Érzék 3

Képességek: Humán tudományok 4 (vagy több), Illemtan 2, Kifejezőkészség 2, Kitérés 1, Közelharc 1, Nyelvismeret 2 (vagy több), Nyomozás 3, Okkultizmus 4, Számítógép 3, Természettudományok 3, Vezetés 1

Emberség: 8, **Akaraterő:** 7

Felszerelés: laptop, kiterjedt könyvtár, autó, okkult tárgyak, tekintélyes bankszámla

BŰNÖZŐK

A Vértestvérek már régóta beépültek a *Cosa Nostra* és ehhez hasonló bűnszövetkezetek irányításába: az orosz maffia, a Cali és Medellín drokartellek, valamint különböző etnikai, motoros és egyéb utcai bandák is a befolyásuk alatt állnak. A

vámpírok az ilyen bandákat golyófogónak használják, akadályként, vagy elterelésként dobják őket a hatóságok elé bűnbaknak, ha a Dzsihad egyik nagy mézszárlása komolyabb, nem kívánatos feltűnést kelt a vámpírok által még nem irányított körökben. Egyúttal táplálkozási vészartalékok is, hiszen ha nem marad más választás, egy bűnöző elem hiánya senkinek sem fog feltűnni. A legtöbb bűnöző tudatlansága és babonasága számos előnnyel jár – részben az olyan pletykák miatt, miszerint a „Nagyfőnök” a falon keresztül is lát, nem fogják a golyók, stb. A legtöbb vámpír azonban igyekszik teljes titokban tartani kilétét a csőcselék előtt, így azoknak jobbára fogalmuk sincs a Vértestvérek létezéséről és szándékaikról.

Nemrégiben némileg változott a helyzet. Néhány gondosan kiszemelt, középszerű bűnöző – maffia alvezérek, a legkülönbözőbb kartellek válogatott emberei – nemrégiben fejtágitást kaptak a káiníták történelméről, hatalmi struktúrájáról, indíttatásairól. Az informátorok jól tájékozottak és számítók. Mindig egyes érdekeltségek, vezérek, vagy kiválasztott vámpírok ellen uszítják a bandákat, a halandók félelmeire és ambícióira hatva. Ezek a titokzatos látogatók máris felszították egy olyan lehetséges bandaháború tüzet, ami kirobbanva epikus – vagy akár apokaliptikus – méreteket is ölthet.

Néhány New York-i negyedben rekordokat döntöget az utcai erőszak. A Montego Bay nepperei előtt egy ismeretlen természetfölötti képességeket produkált: azt állította, hogy Jah hírnöke, és csellel rávette a banda káiníta tagját, hogy fölfedje magát – a dolgok hamar csúnya fordulatot vettek. Hamarosan föllángoltak a bandaközi ellentétek; egy csoport brooklyni orosz karókkal és AK-47-esekkel felszerelve szállt be a játékba. Manhattanben a Giovannik kemény megtorlásba kezdtek, miután saját, általában civil kolumbiai kollégáik megtámadtak egy Menedéket, és láncfűrészsel vetettek véget néhány ghouletének. Hasonló viszályok dúlnak Miami-ban, Los Angelesben és Chicagóban.

A legtöbb érintett Vértestvér elég gyorsan reagált ahhoz, hogy elkerülje a komolyabb veszteségeket és a lelepleződést. Történetesen az egyetlen vámpír veszteség Montego Bay balserencsés főnöke volt. A bandaháborúk eleddig mindenféle egyéni és összehangolt csillapítási erőfeszítésnek ellenálltak. A folytatódó erőszakosság-hullám és a Szabbat mindenütt jelenlévő fenyegetése akadályozta ugyan a Kamarilla Ítélehozóinak vizsgálatait az érintett városokban, de nem volt nehéz rájönni, hogy a háttérben egy gondosan megtervezett hadművelet lapul. Egyetlen részlet tűnik biztosnak a híresztelésekből: bár a személyleírások változnak, eddig mindegyik informátor „Senkiházinak” vallotta magát.

Ez az információmorzsa megdöbbenést és szkepticizmust váltott ki a Vértestvérekből. Túl átlátszó próbálkozásnak tűnik, hogy valaki ezzel próbálja gyöngíteni a soraikat, ezen kívül túl ostoba és céltalan erőfeszítés a kitagadottak, vagy önként kiszakadtak részéről. Mindenesetre bárki követte el ezt a háborús cselekedetet, jól ismerte a Vértestvérek történelmét. A tettesek – vagy csak egy tettes; sok vámpír szerint egy különösen tehetséges alakváltóról van szó – biztosan rendelkeznek természetfölötti képességekkel, lévén sok informátor úgy számolt be, hogy angyal segített nekik megváltani a gengszterek „halhatatlan lelkét” és számos földöntúli dolgot produkált. Sok ilyen módon megkörnyékezett bűnöző sajnos elég hiszékeny volt, és hallgatott az érvelésre.

Ezeknek az eseményeknek a közvetlen következménye az, hogy a káiníták immár kevésbé számíthatnak a szervezett bű-

nözésre és az új arcokat esetleg ki kell tisztogatni a bandák egy részéből. A hosszú távú következmények sokkal kellemetlenebbek, mivel sok Vértestvér aggódik, hogy hamarosan fejpénzt tűznek ki a vámpírokra az alvilágban. A nagyobb metropoliszok utcáin már így is elég feszült a hangulat és csak a leghatalmasabb (vagy legostobább) káiníták irányítják közvetlenül a bűnszövetkezeteket. Hogy tovább romlik-e a helyzet, egyelőre nem tudni, különösen, hogy a lázító(k) kiléte ismeretlen.

ALVILÁGI BANDAVEZÉR/VEZÉRŐEMBER

Tulajdonságok: Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 3, Manipuláció 4, Megjelenés 1, Észlelés 2, Intelligencia 2, Érzék 3

Képességek: Atlétika 1, Biztonsági rendszerek 3, Éberség 2, Helyismeret 3 (vagy több), Kézitusa 3, Kitérés 3, Közelharc 2, Lopakodás 2, Lőfegyverek 3 (vagy több), Pénzügy 2, Rászedés 2, Vezetés 2

Emberség: 6 (gyakran kevesebb), **Akaraterő:** 6

Felszerelés: gépfegyver, golyóálló mellény, közepkategóriás autó, kés, elrejtett floppy-lemez, rajta részletes utasításokkal

Ez a minta egy átlagosan kemény, talpraesett alvilági fickót fest le. A tipikus utcai bandák ennél kevésbé fenyegetőek, míg egy maffia Donjának magasabb Mentális tulajdonságai és több ismerete van.

GHOULOK

A vámpír vérének nagy hatalma van – hatalma, ami átadható. A Vértestvérek már réges-régen fölfedezték, hogy az a halandó, aki vámpírvért ivott, természetfölötti képességekkel és különös étvágygal rendelkezik. Hamarosan gyakorivá vált, hogy kedvelt szolgálókat saját vérükkel itatták jutalomból – egyben Vérköteléket hozva létre –, hogy halhatatlan, pokolian hű szolgálókat, ghoulokat hozzanak létre.

A ghoulok gazdáik minden szeszélyét szó nélkül teljesítik. Vitae-ért cserébe szolgálják őket; lévén, hogy ez egyfajta Vérkötélék, csaknem megingathatatlan a hűségük. Ha egy vámpírnak több kedvelt ghoulja is van, azok akár éles rivalizálásba is kezhetnek gazdájuk kegyeiért. A ghoulok érzelmei szélsőséges skálán mozognak a Vitae hatására, így gyakran heves dührohamokat, vagy megmagyarázhatatlan vágyódást éreznek valami iránt. A „ghoul” név nem véletlenül ragadt rájuk...

Az alábbi karakterisztikák minden ghoulra igazak:

- A ghoulok nem öregszik, amíg az ereiben káiníta vér keveredik a sajátjával. Ha a ghoulok túlhaladja a természetes élet-tartamát, rendszeresen vámpírvért kell kapnia, különben nagyon hamar eléri valós életkorát, meghal, és oszlásnak indul. Ez a folyamat pár napig is eltarthat, ám nagyon öreg ghoulok esetén alig pár perc alatt zajlik le.

- A ghoulok, akárcsak a vámpírok, fölhasználhatja a Vitae-t, hogy gyógyítsák magukat, vagy növeljék a Testi tulajdonságaikat. A zúzódásokat ugyanúgy tompíthatják sebtűréssel, mint a halandók, de amíg vámpírvér van az ereikben, a halálos sebzésre is dobhatnak sebtűrést. Ha a ghoulok nem költ vért gyógyulásra, normális halandóként gyógyul (219 old).

- Minden ghoulok 1-es Őserő diszciplínával rendelkezik rögtön pár perccel azután, hogy először vámpírvért ivott – és



megtanulhatja a Szívósságot is. A legtöbb ghoul nem növelheti 1-nél nagyobbra a Diszciplínákat, de nagyon ritkán mégis előfordulhat ilyesmi; ezt a vámpír generációja is befolyásolja.

- Egy ghoul más Diszciplínákat is megtanulhat, amit a gazdája tud, de ez általában hosszú és fáradalmas folyamat.

- A vámpír vére nem csak fizikailag, hanem pszichológiailag is megváltoztatja a ghoul-t. Példának okáért akár az Örjöngés is úrrá lehet rajtuk, bár az ellenállás célszáma nekik kettővel alacsonyabb.

- Néhány öregebb ghoul idővel mellékhatásokat is tapasztalhat magán, a vámpír gazda klánjától függően. Ha például egy ghoul túl sok Nosferatu vért iszik, előbb-utóbb undorító bőrelváltozásokat tapasztalhat magán, míg egy Ventrue szolgájának még sötétebb vágyai támadhatnak.

A ghoulak tulajdonságaival és típusaival, valamint a játszhatóságukkal külön kiadvány foglalkozik (Ghoul: Fatal Addiction).

HŰSÉGES IDAS

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 3, Állóképesség 2, Karizma 3, Manipuláció 3, Megjelenés 4, Észlelés 3, Intelligencia 3, Érzék 3

Képességek: Empátia 3, Éberség 2, Humán tudományok 2, Illemtan 4, Irányítás 2, Kitérés 2, Közelharc 2, Lőfegyverek 2, Mesterség 2, Nyelvismeret 1, Okkultizmus 1, Orvostudomány 2, Pénzügy 2, Rászédés 3, Számítógép 1, Vezetés 2

Diszciplínák: Őserő 1, esetleg még egy Diszciplína, 1-es szinten

Emberség: 7, Akaraterő: 4

GHOUL TESTŐR

Tulajdonságok: Erő 4, Ügyesség 4, Állóképesség 4, Karizma 2, Manipuláció 3, Megjelenés 4, Észlelés 3, Intelligencia 3, Érzék 3

Képességek: Atlétika 2, Éberség 4, Helyismeret 2, Kézítése 4, Kitérés 3, Közelharc 3, Lopakodás 3, Lőfegyverek 4, Megfélemlítés 3, Nyomozás 2, Orvostudomány 1, Okkultizmus 1, Vezetés 2

Diszciplínák: Őserő 1, Szívósság 1, esetleg még egy Diszciplína 1-es szinten

Emberség: 5, Akaraterő: 5

VÉRFAKASOK

A vámpírok városi lények – mindig is azok voltak. Nemcsak a könnyű préda csalogatja a vámpírokat a városok falai közé. Odakint, a nyílt vidéken a vámpír könnyen elpusztulhat, mielőtt elérhetné célját (bármilyen legyen is az): a káiníták ősi ellenségei vadásznak rájuk, a farkasfattyak, azaz a vérfarkasok.

Még a legöregebb káinita történészek sem tudják megmondani, mikor kezdődött a háborúság a vámpírok és a vérfarkasok között. Amennyire megállapítható, az ellentét azóta létezik a két faj között, amióta ők maguk léteznek; és ahogyan a viszályok esetében mindig, minden gyilkosság csak tovább hevíti a harag lángját.

Egyetlen vámpír sem éli túl karcolás nélkül, ha összeütközésbe kerül egy csapat vérfarkassal. A legendák szerint még Matuzsálemek is estek már farkasfattyak áldozatául (vagy sa-

ját fajtájuknak, miután legyengülve, sebeiket nyalogatták egy győztes csata után).

A csata a Vértestvérek és a farkasfattyak között mind a mai napig tart. A vámpírok gyűlölik, megvetik, és félik a vérfarkasokat és megszállott támadásaikat. A vérfarkasok szemzőgéből kevesen ismerik a háborút. Egyesek, akik tanulmányozták az okkult iratokat, arra következtetnek, hogy a vérfarkasok el akarják pusztítani a modern civilizációt és az emberiséget ismét a primitív, törzsi szintre akarják züllesztetni, hogy ismét ők uralkodhassanak a civilizálatlan világ fölött. Ha ez igaz, akkor a vámpírok, mint a városi területek urai, „útban vannak”. Mások szerint a farkasfattyak képesek „kiszagolni” a vámpírokat és saját vallásos Dzsihadjuknak engedelmessé vádásszák a Vértestvéreket. A farkasfattyak mindeközéig nem álltak le elmagyarázni az indokaikat – a Vértestvérek pedig inkább látnák őket holtan, minthogy megkésett békét kössenek. A vérontás tehát folytatódik.

A világ más részein másféle „vérlényekről” is beszélnek – az amazonasi jaguáremberekéről, a kelet róka-szelleméről, még egy városi, vérpatkány-szerű fajról is, amik a Nosferatuk csatornáit alatt tenyésznek. Ha léteznek ilyen lények, azok félre vonultabban élnek, mint a farkasfattyak, és szinte soha nem mutatkoznak. A Vértestvérek azonban vajmi keveset foglalkoznak más alakváltó teremtményekkel, lévén, hogy ajtajakon a farkasfattyak dörömbölnek folyamatosan.

(A vérfarkasok nézőpontját, valamint szokásaikat és társadalmukat a **Werewolf: The Apocalypse** szerepjáték taglalja. És még egy megjegyzés: a magyar nyelvben „honos” vérfarkas, emberfarkas illetve farkasember szavak egyike sem fedti le pontosan a Sötétség Világának fentebb tárgyalt teremtményeit – de ez valószínűleg azért van így, mert e fiktív világ halandói nem tudhatják pontosan, miről is beszélnek valójában...)



ERŐSSÉGEK ÉS GYENGEK

- A vérfarkasok képesek megváltoztatni az alakjukat: az emberi és farkas formájukon kívül a kettő közötti alakokat is ölthetnek. Ezek közül a legrémisztóbb a „farkasember”, ami egy farkasfejű, három méteres harci alak, igazi gyilkoló gépezet, ami természetfölötti félelmet kelt az emberekben. Ebben az alakban minden Testi tulajdonságuk a duplájára nő, de nem használhatják Szociális tulajdonságaikat, csak más vérfarkasokkal és természetfölötti lényekkel szemben (kivéve a megfélemlítést, természetesen).

- A vérfarkasok körönként kétszer, vagy akár hatszor is támadhatnak (hasonlóan a Gyorsaság diszciplínához, csak nincs vérpont megkötés). Ezen kívül olyan könnyen képesek az Örjöngésre, mint bármelyik Brujah, ami alatt nem szenvednek egészségi állapotból származó levonást.

- Hihetetlenül gyorsan – körönként egy egészség szintet – gyógyulnak, csak a tűz, ezüst, vagy más természetfeletti lények fogai és karmai okoznak tartósabb sérüléseket – amiket úgy regenerálnak, akár egy normális ember. Ezen felül ezeket a sérüléseket is könnyedén csökkenthetik sebtűrőssel. Minden sebzést – zúzódást, halálost és kritikust – az Állóképességükkel csökkenthetnek. Mivel azonban nem élőholtak, nem felezik a zúzódásokat.

- Természetfeletti képességeiket egy Gnózisnak nevezett tulajdonsággal használják, ami belső spirituális energiájuk mértéke. A Gnózis egyfajta „elem”, hasonlóan a vámpírok vérpontjaihoz. Gnózist azonban hosszas meditációval, vagy a szellemekkel való alkudozással lehet visszanyerni.

- A vérfarkasok látszólag képesek látatlanul utazni a „szellemvilágon át”, gyakran a semmiből tűnnek föl, hogy meglepjék áldozataikat.

- Az ezüst a gyenge pontjuk. A vérfarkasok nem dobhatnak sebtűrőst az ezüst fegyverek által okozott sebzésre, és sokkal lassabban regenerálják, mint a többi sérülésüket.

- A vérfarkasok képesek olyan, misztikus eredetű képességek alkalmazására, amik leginkább a vámpírok

Diszciplínáira emlékeztetnek, és képesek a Taumaturgia egyes rituáléira is. Ezek a képességek attól függnék, mire specializálódott a vérfarkas, de általában fölfoghatóak úgy, mint a Diszciplínák – egy felderítő a Fátyolhoz hasonló képességgel rendelkezik, egy sámán pedig Taumaturgiával, és így tovább.

FIATAL VÉRFARKAS

Tulajdonságok (emberként): Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 2, Érzék 3

Képességek: Atlétika 2, Állatszeldítés 2, Éberség 3, Irányítás 1, Kézitusa 3, Kitérés 2, Közelharc 2, Lopakodás 3, Lőfegyverek 2, Megfélemlítés 2, Mesterség 2, Nyomozás 2, Nyelvismeret 1, Okkultizmus 1, Túlélés 3

Diszciplínák: Ezerarc 4, Gyorsaság 3, Őserő 1

Emberség: 7, Akaraterő: 5, Gnózis: 4

VETERÁN VÉRFARKAS

Tulajdonságok (emberként): Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 4, Karizma 3, Manipuláció 2, Megjelenés 3, Észlelés 4, Intelligencia 3, Érzék 4

Képességek: Atlétika 2, Állatszeldítés 3, Éberség 3, Irányítás 1, Kézitusa 4, Kifejezőkészség 1, Kitérés 2, Közelharc 3, Lopakodás 3, Lőfegyverek 2, Megfélemlítés 3, Mesterség 2, Nyelvismeret 1, Nyomozás 2, Orvostudomány 1, Okkultizmus 3, Túlélés 4

Diszciplínák: Ezerarc 4, Gyorsaság: 4, Őserő 2

Emberség: 6, Akaraterő 7, Gnózis: 6

ŐREG ALAKVÁLTO

Tulajdonságok (emberként): Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 2, Érzék 3

Képességek: Atlétika 4, Állatszeldítés 4, Éberség 4, Irányítás 4, Kézitusa 5, Kifejezőkészség 3, Kitérés 4, Közelharc 5, Lopakodás 4, Lőfegyverek 2, Mesterség 2, Megfélemlítés 4, Nyelvismeret 1, Nyomozás 2, Okkultizmus 4, Orvostudomány 1, Túlélés 5

Diszciplínák: Ezerarc 4, Fátyol 3, Gyorsaság 5, Őserő 3, Szívósság 2, Uralom 2, még egy Diszciplína 4-es értékkel

MÁGUSOK

Semmi nem rémiszt meg jobban egy halhatatlant, mint amit nem tud megérteni. Még a legöregebb vámpírok sem értik meg igazán a mágusokat. Még azok a Vértestvérek, akik egykor ehhez az ősi rendhez tartoztak – még ők is képtelenek megfejteni örült létezésüket. A fölfoghatatlan bölcsességgel megáldott mágusok kedvük szerint játszadoznak a teremtéssel, a káiniták azonban nem látják át e játék szabályait. Noha sohasem ismernék be, tulajdonképpen még bennük is félelmet ébreszt ez az ismeretlen hatalom.

A varázslás eredete legendák kódéba vész. Állítólag Lilith adta tovább a tudását az általa kedvelt halandóknak. Ha igaz a történet, a mágusok egyszerre rokonai és ellenségei a Vértestvéreknek: rokonok Lilith létezésén keresztül és ellenségek erejük származásuk miatt.

VESZÉLYES KORTYOK

A Vértestvérek számára a farkasfattyak vére csábítóan tápláló. Egy vérfarkas testében 10 vérpontonnyi vér lüktet, egy vámpír mégis akár 25 vérpontot is képes kinyerni belőle. Ha akár csak egy vérpontonnyi mennyiséget sikerül is a vámpírnak kiinnia, kettővel nő a vértartaléka. A vérfarkasok természetfölötti ereje azonban veszélyes is lehet.

Az a vámpír, aki vérfarkas vérért issza, sokkal fogékonyabb az Őrjöngésre és a Röttschreckre, amíg a vére a testében van. Minden vérpontonnyi farkasfatty vért egygyel növeli az Őrjöngés célszámát. Még ha sikerül is elkerülnie az Őrjöngést, a vámpír paranoid és ingerlékeny marad egészen addig, amíg csak a farkasfatty vére a szervezetében kering. Bizonyos esetekben átmeneti elmezavarra is szert tehet a vámpír, ha egy harciasabb vérfarkasból iszik.

Egyesek azt állítják, hogy a farkasfattyak vére ideiglenesen megnöveli az Őserőt, vagy a Gyorsaság diszciplínát, ez azonban ritka. Úgy tűnik, ez függ a vérfarkas származásától is, valamint attól, hogy mennyire tiszta a fajtája. Minél fajtatisztább egy vérfarkas, annál magasabb rangot foglal el a falka hierarchiájában, ennélfogva sokkal nehezebb a közelébe jutni.

Akárhonnán ered is, a mágia létezik és számtalan alakot ölt. Egy képzett mágus úgy idézi föl az elemeket, hogy az még egy I.L.M. trükkmestert is megszegyenít. (I.L.M. – Industrial Light & Magic, George Lucas speciális effektusokkal foglalkozó vállalata.) A legtöbb mágus kifinomultabb formában űzi a Művészetet – természetellenes egybeesések, a szenvedély változásai és a sors furcsa fordulatai által. Legtöbbször a nyílt színen rejtőzködnek; noha fizikailag nem ellenfelei a Vértestvéreknek, szabadon alakítják a tárgyakat, isteneket hívnak segítségül, vagy apró, de hatalmas jelentőséggel bíró eseményeket, jelenségeket idéznek elő.

Ha a helyzet úgy hozza, egy nagyhatalmú varázsló szó szerint egyetlen pillantásával képes kővé változtatni, vagy hamuvá perzselni egy vámpírt. A varázslók igencsak kifinomultak ezen a téren, és könnyen dühbe gurulnak.

Akárhogy is próbálták, a vámpíroknak nem sikerült megfejteniük a mágusok titkait; évszázadok – sőt, évezredek – Vértkötelékei, Őlelések, alkuk és az agyleszívás sem vitte őket közelebb a titokhoz, csak a mágia halvány árnyékát sikerült föl-idézniük. Maga az életesszencia táplálja a titkos tanokat, ami az Átkozottak számára örökre elveszett.

A varázslók elveik és nézeteik alapján több csoportra oszthatóak:

VARÁZSLÓK, BOSZORKÁNYOK ÉS CSODATEVŐK

A leggyakrabban felbukkanó varázshasználók bűbájjal és boszorkánysággal élnek. Az Óvilág varázslói a „New Age” álcájába burkolóznak, miközben rituálék kellékeivel – látszólagos kacatokkal – veszik körül magukat. Sokan csalóknak hiszik őket, de egy villámcsapás, vagy egy elmotyogott átok hamar möresre tanítja a tudatlan Ifjakat.

A Tremere klán varázslói büszkék rá, hogy az igazi mágusok egyik csoportjának leszármazottai; a Hermész Rendje nevű szekta és a Tremere klán között csaknem ezer évre vissza-



menő viharos kapcsolat áll fõnt. Évszázadok háborúi, békekötése és szövetségei után kellelten kompromisszumot kötöttek: abban állapodtak meg, hogy elkerülik egymást, amennyire csak tudják. A Klán és a Rend szinte megszokásból, folyamatosan kémkedik a másik után, és gyakran csapdákat állítanak, amikor a másik éppen nem figyel oda.

A többi kultusz már kevésbé kiszámítható, és sokkal jobban rejtõzik; a Verbénának nevezett család õrzi õsei pogány szertartásait, és leginkább a test átformálására irányuló vérmágiával foglalkozik. Alakváltók, gyógyítók és boszorkányok õk, akik ugyanolyan könnyedséggel szeretkeznek, mint ahogy háborúznak. Csakúgy, mint a Hermész Rendjéhez tartozó varázslók, e boszorkányok is fel-felbukkannak idõnként a Vértestvérek ügyeinek árnyékos oldalán. Ritka az olyan Óreg, aki sosem hallott még véres rituáléikról, bár kevesen vannak, akik részt is vettek ilyeneken.

Az Egyházban (vagy az árnyékában) csodatevõk és sátáni papok gondozzák a nyájat. Isten gyermekei közt csaknem bibliai csodatételekre képes varázslók akadnak – jóslatok, gyógyítás, megtisztítás... és természetesen a tûz. Ellenfeleik az éjszakákat járják, megrontva mindent, ami valaha is szent volt, céljuk az Idõk Végezetének elhozatala. Ezek a lelküket áruba bocsátó, démonokkal paktáló s hozzájuk kötõdõ mágusok szörnyû dolgokat képesek megidézni, és ocsmány átkokat mondanak ellenségeikre. Sok Szettita rokonának érzi az ilyen deviánsokat, és olykor szinte testvéri szeretettel támogatják õket.

SÁMÁNOK ÉS JÓGIK

Az elme, a test és a szellemi hatalmak fölõtti uralom teszi enigmatikussá õket. Egyesek a harcmûvészet furcsa és kevésbé ismert formáit gyakorolják; mások csöndesen meditálnak, míg szellemük az asztrálvilágban tesz utazásokat; megint mások halott isteneknek, szellemeknek áldoznak, és háborzongató erõkre tesznek szert primitív rituálékkal.

Az ilyen mágusok általában titoktartásra törekednek; elfeledett kultúrák öltözékeit és beszédmodorát kedvelik, illetve ötvözik a „modern primitív” divattal. Ez utóbbi különösen megnyerõ a fiatal Vértestvérek számára – olyan kiállításuk van, amit az Ifjak gyakran igyekeznek lemásolni. A többi varázslóval ellentétben a modern sámánok kerülnek a feltûnõ mágiát. Mûvészetük vagy különös jelenségek felidézésében ad jártasságot, vagy módot teremt az emberi potenciál emberfelettivé tételére – s mégis, a sámánok ritkán tesznek ilyesmit. Képesek az érzelmek manipulálására, gondolatoknak, õselemeknek parancsolni, mégis jobban kedvelik az egyedüllétet, szeretnek magukra maradni. A Szettiták – és alkalmasint egy-két Gangrel – kivételével a legtöbb Vértestvér örömmel biztosítja ezirányú vágyaik teljesülését.

TECHNO-MÁGUSOK

A káiniták számára különösen riasztó, ahogy egyes mágusok gépezeteket, mágiát és emberi húst ötvöznek bizarr, félelmetes egységbe. Egyesek számítógépes adatbázisoknak parancsolnak, értékes információkat söpörnek ki; mások még a legvédettebb programok mögé is bejutnak. Még ennél is rosszabbak azok, akik gépesítik egyes testrészeiket, így téve szert gyilkos erõre, megingathatatlan állóképességre valamint Diszciplína-szerű képességekre, nem is beszélve a mindent látó műszerekrõl és a beépített fegyverekrõl. Egyesek olyan szorosan összefonódtak a gépekkel, hogy a bennük keringõ Vitae mér-

gezővé válik a Vértestvérek számára. Az ilyenek akár a két lábon járó Végső Halált is jelenthetik, és még az Öregek is félik őket.

Ezek a furcsa frakciók látszólag súlyos háborút vívnak egymással a kulisszák mögött. Az Öregek olyan varázsló-háborúkról mesélnek, amik a sötét középkor és a reneszánsz idejében szó szerint megrengették a világot. Manapság már kevésbé feltűnő módon teszik, mintha a mágia elvesztette volna az erejét a modern korban... vagy esetleg valami sokkal veszélyesebb dologgal alakult? A techno-mágusok ez utóbbi fenyegetését is jelenthetik, az Öregeket azonban nehéz meggyőzni. Akármilyen legyen is az igazság, a mágusok titokzatos népség maradnak. Aki élvezni akarja a halhatatlanságot a Vértestvérek között, jobban teszi, ha úgy gondol rájuk, mintha két lábon járó napfény volnának.

RENDSZER

A mágikus képességek nagyon változatosak. Egy mágus repertoárjának szimulálására a mesélő a Diszciplínát használhatja arzenálként. A leggyakoribb Diszciplínák a Taumaturgia, a Jelenés, az Uralom, a Jelenlét, az Ezerarc, a Fátyol és az Árnnyjárás; kevésbé gyakori a Bestia, a Gyorsaság, a Szívósság, az Őserő és a Fantazma. Egy fiatal mágus nagyjából ötpontnyi (szétosztható) értékkel rendelkezik ezekben a Diszciplínákban, míg egy tapasztaltabb tízzel, vagy többel is bírhat – egy nagyhatalmú mágusnak akár 20, vagy több pontja is lehet.

A mágusokkal kapcsolatban még az alábbiakat érdemes megjegyezni:

- Ők is halandók. A zúzódásos sérülésre dobhatnak seb-tűrést, a halálos, vagy a kritikus sebzésre viszont nem, hacsak nem használnak valamiféle védekező mágiát, vagy kibernetikus védelmet. A mágusok nem tudnak gyorsan fölgyógyulni, csak gyógyító varázslat segítségével (sikerenként egy egészség szintet). Nagyon kevesen rendelkeznek Gyorsaság-szerű képességgel, legtöbbjük körönként csak egyszer támad. A varázslók nem immunisak a Vérvételre, az Őlelés pedig örökre megszünteti minden mágikus képességüket.

- A mágia használata erős akaratot igényel, ezért a mágusoknak általában 6-10-es Akaraterójuk van.

- Bár a mágusok Művészetei nem függenek az életkortól, néhány hatalmasabb varázslónak a Generáció háttérhez hasonló képességei vannak (8-12), ez tükrözi misztikus tapasztalataikat. Minél hatalmasabb a mágus, annál magasabb a „generációja”.

- Olykor egy különös jelenség – a Paradoxon –, sújt le azokra a mágusokra, akik túl nyíltan használják a varázsserejüket (pl. repülnek, tűzgolyót lőnek, alakot váltanak, fegyver nő ki valamelyik testrészükből, stb.). Ilyenkor szörnyű dolgok történhetnek velük; visszahat rájuk a mágia, durvább esetben robbanásszerű sebződést szenvednek el saját testükön belül, vagy éppen démoni erők rántják őket Pokolra... A mágusok éppen ezért még a Vértestvérek jelenlétében is óvatosak a nyílt színi varázslással. Jobb félni, mint megijedni, nemde?

- Egy Taumaturgiával rendelkező vámpír megpróbálhat Érzék + Okkultizmus dobással (célszám 6) „sebtűrést” dobni a varázslatok ellen – ilyenkor sikerenként eggyel alacsonyabb szinten (vagy eggyel kevesebb kockával) hat rá a mágia. Ha egy Tremere a mágus összes sikerét képes ily módon „ellenpontozni”, semlegesíti a varázslatot.

- A mágusok a kölcsönös védelem érdekében rendekbe tömörülnek; ezek némelyike beépült halandó kultuszokba, szektákba, túlélési mozgalmisták közé, a New Age csoportosulásokba, vagy az egyházba – sőt, a helyi és a nemzetközi politikába is. Egy mágus akár varázslatok nélkül is kereszttezheti egy vámpír terveit és nem is lesz feltűnő, ha nem akarja...

FIATAL KULTISTA

Tulajdonságok: Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 3, Manipuláció 4, Megjelenés 3, Észlelés 2, Intelligencia 4, Érzék 4

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Empátia 2, Helyismeret 3, Humán tudományok 2, Kézitusa 2, Kitérés 2, Közelharc 2, Lőfegyverek 3, Megfélemlítés 2, Okkultizmus 4, Rászedés 3, Vezetés 2

Diszciplínák: Ezerarc 1, Jelenés 2, Jelenlét 1, Taumaturgia 3 (egy, vagy két ösvény)

Uralom 2,

Vértartalék: 10, **Akaraterő:** 5

Felszerelés: kés, fegyverek, rituális tárgyak (gyertya, kötél, kréta, köpönyeg, kehely), hatásos öltözék, barátok

MÁGUS

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 2, Állóképesség 2, Karizma 3, Manipuláció 5, Megjelenés 2, Észlelés 4, Intelligencia 4, Érzék 4

Képességek: Empátia 4, Éberség 3, Humán tudományok 5, Illemtan 3, Irányítás 2, Kitérés 2, Lőfegyverek 1, Megfélemlítés 4, Nyelvismeret 4, Nyomozás 3, Okkultizmus 5, Orvostudomány 2, Pénzügy 2, Rászedés 3, Vezetés 1

Diszciplínák: Fantazma 3, Fátyol 4, Jelenés 4, Jelenlét 3, Szívósság 2, Taumaturgia 5 (több ösvény és rituálé), Uralom 2

Vértartalék: 12, **Akaraterő:** 9

Felszerelés: menedék, kiterjedt könyvtár, rituális eszközök (könyvek, pengék, gyertya, kréta, füstölő, stb.), törbot, elegáns ruhák

TECHNOLÓGIAI SZÖRDYSZÜLÖTT

Tulajdonságok: Erő 5, Ügyesség 4, Állóképesség 5, Karizma 2, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 4, Intelligencia 3, Érzék 4

Képességek: Atlétika 3, Biztonsági rendszerek 5, Éberség 3, Helyismeret 2, Jog 2, Kézitusa 3, Közelharc 3, Lopakodás 2, Lőfegyverek 4, Megfélemlítés 4, Mesterség 4, Nyomozás 4, Okkultizmus 4, Számítógép 4, Tudomány 3, Vezetés 3

Diszciplínák: Jelenés 2, Jelenlét 3, Őserő 3, Szívósság 4, Uralom 2

Vértartalék: 10 (mérgező – vérpontonként egy kritikus sebzés), **Akaraterő:** 8

Felszerelés: automata fegyverek, páncél, zsebszámítógép, kommunikációs eszközök, páncélozott fekete autó, fekete esőkabát, foncsorozott napszemüveg

TÜNDÉREK

Ezek a furcsa és titokzatos lények egyszerre léteznek a halandó és a természetfölötti világban, anélkül, hogy nyomot

hagynának maguk után. A modern tündérek sokban különböznek a kis, szárnyas lényektől és óriási entektől, amilyenek az idők hajnalán voltak. A mágia és az illúzió teremtményei; senki sem tudja, miért öltöttek emberi alakot és miért járkálnak a halandók világában.

Bár külsejükben sokat változtak, azok a Vértestvérek, akik kapcsolatba kerültek velük, azt állítják, a természetük vajmi keveset változott azóta. Még mindig vad teremtmények, akiket Káin Gyermekének jobb elkerülniük. Kevesen húznak hasznát a találkozásokból; a legtöbb vámpír megváltozik, rosszabb esetben bele is örülhet egy ilyen eseménybe. Az Álom teremtményeinek pusztá jelenléte hiányérzetet, ürességet, fájdalmas emlékeket ébreszt a vámpírokban. A tündérek fizikai és spirituális szépsége régóta halottnak hitt érzelmeket képes föléleszteni egy vámpírban – vágyódást, hogy higgyen a mágiaiban, vagy az elveszett ártatlanság emlékét –, amik letargiába, akár örületbe is kergethetik a vámpírokat.

A mágikus népség általában láthatatlan a halandók előtt, tündér mivoltukat halandó gúnyával leplezik. Csak azok láthatnak át az illúzióikon, akik ismerik a természetüket, és általában még ekkor sem könnyű, és nem is feltétlenül biztonságos a dolog. A tündérnép élvezi az egyedüllétet, és nem örülnek neki, ha valaki le akarja leplezni őket. Azok, akik fölfedik magukat, ugyanolyan rémisztők is lehetnek, mint amilyen szépek szoktak lenni.

A tündéreknek számtalan alakjuk van. A sidhe-k például lélegzetelállítóan gyönyörűek, míg a vörössipkások rondák és undorítóak. Ha föl is fedik a kilétüket, a találkozást általában hamar elfelejtik az emberek, akár egy múló álmot.

Néhány káinita, főleg Malkaviták és Ravnosok a vérükért vadásszák a tündérnépet, a szóbeszéd szerint az ugyanis sokkal dúsabb, mint az egyszerű halandóké. Olykor a Tremere-ek is keresik a tündérvért a maguk sötét és ízléstelen céljaikra. A tündérvér fogyasztásáról szóló élménybeszámolók változatosak. Egyesek szerint édes nektár, mások szerint alig különbözik valamiben a halandók véritől, megint mások vad hallucinációkat tapasztaltak, vagy földöntúli gyönyöröket. Vannak, akik ahhoz hasonlítják, mintha a felkelő nap sugarai cirógatnák újból az arcukat – annak áldott szépségével és elviselhetetlen fájdalmával együtt.

Keveset tudni a tündérek szokásairól és társadalmáról. Annyi biztos, hogy aktivitásuk az év bizonyos dátumai környékén fölélélnkül. Napéjegylenlőségek, napfordulók és ezekhez hasonló alkalmakkor nagy ünnepségeket, fesztiválokat tartanak (mint amilyen pl. a Mardi Gras New Orelansban). A vámpírok bármikor összefuthatnak a tündérekkel, valószínű azonban, hogy soha nem fognak emlékezni az alkalomra.

Még kevesebbet tudni a mágijukról. Hatalmuk forrása egy általuk Bűbájnak nevezett esszencia, bár ennek használatáról és tárolásáról semmit sem tudni. Egyes Vértestvérek szerint a tündérek az év speciális napjain töltik föl a Bűbájukat, ezért olyan aktívak akkor, mások szerint megkapó, természetes szépségű, titkos helyekről nyerik. A Toreador klán egyes tagjai szerint a tündérek a halandó művészet és a mű kapcsolatából merítenek energiát. Nem egyszer előfordult, hogy egy Toreadornak nézeteltérése támadt egy tündérral egy különösen tehetséges művész, vagy zenész kapcsán.

• A tündérek úgy regenerálódnak, ahogy a halandók, bár ismerhetnek gyógyító mágiaikat. Dobhatnak sebtűrést a halálos sebzésre, de nem felezik a zúzódást. Csak a tüztől szenvednek kritikus sebzést.



• A vámpírok jelenlétét kényelmetlennek tartják, igyekeznek kerülni az érintkezést velük. Elrejthetik valódi lényüket egy vámpír elől, de a Jelenés segítségével néha ilyenkor is sikerül megpillantani őket.

TÜNDÉRFANTÁK

Az alábbiakban néhány példát sorolunk föl a tündérek fajtáira. Az itt leírásra kerülők csupán töredékét képezik a számtalan lehetőségnek – a tündérek annyi méretben és alakban jelenhetnek meg, ahány fajta álom csak létezik a világon. Egy **Vámpírok Bálja** krónikában a tündérek legyenek távoliak és titokzatosak. Ha egy vámpírnak esetleg sikerülne megbarátkoznia egy ilyen teremtménnyel, az elidegenedést továbbra is számításba kell venni. Emellett a tündérek olyan életteli és aktívak, hogy állandóan emlékeztetnek arra, amit a vámpír elveszített azzal, hogy a nemléte választotta – ez nehezen elviselhető érzés.

PÚKA

Az ilyen bajkeverők általában egy állatra emlékeztetnek, legalábbis akkor, ha fölfedik kilétüket. A Vértestvérek úgy tartják, hogy a púka képes fölvenni annak az állatnak az alakját, amire emlékezett, hasonlóan a vérfarkasokhoz, bár ennek soha senki nem volt szemtanúja. A púkák abban lelik örömeiket, hogy tréfát űznek mindenkivel.

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 5, Állóképesség 2, Karizma 4, Manipuláció 5, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 2, Érzék 2

Képességek: Állatszeldíftés 2, Biztonsági rendszerek 2, Éberség 3, Kézitusa 3, Kitérés 5, Lopakodás 5, Okkultizmus 2, Rászedés 4, Szereplés 3

Diszciplínák: Bestia 2, Ezerarc 4, Fantazma 3, Fátyol 4, Gyorsaság 2, Jelenés 2

Vértartalék: 10, Akaraterő: 6, Bűbáj: 6

DÖRÖSSYPKÁS

Ezek a vad, erőszakos tündérek a harcnak élnek. Vérszomjuk elérheti akár egy vámpír Órjöngésének erejét is. A világ hajnalán onnan kapták a nevüket, hogy ellenségük vérében áztatták meg a sipkájukat.

Tulajdonságok: Erő 3, Ügyesség 4, Állóképesség 4, Karizma 1, Manipuláció 3, Megjelenés 1, Észlelés 3, Intelligencia 2, Érzék 4

Képességek: Atlétika 3, Biztonsági rendszerek 2, Éberség 3, Helyismeret 3, Kézitusa 4, Kitérés 2, Közelharc 4, Lopakodás 2, Megfélemlítés 4

Diszciplínák: Fátyol 3, Gyorsaság 3, Óserő 2, Szívósság 2

Vértartalék: 10, Akaraterő: 5, Bűbáj: 5

SIDHC

A tündérek lélegzetelállítóan gyönyörű, vezetésre teremt fajtája. Olyan rájuk nézni, mintha a Mennyországba került volna az illető, még a legkeményebb szívű vámpír is megenyhül láttukon. Olyan bűbájokat és illúziókat képesek varázsolni, ami lenyűgözi az érteket, rabul ejti a figyelők tekintetét. (Nevük „shí”-ként ejtendő, körülbelül.)

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 4, Állóképesség 3, Karizma 4, Manipuláció 4, Megjelenés 7, Észlelés 3, Intelligencia 3, Érzék 4

Képességek: Atlétika 2, Empátia 3, Éberség 2, Illemtan 4, Irányítás 4, Kifejezőkészség 4, Kitérés 2, Megfélemlítés 3, Okkultizmus 4, Rászedés 2, Szereplés 4

Diszciplínák: Fantazma 5, Fátyol 4, Gyorsaság 1, Jelenés 5, Uralom 4

Vértartalék: 15, Akaraterő 7, Bűbáj: 10

LIDÉRCSEK

Szellemek. Fantomok. A nyughatatlan holtak. Bárhogy nevezik is őket, egyes holtak lelkei továbbra is köztünk kísértenek – talán még régebb óta, mint a káiniták. Legtöbbjük lidércnek nevezi magát, akiket a Szervedély valamely megnyilvánulása köt továbbra is a halandó világhoz. Nem minden halott halandóból lesz efféle nyughatatlan kísértet, de akik lidérccé válnak, bizonyos emberekhez, helyekhez, vagy tárgyakhoz kötődnek. Az efféle fizikai horgonyok befolyásolják az érzelmek vezérelte lidércsek létezését. Erős érzelmek segítségével tartják fönt magukat, valahogy úgy, ahogyan a vámpírok mérítenek energiát a vérből.

Amennyire azt az efféle kísérteteket észlelő áldozatok tanúsítják, a lidércsek számtalan formában jelenhetnek meg, s számos, a vámpírok Diszciplínáihoz hasonló képesség birtoklásáról és használatáról tehetnek bizonyosságot. A tárgymozgatás, a testetlen hang, a féregjárta tekintet, amit a szemünk sarkából pillanthatunk meg – mind a lidércsek műve. A káiniták nem immunisak az efféle mágiára. A kísértő szellemekkel megvert vámpírok kétszeresen is átkozottak: az ilyen szerencsétleneket általában kerüli a többi Vértestvér. A lidércsek azonban nem képesek akadálytalanul nyomokat hagyni (sikoltozni, láncot rázni, stb.) az anyagi világban. A Lepel (egy fajta spirituális fal) választja el őket az élők világától.

A legtöbb káinita – a Giovanni-k kivételével – igyekszik elkerülni a lidérceket; gyakran megbánják, ha beavatkoznak a dolgaikba. Egy holt lélek, aki ellenszenvvel viseltetik a vámpírok iránt, sok kellemetlenséget (elriasztott áldozatok), vagy fenyegetést jelenthet.

• A lidércsek érzelmekből „táplálkoznak”; ez tölti föl a Szervedélyüket, amivel mágikus képességeiket használják. Ha egy Vértestvér Órjöng, ezzel gyakran a kísértetet erősíti.

• Leggyakrabban „kísértetjárta” helyek körül a leghatékonyabbak, ahol valami nagy szenvedés, vagy trauma hagyott erős pszichikai lenyomatot (csataterék, kínzókamrák, a lidércce lett halandó egykori öngyilkosságának helyszíne, stb.). Az ilyen helyeken a halandó világ és a holtak világa között húzó-dó Lepel különösen vékony.

• A káiniták fizikai léte és a lidércsek testetlen mivolta lehetetlenné teszi közöttük a hagyományos küzdelmet. A vámpírok a Béklyó manipulálásával (az a hely, személy vagy tárgy, ami a halandó világhoz köti a lidérceket), vagy a Taumaturgia, Nekromancia, vagy egyéb Diszciplínák segítségével hathatnak a lidércekre. A lidércsek pedig halandók testének megszállásával, vagy tárgyak testetlen mozgatásával támadhatnak a vámpírokra.

• A lidércsek általában láthatatlanok, hacsak nem döntenek másként – de a Jelenés diszciplínával láthatóvá válnak.

• Egyes Giovanniak találkoztak már igazi gyűlöletet, megvetést sugárzó szellemekkel, amik komoly problémákat képe-

sek okozni. Ezek a lidércek látszólag pusztán azért léteznek, hogy fájdalmat okozzanak, és azzal táplálkozzanak. A többi szellem is fél tőlük, ők kísértetnek (vagy ártó léleknek) nevezik ezeket a lényeket.

- A lidércek csak nagy erőfeszítések árán képesek befolyásolni a halandók világát. Az Árnyvidékeken azonban könnyedén súlyos sebeket is okozhatnak, ha van olyan meggondolatlan bolond, aki az ő területükre merészkedik (a „m” jel jobb oldalán lévő tulajdonságok vonatkoznak az Árnyvidékekre).

NEMRÉG HALOTTAK

A nemrég elhunytakból lett lidérceket még mindig sok kötelék fűzi a halandó világhoz, ugyanakkor még járatlanok a Túlvilág dolgaiban és ez számos meglepetéssel szolgálhat nekik.

Tulajdonságok: Erő 0/2, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 3, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 2, Érzék 3

Képességek: Bürokrácia 2, Empátia 3, Éberség 3, Helyismeret 1, Humán tudományok 1, Jog 2, Kézitusa 1, Kitérés 2, Közelharc 1, Lopakodás 1, Megfélemlítés 2, Nyomozás 1, Okkultizmus 2, Politika 1, Rászedés 2, Számítógép 2

Diszciplínák: Ezertest 1, Fantazma 1, Jelenés 1, Téboly 2, Uralom 1

Akaraterő: 5, **Szenvedélytartalék:** 5

KISÉRTET

A halál és az idő nem sokat javít az ilyen lidércek helyzetén. Halálukkor erős gyűlölet és harag lángolhatott a szívében, amely képes volt azonnal a sötétségbe taszítani lelküket, esetleg lassan, fokozatosan váltak a keserűség néma szolgálivá. Akármilyen is az indoka, félelem és fájdalom kíséri útjukat. Közös

tudattal kísértének, s ha bármelyikük segítséget kér, azonnal ott teremhet akár három másik is.

Tulajdonságok: Erő 0/3, Ügyesség 3, Állóképesség 5, Karizma 2, Manipuláció 3, Megjelenés 1, Észlelés 2, Intelligencia 4, Érzék 3

Képességek: Éberség 3, Helyismeret 3, Kézitusa 4, Kitérés 4, Közelharc 3, Lopakodás 2, Megfélemlítés 3, Okkultizmus 2, Rászedés 3

Diszciplínák: Árnyjárás 3, Ezerarc 2, Ezertest 4, Fantazma 4, Fátyol 2, Jelenés 2, Jelenlét 2, Téboly 4

Akaraterő: 7, **Szenvedélytartalék:** 9

ÖREG LÉLEK

Egy évtizede, akár egy évszázada is halott lehet. Az Árnyvilágban ritkán találkozni ilyen hatalmas lényvel, mivel idővel elvesztik a kapcsolatot a földdel; akiknek mégis sikerül, nagy hatalmú és rettegett lidércekké válnak.

Tulajdonságok: Erő 0/4, Ügyesség 5, Állóképesség 5, Karizma 3, Manipuláció 4, Megjelenés 1, Észlelés 5, Intelligencia 3, Érzék 3

Képességek: Bürokrácia 4, Empátia 3, Éberség 3, Helyismeret 1, Humán tudományok 2, Jog 2, Kézitusa 2, Kitérés 3, Közelharc 2, Lopakodás 3, Megfélemlítés 3, Nyomozás 1, Nyelvismeret 1, Okkultizmus 2, Politika 1, Rászedés 3, Számítógép 3

Diszciplínák: Ezertest 3, Fantazma 1, Jelenés 2, Jelenlét 2, Téboly 4, Taumaturgia 3 (A tűz csábítása 3, Az elme művészet 3), Uralom 3

Akaraterő: 9, **Szenvedélytartalék:** 10





Tűz.

Tűzzel űznek ki minket.

A nap az égen ragyog, és sehová sem mehetünk. Ők pedig tűzzel kergetnek bennünket.

Azt hiszem, azok az átkozott bolondok porig fogják égetni Londont, pusztán azért, hogy elkapjanak minket. Ha feltámad a déli szél, ez a tűz órák alatt elemészti a várost. De őket ez sem érdekli, ők csak azzal foglalkoznak, hogy elcsípjék a vámpírjaikat. A Temzének ezen az oldalán egyetlen épület sem marad majd épségben, de ők boldogok lesznek, mert elpusztították a „szörnyeket”. A füst bűze lejutott a rejtekhelyemre. Ó, milyen nehéz mozogni akkor, amikor a nap az égen ragyog! Milyen nehéz vért pumpálni a végtagjaimba! Csígalassú vagyok, zavarodott. A füst bűze befurakszik az orromba, de mellette érzem a többi szagot is. Az elszenesedett húsét, a régi hamuét. A megsülő testek némelyike patkány volt. A többi szétégett alak... A Gyermekeim.

A rejtekhelyem kőből van, ez igaz, de a mennyezetet vastag fagerendák tartják. Ha ezek elégnek, és ha nem mozdulok ki innen, én is megsemmisülök. Szerencsére számítottam rá, hogy sor kerülhet valami ilyesmire. A padlón van egy vasgyűrű, amivel fel lehet emelni a kőajtót. A vér segítségével felemelem, és lenézek az alatta sűrűsödő feketeségbe. A hátam mögül hallom, hogy az egyik Gyermekem a rejtekhelyem ajtaját veri. Bebocsátásért könyörög. A lángok körbeveszik. Segítenék rajta, de nincs időm. Neki már amúgy is mindegy. Némán búcsút veszek tőle, leereszkedem a csatornába, és bezárom a fejem fölött a csapóajtót. A kőlap mennydörgő robajjal csapódik vissza a helyére. A sikolyok elnémulnak. Ennek őszintén örülök.

Minden sötét, mindenütt hideg kőfelületek. Itt megpihenhetek. Alhatok. Aztán, amikor a nap lenyugszik felkelek, és ott fogok járkalni a halandók között, akik felégették otthonaikat, csak hogy végezzenek a Gyermekeimmel. Ugyanazt fogom elvenni tőlük, amitől ők meg fosztottak engem. A különbség csak annyi, hogy velem ellentétben nekik nem lesz hová menekülniük.



FÜGGELÉK

ERÉNYEK ÉS A MEGVILÁGOSODÁS EGYÉB ÖSVÉNYEI

Akadnak vámpírok, akik lemondanak mindazon kicsinyes, halandó megfontolásokról, melyek az Emberség koncepciójában, értékrendjében öltenek testet. E Vértestvérek úgy gondolják, hogy mivel már nem emberek, a halandók érzelmeire és nézeteire sincs szükségük.

Akár követi egy Vértestvér az Emberség erkölcsi útmutatásait, akár nem, valamilyen viselkedési rendszer szerint kell léteznie. Ha elfogadná a sors véletlenszerűségét, azzal a Fenevadat erősítené, márpedig nincs az a vámpír aki *odáig* akarna süllyedni... Még azok a Vértestvérek, akik az erkölcstelenség határait feszegetik, még ők is rendelkeznek irányadó elvekkel, megfontolásokkal, amikkel fölvértezik magukat a Fenevaddal szemben.

Akik önként térnek el az Emberség útjától, A Megvilágosodás Ösvényei néven ismert erkölcsi normák szerint léteznek. Ezeknek, bár játéktechnikailag hasonlóan működnek, mint az Emberség, vajmi kevés köze van a halandó kultúra gondolkodásmódjához (már ha van valami egyáltalán). Egy ilyen Ösvényt választani annyit jelent, hogy a vámpír fölrad mindent, amit egy „normális” ember, vagy a legtöbb vámpír vall.

HA ÖSVÉNYT AKARSZ KÖVETNI

Bizonyos vámpírok különösen jól alkalmazkodnak bizonyos Ösvényekhez. Ha a karaktered koncepciója jobban illik egy Ösvényhez, mint az Emberséghez – és a mesélő megengedi –, válaszd azt! Mielőtt azonban elköteleznéd magad egy Ösvény mellett, nem árt néhány dolgot tudni róla:

- Az Ösvények haladóknak javallott koncepciók: kezdő játékosok és mesélők jobban teszik, ha az Emberségnél maradnak. Nem csak azért, mert a legtöbb vámpír görcsösen igyek-

szik megmaradt emberiességébe kapaszkodni, hanem azért is, mert könnyebb olyan karaktert eljátszani, aki hasonló dolgokban hisz – és hasonló dolgokat vél tudni –, mint a játékos.

- Az Ösvények kiváltságos dolgok: Kevés Vértestvér ismeri az Ösvények titkait. A legtöbb vámpír – még a független klánok és a Szabbat is – az Emberség útját követik; csak az idő múltával általában elakadnak, elbuknak rajta, Emberségük a spektrum aljára süllyed. Nem követhet bárki Ösvényt; az ilyen embertelen teremtménnyé változás önuralmat és spirituális erőfeszítést igényel, és ezeket is egyfajta idegen hozzáállással. Annak, aki egy Ösvényre kíván rátérni, képesnek kell lennie arra, hogy elhagyja az emberi természetet és jókora erőfeszítésre lesz szüksége, hogy túlélje a folyamatot.

- Az Ösvények embertelenek: Ha a játékos át akar térni a Megvilágosodás Ösvényére, különösen igényes és megerőltető szerepjátszással kell számolnia. Ezekben az Ösvényekben szinte semmi olyan gondolat nincsen, amiben a játékos hisz. Ezek olyan halhatatlan erkölcsi kódok, amiket a Vértestvérek évszázadok, sőt évezredek óta tanulmányoznak. Természetesen jó dolog, ha egy Asszamita a Vörösvényt követi, de a játékosnak hatalmas energiát kell fektetnie abba, hogy beleképzelje magát egy ilyen gondolkodásmódba.

Ennek megfelelően az, aki az Ösvények mellett dönt, a játék szabályainak szempontjából úgy kezelendő, mintha 3-as Emberség értékkel rendelkezne (amikor haladókkal kell kapcsolatba lépnie). Ha az Ösvény követőjének Ösvény értéke kisebb, mint 3, akkor azt az értéket kell használni.

- Az Ösvények megrázóak a hagyományos erkölcsökhöz képest: Ezt nem lehet eléggé hangsúlyozni. Az Ösvények az Emberséghez hasonló rendszert használnak, de az Ösvényt fölépítő elvek olyan emberidegen ideákból állnak, amik nagyon nehezen emészthetők. Figyelmesen olvasd át a vonatkozó Bűn hierarchiákat, mert ezek szolgálnak alapul az Ösvényeknek – egyes pontok olyan módon értékelik az erkölcsöt, a

becsületet és a tisztességet, ami egy halandó esetében istentelennek számít. Más erkölcsi rendszerek a gyilkosságot is támogatják, vagy éppen tagadják. Néhány pontjuk olyan önző lehet, hogy még mások megsegítésének gondolata is ellenkezik az erkölcsiségével.

Egyszerűen fogalmazva: ez a szar véresen komoly dolgokról szól. Az Ösvények azt bizonyítják, milyen végtelenül embertelenek és embertől eltávolodottak a Vértestvérek; ugyanakkor bizonyos fokig spritiuális védelmet nyújtanak a Fenevad mardosó karmai ellen. Csak akkor használd az Ösvényeket, ha a történet, vagy a karakter – a személyiség, a jellem, a dráma – megköveteli, ne azért, hogy fölmentse a karaktereket az értelmetlen gyilkolás, vagy perverzió következményei, büntetése alól.

RENDSZER

A Megvilágosodás Ösvényeinek használata ugyanazt a módszert alkalmazza a karakterek degenerálódására, mint az Emberség. Minden Ösvénynek megvan a maga Bűn hierarchiája, ami ugyanúgy működik, mint a 220. oldalon leírtak. Ha a mesélő úgy érzi, hogy a karakter az Ösvénye szerint előtraktól eltérően cselekszik, figyelmeztetnie kell a játékost, hogy ha folytatja, degenerálódás ellen kell dobnia (esetleg titokban is megteheti a mesélő, főleg, ha a játékos nem hallgat a figyelmeztetésre).

Egyes Ösvények annyira eltávolodtak az emberi erkölcsöktől, hogy a Lelkiismeret és Önuralom koncepciója egyáltalán nem alkalmazható rájuk. Ebben az esetben másféle Erényeket kell alkalmazni. Az Ösvénytől függően a Lelkiismeretet föl váltja a Meggyőződés, az Önuralmat pedig az Ösztön. Egyetlen karakternek sem lehet egyszerre Lelkiismeret és Meggyőződés értéke, vagy Önuralom és Ösztön erénye. A megfelelő erények használatát az adott Ösvény szabja meg. Ne feledd azonban, hogy az Ösvénytől függetlenül minden karakternek van Bátorság erénye.

MEGGYŐZŐDÉS

A Meggyőződés a karakter azon képességének mennyiségi kifejezése, hogy mennyire képes érveket alkalmazni felfokozott érzelmi állapotban. A Meggyőződés a maga embertelen módján a ragadozó ösztön megbékélése az erőszak iránti vágygal.

A Lelkiismerettel ellentétben, ami a megbánásra és bűntudatra épít, a Meggyőződéssel rendelkező karakter fölismeri a hibáját és úgy dönt, hogy felülkerekedik rajta. A Meggyőződés teljesen embertelen; semmilyen formában nem tekinthető többé emberi lénynek, még nyomokban sem. Azok a teremtmények, akik képesek megérezni a Fenevadat (vámprók, vérfarkasok, stb.) azonnal fölismerik egy Meggyőződés erénnyel rendelkező lény valódi énjét: a szörnyeteget. Akárcsak a Lelkiismeret, a Meggyőződés is akkor jut szerephez, ha a karakternek degenerálódás ellen kell dobnia.

- Kitartó
- Eltökélt
- Megszállott
- Erőszakos
- Teljesen magabiztos

ÖSZTÖN

Az Ösztön jellemzi a karakternek azt a képességét, hogy mennyire képes uralkodni a Fenevad fölött. Ez inkább a megismerésen alapul, mint a Fenevad tagadásán. Ennek segítségével a karakter „meglovagolhatja” az Örvöngést és az érzelmi túlfűtöttséget: ő uralkodik a szenvedélyei fölött, nem pedig fordítva. Bármilyen atavisztikus is a Meggyőződés, az Ösztön egy olyan szörnyeteg Erénye, aki elfogadja a természetét és nem próbálja meg föntartani az emberi könyörület látszatát.

Az Ösztön segítségével a karakter megzabolázhatja és kihasználhatja a Fenevad pusztító erejét; magas Ösztönnel a karakter szilaj és vad. Ösztönt akkor kell dobni, ha a karakter kontrollálni akarja az Örvöngést. A karakter egy Örvöngéssel fenyegető szituációban *mindenképpen* Örvöngésbe kezd, hacsak annak célszáma nem kevesebb, mint az Ösztön értéke, amikor is választhat, akarja-e, vagy sem. Ezután, az Örvöngés ideje alatt a karakter teljesen a Fenevad befolyása alatt áll, és ennek megfelelően kell őt a játékosnak vagy a mesélőnek irányítani. Ha a játékos azt akarja, hogy a karakter tudatos cselekvést hajthasson végre, dobnia kell az Ösztönre (az Örvöngés célszámára). Az Örvöngés a hagyományos módon hat a karakterre, például a sebzés tekintetében; néha azonban módja nyílik hosszabb-rövidebb időre uralkodni fölötté.

- Intuitív
- Nyers
- Állatias
- Zsigeri
- Vad

RÁTÉRNI AZ ÖSVÉNYRE

Ha a játékos az Ösvények mellett dönt, a karakteralkotás folyamata során egyes dolgokat másként kell kezelni.

- Az alternatív Erények kezdő értéke nulla: Amíg minden ember (így minden frissen Ölelt Vértestvér) rendelkezik valamennyi „természetes” Erény ponttal, a vampirikus Erényeket nulláról kell kezdeni. Míg egy Lelkiismerettel, Önuralommal és Bátorsággal rendelkező karakter kezdetben egy-egy ponttal rendelkezik, azután hét pontot oszthat szét az Erények között, addig a Meggyőződéssel, Önuralommal és Bátorsággal rendelkezők csak két kezdeti ponttal rendelkeznek (Önuralomra és Bátorságra). Ha a karakter Meggyőződéssel, Ösztönnel és Bátorsággal indul, csak egy ingyen pontja van: a Bátorságra. Ezek után minden karakter hét pontot kap, amiből legalább egyet-egyét a nem-emberi Erényekre kell költenie. Ez talán előnytelennek hangzik, de az embertelen természet nem adják könnyen. A szörnyetegek nem egyetlen éjszaka alatt születnek.

- A Megvilágosodás Ösvényét választott karakter minimum 5-ös Akaraterővel kell rendelkezzen: Ez azt jelenti, hogy vagy bátorságra költ, vagy szabadon elkölthető pontjaiból növeli az Akaraterjét. Alacsony egóval rendelkező lények egyszerűen nem rendelkeznek kellő spirituális erővel, hogy lerombolják önnön emberi mivoltukat... és a lelküket.

- Induló karakterek nem rendelkezhetnek 5-nél nagyobb Ösvénnyel: Ha a karakter Erényeinek összege nagyobb, mint 5, az akkor is csak 5 pontos Ösvényt jelent. Ezek alapján sza-

badon elkölthető pontból sem lehet 5 fölé növelni az Ösvény értéket. A kezdő karakterek legfeljebb 25 év vámpírlétet tudhatnak maguk mögött, ami édeskevés, hogy hozzá szokjanak az embertelen viselkedésformákhoz.

• **Hacsak az alábbiakban ismertetendő szabályok más-ként nem rendelkeznek, az Ösvények és az Erények ugyan-úgy használandók, mint az emberi megfelelőjük:** Tehát, ha például Észlelés + Önuralom dobás szükséges, de a karakternek Ösztön erénye van, Észlelés + Ösztönt kell dobni.

EMBERSÉGRŐL ÖSVÉNYRE

A karakter bármikor dönthet úgy, hogy elveti magától emberi természetét és áttér egy Ösvényre. Ez különösen nehéz feladat és akinek nem sikerül, végleges lelki sérülést szenved.

Ha a karakter Emberségről Ösvényre kíván váltani, 3, vagy kevesebb Emberség ponttal kell rendelkeznie és minimum 1 pontos Erénnyel. Például, ha egy vámpír olyan Ösvényt akar követni, ami a Meggyőződésen és Ösztönön alapul, legalább 1 pontos Lelkiismeret és Önuralom erénnyel kell rendelkeznie.

A krónika során a „méltó” jelentkezőt általában fölkeresi egy Vértestvér, aki már az Ösvényen jár; ilyen értelemben az Ösvények egyfajta titkos testvériségekre emlékeztetnek, melyek csak olyanokat környékeznek meg, akiket méltónak találnak az útra. Ezt mindig ki kell játszani. Ha a karakter úgy dönt, hogy áttér valamelyik Ösvényre, egy vámpír mentor szigorú felügyelete alatt alapos felkészülésnek veti alá magát. A „tanonc” legalább egy évet tölt elmélkedéssel az általa választott Ösvénnyel való ismerkedéssel. Ezalatt a karakternek szándékosan torzítana, csökkentenie kell emberi Erényeit, az „elfogadható” szintre (3-as, vagy kisebb Emberség, 1 pont a szükséges Erényekben). Ezt feltétlenül fontos végig kijátszani.

A vámpír ezek után próbát tesz, ami állhat a tiltott tanok ismeretéből, rejtvények megfejtéséből, feladatok, küldetések teljesítéséből, vagy bármi másból, amit a mesélő megfelelőnek talál. A próbában mindenképpen szerepel olyan cselekedet, ami az emberi erkölcsökkel valamilyen módon ellenkezik. Ez a tett nem az értelmetlen gonosztságot jelképezi, hanem egyfajta példázat, lecke a karakter és választott Ösvényének kapcsolatából.

A próbatétel után a karakter Akaraterő dobást tesz. Ha a karakter Embersége 3, a dobás célszáma 10. Ha az Embersége 2, a célszám 8, ha az Embersége 1, 6-os célszámmal kell dobni. Ebben az esetben nem költhető Akaraterő automatikus siker elérésére. Ha a karakter sikerrel jár, levedli emberi természetét és a hozzá kötődő Erényeket, és megkapja az Ösvényhez szükséges Erényeket első szinten, valamint Ösvényének értéke is 1 lesz. Ha a karakter három, vagy több sikert dob, az élmény, amit átél, igen mély – ámde embertelen, kifacsart – megvilágosodás lesz (az Ösvény értéke ekkor 2).

Ha a karakter dobása sikertelen, ostoba, céltalan atrocitást követ el, anélkül, hogy fölfogná az értelmét. Ilyenkor veszít egy Emberség pontot és nem felel meg az Ösvény követelményeinek; újrapróbálkozhat (az alacsonyabb Emberség értéknek megfelelő célszámmal), legkorábban egy hónap múlva. Ha a karakter balsikert dob, szintén veszít egy Emberség pontot és minimum egy évig nem próbálkozhat újra.

Ha a karakter Embersége nullára zuhan, a Fenevad megkaparintotta a lelkét és a mesélő végleg átveszi az irányítást a karakter fölött.

VÉRÖSVÉNY

Hódolat Hakim hívásának, hirdesd az üzenetét.

A kafir vére minket illet; jogunk – és kötelességünk –, hogy megszerezzük.

A gyilkos szívében nincs helye korlátoknak.

— A vér példázata

Gúnynév: Dervisek

Gondolkodásmód: Ez az Ösvény szinte kizárólagosan az Asszamita klán diableristáinak útja, bár csak a klán iránt igaz hűséget tanúsító vámpírok tanulják meg a szigorú törvényeit. Az Ösvény alapvető elvei szerint Káin (vagy Khayyin, ahogy az Asszamaták nevezik) Gyermekei csúfos kudarc eredményei, akik alapvetően csak arra jók, hogy Hakim (így nevezik klánjuk alapítóját) fajtáját közelebb vigyék valamiféle „Eggyé válás”, misztikus megvilágosodás felé. Hakim arra utasítja a gyermekeit, hogy csapjanak le Khayyin többi gyermekére, igyák ki a vérüket és tegyenek meg mindent, hogy véget vessenek a fertőzésnek, ami általuk a világra szabadult.

Az Asszamaták két irányelvet követnek az Ösvényen. Először is, céljuk, hogy minden Vértestvért meggyőzzenek létezésük vétkes és átkozott mivoltáról, és így az Ösvényen járók szolgálatába állítsák őket. A Vértestvérek léte egészében véve mételey a föld színén, és a vámpírok csakis Hakim parancsainak megfelelően cselekedve tehetik jóvá bűneiket. Ha egy vámpír nem hajlandó elfogadni ezeket az elveket, az Asszamaták megölik és diablerie-t követnek el, így szereztve érvényt Hakim törvényeinek, és így kerülnek közelebb őhozzá. A Vérösvényt választott Asszamaták alapvetően nem pszichopata gyilkosok, bár nem tartják sokra a többi Vértestvér „életét”, és nyomós okra van szükségük, hogy ne öljék meg az útjukba kerülő vámpírokat. Az ezen az Ösvényen járó vámpírok súlyos fenyegetést jelentenek a többi Vértestvér számára, és csak a legkritikább esetben fordul elő, hogy az Asszamatákon kívül bárki ezt az Ösvényt választja. A vér azonban vér marad, az Asszamaták pedig nem olyan megszállottak, hogy ne vegyék hasznát a Vértestvérek kiterjedt társadalmi hálózatának. Épp ezért számos Asszamita bérgyilkosként, testörként ajánlja föl szolgálatait másoknak, Vitae-ért cserébe – ilyenkor feltétel az is, hogy kiszívhaszák azoknak a vérét, akit harcban ölnek meg.

Kevés fiatalabb Asszamita követi ezt az Ösvényt, sőt, a legtöbbben nem is tudnak róla – a klán, bizony, gondosan őrzi a titkait a többi Vértestvér elől... Évszázadokkal ezelőtt az Asszamaták vérszomjas módszerei egyszer már összefogásra kényszerítették a káinitákat, ők pedig nem szívesen szállnának szembe újra Khayyin fattyainak összességével. Éppen ezért csak a legtapasztaltabb, legrutinósabb Asszamaták választják ezt az Ösvényt – a fiatalabb, tapasztalatlanabb klántagok veszélybe sodorhatnák a klán titkos vérhadjárátát.

AZ ÖSVÉNY ELVEI

- Hűen kövesd Hakim tanításait.
- A halandók nem érdemesek a vámpírok figyelmére. Csak szükség esetén táplálkozz belőlük.
- Ragadj meg minden alkalmat, hogy vámpírvérrel elégítsd ki a Fenevadat.
- Állj ellent a Fenevad haragjának – ha nem vagy önmagad ura, képességeid csökkenhetnek.

A BŰN HIERARCHIÁJA A VÉRÖSVÉNYEN

Érték	Erkölcsei normák	Magyarázat
10	Halandót ölni táplálkozás céljából	Az emberi vér táplálja a testet, de mérgezi a lelket.
9	Megszegni egy klántagnak adott szót	A szolidaritás fontos az Asszamiták szent céljai érdekében.
8	Megtagadni egy másik klánból valótól az átállás lehetőségét	Khayyin gyermekei átkozottak, meg kell menteni őket.
7	Nem elpusztítani egy másik, bűnös Vértestvért	Akk nem fogadják el Hakim tanítását, létüket kockáztatják.
6	Engedni az Őrjongsnek	Hakim fölemelkedésre, nem az elmerülésre tanít.
5	Elmulasztani Khayyin tanainak elsajátítását	A győzelem titka az ellenség ismerete.
4	Nem keresni a gyengébb vért	A klán más tagjainak hasznára válhat a gyengébb vér, bármennyire hűg legyen is.
3	Megtagadni a segítséget az előjáródtól	Őnző módon cselekedni Khayyin fattyainak kezére játszhat.
2	Elmulasztani a lehetőséget generációd erősítésére	Hakim tanai szerint ez a legfontosabb cél, melyet Gyermekeinek el kell érniük.
1	Egy másik Asszamita ellen cselekedni	Ez árulás az Ösvénnyel és a klánnal szemben.

- Kutasd a tudást, ami fölvertezhetsi klánodat Khayyin átkozott fajtája ellen az ellenük folytatott háborúban.

- Terjeszd ki Hakim ügyének dicsőségét, annak fényét a többi Vértestvérré. Ha ezt visszautasítanak, használd őket arra, hogy megkönnyítsd saját utadat, melyen Khayyin kegyéhez igyekszel megtérni.

ERÉNYEK

A Vérösvényen járó Vámpírok a Meggyőződés és az Őnuralom erényeit választották.

TÖRTÉNELEM

Az Asszamiták már évszázadokkal a Kamarilla megalakulása előtt használták ennek az ösvénynek egy korai változatát. Vérszomjuk nyílt összetűzéshez vezetett köztük, és más klánok hatalmasabb Vértestvérei között, akik mindent megtettek, hogy kiirtsák a diableristákat. Az Asszamiták az anarchokhoz hasonló helyzetben találták magukat; a Kamarilla átkot mondott a klánra, megtiltva nekik, hogy Vértestvérek vérért igyák. Évszázadokon át egy korlátozottab módját követték az Ösvénynek, mivel képtelenek voltak diablerie-t elkövetni. Mióta megtört a vérátok, az Asszamiták visszatértek az ősi elvekhez és halálos bosszúszomjjal gyakorolják a diablerie rítusát.

GYAKORLAT

Az Ösvény végzetes természetéből fakadóan félelem és bizalmatlanság övezi az Asszamitákat a többi Vértestvér között. Az Ösvény, melyet általában a klán ancillái és Őregjei követnek, közvetlen ellentétekhez vezet a többi klánnal. A Vérösvény gyakorlóit megpróbálják kegyesen meggyőzni a többi Vértestvért az „egyetlen igaz útról” – ezért aztán akad néhány más klánból való vámpír is, aki ezt az Ösvényt járja.

A tudatlanabbak csupán Hakim tanításait követik, és nem tesznek fel kérdéseket; az öregebbek, bölcsőbbek az „Egygyé válás” pontosabb értelmét kutatják. Az Ősatyák és leszármazottaik vérének fogyasztásával az Ösvény követői igyekeznek olyanok hatalmába juttatni Khayyin átkát, akik felelős-

ségteljesen tudnak bánni vele. Az Ösvény elvei szerint csak így kerülhető el a Gyeheenna. Az Asszamiták ennek megfelelően szigorú lelki tisztaságot és meditációt gyakorolnak, olykor olyan híresztelés is szárnyra kap, hogy Golconda-szerű állapotot is sikerült elérniük.

A KÖVETŐK

Tanulás, diablerie, megtérítés és jól megválasztott csapások a többi Vértestvér ellen – ezzel telnek az Ösvény követőinek éjszakái, mivel ez igaz cél... legalábbis az Asszamiták szerint. Küldetésükhöz kellő fanatizmussal rendelkeznek, jól betanult módszerekkel hozzák el a Végső Halált azoknak, akik másként gondolkoznak Khayyin átkáról. Még a fiatalabb generációkba tartozók is áldozatul esnek az Ösvény követőinek, mivel az a hír járja, hogy tartósítják az áldozat esszenciáját a vérében, aztán visszaküldik Alamutba, az Asszamiták főhadiszállására, hogy a klán ott élő tagjait juttassák táplálékhoz. Céljaik egyben prózaibbak is ennél, igyekeznek megtéríteni a fiatalabbakat, akik vérben és gondolkodásban egyaránt távolabb állnak a gonosz fertőjétől.

AZ ÖSVÉNYEN JÁRVA

Az Ösvény a diablerie liberális alkalmazását támogatja, amit a követőknek gyakorolniuk is kell, ha már nem látnak lehetőséget más megoldásra. A megvilágosodottabb vámpírok egyben kutatják azt a tudást, aminek segítségével fellelhetik öregebb, erősebb vérű ellenségeiket. A Vérösvény követői tehát nem agyatlan szörnyetegek, akik más vámpírok vérében fürdőznek, hanem a világ megmentéséért harcoló vámpírok. A Vérösvényt járó minden Vértestvér igyekszik „Egygyé válni” a mítikus Hakimmal, bár kevesen vannak azok, kik elérték e céljukat és hajlandóak is beszélni az Egység mibenlétéről. A Legtöbb Dervis úgy hiszi: az egygyé válás egyfajta Golconda, vagy valamiféle ahhoz hasonló állapot, amelyben a vámpír maga mögött hagyhatja az átkot, és kiteljesítheti káinita természetét.

Gyakori Képességek: A harci és az okkultista képességek sokat segítenek az Ösvény követőinek. A Kézitusa, Közelharc, Kitérés, Megfélemlítés, Okkultizmus mind értékes Képesség a Vérösvényen.

Javasolt Diszciplínák: Az Ösvény a Csend, Fátyol és Gyorsaság ismeretét támogatja. Egyesek még a Thaumaturgiát is hozzáteszik.

CSONTÖSVÉNY

A test csak váz; a tudat a tömlőc.

A lélek pelyva. A halál a cél: az elkerülhetetlen.

– Alexandre Giovanni, *Elmélkedés a halálról IV*

Gúnynev: Sírásók

Gondolkodásmód: A Csontösvény, mondják, azoknak a morbid vámpíroknak a torzszüleménye, akik a Giovanni klán megszületéséért felelősek. Ember, vagy vámpír, előbb utóbb meghal – és az Ösvény követői „teljességgel átadják magukat ama vég tanulmányozásának, mely az életet elkerülhetetlenül zárja”. Azok a vámpírok, akik ezt az Ösvényt járják, azt kutatják, mi is pontosan a halál: vajon egyszerűen az élet vége? Hová kerül a lélek a halál után? Vajon a lélek lét iránti vágyának megszűnése? Ezek a kérdések foglalkoztatják, kísértik a Csontösvény követőit éjjel-éjre.

Sok vámpír szerint a Csontösvény degenerált gondolkodásmód, ami mindenféle gyilkosságban és devianciában való részvételre bátorítja a követőt. Azok azonban, akik akár csak kicsit is alaposabban ismerik, s azok, akik ténylegesen ezt az Ösvényt választották, tisztában vannak az elveivel: tudják, hogy az élet és a nemlét értelmének kereséséről szól. A Csontösvény követői a halál természetét kutatják, a célját és az egyén szerepét a világ egészében. A halandóság elkerülhetetlen – kivéve a vámpírokat, akiknek valahogy sikerült kijátszaniuk a körforgást.

A Vértestvérek természete azonban általában messze esik ennek az Ösvénynek az irányától. Valójában tudósnak való gondolkodás ez, s vámpír követői még saját kényelmüket is

föláldozzák, hogy jobban megértsék a halandóság titkait. Nem szükségszerűen gonoszak, csak többre értékelik a megértést az emberi életnél.

A Csontösvény nem csak a halál definícióját keresi, hanem azt is, hogy mit jelent azok számára, akik elkerültek. Egyike a tudás és a hatalom Ösvényeinek: támogatói közül sokan megtanulják, hogyan szerezhetnek nagy befolyást élők s holtak fölött. Az Ösvény ismerői közül sokan jól tájékozottak a szellemek világában, de még ezek a furcsa lények sem képesek megválaszolni a kérdéseiket – például mi történik azzal a szellemmel, aki megszabadul a halandó világhoz fűződő kötelekeitől, vagy felszívódik az Ösvényben?

AZ ÖSVÉNY ELVEI

- Tanulmányozd a halált és minden formáját.
- Határozd meg a halált.
- Keress célt a halálra és az azt megelőző életre.
- Ismerd meg a halál formáit és keress rájuk példákat.
- Békélj meg a halállal és a nemléttel – különböztess meg a kárhozatot a megváltástól.
- Siettesd a halál eljövételét, ha természetellenesen hosszú ideig nem jön el.

ERÉNYEK

A Csontösvény vámpírjai a Meggyőződés és az Önuralom erényeit gyakorolják.

TÖRTÉNELEM

Az Ösvény abból az erkölcsi kódból ered, amit a Giovanni által elpusztított vámpírok követtek. Kevés Giovanni látott egyszerű lehetőségnél többet a Nekromancia gyakorlásában – ők őrizték meg elődeik rituáléit és kutatásait. Bár kevés Giovanni követi ezt az Ösvényt, azok, akik eszerint élnek, sokat tettek a Nekromancia fejlődéséért.

GYAKORLAT

A Giovanni klán Öregjei követik ezt az Ösvényt, valamint azok, akik sokat megtesznek, hogy fejlesszék nekromanta is-

A BŰN HIERARCHIÁJA A CSONTÖSVÉNYEN

Érték	Erköletesi normák	Magyarázat
10	Halálfélelmet mutatni	A félelem a tudás gátja.
9	Elmulasztani egy haláleset tanulmányozását	Megtagadni a tudást annyit tesz, mint megtagadni a megértést.
8	Véletlen gyilkosság	Nincs esély a megértésre.
7	Elnyomni az éhséget	Az önmegtartóztatás semmilyen nagyobb célt nem szolgál.
6	Engedni az Órjögésnek	A Fenevad irracionális, az érzelem nem szolgálja a haladást.
5	Elszalasztani egy lehetőséget a gyilkolásra	A kísérlet bizonyítja az elméletet; bizonyíték nélkül nincs eredmény.
4	Logika helyett érzelmi alapon dönteni	A vámpírok halottak, akárcsak az érzelmeik.
3	Mások hasznára vesződni	A halál elkerülhetetlen; mi értelmű más szenvedéseit enyhíteni?
2	Szükségtelenül megakadályozni más halálát	A körforgást nem megszakítani kell, hanem tanulni belőle.
1	Aktívan megakadályozni mások halálát	Az ilyen érzelmi kötelekek az emberek sajátjai, nem a Vértestvéreké.

mereteiket – és ezt nem pusztán a hatalomért teszik. A Csontösvény követői ritkán érintkeznek az emberekkel, mivel kutató ösztöneik gyakran végzetesnek bizonyulnának a halandók számára.

A KÖVETŐK

Általában kíváncsi természetűek, érdeklődésük tárgya megtudni, pontosan milyen szerepet játszik az egyén. A thanatológia inkább tudomány, mint filozófia a Csontösvény követőinek; introspektív gondolkodást igényel, a kapzsibb Giovannik nem is követik, inkább az anyagi, kényelmesebb oldalát nézik az Emberségnek. A Sírások általában inkább az általuk megszerzett tudással támogatják a családot, mint politikai beavatkozásokkal.

AZ ÖSVÉNYEN JÁRVA

A Csontösvény követőinek szenvtelennek és tárgyilagosnak, ugyanakkor azonban kíváncsinak is kell lenniük. Bár nem nagyvonalúak a halállal, ritkán segítenek át valakit a túlvilágra, inkább figyelnek és tanulnak. A kevésbé fatalista vámpírok másként viszonyulnak a halálhoz, a Sírások pedig nem akadályozzák meg, ha az illető vámpír segíteni próbál a haldoklón. Nyilvánvaló, hogy nem jött még el az ideje, bár ha segítője nem volna itt...

Gyakori Képességek: a Csontösvény hívei általában azokat a képességeket kedvelik, amik segítségükre vannak kutatásaik során. Általában az Ismeretek körét kedvelik, különösen az Orvostudományt, az Okkultizmust és a Természettudományokat.

Javasolt Diszciplínák: Nyilvánvalóan kedvelik a Nekromanciát, és ügyelnek a Jelenés diszciplínára is. A pletykák szerint egyes Öregek egyedi misztikus képességeket fejlesztettek ki, kifejezetten a halál behatóbb tanulmányozása végett.

ÉJÖSVÉNY

Az egyetlen szentségtelen dolog nem elfogadni a legsötétebb szenvedélyeket. A nemlét átok, bár célja a belső gonosz fölötti uralkodás – és ezt a gonoszt terjeszteni a világban.

– Alexei Guylaine, Szabbat Templomos

Gúnynév: Nihilisták

Gondolkodásmód: Akik az Éjösvenyt követik, teljesen elfogadják a kárhozatot; úgy hiszik, hogy vámpírként az az elrendeltetett szerepük, hogy a kárhozat ügynökeként cselekedjenek. A nemlét mitsem ér fájdalom nélkül, a nyomor pedig élvezzi a társaságot (avagy: a baj nem jár egyedül). Ezt az Ösvényt általában a Lasombra klán fiatalabb tagjai gyakorolják, akik örömmel sanyargatják azzal a lelküket, hogy kegyetlenkednek a világgal.

Sokat merítenek a katolikus dogmákból, bár inkább a lemondás és a kárhozat érdekli őket, nem a megváltás. Az Ösvény szerint a vámpírok élőholt létének célja, hogy felperzseljék a földet, a gonosz ügynökeként cselekedjenek, és így, végső soron azoknak a legfelsőbb hatalmaknak engedelmessé válnak, amik megszabják mi a jó és a gonosz. Mindenki bennelapul az eredendő bűn, akik pedig ezt az Ösvényt követik, figyelik, felfedik és felfokozzák ezt a bűnt. A lét és a nemlét a

kárhozat egy-egy formája; mindazok, akik nem fedezik föl a benne rejlő potenciált, eltévelyedett bárányok, akiket le kell mészárolni – mert másra úgysem jők.

Ez a létező legborzalmasabb Ösvény, mivel mások nyílt és szándékos (testi és/vagy lelki) kínzásával foglalkozik. Követői azonban többek, mint egyszerű sadisták – meggyőződéssel végzik a dolgukat. Akit Káin átka sújt, annak sorsa és kötelessége, hogy bosszút álljon Sét Gyermekein. Az Ösvényt járó vámpírok azt remélik, hogy betöltve a szerepüket előbb-utóbb fölébe emelkednek majd annak, és megtalálják a végső békét. Addig azonban az Éjösveny az erőszak és az ellenségeskedés útja marad; követőinek társaságában pedig igen nehéz az élet.

Sok Vértestvér szerint elkeseredettség az alapja az Ösvénynek, amit öngyűlölő vámpírok követnek, akik ezáltal akarnak célt találni a közelgő Gyeheha utolsó éjszakáiban.

AZ ÖSVÉNY ELVEI

- Mindenkit fertőzz meg.
- Kísértsd és rémiszd meg a körülötted lévőket; a gyengék elhullanak, az erőseket pedig feldühíti, hogy próbára teszed őket.
- Inspirálj másokat is, hogy fogadják el a bennük rejlő sötétséget.
- Tapasztald meg az összes létező érzést – aztán még azon is túl...
- A halál egy módszer, nem a vég(cél).
- A Vértestvérek Isten által megátkozott lelkek, töltsd be hát a szereped: vadássz a halandókra.

ERÉNYEK

Az Éjösveny követői Meggyőződés és Ösztön erényeket ismernek.

TÖRTÉNELEM

Kevés frott történelme van az Ösvény keletkezésének és fejlődésének. A különböző források a középkori halálkultuszt, sátánista gyülekezeteiket, elaljasodott Matuzsálemeket, Ádám első feleségének, Lilithnek és gyermekeinek praktikáit nevezik meg eredetként. A legtöbb Vértestvér, akibe egy szikrányi Emberség szorult, megveti őket és undorodik tőlük. Egyesek szerint egy Lasombra kotéria, akik Fekete Angyaloknak nevezik magukat, vizsályt szítanak a klánon belül és a befolyásosabb Ifjakat is igyekeznek az Ösvényre csábítani.

GYAKORLAT

Semmilyen bűn nem túl alávaló egy Nihilista követő számára, egyetlen bizalmi kötelék sem túl szent ahhoz, hogy elszakítsd tőlük. Az Éjösveny követői sorsközösséget vállalnak a halandókkal, akiknek éppen az ő zaklatásaikat kell elviselniük. Mint a kárhozat hírvívői, a Nihilisták az emberiség rejtett félelmeiben és fájdalmában vájkálnak, és amikor csak alkalmuk nyílik rá (vagy amikor kedvük úgy hozza), rájuk szabadítják az iszonyatot.

Furcsamód éppen ezek a vámpírok viseltetnek nagy tisztelettel azok iránt, akik valóban „jók”, vagy „áldottak”. Az egyik hírhedt Vértestvér például, aki egy boszorkányvadász családot három generáción át zaklatott, mikor az egyik leszármazott végül megtalálta és elpusztította, dicsérő és elismerő szavakkal illette gyilkosát.

A BŰN HIERARCHIÁJA A ÉJÖSVÉNYEN

Érték	Erkölcsei normák	Magyarázat
10	Táplálkozás miatt embert ölni	A halott halandók nem félnek.
9	Mások érdekében cselekedni	A Gyehenna közel – nincs idő személyes érdekekkel törődni.
8	Ötletszegénynek lenni mások gyötrésekor	Az ismerős módszerek idővel nem hatnak rettentésként, mellesleg megvetést is szülnék.
7	Segítséget kérni másoktól sere.	Akik nem képesek önállóan boldogulni, képtelenek céljaik elérésére.
6	Véletlenül ölni	Isten nem gyilkosnak, hanem szörnyetegnek teremtette a Vértestvéreket.
5	Meghajolni egy másik vámpír akaratának	A Dzsihad játéka eltérítik az Átkozottakat igazi céljuktól.
4	Szándékos, vagy szenvedélygyilkosság	A halál senkit sem szolgál; csak az áldozat lesz kevesebb.
3	Segíteni másokat	Könyörületnek nincs helye a vámpír halott szívében.
2	Elfogadni mások felsőbbrendűségét	Isten tervében minden Vértestvér egyenlő.
1	Megbánni egy tettet	A Vértestvér célja megbánást okozni, nem szenvedni miatta.

A KÖVETŐK

Szinte kizárólag a Lasombra klán tagjai követik az Éjösvenyt, bár olykor más klánba tartozót is befogadnak. Az Ösvényen járó Lasombrákat igen kevésre tartják klántársaik, mert ezen az Ösvényen nincs helye a nemességnek. Míg a legtöbb Lasombra tartja magát egy-két erkölcsi kódhoz, amit a Szabbat diktál, az Éjösvény követői igazi fenevadak.

AZ ÖSVÉNYEN JÁRVA

Az Éjösvenyt járó vámpírok terrorizálják az áldozataikat (s jelen esetben áldozat alatt bárkit érthetünk, akin egy Nihilistának megakad a tekintete), de vonakodnak a gyilkosságtól – nem ölnek válogatás nélkül (hiszen az potenciális szenvedő alanyok kiesését jelentené), kivéve, ha ezzel másoknak okoznak gyászt és nagy fájdalmat, vagy – még egy kivétel – ha a gyilkosság végre nem hajtása veszélybe sodorná önnön létezésüket... Furcsának tűnik, de bizonyos értelemben terelgetik az emberi nyáját, megmutatják nekik, mi történhet, ha letérnek az útról, ha nem bánják meg bűneiket. Ezt persze egyetlen követő sem vallja be nyíltan. Szeretnek úgy gondolni magukra, mintha ördögök lennének. Tisztán és egyszerűen: ördögök.

Gyakori Képességek: Az Éjösvény követői olyan Képességekre specializálódnak, amikkel szenvedést okozhatnak másoknak. Ilyen a Kézitusa, a Megfélemlítés, a Közelharc, az Orvostudomány (fiziológiai célszavakkal).

Javasolt Diszciplínák: A hatásos rettegés végett kedvelik az Arnyjárást, s az Öserőt, a fájdalomkeltés eszközeként.

AZ ÁTALAKULÁS ÖSVÉNYE

Minden csupán köztes állapot, míg a bábitunkat levetjük.

– Lajka, Tzimisce koldun

Gúnynev: Metamorfisták

Gondolkodásmód: A világ evolúciós lépcsőfokok sorozata. Az állatok az emberek alatt állnak, az emberek pedig a Vért-

testvérek alatt, akik szintén egy nagyobb hatalom alatt foglalnak helyet. Ezt az Ösvényt a Tzimisce klán metafizikus, misztikus hajlamú tagjai követik – az Ösvényen haladva próbálják elérni a vámpírság átkán túli, a fejlődési láncban annál egy fokkal magasabban álló létformát. Ezertest diszciplínájuk segítségével a Tzimisce-ek úgy érzik: a képesség és a lehetőség adott, immár csak rajtuk múlik, hogy túllépjenek a test, a hús korlátain. A Metamorfistákat hallva azonban nyilvánvaló lesz saját szörnyeteg mivoltuk; azt hiszik, hogy a következő lépés egyféle istenné válás, megdicsőülés lesz, és bármit – bármit – megtesznek ennek érdekében.

Egyes Metamorfisták szerint ideológiájuk sokban hasonlít a titokzatos mágusokéhoz. Bár módszereik különbözőek – Az Átalakulás Ösvénye az életből a nemléttbe, majd az abból továbblépésre alapoz – úgy tűnik, mindkét csoport egyfajta természetfölötti „megvilágosodást” keres.

A Tzimisce-ek karakterükhöz méltóan alaposak az Ösvény ideáinak tanulmányozásában. Élő, holt és élőholt alanyokon kísérletezve (valamint egyéb érdekességeken, amik az útjukba kerülnek – vérfarkasok, kóbor kísértetek...) a Szörnyeteg komplex teóriákat állítottak föl a következő Lépcsőfok mibenlétéről. A magányos és gyanakvó Tzimisce-ek ritkán osztják meg tapasztalataikat egymással, az Ösvény pedig sokat szenved amiatt, hogy minden új követő azzal tölti a nemlét jelentős részét, hogy újra és újra fölfedezze azt, amit a többiek már rég megfejtettek.

AZ ÖSVÉNY ELVEI

- Ismerd meg az élet és a halál összes állomását.
- Ne törődj sokat a halandókkal – a Vérttestvérek alatti lépcsőfokok csupán.
- Ne oszd meg a tudásod mással, mert túl értékes, hogy egy másik gyarló lény kezébe jusson.
- Elégítsd ki a Fenevadat, hogy aztán megtagadhasd – az igazi megértés csak a széleskörű tapasztalatokon keresztül lehetséges.
- Gyarapítsd és változtasd a testedet – a hús megváltoztatásán keresztül vezet az út a lélek megváltoztatására.

A BŰN HIERARCHIÁJA AZ ÁTALAKULÁS ÖSVÉNYÉN

Érték	Erkölcsei normák	Magyarázat
10	Elmulasztani a táplálkozást	Az éhség elvonja a figyelmet.
9	Hódolni az élvezeteknek	A hedonizmus eltérít a nagyobb céltól.
8	Tudásért könyörögni másnak	A Metamorfózis tanai titkok; nem másolni kell őket.
7	Megosztani a tudást mással	A tudást tanulni kell, nem dicsekedni vele.
6	Elmulasztani a gyilkosságot, ha tudás meríthető belőle	Mielőtt a halál elvégzi a dolgát, meg kell ismerni a jelenséget.
5	Nem kiteljesedni egy Őrjöngésben	Ismerni kell a Fenevadat, hogy felülemelkedhessünk rajta.
4	Mások szükségletével törődni	Akik nem az Átalakulást keresik, nem fontosak.
3	Elmulasztani egy kísérletet (még ha a kísérlet kockázatos is a Metamorfistára nézve)	Az Ösvény csak empirikus kutatáson keresztül érthető meg.
2	Megtagadni, elhanyagolni a test megváltoztatását	Testi változásra van szükség a még fontosabb metamorfózisokhoz.
1	Könyörületet mutatni mások iránt	Mások sorsa eltorzítja azt, aki a fölemelkedést keresi.

• Ne törődj mások szükségleteivel és vágyaival – önvizsgálatuk hiánya még a legélesebb elmét is eltérítheti céljától.

ÉRÉNYEK

Az Átalakulás Ösvényéhez Meggyőződés és Ösztön szükséges.

TÖRTÉNELEM

A Tzimisce klán szó szerint évezredekken át kutatta az Ösvény magányos útját. Mindig hihetetlen misztikus potenciálal rendelkeztek, mely lehetőséget az Átváltozás hívei bizonyossággá akarnak tenni. Az Ösvény követői önmagukon kívül alig törődnek a környező világgal: sokak szerint ez áll a klán feltartóztathatatlan romlásának hátterében is.

GYAKORLAT

A Metamorfisták legtöbbször a Szabbat tagjának vallja magát, de ez alig több névleges, színlelt behódolásnál, lévén sokkal mélyebben foglalkoztatják őket saját, ezoterikus céljaik. Igazság szerint ez az Ösvény régebb óta létezik, mint bármelyik szekta, az ezt követő Vértestvérek ősi hiteknek és elvekek engedelmeskednek, mint a Vértestvérek kicsinyes politikája.

A KÖVETŐK

Az Átalakulás Ösvényét követők talán a legidegenebb kinézetű és gondolkodású Vértestvérek, akikkel találkozni lehet (legtöbbször balszerencsére). A Metamorfisták hívősek, végtelenül embertelenek és precízen tudományosak. Aggodalmuk inkább metafizikai, mint etikai eredetűek, és pontosan ez a gondolkodásmód az, ami miatt sokan azt hiszik, a Metamorfisták már szó szerint megkezdték az átváltozást valami mássá. Egyesek továbbhaladnak egy lépéssel, és annyira elváltoztatják a testüket, hogy annak már nem igazán állapítható meg egykori neme – vagy már alig hasonlít emberre.

AZ ÖSVÉNYEN JÁRVA

A Metamorfisták mindenféle bizarr kísérleteket folytatnak, távol a többiek fürkésző tekintetétől. Magányos filozófia

ez, távol minden szükséglettől, kivéve a – fennmaradáshoz szükséges – táplálkozást. Az Ösvény követői ritkán veszik észre a körülöttük lévőket. Létezésüket kitölti, hogy saját dolgaikkal vannak elfoglalva.

Gyakori Képességek: Ez az Ösvény szinte kizárólag az Ismeretekkel törődik (különösen az Okkultizmus, Orvostudomány és Természettudományok gyakorlásával). Sok Metamorfista tesz szert olyan specializált ismeretekre, mint a Filozófia, a Teológia, és egyéb természetfölötti ismékekben való jártasságok – mindezt abban a reményben, hogy így majd szélesebb körben kutathatnak a megoldás után.

Javasolt Diszciplínák: Az Ezertesten kívül a Metamorfisták előszeretettel használják a Taumaturgia és a Jelenés diszciplínákat.

A PARADOXON ÖSVÉNYE

Bár kikerültünk a körforgásból, nem hagyhatjuk azt figyelmen kívül.

– Raj, Vénapló

Gúnynev: Shilmulo (roma szó a vámpírra)

Gondolkodásmód: Kizárólag a Ravnos klán vámpírjai gyakorolják a Paradoxon Ösvényét, mely a vámpíroknak a korszakok nagy körforgásában való karmikus kötelességét foglalja magában. Az Ösvény sokat merít a hinduizmus elveiből, és azokból az érthetetlen gondolatrendszerekből, melyekhez állítólag a távol-kelet titokzatos vámpírjai, a Kathájiak tartják magukat.

A Paradoxon Ösvénye szerint a Vértestvérek örökre kizártak az univerzum illuzórikus körforgásából (májá). Míg a többi lény a szamszárán, a születés-újjászületés ciklusán keresztül reinkarnálódik, a Vértestvérek kikerültek belőle. Minden egyénnek megvan a saját célja, amit szvadharma néven ismernek, a vámpírok pedig azért, hogy kívül esnek a körforgáson, elvesztették saját céljaikat. Az addig követett dharma helyett a Vértestvéreknek meg kell próbálniuk hajtani májá kerekét,

A BŰN HIERARCHIÁJA A PARADOXON ŐSVÉNYÉN

Érték	Erkölcsei normák	Magyarázat
10	Nőt Ölelni	A férfiak jobb áldozatokat kínálnak az isteneknek, mint a nők.
9	Nem <i>jatit</i> Ölelni	A többiek közül sokan soha nem értik meg a Paradoxon filozófiáját.
8	Elpusztítani egy másik Shilmulo-t	A könyörület nem családon belül kezdődik.
7	Táplálkozás közben megölni egy halandót	A halál megfosztja az egyént a lehetőségtől, hogy betöltse <i>szvadharmáját</i> .
6	Életben hagyni egy másik vámpírt	Akik nem látják az igaz utat, vissza kell térniük a körforgásba egy termékenyebb szerepben.
5	A túlélésen kívül bármilyen más okból halandót ölni	Az illető esetleg nem érte el a <i>szvadharmáját</i> – ezt megakadályozni ellenkezik az elvekkkel.
4	Nem segíteni más <i>szvadharmáját</i>	A <i>shrutí</i> szerint a Shilmulo-k célja segíteni másokon.
3	A szekta érdekeit a <i>dharma</i> elé helyezni	A kötelességünk az istenek és nem a társak felé hűz.
2	Vérkötelékbe kerülni	Így sosem pusztíthatod el VÉRURADAT – márpedig ez az egész Ősvény értelme.
1	Személyes érzelmek alapján, vagy szükségtelenül Ölelni	A cél visszakerülni a körforgásba, nem másokat kivonni belőle.

remélve, hogy közben megértik azt és átlátnak végre a fátylon, ami a Végső Igazságot takarja.

A Ravnosok módszere a szelektív megtévesztés. A legtöbb vámpír megbízhatatlannak, kiszámíthatatlannak tartja a Ravnosokat és ritkán fogadják meg a tanácsaikat. A Ravnosoknak ezért kifinomult megtévesztéseket kell alkalmazniuk, hogy rábírijanak másokat a cselekvésre. A Ravnosok, akár csak a legtöbb Vértestvér, átoknak tekintik a vámpírléteket. Úgy hiszik, hogy ez a *shrutí* (amit az istenektől tanulhatunk) annak köszönhető, hogy nem értették meg a *máját*. A karmikus körforgásból kiesett vámpírok ritkán értik meg, fogják fel annak szükségességét, hogy visszatérjenek a körforgásba. A Ravnosok megértik ezt – és úgy gyorsítják meg visszatérésüket, hogy elpusztítják őket.

AZ ŐSVÉNY ELVEI

- Csak szükség esetén Ölelj, akkor is csak *jatit* (családi vonal, általában a romákat jelenti).
- Ismertesd meg másokkal is a *szvadharmát* és segítsd, hogy elérjék a sajátjukat.
- Pusztítsd el a többi Vértestvért, mert nem természetes részei a *májának*.
- Tedd jóvá karmikus tartozásaidat, szüntesd meg a *májá* illúzióit és térj vissza a *szamszarához*.
- Használj megtévesztést céljaid eléréséhez.
- Zavard meg az Ősatyákat azáltal, hogy Gyermekeiket visszatereled a körforgásba.

ÉRÉNYEK

A Paradox Ősvényét járó vámpírok a Meggyőződés és Önuralom erényeit követik.

TÖRTÉNELEM

Ez az Ősvény a római birodalom hanyatlása idején keletkezett. Egyesek szerint a Ravnosok megtévesztései sokban

hozzájárultak a birodalom bukásához. A Ravnosok szerint az Ősvény évszázadokra jelentőségét veszítette Róma bukása után, amíg egy titokzatos esemény arra nem sarkallta őket, hogy gondolják újra az elveiket. A Paradoxon Ősvényét járó Ravnosok ravasz bajkeverők hírében állnak, bár a közelmúlt történései és a klán által vett új irány komorabb fényben tündette föl a Ravnosokat és filozófiájukat.

GYAKORLAT

Túl egyszerű volna azt hinni, hogy a Ravnosok más vámpírok megölésével billentik helyre a karmájukat. A Paradoxon Ősvénye nagy fáradtsággal járó, nehezen végigjárható és igényes út, hiszen mindenkiből, akivel kapcsolatba kerülnek, újabb értékes információ morzsákat kell kisedni a *szvadharma* megértése végett. A Ravnosok átveréseinek jelentős része tulajdonképpen egy komplikált teszt, aminek segítségével áldozatuk rejtett oldalait próbálják föltárni. A Ravnosok éppen ezért járják a világot, a többi, tudatlan vámpír pedig megveti őket, mert nem értik meg, mik a Shilmulok igazi céljai, szükségesü kötelességei.

A KÖVETŐK

Általában a Ravnos klánhoz tartozó vámpírok követik ezt az Ősvényt, bár a Malkaviták és a Gangrelek is fogékonyak rá. Mostanság egyre több „kozmpolita” vámpír tűnik föl a Ravnos klánban, ami azt jelenti, hogy már nem törődnek annyira az elveikkel, vagy pedig jóval kiterjedtebb a hálózatuk, mint azt bárki gondolná.

AZ ŐSVÉNYEN JÁRVA

A Paradoxon Ősvényét járó Vértestvérek megvetik a többi vámpírt, amiért tudatlanságukban, vagy arroganciájuk miatt nem törődnek a körforgással. A Ravnosok éppen ezért saját feladatuknak érzik, hogy mások érdekében cselekedjenek. Ehhez bonyolult átverések és félrevezetések hálójára lehet szükség, hogy meghatározhatják mások *szvadharmáját*... vagy

egyszerűen arra, hogy elpusztítsanak egy vámpírt, és így visszajuttassák a körforgásba, ahol új szvadharma várja majd.

Gyakori Képességek: A Paradoxon Ösvényét járók olyan Képességeket részesítenek előnyben, amik segítségével fölépkedhetnek másokon. Ilyen például az Empátia, az Éberség, a Lopakodás, a Megtévesztés és a Nyomozás.

Javasolt Diszciplínák: A leggyakrabban használt Diszciplína a Fantazma, melynek illúziói segítségével manipulálhatják áldozataikat. Ezenkívül önvédelemre a Szívósság, mások megismeréséhez pedig a Jelenés diszciplínát alkalmazzák.

TYPHON ÖSVÉNYE

Ezek a titkok torzítják a lelkünket, ezek a titkok fertőznek meg gazdánk vérével.

Typhon nem szerető apa.

– Khamala Bey, Sutekh ezer éjszakája

Gúnynev: Teofilíták (ezt csak ők használják; a külvilág Korruptoroknak, vagy Szet követői után Kígyónak nevezik őket)

Gondolkodásmód: A Typhon Ösvényét követő vámpírok céljai igazán ördögiek. A Teofilíták támogatójuk és atyjuk, Szet föltámasztásán dolgoznak. Bár a legtöbb vámpír csak a Harmadik Generáció mítikus alakjának tartják Szet-et, a Teofilíták tanításai szerint Szet már az Ölelés előtt is isteni eredetű lény volt. A Teofilíták éppenséggel még Káinnál is többre tartják, és azt állítják, Szet hagyta, hogy Káin Megölelje – ezáltal akart nagyobb hatalomra szert tenni. Azt tervezte, hogy Káin Gyermekei segítségével győzi majd le ellenségeit, a hasonló égi hatalmú Gaiát és Lilith-et. Az entrópia ügynökeként, Szet küldetését segítve töltik be a Szettiták a szerepüket a világban: elpusztítják a régit, hogy virágozzék az új.

Ennek megfelelően az Ösvény a befolyás és a hatalom fontosságát hangoztatja. A Szettiták a többiek szemében alig többek besúgóknál, valójában azonban többről van szó. A Szettiták általában eszközként, információforrásként tekintenek másokra – így, vagy úgy, de őket szolgálják. A megszokás-

sal ellentétben azonban, hatalmukat kihasználva megvárják, hogy az áldozataik jöjjenek el hozzájuk.

A Typhon Ösvényét követők szerint Szet több, mint vámpír – isteni státuszra emelték, leginkább az alvilág egyiptomi istenéhez teszik hasonlatossá. Szet újjászületésének pontos módját illetően eltérőek a vélemények, éppen ezért Szet követői igen kiterjedt információs hálózatot igyekeznek fönntartani, hogy semmi se kerülje el a figyelmüket.

AZ ÖSVÉNY ELVEI

- Gyűjtsd az információt nyíltan és titokban, és tudd meg, hogyan használható Szet föltámasztásához.
- Támogasd a klánt a szunnyadó mester fölébresztésében.
- Növeld a befolyásodat, s ezen keresztül a lehetőségeidet.
- Győzd le a fenevadat, mert féktelen útjai csak önmagát szolgálják.
- Őrizd a titkokat, mert mások rossz szemmel nézik tevékenységünket.
- Keresd Szet rejtett üzeneteit és kövesd azokat.

ÉRÉNYEK

A Typhon Ösvényén járókra a Meggyőződés és az Önuralom jellemző.

TÖRTÉNELEM

A Teofilíták szerint az eredetük az Első Város előtti időkre nyúlik vissza. Ennek hitelessége állandó vita tárgyát képezi, különösen az ellenzők között, de az emberiség mítoszai, amik sok párhuzamot mutatnak Szet és Ozirisz között, igazolni látszanak az állításokat. A Teofilíták évezredek óta űzik sötét praktikáikat a síkatorok mélyén, vagy templomok csöndjében, bárhol rejtőzzen is az igazság. A Vértestvérek és a Csorda vezetői közül sokan nekik köszönhetik a hatalmukat, bár annak árát olykor még maguk sem tudják.

GYAKORLAT

A Teofilíták csak a saját klánjukat támogatják, bár a klánon belül akadnak, akik ellenzik Szet föltámasztását: ők általában a Szabbat pártján állnak. A Teofilíták közül sokan elva-

A BŰN HIERARCHIÁJA TYPHON ÖSVÉNYÉN

Érték Erkölcsei normák

- 10 Saját szenvedélynek hódolni másoké helyett
- 9 Megtagadni a segítséget egy Teofilítától
- 8 Elszalasztani az alkalmat egy Golcondába került vámpír elpusztítására
- 7 Nem résztvenni egy Szettita vallásos rituálén
- 6 Nem aláásni egy társadalmi rendet a Szettiták érdekében
- 5 Elmulasztani az alkalmat mások megrontására
- 4 Az ősi tudás kutatásának elmulasztása
- 3 Akadályozni egy Szettitát
- 2 Nem kihasználni mások gyengéit
- 1 Nem segédkezni Szet föltámasztásában

Magyarázat

- A bűn eszköz, nem szórakozás.
A csapatmunka hatékonyabb Szet fölébresztéséhez.
A kik felülemelkedtek vágyaikon, nem befolyásolhatóak.
Ez egyenlő Szet megtagadásával.
A többi Vértestvér céltalan és eltévelyedett, ez pedig késlelteti Szet fölélesztését.
Minél többen tartoznak a Szettitáknak annál jobb.
Szet újjáélesztésének titkai bárhol rejtőzhetnek.
Az igazak sorában nincs helye kicsinyes rivalizálásnak.
Könyörületnek nincs helye Szet terveiben.
Ez a hitetlenség legbiztosabb jele.



kult hívók vérvó kultista gyülekezetét és elszánt, magányos követőket gyűjtenek maguk köré. Bár általában nem riadnak vissza attól, hogy maguk végezzék el a „piszkos munkát” – sőt, ellenkezőleg –, mégis úgy vélik, sokkal többet érhetnek el a követőik segítségével, mint egymagukban. Az Ösvényen járók sok szerepet látnak el: tudósok, kutatók, beszerzők, kurtizánok és a lélek bűvárai.

A KÖVETŐK

A Teofilíták általában a társasági élet kaméleonjai, lévén, hogy számos hatalmi csoportban meg kell fordulniuk. Megnyerőek, behízelgők, mindig magasabb céljuk lebeg a szemük előtt, ebből merítenek erőt. Általában ritkán kérnek szívességet másoktól – inkább kielégítik a vágyaikat, aztán erre hivatkozva kérnek valamit cserébe. A többi Vértestvér ezt az oldalát ismeri a Szettitáknak és leginkább ezért gyűlölik őket; nyíltan pocskondiázzák erkölcstelen, korrupt módszereiket, és a Maszkabál megsértésével vádolják, az Ósátyák játékszereinek tartják őket. A Szettiták azonban tudják, mi az igazság: a többi Vértestvér fél elismerni azokat a rejtett vágyakat, amiket egy ravasz Teofilita teljesíthet. Az ügyesebbeknek sikerült már meggyőzniük nem egy nem-Szettitát, hogy térjenek át az Ösvényre.

AZ ÖSVÉNYEN JÁRVA

Typhon Ösvényének követői leginkább az ősi tudást szomjazták, ehhez kifinomult társasági modor és kiváló diplomáciai érzék társul. Ugyanakkor alattomosak, egy kígyó sikamlóságával kúsznak be minden vámpír-társaságba és közösségbe, úgy váltogatják az álarcukat, ahogy azt az érdekeik megkívánják. Követőik hűségesek, az öregebb Teofilíták pedig eldugott helyeken templomokat emeltek Szet tiszteletére, hogy tovább erősítsék az alvó istenbe vetett hitet.

Gyakori Képességek: Bármilyen, ami segíti őket nagyra tartott céljuk elérésében. Éppen ezért nagyon változatosak és tehetségesek. Az Empátia, Helyismeret, Humán tudományok, Megfélemlítés, Nyomozás, Politika, Rászedés és Szereplés képességekben különösen jeleskednek.

Javasolt Diszciplínák: A Szet öröksége diszciplína mesterei, bár másokkal folytatott ügyeik folytán a Jelenlét és a Fátoly diszciplínát is előszeretettel alkalmazzák.

ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

Az Előnyök és Hátrányok választható jellemzők, a mesélőtől függ, hogy engedélyezi-e használatukat a krónika során. Ha megfelelő módon használják őket, az Előnyök és Hátrányok segítségével a játékosok még egyénibb karaktereket alakíthatnak. Az *Előnyök* egyedi, különleges képességek, amik ritkának számítanak a Vértestvérek világában. A *Hátrányok* olyan gyengeségek, amik veszélyeztethetik, megnehezíthetik a karakter létezését. Ezek a jellemzők tovább mélyíthetik a karakter személyiségét, de a mesélőnek ügyelnie kell rá, hogy ne befolyásolják kedvezőtlenül a krónika menetét és ne juttassák igazságtalan előnyhöz a játékosot a többiekkel szemben.

Az Előnyök és a Hátrányok csak a karakteralkotás során választhatóak és szabadon elkölthető pontból vásárolhatóak. Minden Előnynek megvan a maga költsége, míg a Hátrányok hozzáadnak a szabadon elkölthető pontokhoz. A karakter anynyi Előnyt választhat magának, amennyire csak a pontjaiból

futja, de nem lehet hét pontnál több Hátrányt összegyűjteni (ezáltal maximum 22 pontra nő a szabadon elkölthető pontok száma).

Az Előnyöket és Hátrányokat négy csoportba osztottuk: fizikai, mentális, szociális és természetfölötti. A fizikai kategóriák olyan Előnyöket és Hátrányokat tartalmaznak, amik a testi felépítéssel, fizikai adottságokkal foglalkoznak, a mentálisak pedig az intellektuális képességekre és a viselkedési formákra vannak befolyással. A szociális kategória a kapcsolatokat és az egyéni státuszt taglalja a Vértestvérek, vagy a halandók társadalmában, a természetfölötti Előnyök és Hátrányok pedig a vámpírok paranormális képességeit, illetve a fizikai világgal való kapcsolatukat jellemzik. Ha a felsorolásban nem szerepel egy ötlet, vagy egy másfajta jobban illik a történetbe, a mesélő szabadon kitalálhat újakat.

FIZIKAI

ÉLES ÉRZÉKEK (1 PONTOS ELŐNY)

Egyik érzékszerved különösen érzékeny, akár a látás, akár a hallás, szaglás, tapintás, vagy ízlés. Ennek a bizonyos érzékszervnek a használatakor minden dobásra kettővel alacsonyabb a célszámod. A Jelenés diszciplínával párosítva emberfelettien pontos érzékelést tesz lehetővé

KÉTKEZESSÉG (1 PONTOS ELŐNY)

Mindkét kezeddal egyformán ügyesen tudsz tollat, fegyvert forgatni, vagy bármilyen hasonló feladatot ellátni. A „rossz” kézre nem kapsz nehezebb célszámot; a megosztott cselekvésre vonatkozó levonások továbbra is fennállnak, de két fegyver esetén egyformán tudod használni mindkettőt.

ÉTKEZÉS (1 PONTOS ELŐNY)

Képes vagy ennivalót fogyasztani, még az ízt is érzed. Bár nem nyersz semmiféle erőt, vagy tápanyagot a hagyományos ételből, ez a képesség segít fenntartani a Maszkabált. Természetesen megemészteni sem tudod az ételt, ezért az este folyamán egy alkalommal időt kell szakítanod, hogy eltávolítsd a szervezetedből.

EGYENSÚLYÉRZÉK (1 PONTOS ELŐNY)

Különösen jó az egyensúlyérzéked, akár egy macskának. Minden egyensúlyra vonatkozó dobás esetén (pl. Ügyesség + Atlétika) kettővel kevesebb a célszámod.

PIROSPOZSGÁS (2 PONTOS ELŐNY)

Egészségesebbnek, éltszerűbbnek látszik a bőröd, az arcszíned, így könnyebben el tudsz vegyülni az emberek között. Bőröd érintése továbbra is hűvösebb marad egy kicsit.

KELLEMEZ HANG (2 PONTOS ELŐNY)

Van valami a hangodban, aminek egyesek egyszerűen képtelenek ellenállni. Ha parancsolsz, engedelmeskednek. Ha csábítasz, meginognak. Akár dühöngsz, akár udvarias vagy, meggyőző, vagy csak úgy társalogsz, a hangod fölkelte a figyelmet. Minden hanghoz kötődő dobás, meggyőzés, elcsábítás, utasítás, stb. célszáma kettővel kisebb.

DAKMERŐ (3 PONTOS ELŐNY)

Jól tudsz kockáztatni és sikeresen túléled. Ha különösen

kockázatos dolgot kísérelsz meg (mint például átugrani egyik száguldó autóból a másikba), hárommal több kockával dobhatsz és egy balsiker kockát figyelmen kívül hagyhatsz. Az ilyen cselekvések célszáma általában 8 és legalább három egészség szintnyi sebést szenvedhetsz, ha nem sikerül az akció.

JÓ EMÉSZTÉS (3 PONTOS ELŐNY)

A szokásosnál több energiát meríthetsz a vérből. Ha táplálkozol, minden második kiszívott vérpont után még egy pontot adhatsz a vértartalékodhoz. A maximális vértartalékodat azonban még ezzel sem lépheted túl.

TERMETESSÉG (4 PONTOS ELŐNY)

Szinte természetellenesen nagy a tested, legalább 2 méteres vagy 150 kiló. Azon kívül, hogy nagyon könnyű kiszúrni téged tömegben, kapsz egy plusz *horzsol* egészség szintet. Ezzel a természettel tárgyak mozgatásakor, ajtók, rácsok kinyitásakor, valamint talpon maradáskor kedvezményeket kaphatsz a dobásaidra.

HULLASZAG (1 PONTOS HÁTRÁNY)

A frissen kiásott, nyirkos föld szagát árasztod, s nincs az a parfüm vagy dezodor, ami képes lenne ezt a szagot teljesen elnyomni. A közeledben kényelmetlenül érzik magukat a halandók, ezért minden Szociális dobásra eggyel nagyobb a célszámod.

ALACSONY NÖVÉSŰ (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Jócskán alacsonyabb vagy az átlagnál – alig éred el a 150 centit. Nehézségeid adódhatnak, ha normál magasságú emberekre méretezett tárgyakat kell használnod, futásod sebessége pedig fele egy normális testarányú emberének.

HALLÁSKÁROSULT (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Rossz a hallásod. Minden hallást érintő dobásod célszáma kettővel nagyobb.

14. GENERÁCIÓ (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Nem több, mint öt éve Ölelt meg egy 13. generációs vámpír. Bár 10 vérpontod van, csak nyolcat használhatsz föl sebgyógyításra, a Diszciplínához, a Képességeid növelésére, stb. Ennek a hátránynak a választásával természetesen kizárható a Generáció és a Státusz háttér. Valószínűleg klánnélküli, Senkiházi vagy, mivel a véred túl híg, hogy bármelyik klán jellegzetességeit örökölhesd. A legtöbb 14. generációs vámpírnak érdemes a *Híg vér* Hátrányt is fölvenni.

FERTŐZŐ HARAPÁS (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Hiányoznak belőled azok az enzimek, amik segítségével a többi Vértestvér bezárhatja a harapásaik okozta sebeket. Ha kiszívod valakinek a véré, képtelen vagy nyálással eltüntetni a nyomát; sőt, a harapásod egy az öthöz eséllyel fertőző is, súlyos betegségeket is okozhatsz egy halandónak. A fertőzés pontos természete a mesélőn múlik.

ROSSZ LÁTÁS (1 VAGY 3 PONTOS HÁTRÁNY)

Minden látást igénylő dobás célszáma kettővel nagyobb. Egy pontostként, szemüveggel, vagy kontaktlencsével javítható; egy három pontos azonban túl súlyos, hogy jelentősen javítson rajta segédeszköz.

FÉLSZEMŰ (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Csak egy szemed van – hogy melyik, rád van bízva. Minden látást igénylő Észlelés dobás célszáma kettővel nagyobb, a távolságérzettel kapcsolatos dobásaid pedig egy ponttal nehezebbek (például távolsági harcnál).

CSÚFSÁG (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Szörnyű testi torzulásod van, emiatt mások kényelmetlenül érzik magukat a társaságodban – és könnyen felismerhetővé válsz. A társadalmi érintkezéshez szükséges dobások célszáma kettővel nő. Megjelenés tulajdonságod legfeljebb 2 lehet.

GYERMEK (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Kisgyerek (5-10 éves) voltál az Ölelésedkor, Fizikai tulajdonságaid fejletlenebbek, így a halandó társadalom bizonyos rétegeivel nehezen érintkezel. Legfeljebb 2 pontod lehet Erőre és Állóképességre, kivéve, ha vérpontból növeled; minden felnőtt vezetésére, utasítására vonatkozó kísérletedre kettővel nagyobb a célszám. Föl kell venni mellé az *Alacsony növésű* hátrányt is.

TORZULÁS (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Valamelyik végtagod, vagy a törzsed egy része eltorzult – görbe a lábad, púpos vagy, sorvadt az egyik karod, stb. – ez befolyással van a fizikai képességeidre és a másokkal történő érintkezésre. Egy púposnak például kettővel kevesebb az *Ügyessége*, a társadalmi érintkezéshez szükséges dobások célszáma pedig eggyel több. A mesélő feladata pontosan meghatározni, mi a deformitás hatása a többiekre.

SÁNTA (3 PONTOS HÁTRÁNY)

A futás, sőt a járás is nehezedre esik. Járókerettel, vázzal, vagy bottal vagy kénytelen járni, mozgásod sebessége negyede az ép emberének, a futás pedig lehetetlen számodra.

SZÖRNYETEG (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Fizikai alakod eltorzult az Ölelés során, nemlétedben pedig a Fenevadat tükrözik vonásaid, ami benned lakozik. Ezzel a Hátránnyal a karakterek veszett szörnyetegnek látszanak és a Megjelenés tulajdonságuk értéke nulla. Még a Nosferatuk is vonakodva állnak szóba veled.

MARADANDÓ SEB (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Ölelésed során megsebesültél, amit átalakulásod során sem sikerült begyógyítani. Minden este *sebesült* állapotban ébredsz. Vérponttal fölgyógyíthatod.

LASSÚ GYÓGYULÁS (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Nehezen gyógyulnak a sebeid. Két vérpontból gyógyítasz egy egészség szintet és öt naponként gyógyulsz föl egy kritikus sebzést (plusz a szokásos öt vérpont és Akaraterő elköltése).

FÜGGŐSÉG (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Valamilyen szer rabja vagy, aminek keverednie kell azzal a vérrel, amit megiszol. Ez lehet alkohol, nikotin, kemény drog, vagy adrenalin. Ez a szer valamilyen módon hátrányos hatással van rád (Lásd „Mérgek és drogok”, 231. old).

NÉMASÁG (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Képtelen vagy a beszédre. A mesélővel természetesen be-



szélhetsz, leírhatod az akcióidat, de a karaktered csak kézzel, gesztusokkal képes kommunikálni a külvilággal.

HIG VÉR (4 PONTOS HÁTRÁNY)

A véred túl híg, nem táplál eléggé. Minden vérhasználat költsége megduplázódik (például Diszciplína használatakor) és képtelen vagy Vérvétel létrehozására. Ezen kívül az Öléseid sikerének esélye csak 20%.

JÁRVÁNYHORDOZÓ (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Véredben halálos és fertőző vírus található. Aki a véredből iszik, 10% esélye van, hogy megkapja. Minden ébredéskor egy vérpontot kell költened, hogy ne ütközzenek ki rajtad a tünetek.

SÜKETSÉG (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Egyáltalán nem hallasz. Az Uralom egyes formái elől ugyan biztonságban vagy így, de semmilyen hanghatást sem tudsz érzékelni. Éberség dobásaid célszáma 3-mal nő.

HOLT TEST (5 PONTOS HÁTRÁNY)

A tested képtelen teljesen regenerálódni a sérüléseket. Bár teljesen meggyógyulsz, a sebhelyek, golyónyomok meglátzódnak. A sebesüléstől függően társadalmi kapcsolataid idővel hátrányt szenvedhetnek.

VAKSÁG (6 PONTOS HÁTRÁNY)

Látásod hiányát más érzékszerveiddel részben pótolni tudod, de a képek és a látvány elérhetetlen számodra. A kézszem koordinációt igénylő akciókat nagyon nehezen tudod végrehajtani, különösen feszült helyzetben. Minden Ügyesség alapuló dobás célszáma kettővel növekszik. Furcsamód második szintű Jelenés diszciplínával (Aura érzékelés) ennek ellenére használható, csupán más érzékszerven keresztül jelentkeznek az érzés.

MENTÁLIS

JÓZAN ÉSZ (1 PONTOS ELŐNY)

Jelentős gyakorlati, mindennapi érzéssel rendelkezel. Ha a józan ész ellenében cselekedne a karaktered, a mesélő felhívhatja a figyelmedet, javaslatot tehet, vagy figyelmeztethet a következményekre. Kezdő játékosok számára, akik nem ismerik a játékot, kifejezetten hasznos lehet.

ÖSSZPONTOSÍTÁS (1 PONTOS ELŐNY)

Képes vagy koncentrálni és kizárni minden zavaró tényezőt. Ezáltal nem hatnak rád a figyelemelterelő események (pl. hangos zaj, villogó fények, fejjel lefelé lógás, stb.).

IDŐÉRZÉK (1 PONTOS ELŐNY)

Belső időérzéked van, képes vagy pontosan megbecsülni az idő múlását mindenféle segédeszköz nélkül.

ERKÖLCSI KÓDEX (2 PONTOS ELŐNY)

Személyes erkölcsi normáid vannak, azok szerint cselekszel. A részleteket a mesélővel kell megbeszélned, még a játék előtt és szigorúan követned kell. Minden Akaraterő, vagy Erény dobásodra plusz két kockával dobhatsz, ha az erkölcsi kódexed szerint cselekszel (pl. megvéded a gyámoltalanokat),

vagy ha olyan helyzetet akarsz elkerülni, amivel megsértenéd az erkölcsi kódexedet.

VIZUÁLIS MEMÓRIA (2 PONTOS ELŐNY)

Pontosan és részletesen emlékszel mindenre, amit láttál és hallottál. Dokumentumokat, fényképeket, beszélgetéseket, stb., minimális koncentrációval képes vagy megjegyezni és felidézni. Feszült, zavaró körülmények között Észlelés + Éberség dobással (célszám 6) össze tudod szedni a gondolataidat, hogy földolgozd és elraktározd, amit tapasztalsz.

KÖNNYŰ ALVÓ (2 PONTOS ELŐNY)

A veszély legkisebb jelére föl tudsz ébredni, az álom azonnal kiröppen a szemedből és teljesen éber vagy. Figyelmen kívül hagyhatod az Emberség/Ösvény megkötéseket a kockatartalékra.

NYELVÉRZÉK (2 PONTOS ELŐNY)

Jó érzéked van minden idegen nyelv iránt, minden frott, vagy beszélt nyelv megértésére hárommal több kockával dobhatsz.

HIGGADT (3 PONTOS ELŐNY)

Nyugodt természet vagy, nehéz kihozni téged a sodrodból. Plusz két kockát kapsz, ha Örjögésre kell dobnod. Brujah karakterek nem vehetik föl ezt az Előnyt.

VASAKARAT (3 PONTOS ELŐNY)

Ha elhatározod magad, semmi sem téríthet el a célotól. Ha Uralom diszciplínával próbálkoznak rajtad, egy Akaraterő pont elköltésével lerázhatod magadról a hatást. Emellett plusz három kockát kapsz minden agyra ható varázslat, Diszciplína, vagy Taumaturgia ösvény ellen. Ez az Előny nem működik, ha Jelenlétről, vagy érzelmi alapú hatásokról van szó.

MÉLYALVÓ (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Ha elalszol, nagyon nehezen kelsz föl. Napközbeni fölébredésre kettővel nagyobb a célszám.

RÉMÁLMOK (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Szörnyű rémálmaid vannak minden egyes alkalommal, ha nyugovóra térsz, emléküik az ébren töltött idő alatt is kísért. Ébredéskor Akaraterő dobást kell tenned (célszám 7), vagy minden cselekedetedre eggyel kevesebb kockával dobhatsz. Balsiker esetén ébren is azt hiszed, hogy még mindig a rémálmot éled át.

VÁLOGATÓS VADÁSZ (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Határozottan elzárkózol egy bizonyos áldozattípus vadászattól. Lehet, hogy narkónepperekből, rendőrökből, hivatalnokokból, gazdag emberekből nem vagy hajlandó táplálkozni – ha véletlenül ilyen ember vérét iszod, automatikusan Örjögéni kezdesz és dobnod kell, nehogy Emberséget veszíts (célszám 7). Esetleg az is Örjögést válthat ki, ha másik vámpírt látsz, amint olyan ember véreből iszik, akiből a karaktered nem inna. Ventrue-k nem vehetik föl ezt a Hátrányt.

SZÉGYENLŐS (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Kényelmetlenül érzed magad, ha emberekkel adódik dolgod és igyekszel elkerülni a társadalmi érintkezést, a nagyobb eseményeket, hacsak tudod. Minden idegennel történő szoci-

ális érintkezésre kettővel nagyobb a célszám. Ha a karakter a figyelem középpontjává válik, a célszám hárommal nagyobb.

LÁGYSZÍVŰ (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Nem bírod nézni más szenvedését. Igyekszel elkerülni minden olyan helyzetet, amiben másnak fizikai, vagy érzelmi fájdalmat kell okoznod, hacsak nem dobsz Akaraterőt (célszám 8). Legalább 7-es Emberség kell hozzá, hogy fölvedd ezt a Hátrányt.

BESZÉDHIBÁS (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Dadogsz, selypítesz, hadarsz, vagy hasonló beszédhibád van. Minden verbális kommunikációra kettővel nagyobb a célszámod. Amikor csak lehetséges, ki kell játszani ezt a Hátrányt.

FÓBIA (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Betegesen irtózol valamitől. Pókok, kígyók, tömeg, magasság, bezártság, bármi lehet kiváltó ok. Ha szembe kerülsz fóbiád tárgyával, Bátorságot kell dobnod, különben hatalmába keríti a rettegés. A célszámot a mesélő határozza meg; ha nem sikerül a dobás, el kell menekülnöd a tárgy közeléből.

TÜRELMETLEN (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Könnyen dühbe gurulsz. Az Őrjöngés elkerülésének célszáma kettővel nagyobb. Brujah karakterek nem vehetik föl, mert klánjukból adódóan már rendelkeznek hasonló tünetekkel.

TERÜLETHEZ KÖTÖDŐ (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Szigorúan ragaszkodsz egy területhez, ahol vadászol és ellenségesen reagálsz minden áthaladóra. Ha egy másik vámpír hivatlanul belép a területedre, Őrjöngés ellen kell dobnod. Ha nem sikerül, azonnal megtámadod a behatolót és addig támadod, amíg elpusztul, vagy elmenekül. Nehezedre esik elhagyni a területedet, kivéve, ha ez elkerülhetetlen.

BOSSZÚVÁGY (2 PONTOS HÁTRÁNY)

El kell rendezned valamit, ami még életedben, vagy Őlelése után történt veled. Megszállottan végre akarod hajtani a bosszúdat valakin, vagy akár egy csoporton. Ez az, ami minden helyzetben fontosabb, ha találkozol bosszúd tárgyával. Átmenetileg leküzdheted a bosszúvágyad – egy Akaraterő pont elköltésével.

AMNÉZIA (2 PONTOS HÁTRÁNY)

Semmire sem emlékszel a múltadból, sem magadról, sem a családról, bár néha töredékek bukkanak föl az emlékezetedben. Származásod és amnéziád okát a mesélő dolgozza ki.

HOLDKÓROS (2 PONTOS HÁTRÁNY)

A Hold állása befolyásol, különösen az Őrjöngésre való hajlamodat. Növekvő hold idején az Őrjöngés ellen a célszám eggyel nagyobb. Félhold esetén kettővel, telihold idején pedig hárommal növekszik a célszám.

AKARATGYENGE (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Könnyen befolyásolható vagy, az Uralom és a megfélemlítés bármilyen formája nagy hatással van rád; az Uralom próbálkozások automatikusan sikerrel járnak, hacsak a használója nem fiatalabb generációba tartozik; a Szociális képességek

ellen, mint a Megfélemlítés, vagy az Irányítás, valamint az agyra ható varázlatok ellen a célszám lettővel nagyobb. Akaraterőd sosem mehet 4 fölé.

PAZARLÓ ÉLETMÓD (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Nem elég az áldozatod véréte meginnod – azt hiszed, hogy a máját, a szívet és egyéb vérdús szerveit is el kell fogyasztanod. Ez természetesen az áldozatod halálához vezet (hacsak nem vagy különösen kreatív), ami a Maszkabál megsértését és az Emberségedet kockáztatja. Ezzel a Hátránnyal rendelkező karaktereknek föl kell venniük az Étkezés előnyt is.

SZOCIÁLIS

BEPOLYÁSOS NEMZŐ (1 PONTOS ELŐNY)

Nemződ magas rangban áll a szektádon, vagy a klánodon belül, és ezzel rád is átszállt egy adag befolyás. Bár lehet, hogy Atyádnak immár semmi dolga veled, eredeted örökre rajtad ragad. Ez sokat segíthet, ha az Őregekkel, vagy más Ifjakkal kell érintkezned, de irgységet, ellenségeskedést is szülhet.

ÖSZTÖNÖS VEZETŐ (1 PONTOS ELŐNY)

Van benned valami megmagyarázhatatlan kisugárzás, aminek a többiek általában behódolnak. Irányítás dobásokra kettővel több kockát használhatsz. Legalább 3-as Karizma szükséges ehhez az Előnyhöz.

LEKÖTELEZETT (1-3 PONTOS ELŐNY)

Egy Őreg hálával tartozik neked, mert vagy te, vagy az Atyád valamit tett érte. A lekötöttség mértéke attól függ, hány ponttal veszed föl ezt az Előnyt. Egy pont egyszerű szíveséget jelenthet, három pont akár azt is, hogy a létezésével tartozik neked.

SÖTÉT TITOK (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Van valami a múltadban, amire ha fény derül, az nagy kellemetlenséget okozna neked: akár ki is tagadhatnak miatta a helyi Vértestvérek közül. Ez a titok bármi lehet: egy Őreg meggyilkolása, vagy akár a Szabbat tagjának lenni.

HÍRHEDT NEMZŐ (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Atyádban nem bíznak/bíztak, vagy nem szeretik/szerették a városban. Ennek megfelelően veled is bizalmatlanok és gyanakvóak.

TÉVES SZEMÉLYAZONOSSÁG (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Hasonlítasz egy másik Vértestvérré, ami miatt sokan össze is tévesztenek veled. Ez számtalan kellemetlen és veszélyes helyzetet teremthet, különösen akkor, ha az „ikertestvéred” valami súlyos bűnt követett el.

AZ ATYA MEGVETÉSE (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Atyád nem szeret és rosszat kíván neked. A legapróbb lehetőséget is megragadja, hogy ártson neked. Atyád szövetségesei is ellened fordulnak, akárcsak néhány Őreg is.

ELLENSÉG (1-5 PONTOS HÁTRÁNY)

Ellenséget szerezteél magadnak, talán többet is, akik ártani akarnak neked. Az ellenség ereje attól függ, hány pontot köl-



tesz rá (öt pontnál már egy Matuzsálem, ősmágus, vagy hasonló nagyhatalmú természetfölötti lény haragszik rád).

ÜZÖTT VAD (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Egy megszállott boszorkányvadász kerget, aki azt hiszi (meglehet, joggal), hogy veszélyes vagy az emberiségre. Akik veled társulnak, legyenek halandók, vagy Vértestvérek, szintén nincsenek biztonságban.

PRÓBAIDŐS (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Átálltál a másik oldalra. Legyen az a Kamarilla, a Szabbat, Szet követői, vagy bárki más, még sokat kell bizonyítanod, mire befogad az új szervezet. Az Öregek, az ancillák, még az Ifjak is bizalmatlanul, sőt ellenségesen bánnak veled, hírneved pedig beszennyezheti azokat is, akikkel rendszeresen találkozol.

TERMÉSZETFÖLÖTTI

MÉDIUM (2 PONTOS ELŐNY)

Természetes affinitásod van, hogy megérezd és meghaldd a szellemeket és kísérteteket. Bár nem látod őket, érzékeled jelenlétüket, beszélni tudsz hozzájuk és könyörgéssel, vagy hízelgéssel magadhoz hívhatod őket és segítséget vagy tanácsot kérhetsz tőlük. Ne feledd azonban, mindennek ára van.

MÁGIKUS ELLENÁLLÁS (2 PONTOS ELŐNY)

Veleszületett képességed folytán nem hatnak rád a Tremere-ek rituáléi és a mágusok, vagy egyéb teremtmények mágiája. Minden ellened irányuló varázslat célszáma, legyen az ártó, vagy segítő szándékú, kettővel nagyobb. Nem sajátíthatod el a Taumaturgia diszciplínáját.

LÁTOKI KÉPESSÉG (3 PONTOS ELŐNY)

Olvadni tudsz a jelekből és ómenekből. Értelmezed és következtetéseket vonsz le belőlük a jövőre vonatkozóan. Ha a mesélő úgy érzi, olyan körülmények adódtak, hogy előjelet láss, dobhatsz Észlelés + Okkultizmust, a célszám pedig az ómen fontosságától, rejtettségétől függ. Ha a dobás sikeres, egy Intelligencia + Okkultizmus dobással értelmezheted, a célszám ismét az előjel természetétől függ.

SZELLEMEK MENTOR (3 PONTOS ELŐNY)

Egy szellem, vagy kísértet szegődött társadul. Pontos formáját és képességeit a mesélő dönti el; nehéz, bonyolult helyzetben segítségül hívhatod, tanácsot kérhetsz tőle.

KÖTHETETLEN (3 PONTOS ELŐNY)

Immunis vagy a Vérvételre.

SZERENCSES (3 PONTOS ELŐNY)

Szerencsésnek születted – vagy az Ördög vigyáz a gyermekeire. Bárhogy legyen is, történetenként három sikertelen, vagy balsikeres dobást megismételhetsz, de alkalmanként csak egyszer próbálkozhatasz.

IGAZ SZERELM (4 PONTOS ELŐNY)

Fölfedezted, talán túl későn, az igaz szerelmet. Társad halandó, de ő a világod közepe, ő az, aki erőt ad neked, hogy folytasd a küzdelmet a Sötétség Világában. Ha szenvedsz, igaz szerelmed gondolata is elég, hogy erőt meríts belőle – egy automatikus sikert kapsz minden Akaraterő dobásra, amit csak balsiker semlegesíthet. Ez nagy segítség, igazi ajándék, de hátráltathat is, hiszen olykor védelemre, olykor megmentésre is szorulhat.

KILENC ÉLET (6 PONTOS ELŐNY)

A sors kegyéből a Végső Halál torkából is megmenekülhetsz. Ha egy dobás folytán véget érhetne létezésed, újra kell dobni. Ha a második dobás sikerül, akkor túléled – és kilenc életed közül az egyik elszáll. Ha ez a második dobás is sikertelen, elveszítesz egy életet, de újra dobhatsz. Ezt egészen addig csinálhatod, amíg elfogy mind a kilenc életed. A mesélőnek számon kell tartania, hány élete maradt a karakterednek.

IGAZHIT (7 PONTOS ELŐNY)

Teljes szívedből hiszel Istenben és szereted őt, bárhogyan nevezd is a Midenhatót. Egy pontnyi Igazhittel kezdod a játékot (lásd 272. old.); ezzel együtt plusz egy kockával dobhatsz Akaraterőre és az Erényekre. Legalább 9-es Emberség kell hozzá, hogy fölvehesd ezt az Előnyt és ha csak egy Emberség pontot is veszítesz, minden Igazhit pontodat elveszíted és csak akkor nyered vissza, ha Emberséged helyreáll. Az Igazhittel rendelkezők csodához hasonló tetteket hajthatnak végre, ám a végső szó mindig a mesélőé.

FAGYOS ÉRINTÉS (1 PONTOS HÁTRÁNY)

A növények elfonnyadnak és elpusztulnak az érintésed nyomán – minden élőlényből hőt vonsz el, mintha jégből lenne a tested.

FOKHAGYMA-ISZONY (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Nem bírod a fokhagymát, már az illatától is menekülnöd kell, hacsak nem dobsz sikeres Akaraterő próbát (a célszám az illat erősségétől függ).

ÁTKOZOTT (1 - 5 PONTOS HÁTRÁNY)

Természetfölötti átok ül rajtad; tartóssága és ereje attól függ, hány ponton akarod fölvenni. Például:

- Ha elárulod a rád bízott titkot, az árulás valamilyen módon visszahat rád (1 pont).
- Dadogni kezdesz, ha megpróbálsz elárulni, mit láttál, vagy hallottál (2 pont).
- A tárgyak elromlanak, vagy eltörnek, ha a kezvedbe veszed őket (3 pont).
- Szeretteid, általad nagyra becsült teremtmények ellen-ségeiddé válnak (4 pont).
- Minden eredményed, sikered előbb-utóbb elbukik valamilyen módon (5 pont).

TÜKÖRKÉP NÉLKÜL (1 PONTOS HÁTRÁNY)

Valóban nincs tükörképed, akárcsak a legendák vámpírjainak. Ebből komoly problémáid származhatnak, ha embernek akarsz látszani. A Lasombra klán vámpírjainak automatikusan ilyen hátrányuk van (akár össze is téveszthetnek eggyel, ha te is fölveszed).

BALJÓS KISUGÁRZÁS (2 PONTOS HÁTRÁNY)

A halandók ösztönösen megérik élőholt kisugárzásodat, feszültek, nyugtalanok lesznek a jelenlétedben. Emiatt minden halandókkal kapcsolatos szociális cselekedeted célszáma kettővel nagyobb.

KERESZT-ISZONY (3 PONTOS HÁTRÁNY)

A kereszték és feszületek taszítanak téged, mintha szent

hatalom jelképei lennének. Ha kereszttel kerülsz kapcsolatba, Akaraterőre kell dobnod (célszám 9), máskülönben menekülnöd kell. Ha balsikert dobsz, nem egyszerűen menekülnöd kell, de a kereszt érintése kritikus sebést okoz rajtad (körönként egy egészség szint, amíg hozzád ér). Ezt a sebzést nem csökkentheted még a Szívósság diszciplínával sem.

FÉLELEM A FOLYÓVÍZTŐL (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Hiszel a régi mondákban és képtelen vagy folyóvíz fölött átkelni, ha nem vagy legalább 15 méterrel fölötte. Ez minden nem-állóvízre vonatkozik, a pataktól a folyamig.

KÍSÉRTETT (3 PONTOS HÁTRÁNY)

Dühös és kínzó szellemek kísértenek, valószínűleg egyik első áldozatod lelke. Ez a szellem mindenben igyekszik megakadályozni téged, különösen táplálkozás közben és igyekszik téged és a társaságodban lévőket megzavarni. A mesélő feladata a szellem pontos természetének és képességeinek meghatározása, mint ahogy az is, hogy hogyan lehet megszabadulni tőle.

AZ ÁTKOZOTTAK MARKA (4 PONTOS HÁTRÁNY)

Ölelésedben nyoma sincs extázisnak – csak rettegés és fájdalom jár vele. A halandók, akikből táplálkozni akarsz, sikoltoznak, üvöltenek és hevesen szabadulni igyekeznek, minden alkalommal dulakodnod kell velük, ha inni akarsz a vérükből. Magas Emberséggel rendelkező vámpíroknak esetleg Emberség próbát kell dobniuk, ha a mesélő úgy látja jónak.

SÖTÉT VÉGZET (5 PONTOS HÁTRÁNY)

Az a sorsod, hogy elérjen a Végső Halál, vagy, ami még rosszabb, az örök szenvedés. Mindegy mit teszel, nem kerülheted el ezt a sorsot. A krónika során bármikor felbukkanhat ez a végzet; kísérteties módon rövid pillanatokra megpillantható a sorsod, s a hatás olyan sokkoló lehet, hogy egy Akaraterő pontot el kell költened, különben az éjszaka hátralévő részében minden dobásodból egy kocka levonódik. A mesélő dolga kitalálni a végzet pontos természetét és bekövetkezésének időpontját. Ezt a Hátrányt nehéz eljátszani; bár úgy tűnhet, hogy a biztos végzet elrabolja a szabad akaratot, a halálatudat igen föl szabadító érzés is lehet.

FÉNYÉRZÉKENY (5 PONTOS HÁTRÁNY)

Sokkal érzékenyebb vagy a napfényre, mint a többi vámpír. A napfény kétszeres sebzést okoz és a hold fénye is halálos lehet, ha közvetlenül téged süt. Az éles fények is bántják a szemed, ezért gyakran napszemüveget kell hordanod.

BESTIÁRIUM

A vámpírok városi lények, ritkán találkoznak a vadon teremtményeivel. Azonban amikor erre sor kerül, az állatokban félelem ébred, sziszegéssel és morgással fogadják a káiniták közeledését.

Előfordul azonban, hogy bizonyos vámpírok, különösen akik a Bestia diszciplínát uralják, tartanak állatokat, a társaság kedvéért – ha nem harcosként és kémként alkalmazzák őket. Megeshet, hogy az állatokat ghoulá változtatják, többnyire Gangrel és Nosferatu körökben.

A legtöbb mindennapi állat ismertetéséhez elegendő a Testi jellemzők használata. Kevésnek magasabb 2-nél az Intelligenciája, vagy alacsonyabb az Észlelése a 3-asnál. Szociális tulajdonságaik természetesen szubjektívek. Az állatok támadásai általában komoly sérüléseket okoznak, az apróbb teremtményeknél a mesélő belátása szerint a sebzés csak zúzódásnak minősül.

Időnként vámpírvérrel itatva bármelyik alábbi állat ghoullá változtatható. Ilyenkor kap Akaraterőt, egy pontnyi Őserőt, vértartaléka pedig 10 lesz. „Idomíthatóvá” válik olyan Jártasságokra, melyeket vadon élő társaik egyébként nem képesek megtanulni. A zárójelben található jellemzők az emberrel kialakult kapcsolat és nevelés eredményei, a vadon állatai nem rendelkeznek efféle Tulajdonságokkal, hacsak nem valamilyen mágikus oka van.

Azok az állatok, melyeknek a sérülési szintje a *tehetetlenig* terjed, nagyobb eséllyel élnek túl komoly sebeket, míg a gyengébb állatok meghalnak, amint egészség szintjeik elfogynak.

A vértartalék jellemző azt adja meg, hogy egy káinita táplálkozás közben mennyi vért szívhat ki az állatból. Ne felejtjük el, hogy egy állat vére sokkal kevésbé oltja a vámpír szomját, mint az emberből származó életerő, ezért előfordulhat, hogy egy állatnak több vére van, mint az embernek, mégis alacsonyabb vértartalékkal rendelkezik.

ALLIGÁTOR

Erő 4, Ügyesség 2, Állóképesség 4

Akaraterő: 3, Egészségi szintek: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, *tehetetlen*

Támadás: Harapás hét kockával, farokcsapás hat kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 2, Kézitusa 2, Lopakodás 3

Vértartalék: 5

Megjegyzés: Az alligátorok és krokodilok páncélzata halálos és zúzódásos sérülések ellen egy kockányi sebtűrést jelent. A nagy hüllők (nílusi vagy torkolati krokodilok) Ereje, Állóképessége és sebzése lehet nagyobb is.

DENEVÉR

Erő 1, Ügyesség 3, Állóképesség 2

Akaraterő: 2, Egészségi szintek: OK, -1, -3

Támadás: Harapás egy kockával

Képességek: Éberség 3, Kitérés 3, Lopakodás 2

Vértartalék: ¼ (négy denevér egy vérpont)

Megjegyzés: A denevérek akár 40 km/h sebességgel is képesek repülni. Az Ezerarc diszciplínával rendelkező vámpírok képesek az átlagosnál jóval nagyobb és agresszívabb denevérekké is átalakulni.



DISZNÓ/VADKAN

Erő 2/4, Ügyesség 2, Állóképesség 4/5

Akaraterő: 3, Egészségi szintek: OK, OK, OK, -1, -1, -2, -4, *tehetetlen*

Támadás: Harapás két/négy kockával, vadkanoknál öklelés öt kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 2, Kézitusa 2, (Megfélemlítés 2)

Vértartalék: 3/4

Megjegyzés: A második értékek vonatkoznak a vadkanra.



FARKAS

Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3

Akaraterő: 3, Egészségi szintek: OK, -1, -1, -3, -5, *tehetetlen*

Támadás: Harapás és karmolás négy kockával

Képességek: Atlétika 1, Éberség 2, Kézitusa 3, Kitérés 1, Lopakodás 2

Vértartalék: 2

Megjegyzés: A farkas alakot öltött vámpírok kétszer olyan gyorsak, mint emberi alakban futva.

KUTYA

Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 3

Akaraterő: 5, Egészségi szintek: OK, -1, -1, -2, -2, -5

Támadás: harapás öt kockával, karmolás négy kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 3 (Empátia 2, Kitérés 3, Lopakodás 2, Megfélemlítés 3)

Vértartalék: 2

Megjegyzés: Ezek az adatok nagytestű kutyákra vonatkoznak; az apróbb termetű, háziiasított kutyusok nem ennyire fenyegetőek.

LÓ

Erő 4/6, Ügyesség 2, Állóképesség 3/5

Akaraterő: 2/4, Egészségi szintek: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, tehetetlen

Támadás: rugás/taposás hat/hét kockával; harapás három kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 1 (Empátia 2, Kézitusa 3, Megfélemlítés 2)

Vértartalék: 3/4

Megjegyzés: A lovak általában félnek az élőhalottaktól, de idomíthatók hátsónak. A második értékek a nagyobb termetű, harci ménekre vonatkoznak.



MACSKA

Erő 1, Ügyesség 3, Állóképesség 3

Akaraterő: 3, Egészségi szintek: OK, -1, -2, -5, tehetetlen

Támadás: harapás, vagy karmolás 1 kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 2, Kitérés 3, Lopakodás 4, Mászás 3, Megfélemlítés 2, (Empátia 2, Rászedés 2)

Vértartalék: 1



MEDVE

Erő 5, Ügyesség 2, Állóképesség 5

Akaraterő: 4, Egészségi szintek: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, tehetetlen

Támadás: mancs hét kockával, harapás öt kockával

Képességek: Éberség 3, Kézitusa 3, Lopakodás 1, Megfélemlítés 2

Vértartalék: 5

NAGYMACSKA FÉLÉK

Erő 4/5, Ügyesség 3, Állóképesség 3/4

Akaraterő: 5, Egészségi szintek: OK, -1, -1, -2, -2, -5, tehetetlen

Támadás: mancs négy/öt kockával, illetve harapás öt/hat kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 3, (Lopakodás 3, Megfélemlítés 4)

Vértartalék: 5

Megjegyzés: Ez a példa leopárd, párduc, jaguár, vagy más, „kisebb” nagymacskákra vonatkozik. A második értékek egy tigris, vagy oroszlán képességeit mutatják.

NAGYTESTŰ MADÁR

Erő 2, Ügyesség 3, Állóképesség 3

Akaraterő: 3, Egészségi szintek: OK, -1, -1, -2, -5

Támadás: karom két kockával, csőr egy kockával

Képességek: Atlétika 2, Éberség 3, Kézitusa 1, Kitérés 2, Megfélemlítés 2 (Empátia 4, Kézitusa 3, Megfélemlítés 4)

Vértartalék: 1/2 (két madár egy vérpont)

Megjegyzés: Ez a példa egy sólyom, varjú, héja, holló, akár keselyű értékeit mutatja. A madarak általában 40-80 km/h sebességre képesek.

PATKÁNY

Erő 1, Ügyesség 2, Állóképesség 3

Akaraterő: 4, Egészségi szintek: OK, -1, -5

Támadás: Harapás egy kockával

Képességek: Éberség 2, Kézitusa 1, Kitérés 3, Lopakodás 3

Vértartalék: 1/4 (négy patkány egy vérpont)

Megjegyzés: A patkányokat a Nosferatuk gyakran ghoullá teszik és kémekként, őrökként szolgálnak. Gyakran csoportosan támadnak (lásd lejjebb).

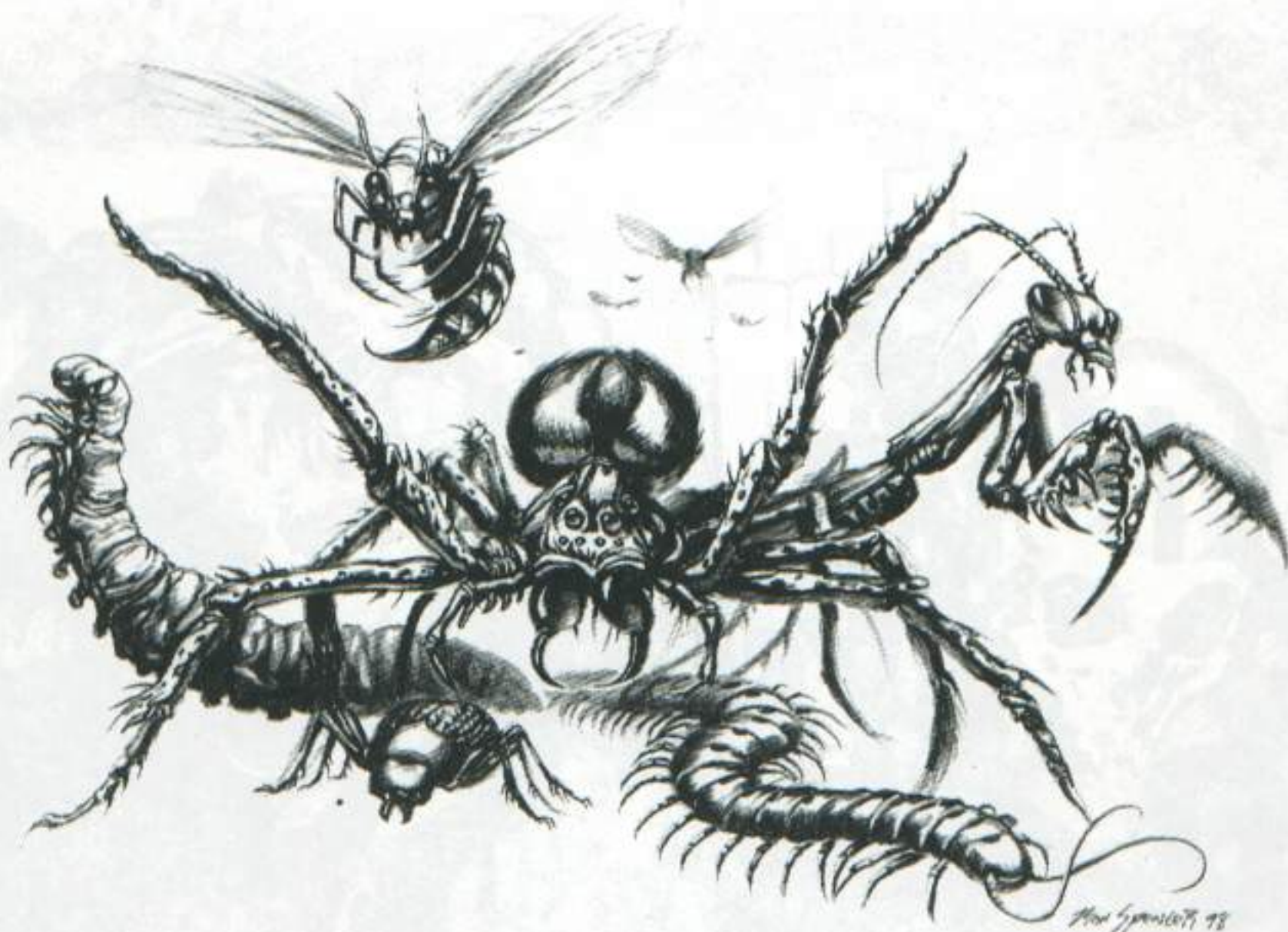


FALKÁK ÉS CSOPORTOK

Bár a fentebb felsorolt tulajdonságok egyetlen állatot jellemznek, néhány többedmagával támad. Emellett nagyon hangulatos, ha az öreg vámpír rágcsálók, vagy farkasok falkájával akarja legyűrni áldozatait. Egy csapatnyi méh, vagy patkányhorda esetén az alábbi szabályokat alkalmazd.

Ahelyett, hogy egyesével meghatároznád, a falka melyik tagja mit csinál, csak egyszer dobj az egész falkára. Ilyenkor gondosan írd le, meséld el az eseményeket.

A következő táblázatban mindenféle állatfajta szerepel. Sebzésre körönként egyszer dobj (célszám 6), aztán a karakterek próbálkozhatnak kitéréssel, vagy sebtűréssel. Ez a sebzés



halálos, kisebb, gyengébb állatok esetén csak zúzódásos. A falkák körönként egyszer támadnak egy célpontra és a táblázatban megadottak szerint kezdeményeznek.

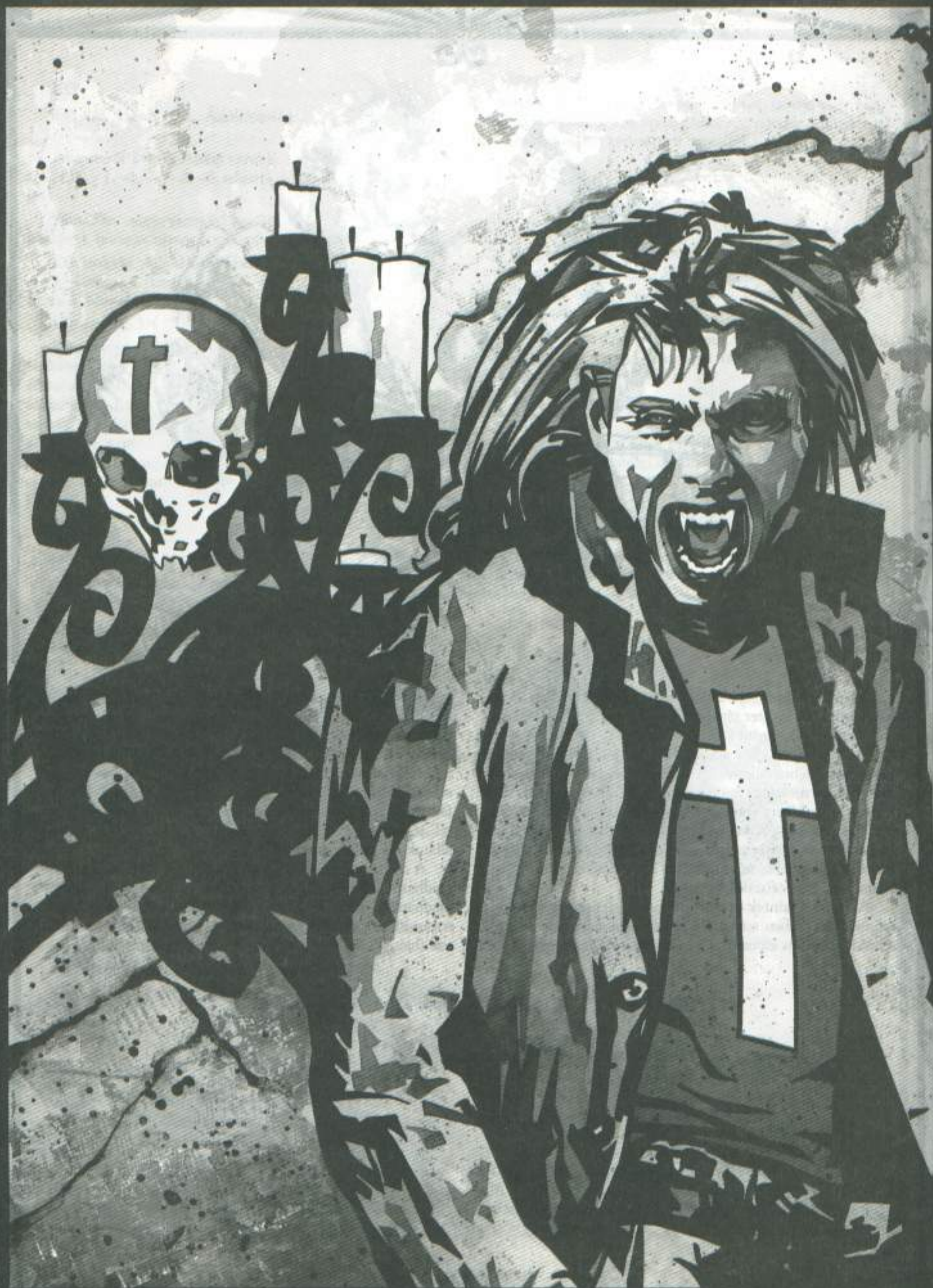
Ha a karakter kitér, a kör hátralévő részében normálisan mozoghat. Ha nem sikerül, a támadói felére lassítják. Ha több, mint három egészség szintet sebeznek (a sebtűrés után), vagy a karakter balsikert dob, az állatok ledöntik a lábáról és ellepik. Ilyenkor alig egy-két métert haladhat körönként és a falka sebzésének célszáma 5-re csökken. Talpra állni és folytatni a mozgást nehezebb, mint normális körülmények között (általában 7-es, 8-as célszám).

Az egészség szintek ez esetben annyit jelentenek, amennyi sebzés után rebben szét a falka. Két újabb egészség szintnyi sebződés teljesen elpusztítja a támadókat. Lőfegyverek és kis,

közelharc fegyverek (kések, bokszerek, üvegek, karmok, pusztakéz) támadásonként egy egészség szintet sebeznek függetlenül attól, hány sikert dobott a játékos sebzésre (a csapás csak egy élőlényt ért). Puskák, gépfegyverek és nagyobb közelharc fegyverek (kardok, lándzsák, láncfűrész) normálisan sebeznek (minden sikeres sebzés egy egészség szintet levon a falkától), akárcsak a területre ható támadások (molotov koktél, jégvihar, szélölkés, robbanások). A csoportosan támadó állatok nem dobnak sebtűrést.

A csapat méretétől függően kettő, vagy több karaktert támadhatnak. Aki segít egy letámadott karakternek, szintén támadhatóvá válik. Kisebb állatokból álló horda (patkányok, rovarok) elől el lehet menekülni, de nagyobb, ragadozó állatok (hiénák, madarak) elől egy ember képtelen elfutni.

Állat	Sebzés	Egészség Szint	Kezdeményezés
Kisebb bogarak	1	5	2
Nagyobb bogarak	2	7	3
Repülő bogarak	2	5	4
Madarak, denevérek	4	9	5
Patkányok	3	7	3
Nagyobb patkányok	4	9	3
Nagymacskák	4	6	6
Kutyák	6	15	4





ÉPILOGUS:

A HOLD VÉRES SZARVA

– Minden, amit mondtam neked, hazugság. Még ez is.

Ezek voltak Alisdair utolsó, zihálva kipréselt szavai, mert én közben egy leszakított széklábat dőftem lassan a bordái közé. Talán ez volt az egyetlen igaz dolog, amit valaha is mondott nekem. Azt is ő mondta, hogy a karóval szíven dőfött vámpír mozgásképtelenné válik és mégis, tovább beszélt, hörögve, egy hatvan centis cseresznyefával a mellkasában. Szerintem nem lett volna szabad beszélnie tudni.

Nem értem – nem értek semmit. Azt azonban értem, hogy olyasmit tettem, amit valószínűleg nem kellett volna.

A lomha szellő kisodorta Ailsdair hamvait az éjszakába. A padlón ülve bámulom a Holdat, éppen a háztető fölé kapaszkodik. Fogyó sarló, szarvai fölfelé merednek, kövér és véres narancssárga színű a szmog miatt. Carol, a szobatársam azt mondaná, hogy egy ilyen hold a női hatalom jelképe és a színe a menstruáció mágiáját szimbolizálja, meg ilyesmi. Én csak bámulok és azt gondolom, hogy a levegő rohadtul szennyezett lehet, ha a Hold ilyen vörösnek látszik. A magam módján még hálás is vagyok, hogy új állapotomban nem kell többet belelegeznem ezt a mocskot.

A szellő végigtáncol a szobán, az utcák bűzét hozza magával. Még érzem az égett papír füstjéhez hasonló szagot, amit Alisdair maradványai árasztanak. Szerintem örökre itt marad a szag – ha pedig én is maradok, rövid idő alatt megőrülök tőle. Végeztem vele, halott, kiittam az utolsó csepp véréit is, mégsem érzem úgy, hogy távozott volna. Emléke visszhangot vet a fejemben, s ha itt maradok, a visszhang csak egyre hangosabb lesz.

Rendben. Ki kell jutnom, el kell tűnnöm innen, ahol megöltem Alisdairt. Azt sem tudom igazán, miért tettem, de Isten látja lelkemet biztosan kiérdemelte valamivel. Ha azt hazudnám, hogy megérdemelte, mert vámpírrá tett, tiszteletlen lennék az emlékéhez. Minél többet gondolkozom rajta,

annál biztosabb vagyok benne, hogy valami azt súgta, hogy keressem meg; és biztos vagyok benne, hogy ez a valami neki pedig azt súgta, hogy Öleljen meg.

Talán az a valami súgta nekem, hogy karót kell döfnöm a szívébe és ki kell innom az utolsó csepp véréit is. Esküdni merem volna rá, hogy hallottam valaki másnak a hangját idebenn amíg megtettem amit kellett, amit talán ő tanácsolt, de nem tudom, miért – azt nem mondta meg. Nem rossz magyarázat a gyilkosságra, igaz?

Nézzünk szembe a tényekkel, még a meglepetés erejével sem lettem volna képes Alisdair fölé kerekedni, nem is beszéve arról, hogy megöljem. Három hete, hogy Megölelt; láttam, hogyan fut le rendőrautókat és hogyan emeli meg fél kézzel a zongoráját. Én viszont képes vagyok elpirulni – de csak akkor, ha nagyon erősen koncentrálok. Gondolkodás nélkül meg tudott volna állítani engem. Miért nem tette?

Valami megakadályozta, hogy védekezzen? Vagy csak arra várt, hogy végre valaki megölje? Most már késő megkérdeznem tőle.

Menj el innét. Most. A pénze az íróasztal középső fiókjában van – szét kell törned a fát, hogy hozzáférj.

Senki sincs itt. Senki sem látta, hogy megöttem Alisdairt; senki sem jött be azóta. A szomszédok sosem zavartak minket, ők sem lehettek.

Azt mondtam menj innét. Most.

Még mindig nincs itt senki, de a fenébe is, nem kockáztatok. Az asztalhoz lépek és máris haragszom magamra azért, amit tenni fogok. Gyönyörű darab, Alisdair egyszer elmondta, hogy a Rémuralom idején mentette meg egy márki párizsi villájából. Ugyanakkor azt is mondta, hogy kétszáz éve lett vámpír Angliában és sosem járt Franciaországban. Minden hazugság, valóban. Kíváncsi lennék, vajon mennyire bízhatok meg abban, amit a vámpírokról mondott.

Ellenállásra számítva meghúzom a fiók réz fogantyúját.
Semmi.

Siess!

Akárki legyen is láthatatlan támogatóm, sietős a dolga. Lehunyom a szemem és megpróbálom elképzelni, hogy vér áramlik a karjaimba és erőt ad. Ezt Alisdair mutatta meg, az igazság az, hogy sosem voltam túl jó benne.

Így kell, Celeste. Alisdair hangját hallom, érzem, ahogy az akarata áramlásra kényszeríti bennem a vért. Ez nem lehet. Meghalt, nincs többé. Én öltem meg, kiszívtam minden vért. Itt vagyok és örökre veled maradok, drágám. Segítségre lesz szükséged – olyan sok a tennivaló, te pedig elbuknál nélkülem. A másik barátod is egyetért – ezért öletett meg veled úgy, ahogy akarta.

A zsúfolásig telt fiók előlapja éles reccsenéssel leválik, aztán bankjegy- és papíreső kíséretében a földre hullik. Sietve belegyömöszölök annyi pénzt a táskába, amennyit csak tudok, aztán még egyszer a fiókba nyúlok és előveszem Alisdair régi Glockját. Számítok Alisdair paranoiájára – hála az égnek igazam lesz, és a fegyver töltve van.

Haszontalan mondja a másik hang. Egy másodpercre ledermedek, aztán fölnézek...

egy arcot látok az ablak üvegén át. A tizenötödiken vagyunk, én meg egy sápadt, hosszú fogú, unodritó pofát látok. Diablerie-ről üvöltözik valamit, meg a végítéletéről, de nem várom meg...

Fölkapom a fegyvert és hat golyót engedek az alakba az üvegen keresztül. Vér és törött ablak kaotikus függőnye támad kettőnk közt, áldozatom a mélybe zuhan. A fejemben hallom, ahogy Alisdair ujjong; odakint csak a másik vámpír elhaló sikolya, amint 300 méterről a mélybe zuhan.

Ha sietsz, még eléred az autódat, mielőtt felgyógyul.

Nem torpanok meg, nem vitatkozom. Kirontok a lakásból, utoljára vágom be magam mögött az ajtót, aztán irány a lépcsőház és hallom, hogy egyre több dolog törik össze. A randa fickó a haverjaival jött.

Félnek tőled. Félnek attól, amit tenni fognak.

– Ki a franc vagy te? – kiáltom a levegőbe. – Hol van Alisdair?

Barát vagyok. És Alisdair most már a részed. Az ereje a tiéd. Ezzel kell boldogulnod az eljövendő éjszakákban. Az ellenségeid azóta várnak rád, mióta megszületted.

Én pedig kiviharzom az ajtón, be az előterembe, csaknem feldöntöm Abe-et, a portást. Egyre közeledő szirénázást hallok, valószínűleg zsaruk és egy mentőautó; érdekli őket az aszfaltha passzírozódott alak. Meg a pisztolylövések. Az ellenkező irányba fordulok, futásnak eredek végig a Kingen. Szúr az oldalam, fáj a kezem, amivel föltéptem a fiókot. Az egész karom sajog, különösen az a csúnya anyajegy a könyökömön, amit Carol mindig kritizált. Kezemben egy üres fegyver, ösztönösen lihegek a futástól, aztán már csak azt remélem, hogy lesz időm kifújni magam.

Még nem. Dobj el a fegyvert, de fuss tovább. Nemsokára pihenhetsz.

– Igen? – lihegem futás közben és egy taxi elé ugrok. A pakisztáni sofőr kiáltozni kezd, amint meglátja a vérfoltokat a ruhámon. – Mikor?

Miután engem is megöltél.

Aztán hallom, amint Alisdair nevetése elkeveredik a távoli szirénák sikolyával, én pedig egyre mélyebbre vetem magam az éjszakába. A világ végéig kísértetni fog az a hang.

Ami, ha nem tévedek, már nincs messze.



VAMPIRE

THE MASQUERADE

Név:
Játékos:
Kronika:

Természet:
Ugyelkedés:
Klán:

Generáció:
Menedék:
Konceptió:

Tulajdonságok

Erő ●○○○○ Karizma ●○○○○ Észlelés ●○○○○
 Ügyesség ●○○○○ Manipuláció ●○○○○ Intelligencia ●○○○○
 Állóképesség ●○○○○ Megjelenés ●○○○○ Érzék ●○○○○

Képességek

Adottság	Képzettség	Isméret
Atlétika ○○○○○	Állatszeliidítés ○○○○○	Humán tudom. ○○○○○
Empátia ○○○○○	Biztonsági rendsz. ○○○○○	Jog ○○○○○
Éberség ○○○○○	Illemtan ○○○○○	Nyelvismeret ○○○○○
Helyismeret ○○○○○	Közelharc ○○○○○	Nyomozás ○○○○○
Irányítás ○○○○○	Lopakodás ○○○○○	Okkultizmus ○○○○○
Kézitusa ○○○○○	Lőfegyverek ○○○○○	Orvostudomány ○○○○○
Kifejezőkészség ○○○○○	Mesterség ○○○○○	Pénzügy ○○○○○
Kitérés ○○○○○	Szereplés ○○○○○	Politika ○○○○○
Megfélemlítés ○○○○○	Túlélés ○○○○○	Számítógép ○○○○○
Rászedés ○○○○○	Vezetés ○○○○○	Természettud. ○○○○○

Jellegzetességek

Háttér	Diszciplina	Érénv
○○○○○	○○○○○	Lelkiismeret/ meggyőződés ○○○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	Önuralom/öszön ○○○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	Bátorság ○○○○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

Előny/hátrány

Emberség/ösvény

Egészség

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Akaraterő

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vértartalek

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Tapasztalat

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Horzsolt		□
Könnyen sérült	-1	□
Sérült	-1	□
Sebesült	-2	□
Súlyosan sebesült	-2	□
Roncsolt	-5	□
Tehetetlen		□

S ELJŐ MAJD AZ IDŐ, MIKORON A
MINDENEKFÖLÖTTI ÁTKA TÖVÁBB MEG
NEM TÜRETIK

MIKORON KÁIN VÉRVONALA VÉGET ÉR,
MIKORON KÁIN VÉRE GYENGE LESZ, S
NEM ISMERIK MAJD E GYERMEKEK AZ
ÖLELÉST, MERT VÉRÜK VIZKÉNT FOG
FOLYNI AKKOR, S ELAPAD EREJE IS
EZEN IDŐKBEN TI PEDIG TUDNI FOGJÁTOK
MAJD, HOGY A GYEHENNA HAMAROSAN
VTOLÉR BENNETEKET

— NOD KÖNYVE



ISBN 963 85914 6 3 3780 Ft



9 789638 591463

VAMPIRES: THE MASSOVERRADE — VAMPIROK BÁLJA

BENEFICIUM



R.P.G.