

Dodatek I: Nietypowa broń

Siła nie jest lekarstwem

– John Bright, przemowa w Birmingham

Sabatnicy znani są ze swej dzikości, co też uzewnętrznia zestaw ich ulubionych broni. Chociaż większość wampirów unika miotaczy ognia, mogą być one używane przez łowców. Pozostałe bronie są do dyspozycji dla prawie każdej postaci.

Piła Łańcuchowa: Jest to z pewnością broń nieporęczna, robi jednak wrażenie i powoduje naprawdę przerażające obrażenia. Piły łańcuchowe mają różne rozmiary i długości ostrza. Przeciętna piła łańcuchowa ma następujące parametry (które można modyfikować w zależności od długości ostrza):

ST: 8

Obrażenia: Siła + 7

Umiejętność: Walka Wręcz

Waga: 8-12 kg

Ukrycie: N

Wysoki stopień trudności broni oznacza większą szansę na rzut pechowy. Narrator nie powinien litować się nad graczem, którego bohater miał pecha poważnie poranić się własną bronią.

Maczeta: Popularna wśród Sabatników Południowej Ameryki i piratów Sabatu.

ST: 5

Umiejętność: Walka Wręcz

Obrażenia: Siła + 3

Waga: 0.5-1 kg

Ukrycie: M

Brzytwa: Brzytwa jest groźnie wyglądającą bronią, nie jest jednak tak efektywna w walce jakby to się mogło wydawać. Za to przydatna do wytaczania krwi.

ST: 5

Umiejętność: Walka Wręcz

Obrażenia: Siła +1

Waga: 85-170 gr.

Ukrycie: K

Miotacz Ognia: Tylko najbardziej szaleni Sabatnicy ryzykują użycie miotacza ognia. Istnieje dużo rodzajów miotaczy ognia, jednak ich technologia i możliwości nie

zostały w znacznym stopniu ulepszone od czasów II Wojny Światowej. Poniższe parametry mogą więc zostać użyte do wszystkich rodzajów miotaczy ognia. Można wprowadzić poprawki dotyczące poszczególnych modeli, np. starych niemieckich modeli z I Wojny Światowej lub nowoczesnego rosyjskiego miotacza LPO - 50.

ST: 6

Obrażenia: Jedna kostka na trafienie. Trafienia są kumulatywne. Ogień spala ofiarę, zadając obrażenia, dopóki nie zostanie ugaszony.

Waga: 22-30 kg

Zasięg: 35

Szybkostrzelność: 1

Magazynek: Paliwo na 20 tur

Uwagi: Jeżeli pojemnik z paliwem zostanie trafiony z broni palnej to jest 70% szansy, że eksploduje zadając 20K obrażeń. Stopień Trudności trafienia pojemnika z paliwem jest zwiększony o 3.

Dodatek II: Relikwie i przedmioty magiczne Sabatu

Członkowie Sabatu posiadają wiele magicznych przedmiotów i potężnych relikwii. Mimo to tajemne przedmioty należą do rzadkości. Większość z nich znajduje się w posiadaniu starszych, chociaż niektóre mogą zostać przekazane nowicjusom na znak pokrewieństwa. Wszystkie opisane tutaj przedmioty należy uważać za okazy rzadkie, w szczególności egzemplarze unikalne i potężne. Na pewno należą do nich wszelkie części ciała.

Przedmioty tajemne mają silny wpływ na przebieg gry. Łatwy dostęp do nich może zburzyć równowagę gry, pozbawiając wampiry aury tajemniczości. Magiczne przedmioty nie powinny pojawiać się częściej niż w co dziesiątej opowieści. Pozwoli to zachować ekscytację i wrażenie czegoś ponadnaturalnego, które to uczucia powinny towarzyszyć ich pojawieniu. Należy także pamiętać, że potężne wampiry zabierają słabszym to, co im się spodoba – dotyczy to także Sabatu – a swoje skarby trzymają dobrze ukryte. Bohaterowie nie powinni oczekiwać, że szybko staną się posiadaczami potężnych artefaktów.

Poniżej opisano kilka magicznych przedmiotów, w których istnienie wampiry wierzą, chociaż mogą to być tylko ich legendy nie mające pokrycia w rzeczywistości.

Brzytwa Aarona

Magiczna brzytwa stworzona na początku XVII wieku przez Malkavianina, który brzydził się dotykać ludzi z których wytaczał krew. Twórca brzytwy nie chciał pić bezpośrednio z żywiciela obawiając się, że zostanie przez niego zbrukany. Brzytwa była przekazywana kolejnym wampirom przez wiele lat i najprawdopodobniej posiada moc wybierania ofiary o czystej, dziewiczej krwi (przysmak Aarona). Uważa się także, że brzytwa posiada moc zadawania poważnych ran.

Czarne Rękawice

Para damskich rękawiczek wykonanych z czarnego aksamitu. Pozwala noszącemu wysunąć czarne, metalowe pazury z opuszków palców. Pazury zadają poważne rany. Prawdopodobnie należały do wampira Gangrelu.

Tarcza Mosiężnego Serca

Ten przedmiot został wykonany w XV stuleciu przez wiwisekjonistę Tremere. Jest to mosiężna płytką, która umieszczona nad sercem chroni wampira przed niemagicznymi kołkami. Jej właściciel został zamordowany przez grupę Sabatników, którzy dosłownie rozerwali go na strzępy. Zabójcy odkryli, że płytkę można umieścić pod skórą w niewielkim, pionowym nacięciu. Zaimplantowana płytką wrasta w ciało osłaniając serce. Wszczepioną płytkę można usunąć dopiero po zniszczeniu noszącego ją wampira.

Eliksir Żywotności

Magiczny napój pozwalający wampirowi ponownie stać się człowiekiem, ale tylko na 24 godziny. Po jego zażyciu wampir może wyjść na światło dzienne, jeść, oddychać i robić wszystko to, co robi normalny człowiek. W tym stanie wampir jest wrażliwy na zranienie tak jak każdy człowiek oraz nie może korzystać z Dyscyplin. Eliksir zaczyna działać po 4 - 6 godzin od momentu zażycia. W formie śmiertelnej postać starzeje się, jak gdyby nigdy nie umarła.

Kość Udowa Toomlera

Ta relikwia nie posiada wielkich mocy nadprzyrodzonych, jest jednak ceniona przez wielu Tzimisce. Kość, najprawdopodobniej pochodząca z wampira Tzimisce czwartego pokolenia, ma moc zadawania wampirom poważnych obrażeń. Toomler miał rzekomo posiadać nadnaturalne moce, między innymi umiejętność oddzielania części swego ciała i łączenia ich na powrót w całość. Kość najprawdopodobniej została wykorzystana po zgonie Toomlera przez innego Tzimisce w celu zgładzenia jednego z założycieli Tremere.

Krew Gigantów

W dawnych czasach, kiedy giganci przemierzali ziemię, tylko nieroztropne wampiry próbowały żerować na tych zabójczo groźnych istotach. Jeśli któremuś udało się tego dokonać i przetrwać, zapieczętowywał cenną krew, której nie był w stanie natychmiast skosztować. Krew gigantów czasowo, a może i na stałe, gwałtownie podnosi wartość Potencji.

Dłoń Konrada

Ta ponadnaturalna relikwia to odcięta dłoń potężnego Brujah. Dłoń sprawia wrażenie zmumifikowanej, jednak przytknięta do nadgarstka wampira przyrasta, powracając do życia. Oczywiście wampir pragnący używać dłoni musi najpierw odciąć swoją własną. Ręka najprawdopodobniej zwiększa Potencję, Odagę i Umiejętność Bójki. Legendy mówią, że ręka potrafi także wskrzeszać umarłych. Wielu uważa to jednak za czcze wymysły.

Kościany Łuk

Magiczny łuk sporządzony z jesionu i kości słoniowej. Każdy wystrzelony z niego pocisk zadaje poważne rany, zarówno Lupinom jak i wampirom.

Puchar Braterstwa

Naczynie wykonane z nieznanego czarno-czerwonego drewna, pokryte zawiłymi wzorami. Jego pochodzenie do dziś pozostaje tajemnicą. Jeśli użyje się go podczas ceremonii Vaulderie, wszyscy uczestnicy automatycznie otrzymują wartość Vinculum równą 10. Puchar jest aktualnie własnością Kardynała Północno-Zachodniej Ameryki. Podobno rok temu pojawił się w Pradze drugi taki puchar, są to jednak tylko niesprawdzone pogłoski.

Pierścień Czystych Myśli Martinellogo

Ten złoty pierścień był własnością starszego Malkavian, zniszczonego podczas Buntu Anarchistów. Został stworzony przez Ghulę w darze dla swego pana. Pierścień likwiduje strachy, fobie, Zaburzenia Psychiczne i wszelkie wady psychiczne. Zdjęcie pierścienia z palca przywraca wszystkie powyższe zaburzenia. W przypadku jego straty właściciel dodatkowo popada w obsesję odzyskania utraconego pierścienia.

Amulet Pamięci

Starożytny amulet stworzony przez celtyckiego Druida. Wygląda jak gładki kawałek granitu przytwierdzony do dwóch złotych obręczy. Pozwala nosicielowi przywołać wspomnienia poprzednich właścicieli przedmiotu. Artefakt ten może okazać się pomocny w nauce umiejętności, języków i w wielu podobnych dziedzinach. Amulet spowalnia także procesy starzenia u noszących go śmiertelników. Uważa się, że amulet był w posiadaniu kilku magów, starszego Camarilli a nawet wróżek. Czasami można odkryć wspomnienia tak obce, że sama ich obecność wprawia w szaleństwo. Jeżeli Narratorowi nie chce się określać zawartości pamięci amuletu, powinien nakazać postaci wykonanie testu Inteligencji (ST: 9). Pech oznacza przywołanie niepożądanych wspomnień.

Bijące Serce Nizchetusa

Podobno serce to, należące do potężnego Toreadora, zostało zamknięte w naczyniu z zielonego szkła. Niektórzy twierdzą, że nadal bije, bądź to z powodu zawartej w nim magii bądź magii pojemnika i jego płynów. Serce ma ponoć przynosić szczęście (obniża stopnie trudności), o ile tylko jest trzymane na kominku w schronieniu właściciela.

Piła Łańcuchowa Talbota

W latach '50 XX w. szalony Gangrel wyruszył na morderczą wyprawę po siedmiu stanach Ameryki. Wampiry wierzą, że zardzewiała piła łańcuchowa, którą się posługiwał, daje właścicielowi ponadnaturalne moce – całkowitą odporność na pociski, ostrza i ogień, a także umiejętność przyzywania istot podobnych do zombi.

Język Jarthisa

Jarthis – otyły Giovanni, któremu udało się przetrwać wiele stuleci – rozwinął niezwykle lukratywny handel niewolnikami: szczególnie z triadą w XVIII stuleciu. Jarthis potrafił kłamać lepiej niż ktokolwiek inny i z łatwością rozpoznawał kłamstwo. Został zniszczony w 1823 roku. Zabójca Assamita odciął mu język i oddał go Nosferatu, który był zleceniodawcą tego morderstwa. Nosferatu skorzystał z przysługi, jaką winien mu był pewien Tremere, i zażądał od niego, aby talent kłamania Jarthisa zaklął w języku zgłodzonego wampira. Relikwia przechodziła przez wiele rąk, tak że w chwili obecnej wyglądem przypomina strzęp wysuszonego mięsa. Jeżeli ktoś włoży go sobie do ust, może kłamać bez obawy, że zostanie wykryty. Przykładając język do ucha można rozpoznać, czy jakieś stwierdzenie jest prawdą, czy kłamstwem.

Szata Nikczemności

Kapłańska szata z błogosławieństwem i przekleństwem Sabatu. Przekleństwo powoduje utratę każdej ukochanej osoby, która dotknie szaty. Błogosławieństwo pozwala wampirowi używać Nekromancji (tak jak Dyscyplina Giovanni) do czwartego poziomu. Nekromantyczne moce szaty nie są zgodne z Nekromancją już posiadaną przez wampira.

SABAT

POD KAŻDYM WZGLĘDEM KONIECZNY

Sabat: Sekta diabolistów i morderców, których jedynym celem wydaje się nieokiełznana destrukcja. Te Diabły Nocy odrzuciły starożytne reguły nieumarłych i rozkoszują się wzbudzaniem przez siebie strachem i nienawiścią, smakując te uczucia jako hołd dla swej siły i odwagi.

CENĄ WOLNOŚCI JEST ŚMIERĆ

W ich szaleństwie jest metoda. Są prawdziwymi wybawicielami nieumarłych, czymś co tylko oni mogą lub będą w stanie dojrzeć. Przez wieki Sabat rósł w potęgę, sprzymierzając się z najmroczniejszymi, ponadnaturalnymi siłami, rozrastając się i rozprzestrzeniając tylko w jednym celu – ostatecznego zniszczenia Przedpotopowców.

Sabat - Podręcznik gracza zawiera:

- (historię i tajemnice Sabatu, łącznie z mitami i tradycjami;
- (zasady tworzenia bohaterów Sabatu, do użytku dla graczy bądź Narratora;
- oraz
- (nowe klany, linie krwi, Dyscypliny, Zdolności, rytuały i dużo, dużo więcej.

Wprowadzenie

Teraz. Jestem Antychrystem. Jestem anarchistą. Nie wiem czego pragnę, ale wiem jak to zdobyć. Pragnę niszczyć. Pacyfikować. Ponieważ chcę być Anarchią.

Sex Pistols, "Anarchy in the U. K."

Witamy w Podręczniku Gracza Sabatu. Ta właśnie książka dostarczy ci wszelkich niezbędnych informacji potrzebnych do odgrywania roli wampira Sabatu. Nie napisano jej z zamiarem odsłonięcia wszystkich możliwych aspektów Sabatu – jej podstawowym celem jest dostarczenie wiedzy, dzięki której będziesz mógł zrozumieć, czym jest ta sekta. Stąd posiadasz wiedzę o jej hierarchii klanowej, historii, ideologii, tradycjach, praktykach i dążeniach.

Podręcznik zawiera najgłębiej skrywane tajemnice i sekrety najbardziej przerażającej organizacji spośród istniejących sekt wampirów. Dzięki niemu będziesz mógł zajrzeć w przeszłość i ogarnąć spojrzeniem teraźniejszość Sabatu. Pozwoli on także zrozumieć cele, ideologię i działalność sekty oraz poznać jej sprzymierzeńców i wrogów. Dla uzupełnienia twojej znajomości trzynastu klanów wampirów zamieszczono tu opisy dwóch nowych klanów: Lasombra i Tzimisce. Ponadto znajdziesz tu kompletną listę odszczepieńców wielu istniejących klanów. Opisano

nawet nowe linie krwi pomiędzy odszczepieńcami. W podręczniku zawarto także nowe Dyscypliny, Wady i Zalety, rytuały i ścieżki Taumaturgii, a także nowe Drugorzędne Zdolności i Pozycje.

Podręcznik gracza. Sabat może być pomocny dla Narratora we wprowadzeniu Sabatu do sag skupionych wokół Camarilli. Ponadto dostarcza wielu szczegółów o motywach kierujących sektą i jej taktyce, a nawet opisy kilku przykładowych bohaterów Sabatu. Użycie każdego z nich pozwoli ubarwić i ożywić dowolną z odgrywanych historii.

CO TO JEST SABAT?

Sabat jest organizacją składającą się wyłącznie z wampirów. Pod wieloma względami jest podobny do Camarilli, jednak wiele go od niej odróżnia. Chociaż mniejszy od Camarilli, jego doktryny są nieporównywalnie bardziej upolitycznione i militarystyczne, pozostaje też – aktywnie nie tylko słownie – w ciągłym stanie wojny przeciwko Camarilli.

Wszyscy członkowie Sabatu są wolni od Więzów Krwi względem określonego mistrza, chociaż ich więzy pomiędzy sobą mogą być równie silne. Sekta w swych praktykach zstępuje w głąb tradycji, sięgając do doktryn millenarystycznych i mistycyzmu. Działania te osłonięte są całkowitą tajemnicą, tak więc większość z tego, co wiadomo o Sabacie poza sektą, to tylko czyste spekulacje. To, po której stronie znajduje się bohater, odgrywa istotną rolę w tym, jak dużo wie o Sabacie.

W JAKI SPOSÓB KORZYSTAĆ Z PODRĘCZNIKA?

Czy tańczyłeś kiedyś z diabłem przy świetle księżyca? Zawsze zadaję to pytanie swoim ofiarom.

- Joker, "Batman"

Narratorzy z zasady mogą dowolnie rozporządzać materiałem zamieszczonym w podręczniku: zmieniać bądź pomijać wedle uznania te fragmenty, które im nie odpowiadają lub są sprzeczne ze sposobem, w jaki włączają Sabat do swoich sag. Gracze czytający podręcznik powinni mieć na uwadze, że ich Narrator zawsze ma moc ostatecznego rozstrzygnięcia w tych kwestiach.

Należy pamiętać, że Sabat jest sektą pilnie strzeżonych tajemnic, tak więc gracze powinni uważać co czytają, zwłaszcza jeśli nie mają zamiaru grać wampirami Sabatu. Aby móc w pełni nacieszyć się grą w Sabat, sekta powinna pozostać naprawdę tajemniczą – zwłaszcza dla wampirów Camarilli i ich graczy, jako że Camarilla jest arcywrogiem Sabatu. Wewnętrzne działania i struktura sekty nigdy nie zostały ujawnione, tak więc jest mało prawdopodobne, aby nowicjusz Camarilli był w stanie rozpoznać wampira Sabatu, nawet gdyby ten ugryzł go w szyję.

Narrator pragnący włączyć do prowadzonej sagi bohaterów Sabatu obowiązkowo powinien zaznajomić się z zawartym w tej książce materiałem. Choć istnieje kilka podobieństw pomiędzy Camarillą i Sabatem, to jednakże większość cech Sabatu jest niepowtarzalna i właściwa tylko tej sekcje. Narrator może także

zabronić graczom czytania niektórych partii materiału, ponieważ nawet członkowie sekty nie wszystko o niej wiedzą.

O CZYM NALEŻY PAMIĘTAĆ

Rozsądny sceptycyzm jest pierwszą cechą dobrego krytyka.

- James Russell Lowell, "Shakespeare Once More"

Większość informacji zawartych w podręczniku jest opowiedziana z punktu widzenia Sabatu, a co najmniej z tej perspektywy zinterpretowana. Gdyby było inaczej, można by odnieść mylne wrażenie, że ideologia Sabatu nie jest równie spójna jak Camarilli. To, komu wierzysz - Sabatowi czy Camarilli - zależy już wyłącznie od ciebie.

SPOJRZENIE Z ZEWNĄTRZ

Dla zewnętrznego świata Sabat jest sektą, której jedynym celem jest szerzenie diabolizmu i niezgody wśród młodych wampirzej społeczności. Jego członkowie są postrzegani jako bezwzględni złoczyńcy, nieprzysięgający żadnej wartości ani do ludzkiego życia, ani nawet do egzystencji własnych ziomków; uwielbiający uwalniać Bestię w chwilach szału. Powszechnie uznaje się ich za mrocznych okultystów odprawiających dziwaczne rytuały, których nikt z zewnątrz do tej pory nie oglądał. Twierdzi się, że przemawiają, jak gdyby byli prawdziwymi synami i córami Kaina, stale próbując nawrócić członków rodziny Camarilla na swoje własne, dzikie ścieżki.

Tajemniczość Sabatu od dawna fascynowała młodszych członków rodziny Camarilla. Niektórzy nawet wstąpili w szeregi Sabatu, po czym żaden z ich towarzyszy z Camarilli już nic więcej o nich nie usłyszał. Wydaje się, że zainteresowanie Sabatu koncentruje się wokół młodych członkach Camarilli. Zatem większość pogłosek dotyczących tej organizacji bierze swój początek wśród anarchistów.

O Sabacie krąży mnóstwo plotek, z których większość można odrzucić jako nieprawdziwe, jednakże niektóre z nich są raczej niepokojące i mogą mieć coś na rzeczy. Poniżej kilka z najbardziej rozpowszechnionych pogłosek:

(Sabat jest kontrolowany przez starszych Brujah. Przypuszcza się, iż klan Brujah usunął Ventrue przewodzącego Camarilli, co pozwoliło im napuścić na siebie dwie przeciwstawne sekty, podczas gdy sami knuli własne, potajemne plany;

(Anarchiści są w przymierzu z Sabatem, działając jako jego szpiedzy oraz prowadząc rekrutację nowych członków sekty;

(Sabat przeniknął do klanów Brujah i Toreador. Jego szpiedzy gromadzą informacje do wielkiego ataku na Camarillę;

(Sabat zawarł przymierze z bractwem czarodzieji. To może być przyczyna, dla której Tremere i Sabat tak bardzo się nienawidzą;

(Sabat jest narzędziem Przedpotopowców. W czasie Gehenny ma stać się ich wielką armią;

(Sabat został założony przez samego Kaina. To Camarilla znajduje się pod kontrolą Przedpotopowców;

(Diabolizm jest prawdziwym celem Sabatu. Sekta zamierza przegryźć sobie drogę przez wszystkie linie krwi Camarilli;

(Niektóre wampiry Sabatu znają rytuał pozwalający im przez krótki okres czasu swobodnie poruszać się w świetle dziennym;

(Żaden członek Sabatu nie może być spętany Więzami Krwi. Sekta używa specjalnych rytuałów zapobiegających tworzeniu Więzów Krwi i niszczących istniejące już Więzy;

(Sabat jest zorganizowany w sposób podobny do Tremere. Istnieje niewielka grupa starszych, z którymi wszyscy członkowie Sabatu muszą mieć Więzy Krwi;

(Klan Giovanni kontroluje Sabat w Europie. Chociaż nie posiada kontroli nad Sabatem w Północnej Ameryce, rozpoczął już zdobywanie kontroli w niektórych miastach Stanów Zjednoczonych;

(Czarna Ręka jest obecnie jedynie niewielką grupą wewnątrz sekty. To jej członkowie są naprawdę złośliwymi wampirami Sabatu;

(Klany wewnątrz Sabatu nie są wyraźnie różnicowane i dlatego ich członkowie nie noszą odzienia klanowego. Wampiry Sabatu czują przede wszystkim przynależność do sekty, a dopiero potem do swych klanów;

(W skład rytuałów Sabatu wchodzi przechodzenie przez ogień, jak też inne sposoby jego użycia. Niektóre wampiry Sabatu osiągnęły nawet odporność na płomienie;

(Do Sabatu należą wolni od przekleństwa Tremere Assamici, którzy praktykując dla dobra Sabatu swą wiarę diabolizm uśmiercają starszych;

(Wampiry Sabatu posiadają tajemny język, znany tylko kilku w Camarilli;

(Sabat jest potajemnie kontrolowany przez Sługi Seta.

PUNKTY WIDZENIA SPOZA RODZINY

– Lupini: Większość Lupinów nie rozpoznaje w Sabacie oddzielnej grupy wewnątrz wampirów. Tylko kilka plemion wie o istnieniu sekty i zna jej ścieżki zła. Ponoć kiedyś jedno z plemion weszło w przymierze z Sabatem i być może nadal jest z nim sprzymierzone. Lupini na ogół unikają miast, lecz od czasu do czasu napotykają nomadyczne stada Sabatu na terenach wiejskich. Lupini wydają się równie mało zainteresowani planami Sabatu, jak Sabat wojną toczoną przez Lupinów.

– Łowcy: Łowcy czarownic poznali Sabat jako trudną zdobycz. Członkowie Sabatu są zupełnie nieprzewidywalni, nie okazują też strachu przed śmiercią. Fakt, że większość wampirów Sabatu nie pozostaje zbyt długo w jednym mieście niezwykle utrudnia ich wytropienie. Stowarzyszenie Leopolda o samym Sabacie wie bardzo mało, niewielką widząc różnicę pomiędzy sektą i anarchistami. Przeciwnie Dzieci Ozyrysa, którzy nie tylko wiedzą o istnieniu Sabatu, ale nawet kilku z nich podjęło poważne wysiłki śledzenia postępów Sabatu w przejmowaniu miast Ameryki Północnej. Dzieci Ozyrysa uważają Sabat za zagrożenie równie wielkie co Sługi Seta.

– Arcanum: Arcanum włożyło wiele wysiłku w zgromadzenie wiedzy o Sabacie. Większa część zdobytych danych to informacje z drugiej ręki. Agenci

Arcanum zaprzestali już prób zbliżenia się do Sabatu, ponieważ wszyscy badający w przeszłości sektę wywiadowcy spotkali swój ostateczny koniec. Spirytualiści arcanumitów wskazali to, co według nich jest skupiskiem mocy Sabatu w Nowym Jorku. Wskazanie przez medium nie oznacza pewności i ustalenia spirytualistów muszą jeszcze zostać potwierdzone.

– Magowie: Magowie wiedzą o Sabacie znacznie więcej od pozostałych grup. Powszechnie wierzy się, że swego czasu istniało przymierze pomiędzy sektą wampirów a pewnym domem z Zakonu Hermesa. Zdaje się, że Różokrzyżowcy i Alli Allahisi (tajemne stowarzyszenie perskich magów) wiedzą o sekcie najwięcej. Cokolwiek wiedzą magowie, pragną to zachować wyłącznie dla siebie. Być może także Sabat zna sekrety bezpośrednio ich dotyczące.

OSTRZEŻENIE!

Twoja вина polega na tym, że pragnę cię pożreć!

- Iwan Kryłow, "Bajki": "Wilk i Owca"

Wampir jest grą pełną intryg i tajemnic. Dlatego też radość, jaką możesz czerpać z gry, ulegnie w znacznym stopniu umniejszeniu, jeśli zaczniesz czytać następne rozdziały tej książki nie planując gry bohaterem Sabatu.

Poniższy materiał jest w pełni kompletny. Mimo iż Sabat zawsze będzie źródłem niepoznawalnej tajemnicy, zawarte w podręczniku informacje są dość szczegółowe i ścisłe – na tyle, aby obdrzeć sektę ze spowijającej ją aury tajemniczości – zatrzymaj się więc w tym miejscu i nie czytaj dalej, jeśli nie zamierzasz grać bohaterem Sabatu. Na pewno tego nie pożałujesz.

Rozdział Pierwszy: Sabat od środka

Poszedł szukać wolności tak drogiej, wiedząc kto dla niej wyrzeknie się życia.

– Dante Alighieri, "Boska Komedia".

Z PUNKTU WIDZENIA SABATU

Sabat ma bardzo stanowcze poglądy na temat obcych a jego członkowie znani są z dzielenia wszystkich na "naszych" i "onych". Dla Sabatników wszyscy nienależący do organizacji to "oni"; bez względu na to, czy są to wampiry, Lupini, śmiertelni, czy ktokolwiek bądź inny. Mimo to organizacja ma kilku sprzymierzeńców, z którymi współpracuje – ale tylko w ograniczonym zakresie i jedynie wtedy, kiedy może to przynieść określone korzyści. Poniższe podrozdziały prezentują

stereotypowe opinie Sabatu na temat różnych grup z zewnątrz, z którymi mogą mieć do czynienia członkowie sekty.

OPINIE O PRZEDPOTOPOWCACH

Przedpotopowcy istnieją naprawdę. Bezpiecznie egzystują ukryci w najodleglejszych zakątkach ziemi, ale już wkrótce się przebudzą – i będą bardzo spragnieni. Nawet teraz przygotowują swój powrót planowymi działaniami dezorganizując ewentualny opór przyszłych ofiar, nieświadomych nadchodzącego niebezpieczeństwa.

Naprawdę nie do pojęcia jest zachowanie innych wampirów, które niewierząc w istnienie Przedpotopowców kurczowo trzymają się Maskarady swoich przodków. Sabat musi rozpowszechniać informacje o nadciągającej Gehennie.

OPINIE O CAMARILLI

Camarilla jest pionkiem w rękach Przedpotopowców. Sekta utrzymuje młodsze wampiry w stanie słabości i nie przygotowuje ich na nadchodzącą Gehennę. Camarilla nie robi nic dla ochrony własnych członków. Siłą narzuca Maskaradę, o której wszyscy członkowie Sabatu wiedzą, że jest zwykłym narzędziem służącym do utrzymywania wampirów Camarilli w słabości. Wampiry są zmuszane, niczym małe dzieci, do odgrywania głupiej gry w chowanego, podczas gdy Przedpotopowcy doskonale wiedzą, gdzie znaleźć ofiary po nadejściu właściwego czasu. O przywódcach Camarilli wiadomo, że są posłuszni rozkazom otrzymywanym od wodzów Jyhadu, którym zdradziecko przekazują informacje. Żywotnym celem Sabatu jest zniszczenie Camarilli. Jeżeli Sabatowi nie powiedzie się spełnienie tej misji zarówno młodzi, jak i starzy padną ofiarą Przedpotopowców. Sabat użyje wszelkich dostępnych środków, aby siać spustoszenie w szeregach organizacji wroga.

OPINIE O ANARCHISTACH

Anarchiści zaślepieni kłamstwami swych starszych widzą Sabat jako przerażające zło. Zło, które musi zostać powstrzymane. Jak mogli dać się tak ogłupić? Nie poświęcili nawet odrobiny czasu na wysłuchanie ostrzeżeń Sabatu, odmówili poznania prawdy.

Anarchiści uważają siebie za rebeliantów. Sabat widzi, czym są na prawdę – częścią instytucji. Będący w Camarilli od czasów Umowy Cierni (zdradzieckie porozumienie, które zakończyło Bunt Anarchistów) Anarchiści stali się częścią planów Przedpotopowców szykujących Gehennę. Służą Camarilli, przeciwstawiając się Sabatowi, co czyni ich sługusami Przedpotopowców i wrogami Sabatu.

Chociaż są wrogami, cechuje ich znaczny potencjał. Przekonani o prawdziwej anarchii w znacznym stopniu wzmocniliby siły Sabatu, toteż sekta czyni wysiłki celem ich nawrócenia. Jedyne, czym Sabat pogarsza swoje stosunki z anarchistami, to ciągłe wpędzanie ich w coraz głębsze kłopoty ze starszymi Camarilli.

OPINIE O STARSZYCH CAMARILLI

Starsi Camarilli na równi z zagładą boją się Sabatu. Nic w tym dziwnego, bo większość z nich rzeczywiście postrzega Sabat jako zniszczenie ucieleśnione. Choć skorumpowani głupcy – bardzo liczni wśród starszych – przeważnie nie są świadomi planów Przedpotopowców, to jednak niektórym z nich nie są one obce. Właśnie ci nieliczni stanowią prawdziwe zagrożenie. W naiwnej wierze, że Starożytni ich oszczędzą, wypełniają rozkazy Przedpotopowców zabijając młodych. Właśnie ta grupka rozpuszcza plotki o Sabacie i zaognia nieporozumienia między obiema rywalizującymi sektami. Ponieważ całkowicie niewykonalne jest określenie, kto ze starszych służy Przedpotopowcom, wszyscy starsi Camarilli muszą zostać zgładzeni.

OPINIE O INCONNU

Wielu spośród Inconnu zna prawdę. Z tej przyczyny nie opowiadają się po stronie Camarilli a cała ich reszta albo o to nie dba, albo po prostu tchórzy. Polityka Sabatu wobec Inconnu jak do tej pory nie przyniosła większych sukcesów (zapewne ze względu na licznie przeciw nim zwoływane Zgromadzenia Wojenne). Z tego też powodu Inconnu powinno zostać zniszczone przy pierwszej nadarzającej się sposobności, o ile wcześniej nie stanie się to koniecznością. Odnosnie Gehenny Inconnu stanowi wielką niewiadomą. Najprawdopodobniej staną po stronie Sabatu, jednakże Sabat nie może podejmować ryzyka pozwalając na ich dalsze istnienie.

OPINIE O ASSAMITACH

Opinie o klanie Assamitów są w Sabacie podzielone. Niektórzy członkowie sekty wierzą w możliwość zwerbowania całego klanu, jako że Assamici dawno temu wyrzekli się wszelkich ludzkich wartości. Inni członkowie Sabatu wręcz paranoidalnie odnoszą się do możliwego udziału tego klanu w Gehennie – z obawy, by Assamici nie zostali wyzyskani przez Przedpotopowców jako siła uderzeniowa i "stróże trzody". Wątpliwa zgoda członków Sabatu w tej materii wygląda następująco: najlepiej byłoby zetrzeć Assamitów z powierzchni ziemi, jednak – w najlepszym razie – straty poniesione przy tej akcji zamieniłby triumf w pyrrusowe zwycięstwo. Na razie istnienie klanu jest dopuszczalne. Sabat od czasu do czasu zatrudnia Assamitów w celu wyeliminowania szczególnie kłopotliwych wampirów Camarilli.

OPINIE O GIOVANNI

Giovanni jako klan nie stanowi zagrożenia. Jego członkowie zaangażowani są w sprawy śmiertelników i pozostawiają Sabat samemu sobie. Wydaje się, że wampiry Giovanni nie dbają o sprawy wampirzego świata. Być może nie zdają sobie sprawy z tego, co czeka wszystkie wampiry. Sabat postanowił zostawić ich w spokoju, w ich ignorancji i zachłanności. Niech samotnie stawiają czoła przeznaczeniu.

OPINIE O SŁUGACH SETA

Węże są złe, złe do szpiku kości – i są potężnymi wrogami Sabatu. Nic nie zostanie uczynione dla ich ocalenia przed Gehenną. One doskonale o tym wiedzą i z własnego wyboru służą po niewłaściwej stronie. Trzeba je unicestwić. Sabat musi zetrzeć z tego świata wszelki ślad istnienia węży. Nawet teraz ich organizacja przeciwstawia się sektom na Florydzie i w Zachodnich Indiach. Sabat musi się zjednoczyć dla zmiążdżenia Sług Seta.

OPINIE O RAVNOS

Mimo widocznych problemów z własnym wizerunkiem Ravnos jest klanem potężnym. Jego członkowie są równie zdolni jak pozostałe wampiry a ich moce są nadzwyczaj efektywne. Ravnos lepiej niż inne wampiry nienależące do Sabatu rozumieją wartość wolności, jednak sami zaprzepaszczają ten dar. Z pewnością nie doceniają znaczenia lojalności. Nie przeciwstawiają się Sabatowi, ale też nie są jego sprzymierzeńcami. Kiedy nadejdzie czas Sabat dopuści do ich zniszczenia.

OPINIE O ARCANUM

Arcanum to banda wścibskich śmiertelników, którzy powinni być bardzo ostrożni jeśli nie chcą stracić czegoś więcej niż tylko czubek swego wścibskiego nosa. Dopóki Arcanum nie zna prawdziwych celów i tajemnic Sabatu nie grozi mu zniszczenie. Jeśli jednak arcanumici dowiedzą się zbyt wiele, będą musieli stawić czoła potężnemu wrogowi.

OPINIE O LUPINACH

Wilkołaki należy zniszczyć. Polując na nomadów Sabatu a nawet na całe sfory osłabiają sektę i stanowią bezpośrednie zagrożenie jej bezpieczeństwa. Rozprawę z nimi należy przeprowadzić najdogodniejszym ze sposobów. Jednak w porównaniu z wampiryzmami wrogami sekty wilkołaki mają znaczenie zaledwie drugorzędne. Odszczepieńcy Gangrel są najbardziej zagorzałymi łowcami wilkołaków w Sabacie.

OPINIE O MAGACH

Magów najlepiej unikać. Pomimo swej śmiertelności są bardzo potężni. Nie mieszają się do spraw Sabatu, tak więc Sabat także nie miesza się do ich interesów. Klan Tzimisce zawarł jakieś wątpliwe przymierze z jedną z grup czarodziejów, nie skorzysta jednak z ich pomocy, dopóki nie będzie to naprawdę konieczne.

OPINIE O ŚMIERTELNYCH

Śmiertelni nie są niebezpieczni dla Sabatu. To niemal jagnięta, które Sabat może wykorzystywać jak tylko zechce. Ich autorytety nigdy nie stanowiły zagrożenia, jako że większość ze śmiertelnych odmawia zaakceptowania możliwości istnienia

czegoś ponadnaturalnego. Doświadczenia przeszłości pokazały, jak łatwo się nimi manipuluje i jak prosto się ich niszczy.

OPINIE O STOWARZYSZENIU LEOPOLDA I ŁOWCACH CZAROWNIC

Wątpliwe, aby kiedykolwiek Inkwizycja bądź jakiś łowca czarownic wiedział coś o Sabacie. Gdyby Dzieci Ozyrysa kręciły się w pobliżu mogłoby to stanowić zagrożenie, jednakże oni już nie istnieją. Łowca czarownic równie dobrze może być śmiertelnym zagrożeniem, jak i wieczorną rozrywką – to już zależy od indywidualnych zachowań wampira. Sabat zawsze z okrucieństwem i brutalnie rozprawia się z łowcą czarownic, który zgładził jednego z jego członków. Sabat nie ma nic przeciwko temu, aby łowcy czarownic zabijali inne wampiry.

STRZEŻENIE TAJEMNIC

Tajemnicy może pilnować trzech – pod warunkiem, że dwaj są martwi.

– Benjamin Franklin, "Poor Richard's Almanac"

Jak sekta szalonych, anarchistycznych wampirów może pozostać niewykryta? To niepokoiło i zdumiewało od dawna braci spoza sekty. Sabatowi ukrywanie swego istnienia zdaje się przychodzić z łatwością, nawet kiedy jego członkowie rozpętują piekło w świecie śmiertelnych. Nie dziwi to, skoro Sabat wypracował własne metody zatajania działalności: porównywalnie efektywne jak Maskarada, choć nie tak wyszukane.

Wampiry Sabatu akceptują Śmierć Ostateczną jako karę za ujawnienie tajemnic sekty. Tortury, jakie musieliby wycierpieć za zdradę tak dalece przekraczają granice bólu znane większości ich ziomków, że niemal bezcelowymi stają się próby siłowego uzyskiwania zeznań od członków Sabatu.

Ten fanatyzm, daleko wykraczający poza granice lojalności, jest główną przyczyną gwałtownie rozprzestrzeniającej się potęgi Sabatu. W Sabacie wszyscy są złączeni wzajemnymi Więzami Krwi dla ochrony sekty. Zadanie ochrony ułatwia nierozbudowana nadmiernie struktura wewnętrzna. Nie istnieje żaden wspólny standard organizacyjny nawet dla odrębnych grup wewnątrz tego samego miasta. Wiele ze sfor Sabatu nie utrzymuje w ogóle stałych schronień, podróżując po kraju jako nomadzi. Ta nieschematyczność sprawia, że wypracowanie całościowego obrazu sekty na podstawie pozyskiwanych informacji jest zadaniem bardzo trudnym.

Najobszerniejszą wiedzę na temat Sabatu mogą posiadać Tremere i Nosferatu z Camarilli, ale żaden z tych klanów nie ma ochoty dzielić się swoimi tajemnicami. Uważa się, że klan Tremere był kiedyś sprzymierzony z Sabatem. Jednak pogląd ten, jak i wiele innych, dotyczących tajemniczej sekty, pozostaje w sferze niesprawdzalnych spekulacji.

LEKSYKON SABATU

Albigens (lub Katar) – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Katarów.

Arcybiskup – wampir posługujący jako przywódca w mieście kontrolowanym przez Sabat.

Auctoritas Ritae – zestaw rytuałów praktykowanych przez cały klan Sabatu.

Biskup – wampir pomagający arcybiskupowi nadzorować różnorodną działalność Sabatu. Biskupi także doradzają arcybiskupowi.

Blady Jeździec – nomadyczny wampir Sabatu. Dość często określenia tego używa się w stosunku do członka sfory Sabatu tworzącej gang motocyklowy.

Bracia i Siostry – wszyscy członkowie rodziny.

Bukłaki na Nektar – śmiertelni.

Czarna Ręka – elitarny zakon wampirów Sabatu służący jako specjalny oddział strzegący ładu i bezpieczeństwa. Jego członkowie to wyłącznie najlepsi wojownicy sekty.

Córy i Synowie (Kaina) – cała Rodzina.

Demencja – Dyscyplina wampiryczna uprawiana przez wielu Malkavian należących do Sabatu. Pozwala zaszczepiać szaleństwo oraz nim manipulować.

Deprawator (lub Heretyk) – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Złych Objawień.

Dziki Gangrel – wiejski Gangrel Sabatu zamieszkujący dzikie tereny bądź podróżujący z miejsca na miejsce bez wchodzenia do miast. Z całego Sabatu właśnie oni mają najwięcej kontaktów z Lupinami.

Dzikie Łowy – podobne do Krwawych Łowów, z tym wyjątkiem, że Sabat nie czyni żadnych wysiłków, aby skryć się przed oczami ludzi, a także nie szczędzi wydatków na pochwycenie zdrajcy. Do polowania wzywa się na ogół także sfory nomadyczne.

Esbat – normalne, cotygodniowe spotkanie sfory. Prowadzi się na nim dyskusje na tematy dotyczące sfory jak i przeprowadza rytuały, na przykład takie jak Vaulderie.

Festivo dello Estinto – "Święto Zmarłych". Trwająca cały tydzień celebrowana odbywa się podczas drugiego tygodnia Marca. Uczestniczą w niej wszystkie wampiry Sabatu z miasta, do których przyłącza się wiele sfor nomadycznych.

Gangrel Miejski – klan Gangrel, który założył stałe schronienia w miastach.

Gangrel Wiejski – odszczepieńcy Gangrel, którzy lepiej się czują na otwartych terenach. Na ogół nie przebywają w miastach.

Harmoniusz – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Harmonii.

Hulul – przywódca Odszczepieńców Assamitów rytualnie zabijany co 100 lat.

Ignoblis Ritae – rytuały praktykowane przez niektóre sfory Sabatu, ale nie przez cały klan.

Indianin – nomadyczny wampir Sabatu.

Jyhad – członkowie Sabatu systematycznie używają terminu Jyhad do opisywania potyczek z innymi wampirami. To z powodu, że prawie każda wojna jest dla Sabatu świętą wojną.

Kanonik (lub Patriota) – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Honoru.

Kapłan – wampir przewodzący rytuałom Sabatu w sforze. Kapłan może być, ale wcale nie musi, jedynym przywódcą sfory.

Kardynał – przywódca Sabatu mający pod swą pieczęć znaczne terytorium. Każdemu kardynałowi służy kilku arcybiskupów.

Kodeks Mediolański – kodeks zachowania ustanowiony dla utrzymania porządku w Sabacie.

Konsystorium – ciało doradcze Regenta.

Krwawa Uczta – ofiara, bądź grupa ofiar, związana i zawieszona głową w dół. Bezbronny osobnik używany jest jako beczułka krwi, zwłaszcza podczas przyjęć.

Królestwo Nosferatu – system kanalizacyjny miast, szczególnie tereny użytkowane przez Nosferatu bądź Odszczepieńców Nosferatu.

Lasombra – jeden z 13 podstawowych klanów. Jego członkowie starają się odgrywać przewodnią rolę w Sabacie.

Lojalista – wampir Sabatu, który kierowany lojalnością względem dążeń klanu odmawia podporządkowania się rozkazom przywódcy. Lojaliści wierzą, że prawdziwie lojalnym względem sekty można być tylko wówczas, gdy ma się

absolutną wolność. Lojaliści nie są za bardzo lubiani przez pozostałych członków Sabatu.

Łowca Głów – wampir Sabatu kolekcjonujący czaszki wampirów, których zniszczył.

Miecz Kaina – Sabat.

Monomacja – pojedynek pomiędzy wampirami Sabatu przeprowadzany według ściśle określonych reguł. Jest to tradycyjny sposób rozwiązywania sporów.

Mowa – propaganda Sabatu przeznaczona przede wszystkim dla anarchistów.

Nagroda – cel Dzikich Łowów bądź Zgromadzenia Wojennego.

Nekronomista – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Śmierci i Duszy.

Nektar – krew.

Niewierny – jakikolwiek członek Rodziny spoza Sabatu.

Niewolnik – Anarchista Camarilli.

Nodamita – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Kaina.

Nomadowie lub Nomadyczny Sabat – wampiry Sabatu będące członkami Nomadycznych Sfor.

Oblężenie – przejmowanie miasta będącego pod kontrolą Camarilli.

Sfera Mroku – wampiryczna Dyscyplina, którą posługuje się większość członków klanu Lasombra. Pozwala na manipulowanie ciemnością.

Sfora Osiadła – inna nazwa zgromadzenia.

Odszczepieńcy – słowo to odnosi się do wszystkich członków Sabatu, których klan należy do Camarilli lub jest niezależny. Określenie to może być także używane względem Tzimisce i Lasombra pozostających poza Sabatem.

Opat – wampir bądź ghul strzegący komunalnego schronienia Sabatu.

Paladyn – wampir Sabatu służący jego przywódcom jako ochroniarz i zabójca. Paladynom nie wolno należeć do Czarnej Ręki. Paladyni nazywani są także templariuszami.

Palla Grande – Wielki Bal obchodzony w święto Halloween. Z tej okazji wszyscy członkowie Sabatu w danym mieście zbierają się razem. Jest to bal maskowy, na który zaprasza się śmiertelnych, bądź to w charakterze gości, bądź to jako danie główne przyjęcia.

Panders – Parias Sabatu.

Pies – Lupin.

Elizjum – cmentarze oraz inne miejsca umarłych.

Prawdziwy Sabatnik - wampir Sabatu, który przeżył udział w ataku na wrogów sekty.

Priscus – wampir Sabatu doradzający Regentowi i kardynałom. Liczba mnoga – Prisci.

Przeor – synonim Opata.

Regent – główny przywódca Sabatu. Regent może być tylko jeden.

Rekrut – osobnik Zjednoczony przez Sabat wbrew sobie, zwykle jako wojownik sekty.

Rodzina – wampiry spoza Sabatu. Zwrot używany w sposób przynoszący ujmę, jako że członkowie Sabatu tak naprawdę nie uważają wampirów z Camarilli za swoich krewniaków.

Rytuały Tworzenia – specjalna ceremonia podczas której wszystkie wampiry Sabatu podlegają Zjednoczeniu. Rekruci są zakopywani w ziemi i zmuszani do wygrzebania się na zewnątrz bez pomocy – inaczej nie przeżyją ceremonii.

Ręka – Czarna Ręka.

Sabat – organizacja wampirów przeciwstawiająca się rządowi Camarilli i powrotowi Przedpotopowców. Tego słowa używa się zarówno na określenie sekty, jak i jej członków. Dlatego też wampir należący do Sabatu czasami nazywany jest Sabatnikiem.

Unifikator – wyznawca Ścieżki Oświecenia znanej jako Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu.

Schronienie komunalne – pojedyncze schronienie, którego może używać cały Sabat.

Serafin – jeden z czterech głównych przywódców Czarnej Ręki. Razem znani są jako Serafini.

Sfora – należąca do Sabatu grupa połączonych Wężami Krwi wampirów. Wampir Sabatu może należeć tylko do jednej sfory – na ogół tej, która go Zjednoczyła, chociaż nie zawsze jest to regułą.

Sfora Nomadyczna – sfora Sabatu stale podróżująca i nie utrzymująca żadnych stałych schronień.

Ścieżka Oświecenia – system wierzeń wyznawany przez członków Sabatu. Istnieje siedem powszechnie praktykowanych Ścieżek Oświecenia: Ścieżka Kaina, Ścieżka Katarów, Ścieżka Śmierci i Duszy, Ścieżka Złych Objawień, Ścieżka Harmonii, Ścieżka Honoru oraz Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu.

Śmiałek – wampir Sabatu uczestniczący w Zgromadzeniu Wojennym.

Taniec Ognia – rytuał, podczas którego wampiry Sabatu demonstrują swoją odwagę skacząc przez płonące stosy.

Templariusz – synonim terminu Paladyn.

Tzimisce – jeden z 13 podstawowych klanów. Klan bardzo potężny w Sabacie.

Umowa Cierni – traktat, który zakończył pierwotny Bunt Anarchistów.

Vaulderie – rytuał praktykowany przez Sabat, podczas którego każdy członek Sabatu utacza odrobinę własnej krwi do kielicha, po czym wszyscy z niego wspólnie piją.

Vinculum – niezwykła Więź Krwi stwarzana przez Vaulderie. Każdy wampir biorący udział w Vaulderie odczuwa wielokrotnienie lojalności względem pozostałych uczestników ceremonii.

Wojewoda – przywódca klanu Tzimisce.

Wewnętrzny Krąg – organ nadzorczy wewnątrz Sabatu. Grupa ta służy Regentowi, może go jednak zdymisjonować. Wewnętrzny Krąg składa się ze wszystkich prisci i kardynałów.

Wielki Jyhad – ponad dwustuletnia wojna pomiędzy Camarillą i Sabatem, kontynuacja buntu z którego powstał Sabat.

Wódz – przywódca Zgromadzenia Wojennego.

Zasady Monomacji – zestaw przepisów dotyczących pojedynków wewnątrz Sabatu. Czasami pojedynki nazywany jest Monomacją.

Zgromadzenie – sfera wampirów Sabatu utrzymująca stałe schronienie w określonym mieście.

Zgromadzenie Wojenne – gra wojenna, podczas której sfery, a nawet nieustraszone pojedyncze wampiry, współzawodniczą w łowach na wybrany cel. Cel zostaje zabity a jego zdobywca osusza go z krwi.

Zniekształcenie – Dyscyplina wampiryczna używana przez członków klanu Tzimisce. Pozwala na zmianę kształtu ciała i kości (własnych bądź cudzych).

Zwiadowca – Szpieg Sabatu.

KLANY SABATU

Nosił przeklęte nasienie Kaina od kiedy Bóg zesłał karę za śmiertelny grzech, zamordowanie Abła. Nigdy nie szczycił się Kain krwawym uczynkiem, bowiem Bóg przepędził go daleko poza krainy ludzi; a z krwi jego powstało złe potomstwo.

– Beowulf

Sabat jest mniejszy niż Camarilla, jednak w jego składzie znajdują się przedstawiciele większej niż tam liczby klanów. Wśród członków przeważają wampiry z klanów Lasombra i Tzimisce, ale prawie każdy z istniejących klanów jest reprezentowany w sekcie. Wampiry Sabatu rekrutujące się spośród lepiej znanych klanów różnią się znacznie od swoich braci spoza sekty. Ponieważ znaleźli się po przeciwnej do swych pierwotnych klanów stronie, nazywa się ich Odszczepieńcami. Poszczególne klany w obrębie Sabatu zostały szczegółowo przedstawione w rozdziale "Tworzenie Bohatera"; poniżej znajduje się ich skrócona charakterystyka.

Lasombra: jest klanem o bardzo wysokim prestiżu pośród Sabatu. Imponują, gdyż udało im się zniszczyć swojego założyciela i prawie wszystkich starszych spoza sekty. Lasombra jest klanem przywódczym. Pośród istniejących wampirów te są najbardziej bezwzględne i podstępne. Cenią siłę i nagradzają tych, którzy ją mają.

Tzimisce: klan wampirów równie tajemniczych jak ich sekretna sztuka. Zafascynowani okultyzmem na równi z Tremere, nie zdobyli jednak tak rozległej wiedzy. Są prawdziwym klanem uczonych, w którym większość członków legitymuje się wyższym wykształceniem. Klan Tzimisce to jedna z najszacowniejszych linii wampirzej krwi.

Przypuszczalnie Vlad Tepes, znany śmiertelnym jako Dracula, był członkiem Tzimisce (jego obecne losy są nieznane). Dracula jest dobrym przykładem mrocznej natury klanu: Tzimisce potrafią być najbardziej bezwzględni i nieludscy w całym Sabacie. Mówi się o nich, że zgładzili Przedpotopowca, swego własnego założyciela.

Odszczepieńcy Assamici: Assamici z Sabatu mają taki sam wygląd jak ich krewniacy spoza sekty, również z nimi dzielą zbliżone wierzenia duchowe. Jednakże Assamici przynależący do Sabatu są wolni od przekleństwa Tremere i krew pozostałych ziomków nie jest dla nich trucizną. Z tego powodu Assamici Sabatu mogą być uważani za członków odrębnej linii krwi. W istocie oryginalną linią krwi dla Assamitów jest obecnie linia Sabatu. Ponieważ przekleństwo dosięgło założyciela klanu odszczepieńcy – ale nie inni Assamici – uważani są za podgatunek.

Większość Odszczepieńców Assamitów to Paladyni bądź członkowie Czarnej Ręki.

Odszczepieńcy Brujah: Brujah Sabatu są niemal identyczni z pobratymcami spoza sekty. Chociaż Camarilla uważa Brujah za buntowników, w Sabacie dość

bezproblemowo wchodzi w skład zorganizowanych struktur. Odszczepieńcy Brujah nienawidzą Camarilli bardziej niż jakiegokolwiek inny klan, starają się jednak ze wszystkich sił nawrócić anarchistów na swoją stronę.

Odszczepieńcy Gangrel: Gangrel Sabatu można podzielić na dwie kategorie: Gangrel Miejski i Gangrel Wiejski. Odszczepieńcy z Gangrelu Miejskiego są odległą linią krwi, która wykształciła się jak tylko Gangrel dotarł do Nowego Świata. Już wkrótce potem Gangrele stali się głównymi łowcami w miastach, przewyższając pozostałe wampiry w sztuce przeżycia na terenach zurbanizowanych. Miasto stało się ich neonowym lasem. Gangrel Wiejski istnieje w postaci nomadycznej sfory i jest bardzo podobny do Gangrelu Camarilli. Wielu członków Gangrelu Wiejskiego to amerykańscy Indianie, ale należą doń także ci, którzy nie podzielają wierzeń i rytuałów rodzimych Amerykanów.

Wszyscy Odszczepieńcy Gangrel nienawidzą swoich ziomeków spoza Sabatu. Gangrel Miejski w nienawistnych uczuciach znacznie przewyższa Gangrel Wiejski.

Odszczepieńcy Malkavianie: Malkavianie Sabatu nie są już istotami ludzkimi w żadnym tego słowa znaczeniu. Przez swe szaleństwo stali się tak bardzo niebezpieczni dla siebie i innych, że zazwyczaj trzyma się ich w zamknięciu. Nawiedzający ich obłęd jest najprawdopodobniej niepożądanym skutkiem ubocznym Rytuałów Tworzenia. Nie daje się nijak opanować. Malkavianie Sabatu muszą być pilnie obserwowani przez przywódców sekty, ponieważ w swojej nieprzewidywalności mogą zapomnieć po której są stronie.

Malkaviańscy odszczepieńcy tworzą osobną linię krwi. Jest to wynik wieloletnich wpływów krwi wampirów innych klanów na Malkavian. Odszczepieńcy Malkavianie zdają się posiadać dar szczególnej intuicji odnośnie poczynąń zarówno Camarilli, jak i Sabatu.

Odszczepieńcy Nosferatu: Nosferatu Sabatu są niemal tacy sami jak ich bracia spoza sekty. Spośród wampirów sekty zachowali nawiącej ludzkich przekonań. Wielu z nich nadal uważa się za ludzi, tylko trochę odmiennych.

Mają tendencje do tworzenia własnych sfor i utrzymywania lojalności względem klanu równie silnej jak względem sekty. W przeciwieństwie do innych klanów Nosferatu Sabatu utrzymują więzi ze swoimi pobratymcami spoza sekty. Jakkolwiek większość Nosferatu żyje w systemach kanalizacyjnych miast, istnieją w tym klanie także nomadzi. Odszczepieńcy Nosferatu wiedzą o sekretach Camarilli więcej od innych członków Sabatu.

Pandersi: Pariasi zjednoczeni przez Josepha Pandera stworzyli swój własny "klan". Mają swoje zgromadzenia i rytuały na podobieństwo pozostałych klanów Sabatu, który jedyny wśród organizacji wampirów zaakceptował Pariasów jako równych sobie (przynajmniej na pozór).

Odszczepieńcy Ravnos: Ravnos Sabatu to głównie klan nomadyczny, zupełnie tak jak ich odpowiednicy spoza organizacji. Odszczepieńcy Ravnos są lojalni względem pozostałych członków Sabatu, nawet jeśli oni nie są także Ravnos. Nie znaczy to, że klan Ravnos przestał być podstępny i zdradziecki – wśród nich znajdują się najdziksze wampiry sekty. Wiele nomadycznych sfor Sabatu jest prowadzonych przez Odszczepieńców Ravnos. Ravnos Sabatu nie utrzymują

stosunków z Cyganami czy Ravnos spoza sekty (nie traktują ich jako członków tego samego klanu).

Węże Światła: Ten klan jest prawie tak samo zły jak Setowcy, ich przodkowie. Węże Światła są najmniejszym klanem Sabatu, jednakże gwałtownie rosnącym w siłę i wielkość. Lasombra widzi w nich zagrożenie dla swojej przewodniej pozycji w sekcie. Większość członków klanu to Haitańczycy a sam klan utrzymuje kontakty z kultem voodoo. Mimo obstawania przy odmiennej nazwie, tak naprawdę klan nie jest oddzielną linią krwi.

Odszczepieńcy Toreadorzy: Toreadorzy Sabatu są całkowicie odmienni od swych pobratymców z Camarilli. Mimo że jak oni interesują się sztuką, jednak różnią się od nich zasadniczo sposobem jej rozumienia. Toreadorzy spoza sekty rozkoszują się ludzkim sposobem pojmowania sztuki i piękna, natomiast Toreadorzy Sabatu pojmowanie piękna wynoszą na nowy poziom, daleko wykraczający poza ludzkie kategorie rozumienia sztuki.

Dla Toreadorów Sabatu ból, okrucieństwo i zło są równie ważne jak wszelkie dobre aspekty człowieczeństwa i dlatego powinny być studiowane i wykorzystywane przez artystów. Odszczepieńcy Toreadorzy to istni dziwacy, prawie tak niesamowici jak Malkavianie Camarilli. Ich nieludzkie zainteresowania znajdują odzwierciedlenie zarówno w ich osobowościach, jak i tworzonych dziełach.

Odszczepieńcy Tremere: Tremere Sabatu jest bardzo niewielu. W sekcie ufa się im jeszcze mniej niż Odszczepieńcom Ravnos, jednak cieszą się większym od nich respektem. Często służą jako doradcy przywódców Sabatu. Tremere Camarilli przekłeli swoich zbuntowanych braci mistycznym znakiem, który powoduje, że są łatwo rozpoznawalni dla Tremere Camarilli i przez to zupełnie nieużyteczni dla Sabatu jako szpiegzy. Odszczepieńcy Tremere znani są z użytkowania ścieżek Taumaturgii nie praktykowanych przez innych Tremere.

Odszczepieńcy Ventrue: Ventrue Sabatu to prawdziwi buntownicy. Ventrue byli założycielami Camarilli, więc ci z nich, którzy przyłączyli się do Sabatu w jego wczesnych dniach istnienia, należą do najbardziej buntowniczych wampirów całej Rodziny. Odszczepieńcy Ventrue są przekonani, że na nich, jako na najbardziej szanowanym klanie Sabatu, spoczywa największy obowiązek.

Podstawowym zajęciem Ventrue Sabatu jest przekonywanie innych o tym, jak bardzo są buntownicy. Dla Odszczepieńców Ventrue ich wizerunek jest równie ważny jak prawda. Jak na ironię, bez wątpienia zawsze posiadają największe umiejętności i należą do najlepiej wykształconych w całym Sabacie wampirów.

STRUKTURA SABATU

Jam jest ludem – tłuszcza – tłumem – motłochem.

Czy wiesz, że wszystkie wielkie dzieła tego świata powstały za moją przyczyną?

– Carl Sandburg, "I am the People, the Mob"

Sabat nie należy do sekt o zrygoryzowanej strukturze. Zamiast ścisłej hierarchii istnieje wiele poziomów i stanowisk przywódczych. W przeciwieństwie do Camarilli stanowiska obsadza się najbardziej lojalnymi i kompetentnymi osobnikami, bez względu na starszeństwo przynależności do generacji. Przywódcy nie są władcami. Rolą przywódcy sekty nie jest rządzenie: ma on po prostu przewodzić. Jednakże im wyższy stopień przywódcy w hierarchii, tym bardziej Sabatnik będzie okazywał posłuszeństwo i chętniej spełniał jego rozkazy. Pozycja przywódcy jest – mniej lub bardziej – wywalczana na zasadzie roszczeń, a nie darowywana w nagrodę. Zdolni do rządzenia na pewno się przebijają, usuwając na bok tych, co się do tego nie nadają.

Większość przywódców Sabatu pochodzi z klanów Lasombra i Tzimisce. Naturalnie spotyka się silnych liderów pochodzących z innych klanów, jednakże te dwa mają największy prestiż w organizacji, głównie za sprawą najznaczących sukcesów w niszczeniu swoich klanowych starszych poza Sabatem. Najbardziej szanowany jest klan Lasombra, o którym przypuszcza się, że wyniszczył wszystkich starszych wraz z założycielem klanu. Klan Tzimisce bardzo usilnie pracował nad zgładzeniem swoich starszych, pomimo to pewna ich liczba przetrwała eksterminację.

Struktura władzy wewnątrz Sabatu nie jest dokładnie zdefiniowana. Zakres władzy przywódców zależy od tego, ile potrafią legalnie zagarnąć. Jeżeli są w stanie uzyskać poparcie sfory dla swych działań, wówczas mają prawo do takiego poziomu przywództwa, do jakiego tylko aspirują. Dla oznaczenia podstawowych stopni władzy wewnątrz sekty Sabat posługuje się tytułami hierarchii kościelnej. Zwyczaj ten narodził się po części jako szyderstwo z prześladowców, jednakże rychło wykazał użyteczność stosowania takiej nomenklatury przywódczej.

Najwyższy przywódca nosi tytuł Regenta, jako że (zgodnie z doktryną Sabatu) jego zadaniem jest tylko nadzorowanie synów i cór Kaina do czasu jego powrotu, kiedy to sam Kain poprowadzi dalej swe dzieci. Przez analogię można powiedzieć, że Regent jest prezydentem całej sekty wampirów. Regent nie posiada władzy absolutnej, jego polecenia są jednak zwykle wypełniane. W historii sekty ten urząd sprawuje już czwarty Regent. Każdy z poprzedników był obalany przez innych, wysokich rangą przywódców. Trzech z czterech Regentów, łącznie z obecnym, pochodziło z klanu Lasombra, tylko jeden z klanu Tzimisce. Obecny Regent, a raczej Regentka Melinda należy do czwartej generacji Lasombra. Melinda jest bezwzględna kombinatorką, kontrolującą sektę przez nasyłanie zabójców i szantaże. Jednak już wielokrotnie udowodniła swoją wartość jako przywódczyni.

Regentowi asystują kardynałowie. To grupa wampirów, którym udało się zdobyć kontrolę nad dużymi regionami geograficznymi. Kardynałowie rzadko kiedy odpowiadają przed Regentem lub Prisci, chyba że ich działalność ma szkodliwy wpływ na całość Sabatu. Kardynałowie są odpowiedzialni za to, co dzieje się na ich terenie, a także za planowanie i zlecanie działań Sabatu w podległych regionach. Na razie w sekcie jest 13 kardynałów, ale biorąc pod uwagę ekspansywną politykę Sabatu ich liczba wkrótce wzrośnie.

Kolejnym etapem władzy, o stopień niżej od kardynałów (choć niektórzy mogą temu zaprzeczać), są prisci. Prisci spełniają w Sabacie funkcję Rady (coś na kształt Rady Nadzorczej), doradzając Regentowi i kardynałom w kwestiach dotyczących sekty. Razem wzięci prisci posiadają dużo większą władzę niż pojedynczy kardynał, jednakże pojedynczy priscus nie może się równać z

kardynałem w rozgrywkach o władzę polityczną w Sabacie. Większość prisci to starsi bądź ambitni członkowie różnych klanów. Prisci razem z kardynałami tworzą Wewnętrzny Krąg Sabatu. Wewnętrzny Krąg ma władzę usunięcia Regenta oraz podważania jego decyzji.

Każdemu kardynałowi Sabatu służą arcybiskupi. To stanowisko zwykle wypracowuje się, służąc w hierarchii przez dłuższy czas jako kapłan, następnie biskup sekty. Każdy kardynał ma władzę powoływania na stanowisko arcybiskupie kogo tylko zechce. Niektórzy dla osiągnięcia godności posługują się przekupstwem, jednakże wampiry dochodzące do tej pozycji w taki (lub podobny) sposób dość często znikają w niewyjaśnionych okolicznościach. Większość arcybiskupów po prostu ogłosiła się arcybiskupami a kardynał zatwierdził ich proklamacje. Ustanowienie pozycji Arcybiskupa jest odpowiedzią Sabatu na księcia Camarilli. Arcybiskup kontroluje miasto, które uważane jest za arcydiecezję.

Poniżej arcybiskupów w strukturach władzy miejsce zajmują biskupi. Biskupi kontrolują finanse i sprawy bezpieczeństwa sekty. Biskupi mogą wezwać poszczególnych osobników bądź całe sfory do wypełnienia zadań leżących w interesie sekty. Dość często biskupi kontrolują, nazywane diecezjami, pojedyncze dzielnice w obrębie miasta. Członkowie Sabatu mają prawo odmówić prośbie biskupa, tracą jednak w ten sposób jego przychylność i mogą zostać uznani za niełojalnych członków sekty.

Najniżej w hierarchii przywódczej Sabatu znajdują się kapłani, asystujący w administrowaniu poszczególnymi sforami. Kapłani są zręcznymi przywódcami, chociaż często zdarza się, że kapłan nie jest jedynym liderem sfory. Kapłani działają w miastach jako emisariusze biskupów. Kapłan jest wampirem przeszkolonym w przeprowadzaniu rytuałów Sabatu.

W każdym mieście kontrolowanym przez Sabat znajduje się co najmniej jedno schronienie komunalne, otwarte dla wszystkich członków sekty. Schronienia komunalne określane są jako świątynie (mniejsze) lub katedry (większe). Największe schronienie komunalne w mieście jest także schronieniem arcybiskupa. Świątynie dość często używane są przez nomadów przechodzących przez miasto. Świątynie na ogół są miejscami spotkań, a czasami schronienia, dla więcej niż jednego zgromadzenia Sabatu.

Niezależnie od istnienia Czarnej Ręki w Sabacie działają wyspecjalizowani zabójcy. Znani jako paladyni lub templariusze, służą w charakterze straży osobistej wyższych rangą przywódców. Czasami używa się ich do usuwania zagrożeń bezpieczeństwa Sabatu lub zapewnienia powodzenia swojemu panu. Niektórzy paladyni sprawiają wrażenie bardziej lojalnych względem bezpośrednich zwierzchników niż samego Sabatu.

Podstawową jednostką organizacyjną Sabatu jest sfera. Istnieją dwa rodzaje sfory – miejskie i nomadyczne. Na ogół sfory miejskie dysponują większą siłą niż sfory nomadyczne. Silna sfera może na własnym terytorium w znacznym stopniu oddziaływać na przywódców Sabatu. Kiedy kilka sfory działa razem, mogą nawet zdominować swoich przywódców. Bądź co bądź, główną przyczyną istnienia sekty jest wolność.

Chociaż demagogia jest podstawowym środkiem zdobywania przywódczej pozycji, Sabat wypracował także tradycję znaną jako Monomacja. Nie jest błahostką, gdy od czasu do czasu członkowie sekty, czując się rozżaleni zachowaniem niektórych braci lub swych przywódców, pragną zmian zaspokajających ich upodobaniu. W większości przypadków pojedynek kończy się Śmiercią Ostateczną wyzywającego lub wyzwanego.

Monomacja to szczerzy i prosty pojedynek. Rzucone innemu wampirowi wyzwanie może być tylko przyjęte albo odrzucone. Odrzucający wyzwanie członek Sabatu zostaje napiętnowany jako tchórz. I chociaż nie można nikogo zmusić do przyjęcia wyzwania (seкта ceni sobie nade wszystko wolność), tchórzliwy wampir traktowany jest z dużą podejrzliwością przez swoich przełożonych. Jeżeli wyzywający do walki wampir w efekcie działa na szkodę sekty, starsi rangą Sabatu pozbawiają go wszystkich tytułów i prawa do przewodzenia.

Jeśli strona wyzwana przyjmuje wyzwanie, dochodzi do pojedynku zgodnego z zasadami Monomacji. Podług nich obowiązkowa jest obecność arbitra ustalającego warunki zwycięstwa i ogłaszającego koniec pojedynku. Na ogół walczy się do zniszczenia jednej ze stron. Do Monomacji nie dochodzi zbyt często, jako że większość członków Sabatu stara się znaleźć subtelniejsze sposoby osiągnięcia zamierzonych celów. Jeżeli wyzywający wygra pojedynek, może wyznaczyć inną osobę do objęcia stanowiska przegranego. Zwycięzca na ogół wyznacza samego siebie, chociaż czasami wampiry podejmują pojedynek w imieniu kogoś innego. Wampiry systematycznie używające Monomacji jako sposobu dojścia do władzy są mordowane z rozkazu wyższych rangą przywódców, którzy nie tolerują potencjalnych zagrożeń dla własnej pozycji.

RUCH LOJALISTÓW

Tchnij swą wiarę w uczynki,
Nie przemawiaj rozdwojonym językiem.

– Ralph Waldo Emerson, "Ode Inscribed to W. H. Channing"

Ruch Lojalistów stanowi ekstermistyczny odłam Sabatu. Wspierają go zwłaszcza Odszczepieńcy Ventrue oraz Pandersi, popiera ich także kilku buntowniczo nastawionych starszych Sabatu. Jednym z nadrzędnych haseł, któremu lojaliści są krańcowo wierni, jest zasada: "lojalni wobec Sabatu brakiem lojalności wobec przywódców". Członkowie ruchu uważają, że zasady wolności muszą być przestrzegane, będą więc robili tylko to, na co mają ochotę, choćby mieli się posunąć do całkowitego lekceważenia przywódców.

To przesłanie traktują jako naczelną zasadę filozofii sekty i bynajmniej nie są pozbawieni słuszności. Ich postawa jest bliższa pierwotnym założeniom Sabatu niż postępowanie współczesnych przywódców. Lojaliści dowodzą, że bez prawdziwej wolności Sabat zamieni się w kolejną Camarillę.

Lojaliści upewniają wszystkich o swoim bezgranicznym oddaniu, odmawiają jednak przyjmowania rozkazów. Wielu z nich odmawia nawet uczestniczenia w nienależnych rytuałach. Służą własnej sforcie tak, jak uważają to za stosowne. Przeważnie łączą się z innymi, którzy podobnie służą tej samej sprawie, tworząc własne koterie snujące swoje plany.

Wywołujący rozliczne kontrowersje założyciele ruchu są obiektem ataków: zarówno filozoficznych, jak i bezpośrednio godzących w ich cielesność. Wielu nazbyt zawistnych i pewnych siebie paladynów straciło życie próbując zniszczyć to zagrożenie wewnętrznego pokoju w Sabacie. Na nieszczęście każda kolejna próba zduszenia ruchu tylko go wzmacniała. Znane są przypadki, kiedy całe sfory obracały

się przeciwko własnym przywódcom i robiły to, co chciały. Regentka rozważała nawet użycie fanatycznie posłusznej Czarnej Ręki. Na razie do tego jeszcze nie doszło – najwyższa wampirzyca nadal wstrzymuje się z podjęciem jakiegokolwiek akcji.

PO CO TE WSZYSTKIE TYTUŁY?

Sabat używa wielu tytułów zapożyczonych bezpośrednio z tradycji Kościoła katolickiego. Istnieją ważne powody dla których sekta wybrała taką właśnie nomenklaturę. Przede wszystkim, już sama nazwa sekty wskazuje na pogardę dla Inkwizycji i łowców czarownic. Po wtóre, niektórym wampirom Sabatu udało się stworzyć alternatywne tożsamości urzędników kościelnych, dzięki czemu mogli odwrócić uwagę Inkwizycji od Sabatu i skierować ją na Camarillę. Po zniesieniu Inkwizycji niektórzy zachowali przyjęte wtedy tytuły. Za ich przykładem pozostałe wampiry przy obwoływaniu się przywódcami także zaczęły używać kościelnej tytulatury.

Tytuły nie są jednoznacznie ustalone. Nazewnictwo w istocie zależy od tego, jakich tytułów pragną używać przywódcy Sabatu. Jedyne wymóg, jaki musi być zachowany, to aby przyjęty tytuł był niższy rangą od tytułu używanego przez zwierzchnika. Doprowadziło to do dużej różnorodności tytułów pomiędzy podobnymi rangą pozycjami.

Należy dodać, że w ramach swobodnego (i często przeciwstawnego) używania tytułów przez przywódców Sabatu część z nich sięga do nazw nijak nie związanych z tradycją Kościoła katolickiego. Dla jeszcze większego zagmatwania sytuacji niektóre tytuły są używane niezgodnie z ich pierwotnym znaczeniem, na przykład tytuł kardynała. Taki jest sposób działania Sabatu a Sabat nigdy nie słynął ze skrupulatności.

Należy cały czas pamiętać, że opisane pozycje tylko w przybliżeniu odzwierciedlają rzeczywisty rozkład władzy pomiędzy istniejącymi przywódcami. Trudno precyzyjnie scharakteryzować system przywódczy w Sabacie, jednak najbardziej jest podobny (choć nie identyczny) do systemu feudalnego. Obydwa wydają się niezwykle trwałe i spójne. W praktyce jednak występują duże różnice pomiędzy sprawowanymi zakresami władzy i odpowiedzialności, nawet w przypadku posiadaczy odmiennych tytułów, zależne od indywidualnych zdolności, posiadanego majątku i poparcia.

CZARNA RĘKA

To musi być demon prosto z Piekła, agent samego Antychrysta, jeśli nie on sam osobiście.

– Philip Jose Farmer, "Nobody's Perfect"

Czarna Ręka jest elitarną grupą wampirów tworzących – niby sekta w sekcie – wydzieloną organizację wewnątrz Sabatu. Czarna Ręka (lub po prostu Ręka) w rzeczywistości nie jest grupą odrębną od sekty, jako że wszyscy jej członkowie są przede wszystkim lojalni wobec Sabatu.

Czarna Ręka składa się głównie z Odszczepieńców Assamitów, a także niektórych co bardziej wojowniczych wampirów z innych klanów. Członkowie Ręki nie mają odrębnej sfory, są natomiast członkami zwykłych sfor Sabatu. Choć większość wampirów Czarnej Ręki stanowią niezli twardziele, to jeśli przekroczą swoje kompetencje poirytowani ziomkowie ze sfory potrafią usadzić ich na właściwym miejscu.

Czarna Ręka jest specjalnym oddziałem bezpieczeństwa, w razie konieczności powoływanym do działania przez przywódców Sabatu. Wszyscy członkowie Ręki są znakomicie wyszkoleni w sztuce wojennej. Czarna Ręka nie pozostaje zbyt długo bezczynna. Zaniepokojeni koniecznością częstego zwoływania rozproszonych wojowników przywódca Sabatu obawiają się, iż może to spowodować zamach stanu przeciwko nim samym. Jednakże przez całe dzieje swego istnienia Ręka zawsze wiernie służyła sekcje.

Przywódcy Sabatu wzywają Czarną Rękę głównie w celu przeprowadzania ataków na miasta opanowane przez Camarillę. Ręka jest zbieraniną najbardziej krwiożerczych wampirów jakie kiedykolwiek zgromadzono. Ze wszystkimi przeciwnikami rozprawiają się niezwykle szybko. Najwyżsi rangą członkowie Sabatu nie są zwolennikami faworyzowania elitaryzmu. Ilekroć niżsi rangą przywódcy wykorzystują Rękę do rozprawienia się z zagrożeniem, z którym może poradzić sobie sfera, zostają przykładnie ukarani.

Sami członkowie Czarnej Ręki wybierają wampiry Sabatu, którym oferuje się szansę przyłączenia do Ręki. Niektórzy z bardziej ambitnych Sabatników próbują zwrócić na siebie uwagę Ręki, rozmaicie starając się wykazać swoimi umiejętnościami bojowymi: pojedynczo uczestnicząc w Zgromadzeniu Wojennym, odznaczając się bohaterstwem w oblężeniach miast bądź wyzywając członka Ręki na pojedynek.

Czarna Ręka poddaje wszystkich kandydatów serii rygorystycznych prób mających sprawdzić siłę woli, męstwo, spryt i umiejętności bojowe. Kto przejdzie pomyślnie próby, zostaje przyjęty do Czarnej Ręki. Nowi członkowie Ręki otrzymują po wewnętrznej stronie dłoni trwałe, magiczne piętno w kształcie czarnego półksiężyca. Każdemu przyjętemu wampirowi Ręka wyznacza sponsora, który zostaje jego mentorem. Nowy członek otrzymuje także szczegółowe instrukcje dotyczące sposobu postępowania w nowej roli. Od tej pory ma obowiązek stawić się na każde wezwanie Ręki.

Czarną Ręką rządzi rada czterech potężnych wampirów. Ta czwórka, znana jako Serafini, pełni rolę generałów bractwa, służąc bezpośrednio Regentowi i zasiadając w Konsystorzu razem z prisci i kardynałami. Serafinom pomagają władni – niżsi rangą przywódcy Ręki. Awansowanie na władnego bądź serafina wymaga, oprócz poparcia rządzących przywódców, również posiadania doskonale rozwiniętych umiejętności przywódczych, politycznych, bojowych i taktycznych oraz skłonności do intryg.

Czarna Ręka jest główną siłą utrzymującą w całości Sabat, rozdzierany od wewnątrz przez liczne konflikty. Sama Czarna Ręka została zjednoczona dzięki ostatniej wojnie domowej Sabatu. Ręce udało się opanować kilka miast, powstrzymując przed wkroczeniem do nich rozrastającą się Camarillę. Chodzą słuchy, że najnowszy serafin Djulah planuje stworzenie stałych sfor zwanych kolumnami, składających się wyłącznie z członków Ręki. Niewykluczone, że pogłoski są prawdziwe, jako że Czarna Ręka stała się ostatnio bardzo tajemnicza.

Mówi się także, jakoby Czarna Ręka walczyła z potęgą Inkwizycji Sabatu. Możliwe, że są to tylko plotki rozpuszczane z politycznych powodów,

najprawdopodobniej jednak Czarna Ręka posiada tajemnice, które pragnie zachować w sekrecie.

INKWIZYCJA SABATU

Inkwizycja Sabatu jest równie potężna i niewzruszona jak istniejąca przed nią Inkwizycja kościelna. Inkwizycja Sabatu jest podjęta przez przywódców sekty próbą zwalczania wciąż nasilającej się pod postacią Ścieżki Złych Objawień plagi korupcji.

Inkwizycja Sabatu liczy niewielu członków, za to potężnych i godnych zaufania. Nieustannie podróżuje po całym terytorium Sabatu przewodnicząc w sprawach przeciwko oskarżonym wampirom sekty. Inkwizycja wymierza kary, na ogół długotrwałe i ponad miarę bolesne (gorsze nawet niż standardowe kary Sabatu). Jest też w mocy pozbawiać władzy biskupów i kapłanów. Inkwizycja Sabatu mogłaby być potężnym narzędziem politycznym, nie stała się nim jednak do tej pory. Wydaje się, że służący w Inkwizycji członkowie Sabatu są szczerze przejęci swoimi obowiązkami.

Inkwizycja Sabatu może podążać dokądkolwiek zechce i wtykać swój nos we wszystkie, nawet najbardziej osobiste sprawy każdego z wampirów Sabatu. Inkwizytorzy podróżują w pięcioosobowych grupach razem z dwoma templariuszami. Wszelkie potrzeby inkwizytorów są natychmiast zaspokajane. Nigdy nie muszą polować, jako że zawsze mają zapewnione środki witalne.

Inkwizycja liczy tylko 15 członków, wysoce kompetentnych w rozwiązywaniu problemów Piekielnego Diabolizmu. Inkwizytorzy wolą pojawiać się w miastach Sabatu niezapowiedziani, by móc niespodzianie spaść na karki nieprzygotowanych, nie przepuszczając nawet arcybiskupom. Rozpatrują dowody przeciwko wszystkim członkom Sabatu niewyłączając starszych. Inkwizycja wysłucha każdego oskarżenia, jeśli jednak członek Sabatu nie dostarczy przekonujących dowodów winy oskarżonego, zostaje na ogół upomniany i pozostawiony zemście wampira, którego spotwarzył.

Nikt nie wie, przeciwko komu w danej chwili Inkwizytorzy prowadzą dochodzenie ani z jakimi rewelacjami nagle wyskoczą. Inkwizytorzy są bardzo skryci, gorliwi, twardzi i nieprzystępni. Ich ogromna władza i jednomyślność w naturalny sposób onieśmiałą innych. Bez wahania mogą pozbawić życia prawie każdego członka Sabatu. Kiedy są w pobliżu, nawet potężni arcybiskupi i starsi drżą ze strachu.

HISTORIA SABATU

Róże mają kolce i błyszczące wodą płatki, a skaza czai się głęboko w najśladzszych pączkach.

Chmury i zaćmienia plamią księżyc i słońce, historia zaś aż roi się od naszych błędów.

Od dzisiaj uważaj, że odszedłem.

Poszukiwanie doskonałości jest bardzo dobre, jednak poszukiwanie nieba to życie w piekle.

Od dzisiaj uważaj, że odszedłem.

– Sting, "Consider Me Gone"

Dawno temu w Europie wybuchła wśród wampirów wielka panika. Po wiekach względnego pokoju w Rodzinie ciemne chłopstwo rozpało się ogniem Inkwizycji, niszcząc wszystko, co uznało za nienaturalne. Stare, obrosłe samozadowoleniem wampiry okazały się zupełnie nieprzygotowane na to nowe zagrożenie. Ponieważ większość Matuzaleatów zlekła się Ostatecznej Śmierci, poświęcili swoje dzieci dla własnego przetrwania. Przez siłę Więzów Krwi młodzi członkowie Rodziny niewiele mogli zrobić poza wyjściem naprzeciw śmierci z podniesionym czołem.

Inkwizycja szczególnie dotkliwie uderzyła w hiszpańskich Brujah. Starsi klanu ukryli się, pozostawiając młodych samym sobie. Młodzi Brujah walczyli o przetrwanie nie mając powodu do ukrywania się, skoro ich starsi odeszli. Brujah stanęli do wojny o wszystko z Inkwizycją. W poszukiwaniu sojuszników przemierzali kraj, niepokojąc starszych innych klanów, którzy wysłali podległych młodych z rozkazem przepędzenia kłopotliwych intruzów ze swego terytorium. Nie mieli zamiaru ściągać na siebie uwagi Inkwizycji, której potędze nie potrafili się przeciwstawić.

Mniej więcej w tym samym czasie we wschodniej Europie, tam gdzie dzisiaj leżą Austria, Węgry i Czechy, również klan Tzimisce popadł w kłopoty. Grupa konspiratorów wewnątrz klanu odkryła, iż częste mieszanie i picie odrobiny krwi wszystkich spiskujących braci niweczy poprzednie Więzy Krwi zastępując je silną lojalnością wobec uczestników nowego rytuału. Proceder ten zaczął się rozprzestrzeniać, co wkrótce doprowadziło do wojny domowej młodych przeciwko starym. Starsi klanu pokonali buntowników, jednakże część z nich uciekła na zachód.

Ostatecznie buntownicy Tzimisce zjednoczyli się z Brujah i razem rozpoczęli uwalnianie rodaków z Więzów Krwi. Rozprzestrzenianie się ruchu, znanego jako bunt anarchistów, wywołało kontrakcję Matuzaleatów. Przeciwko anarchistom wystąpiły klany Lasombra i Ventrue. Wciąż jednak szpiegów anarchistów byli w stanie przyciągnąć do siebie, poprzez rytuały przełamujące Więzy Krwi, niewielką liczbę młodych Lasombra.

W tym samym czasie pojawił się kolejny problem – Assamici, którzy w swoim poszukiwaniu duchowego spełnienia przemierzali okolice, pijąc zarówno krew starszych, jak i anarchistów. Usiłujący uchronić się przed tymi potężnymi wojownikami anarchiści zaproponowali bezwzględny Assamitom pakt pokojowy.

W zamian za niewyniszczanie anarchistów, ci zaproponowali Assamitom zapewnienie sposobności zniszczenia trzeciego pokolenia Przedpotopowców Lasombra a także innych starszych klanu Lasombra. Assamici przyjęli pakt i razem z anarchistami Lasombra zaatakowali śpiących w swoich Schronieniach przywódców klanu. Po śmierci swego założyciela i głównych przywódców klan Lasombra rozsypał się niczym domek z kart. Ci ze zniszczonego klanu, którzy przeżyli jego zagładę, wsparli ruch anarchistyczny.

To był moment kulminacyjny Buntu Anarchistów. Członkowie innych klanów zaczęli wspierać anarchistów, ich starsi zaś byli niszczeni jeden po drugim. Starsi Ventrue wezwali pozostałe klany wampirów do zjednoczenia swych sił przeciwko anarchistom i Inkwizycji. Bez połączonych wysiłków, nawoływali, wszystkie klany upadną. Siedem klanów zgodziło się poprzeć ideę zjednoczenia i w ten sposób powstała Camarilla. Metody działania nowo powstałej sekty były o wiele mniej wyrafinowane niż dzisiaj. Po prostu wypowiedziano otwartą wojnę młodym anarchistom.

Nawet dla połączonych sił siedmiu klanów anarchiści byli wciąż trudnym przeciwnikiem. Wielu młodych członków Rodziny podtrzymało poparcie dla starszych

bądź to ze strachu, bądź to dostrzegając w tym szansę osobistych korzyści. Nową, potężną siłą okazali się Tremere. Odżyły teraz zadawnione waśni z Tzimisce, siłą nienawiści podsycając ich ogromną wolę zniszczenia przeciwnika.

Po wielu latach intensywnej walki Camarilla zaczęła zyskiwać przewagę nad anarchistami, wobec czego przywódcy anarchistów zaapelowali o pokój. Pierwsze Konklawe odbyło się w małej angielskiej wiosce, gdzie anarchiści podpisali traktat nazwany Umową Cierni. Zostali też zmuszeni do wypicia krwi przywódców reprezentujących każdy z siedmiu klanów Camarilli. To właśnie przywódcy Brujah jako pierwsi zaproponowali pokój z Camarillą.

Wielu anarchistów, których klany przyłączyły się do Camarilli, widziało poddanie się jako jedyną sposobność uniknięcia zniszczenia przez własnych rodaków. Assamici złożyli przysięgę powstrzymania się od dalszych ataków na Camarillę, odmówili jednak przyjęcia Więzów Krwi. W zamian za to zgodzono się, aby Tremere rzucili na cały klan zaklęcie, które uniemożliwi jego członkom uprawianie diabolizmu.

Niektórzy z anarchistów nie zgodzili się na warunki rozejmu, uważając, że jeszcze raz zostali sprzedani przez swych przywódców. Wśród najliczniejszej grupy anarchistów, która odmówiła zaakceptowania warunków pokoju, byli członkowie klanów Lasombra i Tzimisce. Tzimisce, będący najzgorzalszymi wrogami Tremere, nigdy nie uznają się za zwyciężonych przez śmiertelnego wroga. Lasombra, którzy zgładzili przywódców swego klanu i wielu starszych Ventrue, wiedzieli, że za to nie ominęłaby ich surowa kara. Lasombra i Tzimisce weszli w porozumienie z odmawiającymi poddania się członkami innych klanów, razem stwarzając Sabat. Nazwa sekty, odwołująca się do wierzeń w Sabaty czarownic, miała upamiętniać okoliczności narodzin buntu, przypominając czasy terroru Inkwizycji.

Camarilla nie szczędziła środków dla zniszczenia Sabatu, a przywódcy sekty zdawali sobie sprawę, że teraz, kiedy wielu z poprzednich anarchistów przeszło na drugą stronę, ich stara taktyka przeciwko Camarilli nie może być skuteczna. Przyjęli strategię swoich dawnych mistrzów i udoskonalili ją do granic możliwości: produkowali własne wampiry do walki z przeciwnikiem – tyle tylko, że robili to na skalę masową. Rekruci, którzy przeżyli długotrwały Jyhada, byli akceptowani jako prawdziwi członkowie Sabatu i w zamian za to produkowali kolejne rzesze wampirów. Wszystkie nowo powstałe wampiry przeszły ten rytuał. Tym sposobem zapewniano przetrwanie tylko najsilniejszym, którzy pod żadnym względem nie byli już ludźmi. Wszyscy nowo utworzeni rekruci zostali spętani Więzami Krwi do swego stwórcy – Sabatu.

Wojna Sabatu z Camarillą trwała ponad 200 lat. Przez cały czas konfliktu ilościowo mniejszy od swego przeciwnika Sabat zachowywała istnienie tylko dzięki nieprzewidywalności zachowań i lojalności członków sekty. Wreszcie został zmuszony do ukrycia się przed triumfującą Camarillą na północy, w Skandynawii. W trakcie następnego stulecia walka trwała nadal, choć toczono ją na znacznie mniejszą skalę.

To właśnie w tym okresie pokoju wampiry Sabatu, zdając sobie sprawę jak bardzo stały się nieludzkie, rozpoczęły duchowe poszukiwanie systemu wyższych wartości moralnych. W owym czasie pojawiło się kilka systemów takich wierzeń, które rozwinięte w kodeksy quasi-moralności wampirów otrzymały nazwę Ścieżek Oświecenia. Ścieżki Oświecenia mogą być uważane za swego rodzaju religię wampirów. Nikt nie kwestionuje ich użyteczności, gdy pomagają wielu rekrutom Sabatu w odzyskaniu zdrowych zmysłów po przerażających Rytuałach Tworzenia.

Sabat rozpoczął także prace nad praktykami i rytuałami okultystycznymi. Miały służyć zjednoczeniu sekty, wzmocnieniu lojalności jej członków i wypracowaniu wspólnych więzów. Nade wszystko stworzono bojowy oddział Sabatu znany jako Czarna Ręka. Ręka miała służyć jako specjalny oddział przewencyjny, wzywany w dowolnym momencie dla rozprawienia się z wszelkim zagrożeniem.

Na początku XVIII wieku Sabat dostrzegł szansę ostatecznego uwolnienia się spod jarzma Camarilli: właśnie wtedy wielu członków sekty przeniosło się do kolonii w Nowym Świecie. W miarę rozwoju tamtejszych miast rozrastał się także Sabat. We wczesnym okresie kolonizacji, gdy i ludzi było niewiele, Sabat także nie był zbyt liczny. Niektórzy członkowie sekty przenieśli się nawet na pogranicze, aby odkryć dziką Amerykę, gdzie polowali na zwierzęta i tubylców.

Wielu przywódców w koloniach było przedstawicielami brytyjskiej korony i oni właśnie znajdowali się pod kontrolą Camarilli z Europy. Rosnące wpływy Camarilli w Nowym Świecie skłoniły sektę do podburzenia kolonistów przeciw angielskiemu zwierzchnictwu i w efekcie spowodowały Wojnę o Niepodległość. Nie spodobało się to Camarilli, która wzmogła nacisk na Sabat w Europie, skłaniając mimo woli wysokich przywódców Sabatu do przeniesienia swej działalności na lepiej opanowany grunt Nowego Kontynentu. Sabat silnie umocnił swą obecność w Ameryce Północnej, co zbiegło się w czasie z początkiem dezercji w Tremere. W rzeczywistości na stronę Sabatu przeszło wielu amerykańskich członków Camarilli, bowiem uwierzyli, że w byłych koloniach załamują się wpływy ich rodzimej organizacji.

W połowie XIX wieku stało się oczywiste, że Camarilla utrzyma swoje wpływy w Ameryce Północnej. Brujah i Gangrel walczyli w Rewolucji razem z kolonistami, kontrolując znaczną część ważnych obszarów. Camarilla rozpoczęła obleganie miast Sabatu, z których wiele szybko padło.

Głównym powodem sukcesów Camarilli były rosnące napięcia wewnątrz Sabatu. To właśnie w czasie amerykańskiej Wojny o Niepodległość sekta zaczęła pożerać samą siebie, jak to często dzieje się z rewolucjami. Niepowodzenie Sabatu w wyniszczaniu Camarilli podczas Wojny o Niepodległość, gdy można było łatwo tego dokonać, jak też przyjęcie dezertów Camarilli spowodowały u wielu członków Sabatu utratę wiary w siłę i wiarygodność przywódców sekty. Część przywódców Sabatu zmuszono do ustąpienia bądź zniszczono.

Ledwie jakiś lider zdołał jako tako opanować sytuację, natychmiast inne, żadne władzy wampiry rzuciły mu wyzwanie. Wkrótce namnożyło się rozmaitych frakcji toczących wojny przeciwko innym w Sabacie, zarówno na własnym terytorium, jak i w obcych miastach. Jedyną grupą Sabatu, która pozostała w miarę nietknięta, była Czarna Ręka, chociaż i ona miała własne problemy. Rozłam tylko ułatwił Camarilli przejęcie kontroli nad wieloma miastami Sabatu. Wewnętrzny konflikt ciągnął się od połowy XIX wieku po rok 1930. Od tego, mniej więcej, czasu Sabat przyjął nieco silniej ustrukturyzowaną formę, chociaż ciągle daleko mu do dobrej organizacji działań czy spójnej hierarchizacji zarządzania.

Na szczęście Sabatowi udało się, nawet podczas wojny domowej, utrzymać kontrolę nad kilkoma głównymi miastami Stanów Zjednoczonych. Niektóre miasta, np. Filadelfia, pozostały pod kontrolą Sabatu tylko dzięki Czarnej Ręce, która skupiła tam większość swoich członków. Sabat zaczął rozwijać się w dwóch odrębnych kierunkach – Rodzina miejska i Rodzina nomadyczna. Wiele z nomadycznych sfor to uciekinierzy z miast, po porażce z Camarillą bądź innymi wampirami Sabatu chroniący się w bezdomności. Rodzina miejska stworzyła stałe schronienia i kontrolę

nad miastami, podczas gdy Rodzina nomadyczna podróżowała po całym kraju, nigdy nie spędzając zbyt wiele czasu w jednym miejscu.

W ciągu ostatnich dwudziestu lat Sabat ponownie zaczął się jednoczyć, tym razem o wiele silniej niż kiedykolwiek dotąd. Sabat stał się o wiele potężniejszy, niż jeszcze kilka lat temu przewidywała to Camarilla. Sekta była nawet w stanie odbić kilka miast przejętych przez Camarillę a także zająć nowe, których nigdy dotąd nie kontrolowała. W tej chwili Sabat jest głównym zagrożeniem dla Camarilli i ciągły wzrost mocy wrogiej sekty powoduje, iż Camarilla zaczyna się obawiać kolejnego Wielkiego Jyhadu.

SABAT DZISIAJ

Czy myślałeś, że lew spał tylko dlatego, że nie ryczał?

– Johann Friedrich von Schiller, "The Conspiracy of Fiesco"

Chociaż Sabat nie jest największą z wampirzych sekt, jest sektą najbardziej aktywną. Celem istnienia Sabatu jest zapewnienie każdemu osobistej wolności i ochrony przed powrotem Przedpotopowców. Wymaga to silnego ośrodka władzy oraz wikła nieustannie sektę w wiele intryg, mających przyczynić się do wzrostu jej potęgi i wpływów. Należy pamiętać, że metody używane przez sektę są tak bardzo zróżnicowane, jak amorficzna jest ona sama. Nie ma standardowych procedur. Wszyscy przywódcy rozkazują bądź upadają wyłącznie ze względu na swoje osobiste umiejętności. Darwinowska ideologia przeżycia jednostek najlepiej przystosowanych idealnie stosuje się do walk o przywództwo, jako że jest powszechnie praktykowana we wszystkich pozostałych aspektach istnienia Sabatu.

Najważniejszą działalnością Sabatu są akcje wywrotowe podrywające wpływy Camarilli. Sabat został ufundowany na ideałach buntowniczych, a po dziś dzień grupą narzucającą własne struktury władzy jest Camarilla. Camarilla kontroluje większość Ameryki Północnej oraz całą Europę Zachodnią. Przekonany o świętości swojej misji Sabat postanowił odzyskać kontrolę nad kontynentem Ameryki Północnej.

W XIX wieku Sabat utracił w Stanach wpływy w wielu miastach Wschodu, a także tę niewielką władzę, którą miał na Zachodzie. Najkrwawszym terenem walk była Kalifornia i pozostała nim do dnia dzisiejszego. W zeszłym stuleciu Sabat cierpiał na konflikty wewnętrzne, które w znacznym stopniu ograniczyły jego zdolność do spójnego działania. Te wewnętrzne kłopoty trwały prawie do roku 1940. Kiedy nowi przywódcy utrwaliли już swoją władzę, ponownie skierowali uwagę na Camarillę, która urosła w siłę i osiągnęła wielkość przewyższającą to, co sobie Sabat wyobrażał.

Od tego czasu sekta wyspecjalizowała się w sztuce odbijania swoich dawnych terenów: Sabat nie cofa się przed użyciem najbardziej brutalnych i obcych wampirom taktyk. Więcej informacji na ten temat zawarto w podrozdziale "Święte Krucjaty".

Środki potrzebne do prowadzenia operacji Sabatu zdobywane są na wiele sposobów, z których większość jest legalna – chociaż nie ma to żadnego znaczenia. Sabat zdobył kontrolę nad dużą liczbą korporacji i instytucji finansowych. Mimo iż wpływy Sabatu nie stoją na tak wysokim poziomie jak klanu Giovanni, wystarczają na finansowanie działalności sekty. Większość pojedynczych członków Sabatu może gromadzić bogactwo tak długo, jak długo nie wchodzi to w konflikt z podstawowymi

interesami sekty. Wielu biskupów i arcybiskupów spokojnie może być multimilionerami.

Na niektórych obszarach Sabat bardzo mocno konkuruje z klanem Giovanni. Początkowo Giovanni pozwolili Sabatowi przejąć część interesów, aby ułagodzić tą "stukniętą sektę". Sabat nie zadowolili się jednak tym drobnym ustępstwem i zaczął zupełnie wypierać z ich terenu mały klan poprzedników. Jednakże Giovanni okazali się silnym przeciwnikiem, głównie z powodu potężnych wpływów jakie mieli w świecie śmiertelnych. Ich powiązania z siłami prawa i zorganizowaną przestępczością daleko dystansowały osiągnięcia Sabatu we "współpracy" ze śmiertelnymi. Nawet brutalne metody sekty – zabijanie śmiertelnych agentów przeciwnika i narażanie całej Maskarady – odniosły tylko ograniczony efekt. Chociaż udało im się czasowo sparaliżować posunięcia Giovanni, nawet nie zbliżyli się do ich ostatecznego wyparcia. Sabat zaczął zatrudniać ludzkich szpiegów dla zwiększenia swojej wiedzy o Giovanni, zanim będzie gotowy do szerzej zakrojonych działań nad przejęciem kontrolowanych przez nich źródeł pieniędzy.

Sekta pragnie zyskać wpływy na Dalekim Wschodzie. Sabat próbował założyć arcydiecezje i świątynie w Saigonie (Wietnam) oraz Kioto, Kobe i Jokohamie w Japonii, a także w Tientsin w Chinach. Wysiłki te, jak do tej pory, nie przyniosły większych sukcesów. W wymienionych rejonach Sabat napotkał problemy całkowicie odmienne od tych, z jakim miał doczynienia walcząc z Camarillą i innymi wampirami w Europie. Ponadnaturalne zagrożenia na Dalekim Wschodzie są zupełnie innego rodzaju niż te, z którymi spotykał się do tej pory Sabat. Wampiry orientalne są zupełnie inne od znanych członków Rodziny a ich niezwykle zdolności, w połączeniu ze znajomością terenu, czynią z nich niesamowitych przeciwników. Niektórzy przywódcy Sabatu domagają się zwiększenia wysiłków na Dalekim Wschodzie, jednakże obecne starcia z Camarillą redukcją na razie plany ekspansji do skali jednego kontynentu.

Wpływy Sabatu zostały powstrzymane nie tylko na Dalekim Wschodzie, ale także w innych częściach świata. Camarilla kompletnie kontroluje Europę Zachodnią. Sekta nie planuje inwazji w samym sercu potęgi Camarilli. Sabat posiada niewielkie wpływy w Europie Wschodniej, jednakże rozpad Związku Radzieckiego może stworzyć, po ustaniu obecnego chaosu, szansę pomnożenia kontroli w mniejszych republikach. Sabat miał wiele problemów z zatrwającą potęgą Rady Brujah w Związku Radzieckim, jednak nie uświadomił sobie jeszcze większego zagrożenia jakie niesie ze sobą Baba Jaga.

Chociaż Sabat kontroluje prawie cały Meksyk, jednak do tej pory nie wykazywał większego zainteresowania Centralną lub Południową Ameryką. Posiada niewielką liczbę diecezji w Brazylii, Argentynie, Paragwaju i Boliwii. Nie czyni jednak większych wysiłków w celu rozszerzenia tamtejszych terytoriów wpływów.

Jednym z najbardziej nietypowych obszarów zainteresowania sekty są badania historyczne i archeologiczne. Członkowie Sabatu ze Ścieżki Kaina usilnie próbują odnaleźć wszystkie oryginalne części "Księgi Nod". Wyznawcy tej ścieżki wierzą, że historia wampirów usprawiedliwi paranoiczną wizję Camarilli. Są przekonani, że księga zawiera informacje dotyczące planu Przedpotopowców stworzenia sobie fasady bezpieczeństwa poprzez zjednoczenie klanów, nad którym sami będą sprawować kontrolę.

Wysiłkom archeologicznym przewodzi Sabat Skandynawski. Jego pracom oponują klany Tremere i Inconnu, będące zgodnie z ogólnym przekonaniem w posiadaniu obszernych fragmentów oryginalnego manuskryptu. W ciągu ostatniego

stulecia badań nie natrafiono na żadne większe znalezisko, ale uzyskano sporo cennych wskazówek.

Sabat wciąż przechodzi poważny kryzys. Na przestrzeni ostatnich 15 lat sekta jest świadkiem rodzenia się nowego, radykalistycznego ruchu zdecydowanie przeciwstawiającego się mozolnie tworzonemu strukturalizmowi organizacji. Kierowany przez Odszczepieńców Ventrue ruch stał się bardzo popularny wśród młodych. Idealistycznie wierzą w osiągnięcie pełni Sabatu przez powrót do bardziej chaotycznych metod minionych czasów. W ich oczach obecna sekta to martwy twór. Ci zapaleńcy notorycznie nie wykonują rozkazów, kiedy tylko sądzą, że mogą się bez nich obejść, a ich postawa ideowego nieposłuszeństwa ma solidne ugruntowanie filozoficzne.

SABAT NA ŚWIECIE

Sabat istnieje nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale właściwie obecny jest na całym świecie. Agendy Sabatu we wszystkich punktach globu są podobne na wiele sposobów, główne podobieństwa zawdzięczając wspólnej historii, jednakim dogmatom i metodom działania. Sabat w poszczególnych regionach różni się w zasadzie stopniem lojalności względem sekty z innych obszarów. Na niektórych terenach wampiry Sabatu praktycznie odcięli się od swoich braci z innych części świata.

STANY ZJEDNOCZONE I KANADA

Większość wampirów Sabatu opisanych w tym podręczniku rezyduje w Ameryce Północnej. Na tym obszarze Sabat jest najsilniejszy. Zgrupowani są tutaj także najważniejsi przywódcy sekty. Amerykański i Kanadyjski Sabat jest najbardziej zaangażowany w Jyhad przeciwko Camarilli.

MEKSYK

Meksykański Sabat należy do najliczniejszych. Większość to członkowie zgromadzeń, chociaż istnieją także sfory nomadyczne. Sabat posiada dużą liczbę członków w każdym mieście kraju. Sabat w Meksyku charakteryzuje się dużymi wpływami i stabilnością. W wielu sprawach jest podobny do Sabatu Kanadyjskiego i Amerykańskiego, różni się natomiast w jednej zasadniczej kwestii: nie jest frakcją mniejszościową wśród wampirów.

Sabat Meksykański prawie kompletnie zdominował cały kraj. Camarilla nie ma żadnej władzy w Meksyku, za wyjątkiem Półwyspu Jukatańskiego. Chociaż w Meksyku istnieje Rodzina Camarilli, ich sukcesy w ugruntowaniu wpływów są jak do tej pory niewielkie. Daje się słyszeć pogłoski, że Camarilla planuje inwazję na Meksyk, ale ile w tym jest prawdy, tego nie wiadomo. Niemal na pewno jest to czysty wymysł, jako że Meksyk jest najsilniejszą twierdzą Sabatu.

INDIE ZACHODNIE

Sabat praktycznie nie ma żadnej władzy w Indiach Zachodnich. Piraci Sabatu od dawna patrolowali wody Indii Zachodnich, ale aż do niedawna sekta nie widziała żadnych korzyści w zdobywaniu tego obszaru. Wampiry Sabatu z Florydy próbowały zyskać wpływy na Kubie, nie odniosły jednak znaczniejszych sukcesów. Sekta próbowała także wprowadzić się na Haiti, gdzie natknęła się na Sługi Seta walczące równie podstępnie i nieczysto jak Sabat. Za haitańskie fiasko Sabatu najbardziej odpowiedzialny jest Kult Ezuli, chociaż także inne grupy przyłożyły ręki do tego, że jak do tej pory Sabatowi nie udało się założyć na Haiti nawet jednej świątyni. Śmiertelność członków sekty na tym obszarze jest wyjątkowo wysoka, nawet jak na standardy Sabatu.

Chociaż niektórzy Setowcy przyłączyli się do Sabatu, wspomagając walkę przeciwko swoim dawnym klanom, jak na razie sekta nie wygrywa wojny na Haiti. Sabat zaczął także wykazywać zainteresowanie Republiką Dominikańską; jednakże, ze względu na zimną wojnę pomiędzy Tremere i Sługami Seta, musi używać bardziej subtelnych metod jeśli chcąc się tam usadowić. Zarówno Tremere, jak i Setowcy nie mają ochoty komplikować spraw jeszcze bardziej dopuszczaniem do gry nowego wroga. Obydwie grupy raczej staną przeciwko Sabatowi niż sobie nawzajem.

CENTRALNA I POŁUDNIOWA AMERYKA

Sabat ma znikomą władzę w tych regionach. Większość wampirów z Centralnej i Południowej Ameryki nie należy do żadnej sekty. Sabat jest najliczniejszy i najsilniejszy w Boliwi, Paragwaju, Brazylii i Argentynie. Największe wpływy w Centralnej Ameryce ma Sabat Meksykański, głównie w Gwatemali i Hondurasie. Członkowie Sabatu Centralnej i Południowej Ameryki to przede wszystkim nomadzi, chociaż istnieje kilka zgromadzeń. Najwięcej chęci do rozszerzenia wpływów Sabatu na Centralną i Południową Amerykę wykazują Sabat Meksykański i Tekskański.

ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO I IRLANDIA

Sabat raduje się bezczeszczącymi te czarodziejskie ziemie stadiami rozprężenia i rozpadu, które dotknęły Rodzinę w dumnym sercu jedności i zgody. Sabat wysłał wielu zwiadowców, aby nieustannie dolewali oliwy do ognia. Sama sekta po prostu czeka na moment swego ruchu, gdy tylko ustaną płomienie zawieruchy.

FRANCJA

Sabat Zachodniej Europy jest niewielki i ma nieznaczny wpływ na świat śmiertelnych i nieśmiertelnych. Zachodnią Europę kontroluje Camarilla, Sabat zaś zmuszony jest do działania w ukryciu. Największa liczba wampirów Sabatu w Zachodniej Europie znajduje się we Francji, głównie w okolicach Paryża, chociaż istnieją też nomadowie podróżujący po całym kraju. Sabat próbuje przeciwstawić się żelaznej władzy Toreadorów w miastach, jednak do tej pory nie śmie rzucić jawnego wyzwania.

Sabat Zachodniej Europy to przede wszystkim użyteczni szpiegowie, jako że większość wampirów uzyskała członkostwo w Camarilli. Najbliżej władz Camarilli znajdują się wampiry francuskie, które z kolei pozostają w kontakcie z Sabatem na całym świecie. Istnieją pogłoski, jakoby Tremere miało własnych szpiegów, którzy przeniknęli do Sabatu Francuskiego, ale są to tylko spekulacje. Sama jednak wzmianka o podwójnych agentach Tremere wywołała nielada panikę we Francuskim Sabacie. Paradoksalnie, coraz częściej korzystają z Vaulderie, podczas gdy zaufanie między nimi stale maleje.

NIEMCY

Niemiecki Sabat jest dobrze ukryty w głębi Czarnego Lasu. W porównaniu z resztą Europą są całkiem liczni, a swą siłę zawdzięczają wielkiej ostrożności w podejmowaniu działań dla wzmocnienia sekty. Źródło ich stale rosnącej potęgi upodabnia niemieckie wampiry do klanu Giovanni: próbują zdobyć polityczną i finansową kontrolę nad zjednoczonymi Niemcami.

Sabat ma nadzieję użyć tej potęgi do ostatecznego zniszczenia zarażonych anarchią niemieckich Camarilla, po czym wykorzystać opanowany kraj jako odskocznię do ataku na resztę Europy. Sabat rozpoczął realizację tego planu w 1890 r., jak też podsycił agresywność Niemiec w obu Wojnach Światowych. Wampiry niemieckiego Sabatu są mocno ze sobą związane poprzez częste praktykowanie Vaulderie. Cechują je niezwykle rygorystyczne zasady rekrutacji i odżywiania się, których wszyscy członkowie Sabatu, nawet goście, muszą przestrzegać pod groźbą Ostatecznej Śmierci.

AUSTRIA

W Austrii Sabat praktycznie nie istnieje. Chociaż wiadomo o kilku dzielnych sforach nomadycznych nawiedzających Wiedeń, dominacja Tremere i Ventrue jest przyniatająca. Niemiecki Sabat zamierza tu wkroczyć i wykończyć zwycięzcę, jak tylko Tremere i Ventrue rozstrzygną walkę między sobą.

HISZPANIA

Hiszpański Sabat jest bardzo podobny do swoich ziomków w Ameryce a jego potęga narastała i malała w miarę upływu lat. W Hiszpanii wampiry Sabatu nieustannie podważają supremację Camarilli, otwarcie atakując zarówno Tremere, jak i Brujah. Krążą pogłoski o niektórych przywódcach, którzy jakoby mieli wejść w przymierze z miejscowymi magami, nikt jednak nie dysponuje dowodami w tej sprawie. Sabat kontroluje stołeczny Madryt a także miasto Kadyks. W Madrycie ciągle istnieje Stowarzyszenie Leopolda, chociaż jego wpływy uległy poważnemu ograniczeniu po rozwiązaniu w 1812 roku hiszpańskiej Inkwizycji. Hiszpania jest bardzo ważna dla Sabatu, ponieważ reprezentuje jego dom, z którego narodził się ruch anarchistyczny i w konsekwencji sam Sabat.

Należy pamiętać, że klan Lasombra ma swoje korzenie na Półwyspie Iberyjskim. Do roku 1975 Hiszpania była jedynym wyjątkiem na mapie ogólnej słabości sekty w Europie Zachodniej. Tutaj rządził Sabat, Camarilla zaś kryła się po

kątach drząc ze strachu. Klan rozrastał się dufny w swą siłę, dopóki poprzez wewnętrzny rozłam nie stracił większości terytorium na rzecz Camarilli. Dopiero ostatnio, po pojawieniu się wyjątkowo potężnego przywódcy, Lasombranie zaczęli myśleć o odzyskaniu utraconych wpływów.

WŁOCHY

Sabat ma niewielką władzę na terenie Włoch. Kilku potężnych Lasombra Sabatu ma swoje schronienia we Florencji, a to dzięki zawarciu niedogodnego układu z Toreadorami. Jedyne we Włoszech miasto pod kontrolą Sabatu jest Mediolan. Izolowane i ignorowane miasto pozostawili Ventrue Sabatowi, zgodnie z umową sprzed lat, kiedy potężny arcybiskup Giangaleazzo, rządzący kiedyś za życia miastem-państwem, dał słowo nie szerzyć agresji przeciwko Camarilli tak długo, jak jego miasto będzie pozostawione w spokoju.

Krążą pogłoski, że ten potężny wampir szukał sposobu zjednoczenia w jedną potęgę Mafii, Lupinów i włoskiego Sabatu. Brak na to dowodów, a ci, którzy utrzymywali, że mogą je przedstawić, poznikali bardzo szybko w tajemniczy sposób. Przywódcy Sabatu w Ameryce zastanawiają się, czy Giangaleazzo pracuje na chwałę Sabatu czy też planuje zwiększenie swojej osobistej kontroli nad Europą Zachodnią. Większości liderów Sabatu wiadomo, że Giangaleazzo nie najlepiej współpracuje z Sabatem Niemieckim.

SKANDYNAWIA

Sabat w Norwegii, Szwecji, Luksemburgu i Danii różni się wyraźnie od reszty Sabatu. Na wymienionych obszarach sekta wciąż pozostaje bardzo silna, nie podejmuje jednak żadnych wysiłków rozwinięcia tych wpływów za wyjątkiem Amsterdamu; chociaż i tam wszystkie działania prowadzi Sabat Amerykański, ku ogólnej dezaprobachie miejscowego Sabatu.

Sabat Skandynawski jest konserwatywny, nawet jak na standardy sekty. Przeciwwstawia się polityce nowego Sabatu w obawie, że rozpocznie on konflikt z Camarillą, po czym zostawi Skandynawów samych, aby dopili nawarzonego przez innych piwa. W Skandynawii nie widzą żadnego sensu w walce z Camarillą i rzadko przeciw niej występują, chyba że chodzi o odzyskanie własnych terytoriów. Strach przed Walkiriami, żeńską grupą Gangrelu, sprawił, że miejscowy Sabat zaczął przygotowania do wojny, jednakże większość optuje za pozostawieniem tego problemu do rozwiązania Sabatowi Amerykańskiemu. Przynajmniej do czasu, dopóki nie dotyczą to ich bezpośrednio.

Miejscowy Sabat różni się od pobratymców także pod wieloma innymi względami. Przede wszystkim miejscowi są niesamowicie bogaci, praktykują Vaulderie rzadziej niż inne grupy Sabatu i nie ufają Sabatnikom spoza ich regionu. Skandynawskie wampiry wniosły bardzo ważny wkład do badań historycznych sekty, z czego największym osiągnięciem jest odnalezienie kilku kolejnych fragmentów "Księgi Nod". Odnalezione strony nie pochodzą z oryginału: są to odpisy wykonane w okresie Kołędowniczym, jednak badania porównawcze oraz zbieżność części tekstu z wcześniej odkrytymi fragmentami księgi pozwalają wierzyć w autentyczność poczynionych ustaleń.

Osobną sprawą jest Finlandia. Uważa się, że Sabat tego regionu jest sprzymierzony z potężną czarodziejką Louhi, która mimo szaleństwa potrafiła zdominować ten obszar. Wampiry z Finlandii należą do najstarszych w całym Sabacie, wiele z nich istnieje od początku istnienia sekty. Oczekują powrotu kogoś, kogo nazywają Vestgeir, a kto według ich wierzeń jest Kainem. Na kanwie tych przekonań powstają plotki, jakoby fiński Sabat sprzymierzył się z Louhi, aby usunąć z widnokręgu słońce. Wierzą bowiem, że jest to dla Vestgeira znak, że może już powrócić na ziemię. Spekulacje w tej sprawie nie znajdują, jak dotąd, żadnego potwierdzenia.

EUROPA WSCHODNIA

Sabat nie wykazuje większego zainteresowania Europą Wschodnią. Żadna część Grecji ani Turcji nigdy nie znajdowała się pod wpływami Sabatu. Starsi klanu Tzimisce w sojuszu z Inconnu skupiają swe wpływy w Rumunii i niezliczonej liczbie małych Republik Bałtyckich. Nadzorując miasta trwają w ufortyfikowanych przez siebie posiadłościach. Niedawne wydarzenia w Związku Radzieckim zaniepokoiły wielu Matuzalemów, zmuszając ich do ocknięcia się z nieproduktywnej drzemki i podjęcia stosownych działań, nikt jednak nie wie jakich.

Niepowodzenie Rady Brujah w Związku Radzieckim z pewnością będzie miało swój wpływ na Sabat. Wielu starszych Sabatu zastanawia się, co może się wydarzyć jeśli Stary Klan Tzimisce i Inconnu połączą swe siły z potęgą, która zniszczyła na tych terenach Radę. Może to oznaczać koniec zarówno Sabatu, jak i Camarilli.

AUSTRALIA

Obecność Sabatu w Australii jest znikoma, łącznie około 40 członków. Sabat Australijski wyróżnia unikalny zwyczaj wybierania na nowych rekrutów tylko swoich śmiertelnych krewnych. Wampirów australijskich jest niewiele, ale każdy z nich posiada duże wpływy. Raz do roku, niby członkowie korporacji odbywający regulaminowe zebranie, gromadzą się, aby omawiać sprawy sekty. Uznają tylko jednego arcybiskupa, mimo iż jedyny przeniósł się do Stanów Zjednoczonych, aby służyć jako kardynał. Australijski Sabat wciąż puszy się, niby angielska szlachta, w uzurpowanym poczuciu wyższości nad innymi wampirami. Jednak to się kończy, od kiedy zaczęli pojawiać się "niepożądani" Sabatnicy. W Australii istnieją dwie sfory nomadyczne, każda po pięciu członków. Nomadzi są traktowani przez zgromadzenia jako ktoś gorszy, jednakże zgromadzenia mają ich na oku i sprzątają pozostawiany przez nich nieporządek.

AFRYKA

Sabat niewiele ma do powiedzenia w Afryce. Posiada w tym rejonie kila sfory nomadycznych oraz zgromadzeń, jednak na ten oddział regionalny Sabat łoży raczej niewielkie sumy. O wiele większą władzę na Czarnym Lądzie posiadają Camarilla, Setowcy, Lupini i inne istoty ponadnaturalne. Członkowie sekty nie mają żadnego interesu w pchaniu się w ich krwawe rozgrywki. Afrykańscy członkowie Camarilli sprawia wrażenie o wiele bardziej utalentowanych w sztuce Taumaturgii niż

pozostałe, za wyjątkiem klanu Tremere, wampiry organizacji. Sabat nie widzi żadnych korzyści w zakładaniu tutaj swoich placówek. Koszty takiego przedsięwzięcia byłyby wyższe niż sekta może sobie na to pozwolić, szczególnie że w Północnej Ameryce cały czas trwa Jyhad.

ŚRODKOWY I BLISKI WSCHÓD

Sabat nie ma żadnej władzy na Środkowym i Bliskim Wschodzie. Assamici, Słudzy Seta, magowie i inne frakcje Rodziny są wyjątkowo aktywne w tym rejonie brutalnie rozprawiając się ze wszelkiego rodzaju intruzami.

AZJA

Aż do czasów współczesnych Sabat w Azji nie był reprezentowany. Amerykański Sabat wysłał do Wschodniej Azji grupę specjalnie wybranych członków, aby założyli w tym rejonie schronienia Sabatu i porzucił na tym, jako że sekta nie bardzo angażuje się w działalność inną, niż odbijanie miast w Ameryce. Poza tym, że część zachodnich wampirów zamieszkuje rejony w pobliżu Hong-Kongu, do Sabatu dotarły informacje o próbach Tremere usadowienia się na Dalekim Wschodzie. Sabat postanowił temu przeciwdziałać.

Nie obeznany z miejscową kulturą Sabat napotkał nieprzewidziane trudności: Gaki, Koty oraz innych ponadnaturalnych wrogów, z jakimi nigdy dotąd nie zetknęły się wampiry Sabatu. Niektórzy orientalni nieumarli mogą poruszać się za dnia, co bardzo zaniepokoiło przywódców Sabatu. Z tego powodu wampiry Sabatu wydelegowane do azjatyckiej misji zaczęły posługiwać się nową taktyką, nigdy dotąd nie używaną przez sektę: na wzór Ozyrysa poczęli gromadzić duże ilości ghuli z miejscowych, które miały ich chronić przed Gaki i Kotami.

IDEOLOGIA SABATU

Złóż obietnice nowego życia
Złóż swe życie w ofierze.

– Joy Division, "Leaders of Men"

Wampiry Sabatu odróżniają się od innych wampirów absolutną lojalnością względem własnej sekty i wiarą w osobistą wolność. Istnienie Sabatu wspiera się na tych dwóch zasadach: lojalności i wolności. Cała działalność sekty ma sprzyjać ich zachowaniu. Sabat wierzy, że Camarillę założyli Przedpotopowcy, po to aby ułatwić sobie przeprowadzenie Gehenny. Sabat istnieje w celu powstrzymania Starożytnych poprzez rozpowszechnianie wiedzy o ich dominacji i tworzenie armii wampirów wystarczająco silnych, aby się im przeciwstawić.

Wiele wampirów Sabatu wierzy w stworzenie sekty przez samego Kaina, działającego w przebraniu starszego Ravnos. Nie ma żadnych dowodów na potwierdzenie tego przypuszczenia, wiadomo jednak, że po zdradzie Buntu przez przywódców Brujah to Matuzalem Ravnos imieniem Vestgeir był siłą utrzymującą

anarchistów w jedność. Vestgeir zniknął wkrótce po Jyhadzie Sabatu przeciwko Camarilli w XVI i XVII stuleciu. Nikt nigdy nie odkrył, co się z nim stało. Po jego zniknięciu pojawiły się plotki, że Vestgeir to Kain. Patrząc wstecz na jego dokonania można uznać to za możliwe. Wiele wampirów sekty z radością znalazłoby jakiś przekonujący dowód na potwierdzenie tego przypuszczenia. Wiara w to jest podstawą religijnej doktryny Ścieżki Kaina. Natomiast wielu członków Sabatu używa argumentu o założeniu sekty przez Kaina, gdy próbuje nawracać anarchistów i innych członków Rodziny.

Sabat jest nie-żywym potwierdzeniem, że przetrwają tylko najsilniejsi. Pomimo wysiłków starszych Camarilli, mimo jej liczebnej przewagi i niezliczonych prób zniszczenia Sabatu, sekta przetrwała. Sabat przyjął ideę wampirzego Darwinizmu, silnie promieniującą na metody praktycznego działania sekty, w szczególności tworzenie nowych członków. Wybierając kandydatów sekta pozostawia wyłącznie najsilniejsze osobniki, a po przemianie poddaje je próbom mającym wykazać zdolność do istnienia.

Wampiry nie są ludźmi – z czego członkowie Sabatu doskonale zdają sobie sprawę. W odróżnieniu od głupców z Camarilli nazywają siebie wampirami, a nie Rodziną. Do siebie zwracają się: bracie lub siostrze. Mówiąc o sobie nie używają słowa "Rodzina", co najwyżej w szyderczym kontekście. Sabatnicy stoją na szczycie łańcucha pokarmowego. Nie starają się zatem być ludzcy, ponieważ nie są ludźmi. Zamiast tej namiastki poszukują wyższych wartości moralnych niż te praktykowane przez ich pożywienie. Sposoby praktykowania owych wartości przybierają zróżnicowane formy.

Członkowie Sabatu na pierwszym miejscu stawiają sektę, potem dopiero swój klan. W obrębie klanu wampiry nie różnią się między sobą, natomiast niektóre klany cieszą się większym od innych prestiżem. Największym szacunkiem w sekcji darzy się klany Lasombra i Tzimisce, oba za zniszczenie swoich Przedpotopowców. Na otaczającą Tzimisce estymę dodatkowo wpływa odkrycie przez nich Vaulderie jako sposobu pozbycia się Więzów Krwi. Niezwykle jest to, że nawet Pariasi są rozpoznawani jako klan i odpowiednio do tego statusu traktowani.

GEHENNA

Ten, kto jest biegły w atakach błyskami spadających z najwyższych wyżyn nieba, niemożliwą czyni każdemu z wrogów przed sobą obronę. Jest tak, że miejsc przez niego zaatakowanych wróg obronić nie zdoła... Ten, kto jest biegły w obronnym skrywaniu się w najbardziej skrytych zasobach ziemi, niemożliwym czyni przeciwnikowi odgadnięcie miejsc swego pobytu. Jest tak, że miejsca przez niego na schronienia wybrane tymi są, których przeciwnik zaatakować nie zdoła.

– Sun Tzu, "The Art of War"

Tematem rozmów wszystkich obecnie istniejących generacji Rodziny jest powrót Przedpotopowców, którzy przyjdą wypijać krew swych młodszych braci. Większość uważa to jedynie za legendę, jednakże wampiry Sabatu twierdzą, że godzina grozy jest już bliska. Sabat bez ustanku przygotowuje się do ostatecznego starcia z wodzami Jyhadu.

Zgodnie z tym, co podaje Sabat, Gehenna jest dla wampirów zakończeniem cyklu egzystencji, mimo to nie oznacza ich całkowitej zagłady. Młodzi będą musieli przeciwstawić się swoim starszym i tylko najsilniejsi przetrwają. Jest to najwyższe przykazanie ideologii Sabatu oraz główna przyczyna masowej produkcji wampirów do walki z Camarillą, Inconnu oraz innymi przeciwnikami.

Zgodnie z tą teorią na końcu poprzedniego cyklu miał miejsce Bunt Anarchistów, z którego wyrósł współczesny Sabat. Powstanie sekty przypada na początek obecnego cyklu. Celem Sabatu jest wyzwolenie młodych spod tyranii starszych. Sekta wierzy, że tylko poprzez wzajemną lojalność oraz uwolnienie się od rządów starszych młode generacje będą w stanie odeprzeć powracających Przedpotopowców. Na własnych doświadczeniach z Buntu Anarchistów wampiry Sabatu nauczyły się, że nawet buntownicy potrzebują jakiś struktur, aby ich bunt mógł odnieść skutek. Walcząc o wolność i lojalność zjednoczyli się, tworząc istniejący dziś Sabat.

Camarilla została utworzona raczej pod koniec poprzedniego cyklu niż na początku obecnego. Camarilla powstała, aby chronić rasę wampirów przed Inkwizycją i anarchistami mordującymi swoich stwórców. Chociaż tę sektę stworzyli starsi świata wampirów, wielu młodych postanowiło pozostać przy Matuzalemach. Obecnie jej głównym celem jest ochrona całej Rodziny przed oczami śmiertelnych. We współczesnym świecie – utrzymuje Camarilla – wampiry mogą przetrwać tylko dzięki Maskaradzie. Wiara w Gehennę jest wyszydzana przez większość członków Camarilli, a ci, którzy w nią wierzą, są pewni, że Camarilla ich ochroni.

ŚWIĘTE KRUCJATY

A co jeśli powiem, że nie ma takiego miejsca do którego mógłbyś uciec i schować się przed swymi strachami? Gdzie dobro jest złem, a zło jest dobrem, i nikt nie usłyszy twoich lamentów?

– 24-7 Spys, "Heaven and Hell"

W najżywotniejszym interesie Sabatu leży zdobycie kontroli nad jak największą liczbą miast w Ameryce Północnej. Sabatnicy wierzą, że tylko podbijając miasta kontrolowane przez Camarillę mogą uwolnić się spod wpływu Przedpotopowców. Oblężenie miast, znane także jako Krucjaty, wypływa z samego rdzenia ideologii Sabatu. Zgodnie z tym, co głoszą przywódcy Sabatu, Camarilla istnieje w celu ułatwienia Starożytnym pokonanie młodszych generacji wampirów. Aby zniwelować przewagę ukrytych wodzów Jyhadu, Camarilla musi zostać zniszczona. Nie oznacza to, że należy zniszczyć wszystkie wampiry należące do Camarilli – tylko samą sektę.

Pierwszym krokiem w przejmowaniu miasta Camarilli jest powzięcie decyzji, którzy członkowie Rodziny warci są oszczędzenia, a którzy powinni zostać zniszczeni. Sabat wysyła szpiegów do miast, by dokonać rozpoznania pośród wampirów. Szpiegdy przez wiele lat pozostają w ukryciu, zbierając wszelkie możliwe informacje o przeciwniku, a w szczególności o anarchistach i starszyźnie. Te dwie grupy będą nasilniejszymi oponentami ataku.

Po wstępnym rozpoznaniu do miasta wkraczają kolejni szpiegdy Sabatu, przedstawiając się Księciu jako członkowie Camarilli z innego miasta. Większość przyłącza się do anarchistów, ale niektórzy wchodzą w układy z innymi koteriami.

Owi szpiedzy przez lata lojalnie służą Camarilli, nawet posuwając się do ekstremalnych uczynków, aby tylko przełożeni i inne wampiry uznały ich za wiernych i godnych zaufania towarzyszy.

Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero wtedy, kiedy szpiedzy napuszczają członków Rodziny na siebie nawzajem, wprowadzając napięcie i niesnaski pomiędzy starszyzną. Szczęśliwie już te akcje wywrotowe wystarczają do podkopania autorytetu Camarilli w mieście. Nawet gdyby ta część planu nie zadziała, przechodzi się do następnej fazy operacji.

Coraz więcej wampirów Sabatu potajemnie przedostaje się do miasta i ukrywa w zamaskowanych schronieniach przygotowanych przez poprzednich agentów. Od tego momentu rozpoczyna się prawdziwe oblężenie. Sabat, wykorzystując zdobytą wiedzę, niszczy Maskaradę w mieście. Na początek anonimowe donosy do mediów i władz ujawniają powiązania pomiędzy Camarillą, urzędnikami miejskimi i innymi ważnymi osobistościami. W razie potrzeby Sabat nie cofa się przed fałszowaniem dowodów. Chociaż nie płyną z tego bezpośrednie korzyści, działania te powinny spowodować panikę i zamieszanie wśród przywódców Camarilli. Wówczas wampiry Sabatu zaczynają mordować ludzkich współpracowników Camarilli. Przywódcy Camarilli zostają zmuszeni do skupienia wysiłków na naprawianiu wywołanych przez Sabat wyłomów w Maskaradzie.

Na ogół na tym etapie Sabat zostaje rozpoznany jako winowajca, tak więc sekta może przyjąć bardziej bezpośrednie środki walki z wrogiem. Sabat rozpoczyna masową produkcję wampirów. Rzucone przeciwko Camarilli zajmują jej uwagę i rozpraszają siły. Równocześnie rozdarcie w Maskaradzie poszerza się stale, w miarę jak rośnie w mieście liczba morderstw i zaginionych osób. Na miejsce zniszczonych w walce nowych wampirów tworzy się legiony kolejnych. Sabat zaczyna otwarcie nawracać członków Rodziny, szczególnie tych o dużym prestiżu, jako że właśnie oni mogą pociągnąć za sobą innych.

Zaatakowane wampiry Sabatu, o ile nie mają przewagi nad przeciwnikiem, ratują się ucieczką. Dla ochrony przed bezpośrednim atakiem doświadczony członek Sabatu będzie prowadził ze sobą niewielką grupę nowych wampirów. Każdy uśmiercony przez Sabat członek Rodziny jest pozostawiany do odkrycia przez śmiertelnych (zakładając, że nie jest na tyle stary, aby od razu obrócić się w pył), co jeszcze bardziej naraża Maskaradę.

Główny ciężar uderzenia Sabatu spada na klan Tremere. Jeśli tylko Sabat zdoła dowiedzieć się, gdzie ukryta jest fundacja, to wysła tam we wczesnej fazie oblężenia swoje sfory nowych wampirów. Chociaż wiele fundacji Tremere jest przygotowanych na takie ataki, niewiele z nich przetrwało najazd przyniatającej licznie sfory wampirów Sabatu.

Niektóre sfory przystępują do oblężenia tylko dla Zgromadzeń Wojennych: w nadziei zniszczenia starszego Camarilli i osuszenia go z krwi. Ponieważ równoczesne zapewnienie dostatecznej ochrony wielu starszym jest niewykonalne, Zgromadzenia Wojenne na ogół są zwoływane przeciw więcej niż jednemu starszemu. Większość sfory zaangażowanych w Zgromadzenia Wojenne to nomadzi.

Jeśli Sabat odnosi sukces, Maskarada pęka na kawałki a Rodzina Camarilla ucieka z miasta liżąc swoje rany. W większości wypadków Książę miasta jest zbyt uparty, aby dobrowolnie zrezygnować z kontroli, chyba że otrzyma bezpośredni rozkaz od Egzekutora. W mieście młodzi członkowie Camarilli otrzymują szansę przyłączenia się do Sabatu, jeśli tego pragną, wszakże pod warunkiem, że przyjmą sposób nie-życia sekty. Wampiry Sabatu kontynuują przenoszenie się do podbitego miasta, przejmując kontrolę nad zamieszkującymi go śmiertelnikami. Sabat posiada

duże doświadczenie w zacieraniu śladów minionego konfliktu – w krótkim czasie niepożądane wspomnienia zostają wymazane z umysłów śmiertelnych a minione wydarzenia są przedstawiane jako kolejna fala przestępczości.

Camarilla nigdy nie przebaczała i nie przebacza. Camarilla zawsze próbowała odzyskać utracone miasta, nie odnoszą jednak w tej mierze większych sukcesów. Na przeszkodzie eskalacji działań Rodziny stoi zasada nie zwracania na siebie uwagi śmiertelnych. Sukcesy Camarilli biorą się wyłącznie z zawilego planowania i precyzyjnej realizacji tych planów. Odmiennie działa Sabat, który bazuje na swobodnym kontrolowaniu tworzonego chaosu; czasami tak wielkiego, że nawet przywódcy oblężenia nie wiedzą, co się dzieje.

TAKTYKA SABATU

Krew popłynie za krwią
Oto czas umierania

– Metallica, "Damage Inc."

Jeżeli można osiągnąć mistrzostwo w sztuce wampirycznej wojny, to Sabat jest tego najbliższy. Swoją siłę czerpie z wolności i lojalności własnych członków oraz wiary, że tylko najsilniejsi przetrwają. Kiedy rozpętuje się walka, Sabat korzysta ze wszystkich środków jakimi dysponuje. Jego członkowie stają się odważni aż do szaleństwa, nie obawiając się Ostatecznej Śmierci.

Wymienić można kilka prostych zasad taktycznych, które okazały swą przydatność w zmaganiach Sabatu:

Sabat robi dobry użytek ze szpiegów. Wysyła agentów na terytorium wroga w celu gromadzenia informacji i siania niezgody w szeregach przeciwnika;

jeżeli ich wrogowie z Camarilli chronią się przed śmiertelnymi poprzez Maskaradę, Sabat niszczy Maskaradę;

łowców wampirów Sabat spycha do defensywy, zamieniając ich krewnych bądź ukochanych w wampiry. Jeśli to możliwe, wysyła ich do bezpośredniej walki z łowcami. Sfory na ogół używają swoich najnowszych rekrutów jako przynęty do wywabienia łowców z ukrycia. Straty ponoszone przez Sabat wśród rekrutów są na ogół dużo mniejsze od spustoszeń, które by powstały, gdyby pozwolono łowcom na pojedyncze wyłapywanie wampirów. Łowcy przekonali się jak trudnym przeciwnikiem są wampiry Sabatu, głównie z powodu tajemniczości sekty i przebywania jej członków wyłącznie w grupach. Otwarte manifestowanie swego wampiryzmu przez członków Sabatu potrafi mocno zmieszać łowców, prowokując ich nierozsądne postępowanie;

taktyka Sabatu przeciw Sługom Seta sprowadza się do bezpośredniego ataku dużą liczbą wampirów, większą nawet od sił rzucanych przeciwko Camarilli. Sabat uważa Setowców za równie niehumanicznych jak własne wampiry i z tego powodu darzy ich odpowiednim szacunkiem;

spotkania z Lupinami zaowocowały tworzeniem srebrnej broni, mającej pomóc w rozprawianiu się z tym zagrożeniem. W najpowszechniejszym użyciu są srebrne miecze, chociaż nie brak też srebrnych sztyletów, grotów do strzał oraz toporów. Sabat na ogół stara się wyłapywać Lupinów pojedynczo, jednego po drugim. Inną skuteczną metodą jest ich okrażanie i próby spalenia na odległość;

Sabat produkuje dużą liczbę zbędnych wampirów, dążąc do osiągnięcia nad przeciwnikiem przewagi przynajmniej w stosunku 2 do 1. Nowo wyprodukowane wampiry są natychmiast wysyłane do walki, utrzymując w ten sposób wroga w stałym zagrożeniu;

na terytorium przeciwnika Sabat rozpętuje totalny chaos. Morduje ludzkich służących, torturuje, pali schronienia, rozsiewa wśród przeciwnika zwątpienie i zwołuje Zgromadzenia Wojenne przeciwko wybranym starszym.

Sabat używa podobnych metod podczas obrony własnych obszarów. Ponadto jego członkowie pozostają w dobrze bronionych schronieniach, zabijając swoich ludzkich służących celem zapobieżenia przeciekom informacji.

Sabat jest szalenie nieprzewidywalny i niebezpieczny. Jego członkowie nie lękają się sięgnąć po żaden z dostępnych środków dla wygrania Jyhadu. Z tego powodu uważa się ich za bardziej szalonych niż klan Malkavian i bardziej bezwzględnych niż Assamici.

W JAKI SPOSÓB SABAT PRZEPROWADZA MISJE ZWIADOWCZE?

Sabat znany jest z wysyłania agentów do wrogich miast celem przygotowania inwazji. Niektórzy uważają, że szpiegdy Sabatu są praktycznie w każdym mieście Camarilli. Inni z kolei nie potrafią sobie wyobrazić, jak sekta mogłaby przeprowadzić taką operację bez ujawnienia się przy tej okazji.

Jak to możliwe, aby mogli istnieć szpiegdy pomiędzy wampirami wyczuwającymi aurę i potrafiącymi czytać w umysłach? Ponieważ Sabat zna swojego przeciwnika, podjął odpowiednie środki ostrożności. Sekta używa szpiegów od bardzo dawna. Większość wiedzy o sztuce szpiegowania pochodzi od Odszczepieńców Tremere a udoskonalano ją metodą prób i błędów. Znakomitymi szpiegami są także Odszczepieńcy Assamici, Odszczepieńcy Ravnos i Lasombra. Duża różnorodność klanów wchodzących w skład Sabatu oraz lojalność członków skutecznie zapewniły sekcje doskonały wybór materiału na agentów.

Bardzo dużą pomocą w operacjach wywiadowczych są Odszczepieńcy Tremere, którzy poznali tajniki szpiegostwa w swym pierwotnym klanie i przynieśli do Sabatu informacje pomocne w organizowaniu wywiadu oraz kontrwywiadu. Tremere Sabatu, ze względu na swoją klątwę, nie są w stanie działać jako wywiadowcy, opracowali jednak użyteczne dla szpiegów rytuały. Są także odpowiedzialni za produkcję używanych w misjach wywiadowczych relikwii Sabatu.

Odszczepieńcy Assamici mają dużą wiedzę na temat skradania się i technik zabijania, chociaż niewiele z jej sekretów kiedykolwiek wydostało się poza klan. Pierwszymi zwiadowcami jakich użył Sabat byli Ravnos, a to z powodu ich unikalnych zdolności w Iluzji. Wielokrotnie wykazywali swą użyteczność, szczególnie w krótkoterminowych misjach. Lasombra są mistrzami intrygi, dobrze więc orientują

się w zakulisowych wydarzeniach. Jednak ich wadą jest brak odbicia w lustrze, co powoduje, że są łatwi do wykrycia.

Najwięcej korzyści Sabatowi daje klan Tzimisce, a to dzięki ich dyscyplinie Zniekształcenia. Posiadana umiejętność całkowitej przemiany zwiadowców Sabatu powoduje, że wyglądają oni dokładnie jak wampiry Camarilli.

Metody używane przez Sabat zależą od charakteru misji wywiadowczej. Jeśli informacje potrzebne do rozpracowania planowanej misji nie są wyczerpujące, są tak dokładne jak tylko jest to możliwe. Pamiętaj, że Sabat powinien być nieprzewidywalny, a więc jego członkowie nie będą działali w sposób, jakiego można by po nich oczekiwać. Sabat znany jest z dobierania do poszczególnych działań członków odpowiednich klanów, zawsze pod kątem ich naturalnych umiejętności. Jednakże indywidualne umiejętności są ważniejsze od klanowych, jeśli więc można znaleźć wampira odpowiedniejszego do wykonania zadania, misję powierza się jemu.

Do krótkich zadań wybiera się na ogół dwóch członków Sabatu. Jeden to Odszczepieniec Ravnos, drugim natomiast może być Lasombra, Tzimisce bądź Odszczepieniec Assamita, zależnie od charakteru misji. Wybrana dwójka pracuje jako zespół, w którym Odszczepieniec Ravnos używa swoich zdolności do ukrycia siebie i swojego partnera.

Do misji trwających rok lub dwa lata Sabat używa Odszczepieńców Brujah lub Tzimisce. Brujah łatwiej potrafią wniknąć do struktur swojego pierwotnego klanu niż członkowie innych klanów Sabatu. Jeżeli dla zdobycia respektu i akceptacji wymagana jest zmiana tożsamości, wybierany jest Tzimisce. Dla uniknięcia podejrzeń zwiadowca wysyłany jest samotnie. Niektórzy Tzimisce są wyszkoleni w Taumaturgii i potrafią używać rytuałów ochronnych zapobiegających możliwości czytania ich umysłów. Jeżeli tego nie potrafią, otrzymują relikwię Sabatu chroniącą ich przed wykryciem.

Do misji trwających dłużej na ogół także są wybierani Odszczepieńcy Brujah, którzy łatwiej nawiązują dobre stosunki z wrogimi wampirami, szczególnie z anarchistami. Kolejnym, często używanym w długoterminowych misjach zwiadowcą jest Odszczepieniec Gangrel, jako że powszechnie wiadomo, że wszyscy Gangrele to samotnicy. Dzięki temu łatwiej dopasowują się do struktur społecznych Camarilli, chociaż prawdopodobnie nie uda im się nawiązać zbyt wielu cennych znajomości. Większość pozostałych zwiadowców to Tzimisce.

W przeważającej liczbie przypadków dyscyplina Zniekształcenia klanu Tzimisce, jak relikwie i rytuały Odszczepieńców Tremere, czynią zwiadowców Sabatu trudnymi do wykrycia. Szczególnie, że zwiadowcy są zawsze wybierani spośród najbardziej inteligentnych, ludzkich, gorliwych i zdolnych członków Sabatu. Ich lojalność nie podlega żadnej dyskusji.

W niektórych przypadkach zwiadowca może zająć miejsce istniejącego wampira i przyjąć jego tożsamość. Zgromadzenie Wojenne Sabatu wychwytuje cel, po czym poddaje go torturom, a także oddziałuje na niego poprzez dyscypliny Dominacja i Nadwrażliwość. Wszystkie zdobyte informacje, nawet te na pozór nieistotne, zostają przekazane zwiadowcy. Czasami procedura przesłuchania zajmuje cały rok, szczególnie przy niezwykle ważnych przedsięwzięciach.

Aby sprawdzić, czy zwiadowca nie zawiódł, używa się jako łącznika kapłana sfory bądź najbliższego przyjaciela zwiadowcy. Łącznik powinien także upewnić się, że zwiadowca wciąż jest związany ze sforą poprzez Vaulderie. Podczas każdego spotkania łącznik dostarcza zwiadowcy pojemnik zawierający zmieszaną krew sfory, którą zwiadowca powinien spożyć na jego oczach. O ile jest to możliwe, zwiadowca

powinien spotykać się ze swoją sforą i bezpośrednio uczestniczyć w Vaulderie oraz innych rytuałach.

Najwięcej problemów przysparza Sabatowi klan Tremere. Przeniknięcie do tego klanu jest niezwykle trudne i jak na razie Sabat nie może poszczycić się żadnymi sukcesami na tym polu. Sekta wierzy, że Tremere tak samo nie odnieśli żadnych sukcesów w infiltracji Sabatu.

Żywotną rolę w wywiadowczej sieci Sabatu pełnią Odszczepieńcy Nosferatu. Dostarczają Sabatowi wielu użytecznych informacji o działalności Camarilli, wspomagają szkolenie zwiadowców i starają się zapewnić im bezpieczeństwo w trakcie misji.

ROLA ŚMIERTELNYCH

Cóż za głupcy z tych śmiertelnych.

– Seneca, "Epistles, I, 3"

W oczach śmiertelnych wampiry Sabatu nie dlatego są tak złe, że zostały przemienione przez Rytuały Tworzenia, ale dlatego, że przyjęły ideę swego nadczłowieczeństwa. W Sabacie nikt nie odczuwa żadnego współczucia dla ludzi. Żyć i działać jak człowiek, czuć się człowiekiem – to naprawdę odczucia przeciwne ich naturze. Przecież należą do wybranych, których przeznaczeniem było stać się wampirami. Ich poprzednie, ludzkie życie to zaledwie przygotowanie do prawdziwego nie-życia jako dzieci Kaina. Człowieczeństwo było po prostu przejściowym stadium larwalnym. Wampiry Sabatu nie uważają ludzi za przedstawicieli tego samego co oni gatunku. Śmiertelni uważani są za zwierzęta i traktowani jak maskotki lub pokarm.

Mimo to Sabat czasami używa śmiertelnych jako stronników, służących i szpiegów. Śmiertelni rekruci uważani są za własność osobistą a ich właściciele mogą używać ich tak, jak uznają to za stosowne. Mimo to ludzie nadal odgrywają istotną rolę w kontrolowaniu przez sektę wielu wielkich korporacji.

Najbardziej wierni z czasem stają się ghulami. Każdy ghul ma Wieży Krwi zadziegnięte tylko z jednym wampirem Sabatu i nie uczestniczy w Vaulderie. Ten sponsor (lub właściciel) jest odpowiedzialny za wszystkie poczynania swego ghula. Czasami ciało i kości ghula zostają przemienione poprzez dyscyplinę Zniekształcenia – uniemożliwiając ghulowi powrót do normalnego życia śmiertelnych.

Tropiąc ludzi dla krwi albo sportu wampiry Sabatu nie wahają się przed zabiciem swojej ofiary. Kochają wysysanie ofiary aż do śmiertelnego końca i robią to nawet kiedy nie potrzebują już krwi. Jednak zazwyczaj zabijają tylko w miastach, nad którymi nie mają kontroli. Zdają sobie sprawę, że regularne morderstwa na własnym terenie mogą doprowadzić do kłopotów.

SPRZYMIERZENICY SABATU

Nie mamy wiecznych przyjaciół, ani nieustannych wrogów. Nasze sprawy są zarówno wieczne, jak i nieustanne, i sprawy te powinnością są naszą.

– Henry John Temple, przemowa w Parlamencie.

Sabat nie chce się uzależniać od innych. Mimo to sekta ma kilku sprzymierzeńców, których może wezwać w czasie wielkiej potrzeby. Zaliczają się do nich: pewne stowarzyszenie magów, plemię Lupinów, trzy szamanistyczne stowarzyszenia amerykańskich autochtonów oraz kult voodoo. To już pełna lista sprzymierzeńców Sabatu. Swego czasu sekta była jeszcze w przymierzu z wilkołakami Południowych Appalachów, nie wsparła ich jednak w chwili, kiedy wilkołaki bardzo tego potrzebowały.

Sekta wspomógł swoich sprzymierzeńców tylko wtedy, jeśli uzna że warto ich ratować. Sabat bardzo duże znaczenie przykłada do niezależności, ale nie jest głupi. Jeżeli któryś ze sprzymierzeńców może się okazać w przyszłości użyteczny a ryzyko nie jest zbyt duże, sekta udzieli pomocy.

Stowarzyszenie magów: Niewiele wiadomo o stosunkach łączących Tzimisce z pewnym stowarzyszeniem magów, za wyjątkiem tego, że obie grupy współpracowały ze sobą w walce przeciwko rosnącej potęgze Tremere zanim jeszcze powstał Sabat. Czasami sobie pomagają, jeżeli jest taka potrzeba.

Gnatożuje: Wiadomo, że to plemię Lupinów pomagało niektórym sforom Sabatu. Ci Lupini na pewnych obszarach współpracują ze sforami w przepędzaniu i niszczeniu wrogich Sabatowi wampirów i innych plemion Lupinów. Nic więcej nie wiadomo o związkach Sabatu z Gnatożujami.

Szamanistyczne stowarzyszenia amerykańskich autochtonów: Nomadyczni Odszczepieńcy Gangrel utrzymują kontakty z kilkoma małymi grupami amerykańskich autochtonów, które zapewniają im bezpieczne schronienia i dostarczają informacji. W zamian za to Odszczepieńcy Gangrel uczestniczą w mistycznych rytuałach i pełnią rolę doradców Ameridów.

Pierwsze z tych stowarzyszeń nosi nazwę Oczy Słońca. Stowarzyszenie liczy zaledwie 20 członków, wszystkich w jakimś stopniu biegłych w sztuce magicznej. Zrzeszeni pochodzą z rozmaitych tubylczych nacji Ameryki, dzielają jednak te same zainteresowania okultystyczne.

Drugie stowarzyszenie nazywane jest Półcieniem Szarych Wiewiórek. Liczebność tej grupy także waha się w pobliżu 20 członków. Stowarzyszenie pozostaje w przymierzu nie tylko z nomadycznymi Gangrelami Sabatu, ale także z wieloma plemionami Lupinów. Może się to wydawać dziwne, biorąc pod uwagę polowania Odszczepieńców Gangrel na wilkołaki, jednak Półcień Szarych Wiewiórek nie podziela tego zdziwienia. Stowarzyszenie nie wspiera żadnego ze sprzymierzeńców w jego wojnach przeciwko drugiemu. Przypuszcza się, że Półcień Szarych Wiewiórek ma jakieś szczególne powiązania z ziemią, dające jego członkom tajemnicze i niewytłumaczalne umiejętności.

Trzecia grupa to Odkrywczy Ścieżki. Jest ich mniej niż 10. Poszukujący pozazmysłowego oświecenia Odkrywczy Ścieżki chętnie zawierają przymierza z wieloma siłami nadnaturalnymi. W zamian za ochronę grupa wspiera Gangrel Sabatu jedynie informacjami. To wszystko co daje ten układ. Jednakże ze względu na stosunkowo duże możliwości Odkrywców Ścieżki – zarówno każdego z osobna, jak i całej grupy – jest to jedno z najbardziej cenionych powiązań Sabatu.

Kult voodoo: Sabat nawiązał kontakty z kultem voodoo na Haiti i w Republice Dominikańskiej. Kult zaopatruje Sabat w żywność, rekrutów i informacje. Kult od

dawna jest wrogiem Sług Seta i dlatego wspiera próbujący przełamać węzową okupację Indii Zachodnich Sabat. Swego czasu kult voodoo był sprzymierzony z Ezuli, jednakże Sabatowi udało się przeniknąć do wnętrza organizacji i zmanipulować jej członków. Dzięki wsparciu innych, potężnych kapłanów Sabatowi udało się zakorzenić w mrocznej glebie Haiti.

PIĘTA AHILLESOWA SABATU

Widziałeś jego słabość, nigdy ci tego nie wybaczy.

– Johann Friedrich von Schiller, "Wilhelm Tell".

Choć Sabat jest silny, jednak nie wszystko w sekcie wygląda idealnie i łatwo można przecenić jego potęgę. Gdyby był tak potężny jak to się wydaje – z łatwością zniszczyłby Camarillę. Sabat ma kilka słabych punktów, o których istnieniu należy wiedzieć.

Pierwszy z nich, to względnie nieduża wielkość Sabatu. Sekta dochodzi, mniej więcej, do jednej trzeciej wielkości Camarilli. Nawet poprzez masową produkcję wampirów Sabat nie jest w stanie wyrównać swych szans w wypadku ataku ze wszystkich stron. Szczęśliwie dla Sabatu ostatnie totalne starcie z Camarillą miało miejsce w czasie wojny w XV i XVI stuleciu.

W momencie wybuchu wojny domowej Sabat był mniej więcej rozmiarów Camarilli. Po zakończeniu konfliktu został zredukowany do jednej piątej dzisiejszej wielkości. Ostatnie stulecie było świadkiem odrodzenia się sekty, jednakże ze względu na naturę działań Sabatu (Krucjaty, Jyhad, Zgromadzenia Wojenne) wzrost następuje powoli. Śmiertelność wśród członków Sabatu jest wyjątkowo wysoka.

Kolejną, poważną słabością sekty jest brak wpływu na śmiertelnych. Sabat z pewnością jest doświadczony i kompetentny w sprawach wampirów, ale przywódcy sekty już dawno temu przestali angażować się w sprawy śmiertelnych. Uznali, iż tak przyziemne zajęcia są poniżej ich poziomu. Sabat, głównie dzięki taktyce zastraszenia, osiągnął wystarczające wpływy, aby trzymać się z dala od kłopotów z władzami śmiertelnych.

Sabat posiada pewne wpływy w świecie wielkich interesów, jednakże są one stanowczo nieadekwatne do potrzeb sekty tych rozmiarów. W kontrolowaniu korporacji klan Giovanni znacznie przewyższa Sabat, a Sługi Seta mają o wiele większą kontrolę nad rynkiem narkotyków. Aktualnie sekta przeznacza znaczną część zasobów na zniwelowanie słabości swego systemu finansowania.

Sabat nie chce polegać na pomocy z zewnątrz. Ma niewielu przyjaciół i wcale nie ma zamiaru prosić ich o pomoc, chyba żeby sprawy przybrałyby naprawdę zły obrót. Głównym powodem dla którego Sabat nie życzy sobie pomocy z zewnątrz jest brak zaufania jak też szacunku wobec innych. Sabat uważa śmiertelnych za istoty niższe. Żądanie od nich pomocy oznaczałoby okazanie własnej słabości. Z tego powodu Sabat gardzi pomocą śmiertelnych i nawet nie akceptuje ich jako służących. Sekta posiada niewielką liczbę ghuli, są jednak trzymani na krótkiej uwięzi i srogo karani za wszelkie przewinienia.

Sabat ma problemy z własnym wizerunkiem. Inne wampiry postrzegają członków Sabatu jako potwory czające się w mrokach nocy, wysysające krew dzieci i bez wahania zabijające własnych braci. Chociaż niektórzy członkowie Sabatu

idealnie pasują do tego wyobrażenia, większość jednak nie jest wcale gorsza niż klan Giovanni czy Słudzy Seta. Sabat nie zdaje sobie w pełni sprawy jak daleko sięga wpływ negatywnego wyobrażenia o nim. Większość członków sekty wydaje się zaślepiona własnymi wyobrażeniami siebie w roli zbawców wampirzej rasy i nie przychodzi im nawet do głowy, że mogą być postrzegani jako jej eksterminatorzy. Jest to źródłem ogromnych kłopotów Sabatu w nawiązywaniu wszelkich stosunków z innymi wampirami Rodziny. Z tej przyczyny efektywność propagandy Sabatu jest mocno wątpliwa. Większość swych członków Camarilla szybko nakłania, aby nie ufać wampirom Sabatu a nawet w ogóle ich nie słuchać.

Ideologia Sabatu nie raz już wpędzała sektę w kłopoty. Maskarada – zgodnie z doktryną Sabatu – jest spiskiem Przedpotopowców mającym osłabić młodych. Wampiry Sabatu odmawiają brania udziału w Maskaradzie – przynajmniej nigdy się do niej nie przyznają oficjalnie. Preferują niewidzialność poprzez lojalność członków i użycie siły dla własnej ochrony. Ta mieszanka czasami okazuje się nieefektywna, zmuszając przywódców sekty do korzystania swej potęgi dla zamaskowania powstałego zamętu. Na przykład, Sabatnicy bardzo chętnie zabijają swe ofiary dla krwi, ale tylko w obcych miastach. Niestety, nawyk ten czasami bierze nad nimi górę nawet kiedy są na własnym terytorium. Prowadzi to do zatrważającego skoku liczby osób zaginionych. Metody Sabatu skutkują, ale są stanowczo mniej subtelne od sposobów Camarilli.

Sabat w rzeczywistości nie ma żadnych wpływów w Starym Świecie. Europę kontroluje Camarilla i Inconnu. Sabat posiada niewielką liczbę stronników rozsianych po całej Europie, szczególnie w krajach skandynawskich; nie cieszą się oni jednak zaufaniem Sabatu Amerykańskiego. Jedynym wyjątkiem jest Zjednoczone Królestwo: tamtejszy Sabat utrzymuje dobre stosunki zarówno z Sabatem Europejskim, jak i Amerykańskim. Bez zdobycia władzy w Europie Sabat ma niewielkie szanse zniszczenia Przedpotopowców przed ich powrotem, jeżeli coś takiego jak Gehenna naprawdę ma nastąpić.

Ostatnim problemem dręczącym Sabat jest rozprzestrzenianie się choroby wampirycznej. Członkowie Sabatu dość często spożywają krew swych braci ze sfory, co wpływa na gwałtowne rozprzestrzenianie się chorób, którymi wampiry zarażają się ze spijanej krwi śmiertelnych. Choroby te atakują zarówno wampiry, jak i śmiertelnych.

ODSZCZEPIEŃCY LASOMBRA

Wbrew powszechnym przekonaniom na świecie zachowało się kilku Lasombra nie należących do Sabatu. Przywódcy Lasombra Sabatu nazywają ich Odszczepieńcami. Pozostałości klanu rozproszyły się i nie utrzymują ze sobą kontaktów. Większość z nich egzystuje w Południowej Europie i Północnej Afryce.

Trwają w ciągłym lęku przed próbami zniszczenia przez Sabat wszystkich członków klanu nienależących do sekty. Sabat niczego podobnego nie planuje, chociaż gdyby odkryto miejsce pobytu Odszczepieńców Lasombra natychmiast zwołano by Zgromadzenie Wojenne. Te niedobitki nie stanowią żadnego zagrożenia dla bezpieczeństwa sekty.

Chociaż Odszczepieńców Lasombra jest niewielu, Lasombra Sabatu chcą, by pozostali członkowie sekty sądzili, że jest ich mniej niż w rzeczywistości. W końcu Lasombra szczyli się opinią klanu, który oczyścił się ze swoich starszych, karmiąc

się ich krwią. Prawda o tym, jak wielu uniknęło zniszczenia, stałaby się okropną skazą na ich reputacji.

TZIMISCE ZE STAREGO KRAJU

Tzimisce jest klanem o prastarym dziedzictwie. Wampiry wywodzącego się z Europy Wschodniej klanu najliczniej przebywają obecnie w Stanach Zjednoczonych: swego czasu Tzimisce byli największym klanem Europy, ale to bardzo się zmieniło.

Nieliczni Tzimisce spoza Sabatu pozostali na starych, mrocznych ziemiach Europy Wschodniej. Większość z nich to wyjątkowo starzy członkowie Rodziny. Mocno dzierżą władzę zarówno nad światem śmiertelnych, jak i światem nieumarłych. Jedyna rzecz, jaka ich gnębi, to strach przed zmianą. Niewątpliwie są bogaci i – mimo wojny oraz całego zamieszania w świecie śmiertelnych – sprawy śmiertelników rzadko ich dotyczą.

Większość Tzimisce ma co najmniej jednego lub dwóch ludzkich służących, którzy zajmują się sprawami swych panów. Niektórzy posługują się całymi tuzinami takich sług. Część Tzimisce nadal zamieszkuje wielkie zamki, w których mieszkali już przed wiekami. Są panami przyległych obszarów, a niektórzy nawet uwarunkowali tubylców do dostarczania im ofiar. Rzadko kiedy tworzą nowego wampira. Obawiają się wszystkich młodych wampirów z powodu zdrady ich własnych młodych setki lat temu. Niezbyt często podejmują duże ryzyko, jako że zbyt wysoko cenią własne istnienie.

Mała grupa starożytnych Tzimisce stworzyła przymierze nazywane Sprzysiężeniem Oradei. Jeżeli któryś z 12 sprzysiężonych zostanie zaatakowany lub zraniony przez inne wampiry, pozostali są zobowiązani przyjść mu z pomocą. Okazało się to wystarczające do ochrony przed sprytnymi wrogami Tzimisce. Pozostali ze "Starego Klanu" – jak Sabat nazywa Tzimisce spoza sekty – to Inconnu. Niewielu z nich kiedykolwiek opuściło swój dom.

"Stary Klan" nie planuje wojny z młodymi – nazbyt wysoka byłaby stawka. Nie znaczy to, że przepuszczają sposobność zgładzenia sabatnika Tzimisce, o ile tylko ryzyko nie jest zbyt duże. Ich wiedza o Sabacie jest niewiele większa nad to, że jest to sekta wampirów założona przez zdrajców własnego klanu.

Rozdział Drugi: Obyczaje

My, choć nas niewielu,
Ale szczęśliwi, my gromadka braci,
Bo ten, kto dzisiaj ze mną krew przeleje,
Będzie mym bratem.

– William Shakespeare, "Król Henryk V"
przekł. Zofii Siwickiej

SFORY

Sabat jest podzielony na małe grupy wampirów, zwane sforami. Sfora jest podstawową jednostką organizacyjną sekty zarówno w strukturze społecznej, jak i wojskowej. Wszyscy członkowie Sabatu, nie wyłączając przywódców, należą do jakiejś sfory, chociaż przywódcy sekty mogą opuścić swoją sforę na czas sprawowania rządów. W momencie abdykacji powracają do sfory, która ich stworzyła (o ile jeszcze istnieje).

Wampir Sabatu nie ma wyboru sfory do której należy, ponieważ nie mógł wybrać swojego rodzica. Musi pozostać członkiem tej sfory, która go stworzyła, do czasu aż wszyscy pozostali członkowie sfory zostaną zniszczeni bądź póki nie otrzyma od arcybiskupa zezwolenie na założenie własnej sfory. Wampir próbujący założyć własną sforę musi zebrać co najmniej trzech innych, doświadczonych członków Sabatu chętnych do przyłączenia się i wsparcia wysiłków inicjatora.

Istnieją sfory dwóch podstawowych typów – nomadyczne i osiadłe. Oba typy uważane są za równorzędne, chociaż sfory osiadłe są częściej spotykane niż ich nomadyczne odpowiedniki. Każdy typ spełnia w Sabacie sobie właściwe funkcje.

Sfory nomadyczne są na ogół małymi grupami nie utrzymującymi własnych stałych schronień. Zamiast tego podróżują od miasta do miasta, zatrzymując się gdzie im przyjdzie na to ochota. Sabat nomadyczny jest dość często używany podczas oblężeń miast. Wielu z jego członków bierze także udział w Zgromadzeniach Wojennych przeciwko Matuzaleom Inconnu i Camarilli.

Nomadyczni członkowie sekty dość często przyjmują schronienie w miejskich świątyniach Sabatu. Po przybyciu dają o sobie znać biskupowi oraz miejscowym Sabatnikom. Najczęściej razem z nimi biorą udział w rytuałach Vaulderie, w akcie okazania wzajemnego respektu i gościnności.

Sfory nomadyczne wywodzą się z wczesnych lat Sabatu, kiedy to małe grupy wampirów z sekty przemierzały kraj w poszukiwaniu nowych rekrutów na wojnę z Camarillą. Rozkwit sfor nomadycznych nastąpił podczas wewnętrznego konfliktu w XIX i na początku XX wieku, kiedy wiele wampirów Sabatu zostało wypartych z miast przez inne wampiry Sabatu bądź Camarilli. Wyrzucani prawie z każdego miejsca do którego się udali, nie mieli gdzie osiąść na stałe.

Nomadzi pozostali nawet po ustabilizowaniu się sytuacji Sabatu. Obecnie sfory nomadyczne odgrywają istotną rolę w nowych planach przywrócenia dominacji Sabatu. Są największą siłą używaną do odbijania miast a ich liczebność stanowi obecnie ponad 35 procent wszystkich sfor Sabatu.

Sfory osiadłe, bądź zgromadzenia – utrzymują własne, stałe schronienia komunalne. Czasami podróżują, ale zawsze ich domem jest jedno z miast. Dzięki nim sekta zachowuje kontrolę nad terenami miejskimi. Chociaż sporadycznie uczestniczą w atakach na Camarillę, ich głównym zadaniem jest obrona kontrolowanych miast.

Sfory osiadłe funkcjonują podobnie do klik Camarilli, za wyjątkiem odróżniającej je od konkurencji lojalności wampirów względem siebie wewnątrz grupy. Tego typu sfory często wykonują rozkazy biskupów i arcybiskupów odnośnie standardowych operacji sekty. W jednym mieście może istnieć kilka zgromadzeń. Rywalizacja pomiędzy takimi zgromadzeniami jest czasami bardzo silna, na ogół jednak współdziałają ze sobą dla dobra Sabatu a także uczestniczą we wspólnych rytuałach.

Zgromadzenia były jedynym uznawanym typem sfory w początkowych latach istnienia Sabatu i do dnia dzisiejszego stanowią 65 procent członków sekty. Tego typu sfory dość często mają bogate tradycje, sięgające setek lat wstecz. Udało im się

pozostać w miastach, w których działali przed wewnętrznym konfliktem Sabatu, bądź urządzić się na nowym miejscu (inne miasto) już po wygaśnięciu walk w łonie sekty. W miarę, jak coraz więcej miast jest przejmowanych przez Sabat, rośnie też liczba zgromadzeń.

W okresie pokoju większość sfor obydwu typów liczy od 7 do 15 członków. Najmniejsze sfory Sabatu składają się z 3 członków, podczas gdy największe dochodzą nawet do 30. Sfora nie powinna być zbyt mała, aby nie utracić swej efektywności w działaniu, i zbyt duża, aby efekt Vaulderie był wystarczająco silny. Podczas Jyhadu wielkość sfory na ogół podwaja się lub nawet potraja. Nowi rekruci, którzy przeżyją próbę walki, pozostają w sforze. Tchórze zostają przeznaczeni na posiłek.

Większość sfor, zarówno nomadycznych, jak i osiadłych, zajmuje się swoimi interesami w wyznaczone noce każdego tygodnia. Te cotygodniowe spotkania znane są jako esbat. Dość często w trakcie esbatu przeprowadza się Ignoblis Ritus, głównie w celu wzmocnienia możliwości sfory. Wszyscy członkowie sfory muszą uczestniczyć w esbacie, chyba że wcześniej usprawiedliwią swoją nieobecność podając wystarczająco ważny po temu powód.

AMBICJA KONTRA LOJALNOŚĆ

Otwieram oczy, ona stoi
Wyciągając uleczące dłonie...
Czy jesteś teraz szczęśliwy?
Dla ciebie krocę po cienkiej linie.
Zrób, co powiedziałeś,
Ze strachem, moim przyjacielem.

– Queensryche, "The Thin Line"

Wszyscy członkowie Sabatu przedkładają dobro sekty ponad siebie i wszystko inne na świecie. Wiedzą, co by się z nimi stało, gdyby tego nie czynili. Sabat rozprawia się z nielojalnymi wampirami bardzo ostro. Niektórzy członkowie sekty doszli do perfekcji w sztuce torturowania i oszpecania. Jedynym alternatywnym wyborem dla nielojalnego wampira jest Śmierć Ostateczna.

Nie oznacza to, że wszyscy w sekcie podzielają te same opinie. Pośród fanatyków są tacy, którzy mają odmienne poglądy na całość działalności sekty. Przywódcy Sabatu nie chcą nic nie wartych, bezrozumnych jednostek. Pragną energicznych wampirów, gotowych po raz kolejny spojrzeć śmierci w oczy. Tylko silni członkowie Sabatu są w stanie zrozumieć prawdziwą wolność i to oni właśnie poprowadzą sektę ku dominacji.

Niektórzy odpowiedzialni członkowie sekty pragną – z poczucia obowiązku – przejąć przywództwo. Wielu się to powiodło, szczególnie gdy nadrzędny przywódca okazał się słaby. Sabat wspiera tych, którzy działają w najlepszym interesie sekty i sfory. Dlatego autorytet można zdobyć tylko poprzez lojalność względem sekty, a nie lojalność względem innych wampirów. Zasady Monomacji pozwalają silniejszym rzucać wyzwanie słabnącym przywódcom. Starszeństwo rzadko kiedy dostaje się w ręce mięczaków.

W Sabacie istnieją także koterie, mają one jednak drugorzędne znaczenie w porównaniu ze sforą. Dość często kapłani różnych sfor spotykają się w celu przedyskutowania najważniejszych problemów danej chwili. Szeregowie wampiry spotykają się w normalnych interesach, spędzając razem czas podobnie jak w sforze – z tą różnicą, że zajmują się tylko jedną, określoną sprawą. Biorący udział w tych spotkaniach dość często odczuwają względem siebie silne pokrewieństwo: a to na skutek wzajemnego dzielenia się krwią. Dla wampirów Sabatu możliwe jest posiadanie silniejszych Więzów Krwi z kimś spoza własnej sfory niż z jej członkami. Towarzysze z koterii są względem siebie lojalni, jak również są lojalni względem macierzystych sfor swych kompanów. Wspierają się także nawzajem w różnych przedsięwzięciach.

Jak wspomniano wcześniej, sekta ze zdrajcami rozprawia się bardzo brutalnie. Za każdym razem, kiedy udowodni się oskarżonemu członkowi Sabatu działalność we własnym interesie kosztem dobra sekty, jest on poddawany fizycznym torturom oraz zostaje napiętnowany społecznie. Nie oznacza to, że przywódcy Sabatu od razu niszczą wampira, który po raz pierwszy popełnił wykroczenie – chociaż i tak czasem się zdarza – ale taki członek sekty zostanie z pewnością ukarany. Kolejne wykroczenia kończą się na ogół zniszczeniem wampira.

Jeżeli członek Sabatu ujawni komuś z zewnątrz jakiegokolwiek informacje dotyczące sekty, to zarówno zdrajca, jak i osoby, którym przekazał tajemnice, zostają wytropieni i zniszczeni. Dość często przywódcy zwołują Zgromadzenia Wojenne przeciwko oskarżonym. Schwytanego zdrajcę zabiera się do świątyni Sabatu, gdzie jest publicznie poniżany i torturowany aż do Ostatecznej Śmierci. Niektórzy uważają, że nieliczni byli członkowie Sabatu schronili się w Inconnu, gdzie – jak mylnie wierzą – są bezpieczni. Istnieje możliwość, że członek Sabatu zdezerteruje do Camarilli. W takim wypadku, o ile wcześniej nie zostanie uznany za martwego, gdziekolwiek by się nie skrył – zostanie wytropiony.

NIE-ŻYCIE W SFORZE SABATU

Martwych zjadaczu, pożeraczu cmentarnego pyłu,
Okraś go, uszczknij kawałek z nagrobka, zagrzechocz kośćmi martwych kobiet
skrywanych przez skrzynię.
Nic, tylko ukochane kości. Styl bycia umarłych a żywych.

– Public Enemy, "Flavor FLAV Cold Lampin"

Sabat zapewnia ochronę, wolność i lojalność wszystkim swoim członkom. Dobrodziejstwa te mają jednak swoją cenę. Od członków wymaga się ochrony interesów sekty, wypełniania narzuconych zadań oraz pełnego oddania i zaangażowania w sprawy Sabatu. Zaangażowanie ogólne wyrażane jest przez zaangażowanie w obrębie własnej sfory.

Każdy członek Sabatu posiada tak zwane Vinculum. Są to specjalne więzy miłości i lojalności dzielone w obrębie swojej sfory, jak i z niektórymi członkami Sabatu z innych sfor. Vinculum jest odmienne dla każdego członka Sabatu, zawsze jednak tłumaczone jako silna miłość i lojalność względem sekty. Chociaż siła Vinculum jest różna w zależności od poszczególnych więzów, wampiry Sabatu odczuwają silniejsze oddanie i lojalność wobec sekty niż wobec jej poszczególnych członków. Z powodu tych silnych więzi członkowie Sabatu uważani są za fanatyków.

Większość z nich bez wahania zaakceptuje Ostateczną Śmierć dla dobra sekty. Siła Więzów Krwi czyni tajemnice Sabatu szczególnie trudnymi do poznania.

Od momentu, w którym wampir Sabatu zostanie Zjednoczony, przyjmuje na siebie określone obowiązki. Wszyscy członkowie Sabatu muszą podtrzymywać praktyki i tradycje sfory. Muszą wybierać i wspierać przywódców, służących Sabatowi w takim samym stopniu, jak swej sforze. Sabatnicy powinni rzucać wyzwania słabym i niekompetentnym przywódcom a także tym, którzy służą tylko swoim własnym interesom. Muszą wykonywać zadania zlecone przez liderów. Muszą dążyć do zniszczenia wszystkich wrogów Sabatu. I w końcu, muszą być gotowi poświęcić swoje nieśmiertelne istnienie dla sekty.

Nie-życie w Sabacie jest dzikie i niebezpieczne. Większość wampirów Sabatu nie jest w stanie zbyt długo przetrwać po swym Zjednoczeniu. Najmłodsi, najsłabsi członkowie uważani są za najbardziej zbędnych. Nieustanna walka z Camarillą i innymi wrogami, jak np. Inkwizycją i Lupinami, zmusza Sabat do balansowania na krawędzi istnienia. Większość Sabatników traktuje przetrwanie jako najwyższy stopień statusu. Podczas gdy wampiry Camarilli boją się Ostatecznej Śmierci i rzadko kiedy podejmują większe ryzyko, podstawowe przekonania Sabatu zmuszają wszystkich członków sekty do podejmowania działań niezbędnych dla wypełnienia misji ocalenia Rodziny od Gehenny.

Sfora spełnia w Sabacie dwie ważne i nierozdzielne role. Po pierwsze, i najważniejsze, służy zadaniom militarnym. Cele te mają istotne znaczenie w przyszłych planach Sabatu. Sfora jest wystarczająco mała, aby łatwo nią kierować, oraz wystarczająco duża, aby być skuteczna. Sfory nomadyczne dość często wkraczają na terytorium wroga wypełniając przeróżne misje. Największym wyzwaniem są dla nich oblężenia ogłaszane po rozpoczęciu "Krucjaty".

Pojedynczy nomadzi wybierani są czasami na przekazujących informacje swoim przywódcom szpiegów Sabatu w miastach Camarilli. W istocie wszystkie nomadyczne sfory Sabatu na danym terytorium są powoływane do uczestnictwa w oblężeniu. Zgromadzenia wykorzystywane są do obrony miast, po tym jak Sabat przejmie nad nimi kontrolę. Pomimo swej defensywnej roli zgromadzenia są równie bezwzględne i zręczne w walce jak sfory nomadyczne.

Drugą funkcją sfory jest tworzenie grupy społecznej dla poszczególnych jednostek Sabatu. Różne sfory mają swoje własne, unikalne tradycje, choć niektóre grupy mogą ubierać się i działać podobnie. Większość grup stara się wzmacniać bliskość wewnętrznych więzi poprzez opracowane i praktykowane tylko w danej sforze rytuały. Rytuały te noszą nazwę Ignoblis Ritae. Praktykowane są przez sfory równie często co wspólne dla całej sekty Auctoritas Ritae.

Członkowie sfory dosyć często wyznaczają określone tereny łowieckie, na których zabraniają polowania innym wampirom, nawet swoim pobratymcom z innych sfory Sabatu. Zgromadzenia chronią swoje tereny przepędzając wszelkich intruzów. Każdy członek Sabatu ma prawo robić to, co mu się podoba, podążać własnymi szlakami i zajmować się swoimi sprawami osobistymi. Zawsze może wezwać na pomoc towarzyszy i oczekiwać odpowiedzi, najpóźniej po drugim zawiadomieniu.

Jedyną dziedziną, w której sfora nie zapewnia zaspokojenia potrzeb są sprawy duchowe. Religia Sabatu przybrała formę Ścieżek Oświecenia (patrz Rozdział Czwarty). Prowadzi to do sporej różnorodności w obrębie sekty – od nikogo nie wymaga się przyłączenia do określonej Ścieżki Oświecenia, szanując wolną wolę każdego członka Sabatu. Dzięki Ścieżkom Oświecenia sekta umacnia się jako całość, ponieważ jej członkowie wyznający tę samą Ścieżkę mają także silniejsze więzy względem siebie.

Klan nie odgrywa istotnej roli w sforze. Każdy klan zachowuje własne więzy, są one jednak drugorzędne w stosunku do więzów sfory. Lojalność pomiędzy członkami klanu jest porównywalna z lojalnością członków Sabatu podążających tą samą Ścieżką Oświecenia. Dość często istnieje silna współzależność między oboma, ponieważ członkowie tego samego klanu na ogół podążają tą samą Ścieżką. Klany czasami zwołują własne zgromadzenia, podczas których przeprowadzają Vaulderie.

GRY I ZABAWY

Jakież większe szczęście może spotkać żywą istotę,
Niż radosny zachwył wolnością.

– Edmund Spencer, "The Fate of the Butterfly"

Sabat jest za powszechną wolnością. Niepodobieństwem jest zmuszanie do wolności. Sekta została stworzona celem uwolnienia młodych wampirów od ich starszych i zapewnienia ochrony przed Przedpotopowcami. Nawet dzisiaj Sabat stara się zapewnić swoim członkom absolutną wolność. Z drugiej strony, wszyscy członkowie Sabatu zdają sobie sprawę, że muszą wykazać się niezachwianą lojalnością względem sekty jeśli chcą zachować wolność. Z tych przyczyn przywódca sekty z wyrozumiałością pozwala swoim braciom na niebezpieczne gry, zatrwające Rodzinę Camarilla.

Sabatnicy powinni być uważani za najdziksze spośród wampirów. Nie mają żadnego szacunku dla swoich wrogów i robią to, na co mają ochotę, bez względu na to, gdzie się znajdują. Sabat znany jest z wywoływania poważnych kłopotów, szczególnie kiedy nie znajduje się na własnym terytorium. Potem ktoś inny musi zająć się pozostawionym bałaganem.

Członkowie Sabatu mają kilka gier sprawiających im wiele radości. Bawią się w nie głównie na terytorium przeciwnika, czasem też na własnym. Gry Sabatu są wyrazem absolutnej wolności, manifestowanej poprzez pogardę dla ludzkiego życia i Maskarady (wymysłu przeciwnika). Sabat nie musi podtrzymywać Maskarady, ponieważ i tak jest tajną grupą o mocnych, wzajemnych więzach – przynajmniej we własnej opinii. Kiedy na ich terytorium zaczynają narastać kłopoty, Sabatnicy odrobinę się uspokajają i przy użyciu siły maskują powstały nieporządek. W okresie świąt Sabatu następuje podwojenie a nawet potrojenie liczby doniesień o zaginionych osobach. Poniżej znajduje się wykaz ulubionych gier Sabatu – ich wykorzystanie zależy wyłącznie od Narratora i graczy. Wiele sfór preferuje określone rodzaje sportów. Niektóre z nich to po prostu zwykłe, nie powodujące problemów gierki, które można rozgrywać bez ograniczeń. Inne są mocno skandaliczne i powinny być rozgrywane tylko na terytorium wroga.

ROZRYWKI SABATU

Pamiętaj, że niektóre z gier są dość niesamowite. Nie każda sfora korzysta ze wszystkich gier, jako że część z nich jest nazbyt szalona dla niektórych Sabatników.

Wyścigi Samochodowe: Sabatnicy dość często kradną samochody, którymi urządzają sobie dzikie wyścigi dookoła miasta. Jeśli trafią na patrol policyjny, to coś z

tego? Albo Zdominują funkcjonariuszy, albo ich zabijają. Wyścigi na ogół kończą się zabawną katastrofą i totalnym rozbiciem samochodów.

Kowboje i Indianie: Wampiry przebierają się za Indian i Kowbojów, po czym polują na siebie nawzajem w miejscach publicznych. Strzelają ostrymi nabojami, dość często trafiając przypadkowych obserwatorów. Tak naprawdę nie wyrządzają sobie żadnej krzywdy, pozwalając rannym wampirom wyleczyć się przez spożycie krwi.

Niszczycielskie Derby: Podobne do wyścigu samochodów z tą różnicą, że skradzionych aut celowo używa się do spowodowania jak największej liczby kraks, szczególnie wśród członków innej sfory.

Pojedynek z Przeciwnikiem: Pojedynczy wampir Sabatu wyzywa na pojedynek anarchistę. Pojedynek rzadko kiedy kończy się śmiercią. Na ogół Sabatnik próbuje wpędzić ziomka z Camarilli w tarapaty.

Futbol: Jest to normalna gra w piłkę nożną. Mecze wewnątrz Sabatu odbywają się ciągle. Problemy zaczynają się wtedy, kiedy gra ma miejsce w parku bądź na jakimś innym terenie otwartym. Wersja futbolu uprawiana przez Sabat może przyciągnąć czyjąś uwagę swoją brutalnością. Prawdziwe jatki zaczynają się, kiedy Sabat gra przeciwko śmiertelnym.

Polowanie na Lisa: Sabat wyłapuje pojedynczego Lupina, uprowadza do miasta i wypuszcza. Lupin dostaje kilka minut przewagi, po czym rozpoczyna się polowanie. Celem łowów jest zabicie Lupina.

Gra w Potwory: Niektóre sfory chwytają ludzi i przy pomocy Dominacji wmawiają im, że są potworami w świecie fantasy. Aby uczynić grę bardziej nastrojową, scenerii dostarczają systemy kanalizacyjne w roli podziemi. Ludzie dostają broń i są wypuszczani do kanałów. Następnie grupa wampirów, udających drużynę bohaterów, bada podziemia. Ludzie traktowani są jako napotykanie w podziemiach potwory i wyrzynani przez "bohaterów" Sabatu.

Wojna Gangów: Sabatnicy napadają członków Rodziny Camarilla naszpikowując ich ołowiem. Rzadko kiedy zabijają wrogie wampiry. Ta gra wywołuje niezłe zamieszanie wśród śmiertelnych, szczególnie widokiem facetów, którzy zamiast być sztywni jak na martwych przystało, wstają i chwiejnym krokiem odchodzą z miejsca strzelaniny.

Rozróżba: Członkowie sfory idą do najgorszych spelun, gdzie doprowadzają się do szału, po czym rozrywają ludzi na strzępy i wypijają ich krew. Ślepa furia wampirów, które w czasie trwania amoku atakują siebie nawzajem, jest jedyną przyczyną umożliwiającą niektórym śmiertelnikom przeżycie tej zabawy. Jest to gra zbyt okrutna, aby ją prowadzić we własnym mieście, ale na terenach Camarilli może zaowocować wspianymi wypadami.

Wyścigi Konne: Sabat lubi organizować wyścigi konne na równi z wyścigami samochodowymi. Konie mogą dostać się w miejsca niedostępne dla samochodów – na tarasy i do magazynów sklepowych, bądź nawet do szpitali.

Gladiatorzy: Sabat wyłapuje ludzi, wyposaża ich w noże, pałki i łańcuchy, po czym każe walczyć między sobą. Zwycięzcy obiecują sobie wolność i życie. Czy jest to prawda czy też nie, zależy od sfory. Pozostali gladiatorzy stanowią miłą przekąskę po rozrywce.

Gra z Duchem: Sfora Sabatu posiadająca Taumaturgów znających odpowiednie zaklęcia przywołuje ducha i zadaje mu pytania. Przypomina to używanie planszy Ouija (rodzaj "talerza" do rozmowy z duchami), ale jest bardziej widowiskowe i niebezpieczne.

Tortury: Zadawanie innym cierpienia uważane jest przez wampiry Sabatu za zabawne. Zabierają "artystów" (zarówno "bydło", jak i członków Rodziny) do miejskiego schronienia, gdzie testują ich odporność na ból.

Figle i Fanty: Zabawa polega na tradycyjnym dla zwyczajów Halloween chodzeniu od drzwi do drzwi i pukaniu z prośbą o fant, nawet jeśli nie jest to czas tego święta. Jeżeli nagabywani nie wykupią się fantem w postaci cukierka, figiel będzie polegał na wślizgnięciu się skrycie do środka i wypiciu krwi domowników. Czasami wampiry po prostu płątają komuś zwykłego psikusa – jak to ma miejsce w Halloween, gdy ktoś poskapi słodczy stukającym z formułką: " Fant albo figiel" przebierańcom.

Wycieczka do Zoo: Zabawa polegająca na schwytaniu wampira Camarilli i wypuszczeniu go na terytorium Lupinów. Cóż za okropieństwo! Jedyne problemem nastrocza znalezienie bezpiecznego miejsca, z którego można oglądać przedstawienie.

TWORZENIE WAMPIRA I SZTUKA PRZTRWANIA

I cóż z tego, że przed nami rozpościera się otwarty grób?
Jak mężczyźni stawimy czoła morderczej, tchórzliwej bandzie –
Przyciśnięci do ściany umrzemy walcząc!

– Claude McKay, "If We Must Die"

Tylko silni mogą naprawdę być wolni. Dlatego właśnie Sabat rekrutuje tylko ludzi o silnym charakterze. Rytuały Tworzenia eliminują słabych i niszczą ostatnie ślady człowieczeństwa w nowych wampirach. U większości członków sekty niewiele pozostało z człowieczeństwa albo zgoła nic już nawet.

Rekrutacją ludzi do sekty zajmują się wszyscy Prawdziwi Członkowie Sabatu, czyli ci, którzy wykazali się w walce. Głównym przymiotem poszukiwanym u rekruta jest siła. Nie zawsze oznacza to siłę fizyczną. O wiele bardziej istotna jest siła wewnętrzna. Rytuały Tworzenia przeprowadzane są głównie w okresie Jyhadu albo po zdziesiątkowaniu sfory. Wiele sfor przeprowadza je podczas pierwszej wiosennej nocy.

Rytuałami Tworzenia zajmują się sfory Sabatu. W czasach wojny liczba nowych wampirów równa jest liczbie członków sfory, w czasach pokoju jest o połowę mniejsza.

Poszukujące kandydatów na nowych członków sekty wampiry Sabatu chodzą parami. W czasach pokoju ofiary wybierane są bardzo starannie. Dość często obserwację prowadzi się przez kilka dni bądź nawet tygodni. W czasie wojny wampiry Sabatu polegają głównie na Nadwrażliwości, określając, czy dany człowiek zostanie mięsem armatnim, czy też raczej pożywieniem.

Sabat gromadzi wszystkich potencjalnych członków na starym cmentarzu. Na każdego rekruta czeka otwarty grób. Czasami wampiry przyprowadzają ludzi przy użyciu Dominacji, a czasami po prostu zaciągają ich siłą. Sabatnicy informują rekrutów, dlaczego się tu znaleźli i w jaki sposób przetrwać Rytuały Tworzenia. Pospolitym żartem wśród wampirów jest pytanie, czy ktoś chciałby zrezygnować i odejść. Pierwszemu, który wyrazi taką chęć, pozwala się odejść, ale dopiero po tym, jak za pomocą Dominacji rozkaże mu się zapomnieć o całym zdarzeniu. Druga osoba prosząca o wypuszczenie zostaje po prostu zabita. Następnie wampir znów pyta, czy ktoś jeszcze chciałby odejść. Na ogół nikt już nie ma na to ochoty, ale gdyby ktoś chciał – nie jest ani zabijany, ani puszczany wolno, ale siłą zmuszany do uczestnictwa.

Wtedy sfera osusza ich z krwi: następnie każdy wampir bierze wybranego przez siebie rekruta w ramiona, rozcina własny nadgarstek i wlewa swoją krew w usta śmiertelnika. Jeśli któryś z rekrutów nie zemdlął w trakcie wysuszania lub powraca już do przytomności, jest ogłuszany uderzeniem łopaty. Nieprzytomnego wrzuca się do grobu. Nim ofiara zdoła odzyskać świadomość, zostaje pogrzebana blisko dwa metry pod ziemią.

Żądza krwi popycha nowo pochowanych rekrutów do wygrzebania sobie drogi spod ziemi. Nowa, mocna krew pulsując w żyłach wprawia ich w stan, który najprościej można określić jako na wpół świadome zachowania bombardowanego halucynacjami mózgu. Przeżywane wizje ukazują rekrutom ich poprzednie życie w sposób niezwykle wypaczony i zły. Gwałtowność halucynacji wywołuje agresywne zachowanie w świecie rzeczywistym. Pomaga to im wydostać się z trumien i przekopać drogę na zewnątrz. Im bardziej poddadzą się halucynacjom, tym więcej utracą człowieczeństwa i tym łatwiejsze będzie wykopanie się.

Ci, którym nie uda się wygrzebać na powierzchnię pierwszej nocy, nigdy już tego nie robią. Utrzymująca się szczątkowa świadomość sprawi, że będą cierpieć głód przez cały dzień, by po nim popadać w letarg, by na powrót przebudzić się z niego. I tak przez całą wieczność, osuwając się w coraz głębsze szaleństwo.

Jak tylko rekrut wyłoni się z ziemi, ponownie zostanie ogłuszony przez pilnującego grobu strażnika. Kiedy wszyscy rekruci odzyskają znowu świadomość, znajdować się będą w ciemnej komnacie wraz ze swoimi rodzicami. Prawdziwe wampiry Sabatu wymieszają część własnej krwi w pucharze, po czym przekażą go nowym wampirom, pozwalając każdemu zaczerpnąć jeden łyk. Po tym, jak wszyscy napiją się z pucharu, zostaną wyprowadzeni z komnaty i zezwoli się im na wypicie krwi człowieka. Sabat dość często skuwa łańcuchami nowe wampiry, ze względu na ich nieobliczalność i brak samokontroli.

Przez następny tydzień nowicjusze dostają do picia krew wszystkich członków sfory, każdej nocy kogoś innego. W ciągu tego pierwszego tygodnia Sabatnicy udzielają rekrutom instrukcji na temat zwyczajów sekty. Następnego tygodnia mogą oni rozpocząć własne łowy, jednakże pozostali członkowie sfory bacznie ich obserwują.

Podczas Jyhadu szkolenie rekrutów skraca się z dwóch tygodni do jednego. Nowe wampiry od razu są wysyłane na śmiertelną walkę z przeciwnikiem. Jeżeli któryś z rekrutów odmówi wykonania rozkazu, sfera odpowiednio się z nim rozprawia, aby dać przykład dla innych. Po takim pokazie większość rekrutów woli spróbować szczęścia raczej z przeciwnikiem.

Członkowie sfery Sabatu zostają Prawdziwymi Wampirami Sabatu jeśli przetrwają Jyhad. Do tego czasu starsze wampiry nie zezwalają im na zabieranie głosu w sprawach sekty, ani na tworzenie nowych wampirów. Dopiero kiedy przeżyją bitwę, sfera uznaje ich za Prawdziwych członków Sabatu i dopiero wówczas nabywają pełni praw. Nie wszystko jednak jest takie proste po pierwszym Jyhадzie. Egzystencja wampira Sabatu pełna jest intryg i niebezpieczeństw. Respekt można osiągnąć tylko poprzez lojalność i umiejętność przetrwania.

Sabat próbuje nawracać wampiry spoza sekty. Sfera akceptuje te wampiry, które porzucają swoje stare zwyczaje oraz przekonania i wstępują na drogę Sabatu. Odszczepieńcy Brujah bardzo usilnie starają się pozyskać nowych członków Sabatu wśród anarchistów.

A ZATEM, PRAGNIESZ PRZYŁĄCZYĆ SIĘ DO SABATU?

Ulegnij obecnemu złu, aby nie spotkało cię gorsze.

– Fedrus, "Bajek Księga Pierwsza"

Sabat przyjmuje wampiry spoza sekty, jest jednak w stosunku do nich bardzo nieufny. Taki wampir poddawany jest seriom testów mających wykazać, czy rzeczywiście jest tak lojalny względem sekty, jak to utrzymuje. Testy dość często polegają na zamordowaniu kogoś, kogo wampir zna osobiście i na kim bardzo mu zależy. Sabat może także nałożyć na wampira okres praktyki, szkoląc go w zwyczajach sekty i wprowadzając na jedną ze Ścieżek Oświecenia.

Najważniejszym testem jest ten, który muszą przejść wszyscy członkowie Sabatu – Rytuał Tworzenia. Wampir musi poddać się temu rytuałowi, jeśli chce być zaakceptowany jako członek Sabatu. Nawet jeśli kandydat jest już wampirem, musi przejść przez te same obrzędy tworzenia, co wszyscy nowi rekruci. Jeśli przeżyje, może rozpocząć naukę zwyczajów Sabatu.

Po ukończeniu podstawowego szkolenia nawrócony wampir wyrusza na misję, polegającą na zniszczeniu bliskiego przyjaciela bądź krewnego z Camarilli lub innej organizacji, której szeregi opuścił dla Sabatu. Jeżeli mu się powiedzie, zostaje Prawdziwym Członkiem Sabatu. Do tego czasu nie jest wtajemniczany w ważniejsze sekrety sekty ani nie wolno mu tworzyć nowych wampirów.

PARIASI, ZJEDNOCZCIE SIĘ!

No to co – to twój problem,
Z którym musisz nauczyć się żyć:
Zniszcz nas lub uczyni świętymi.
Nie dbamy o to; to nie nasza wina,
Że narodziliśmy się zbyt późno.

– Ministry, "So What"

Pariasi od dawien dawna byli mięsem armatnim i marionetkami wampirów czystej krwi. Sabat używał ich w tej roli nawet częściej niż Camarilla. W miarę jednak, jak Pariasi zaczęli rosnać w liczbę i znaczenie, powoli stali się siłą mogącą rywalizować z klanami.

Podczas Wielkiego Jyhadu, znanego jako Wojna Sabatu z Camarillą, liczebność Pariasów gwałtownie się powiększyła. Wzrosła także niebywale ich śmiertelność. W owych czasach Rytuały Tworzenia przeprowadzane były inaczej niż obecnie. Rekrut był opróżniany z całej krwi a następnie karmiony krwią wszystkich członków sfory. Mogło to wytworzyć w rekrucie bardzo silne Vinculum już przy tym pierwszym spożyciu krwi sfory.

Ta odmiana Rytuałów Tworzenia była popularna w czasach wojny ze względu na swoją skuteczność. Kiedy Wielki Jyhad wreszcie się skończył, Sabat stanął w obliczu ciągle rosnącej liczby Pariasów. Klan Lasombra nie miał zamiaru nikomu odstępować swoich wpływów, a Pariasów postrzegał jako śmiertelne zagrożenie swojej pozycji. Z tego powodu Rytuały Tworzenia zostały zmodyfikowane, tak aby rekrut miał tylko jednego rodzica. Dla niektórych było to o tyle istotne, że pozwalało zachowywać czystość linii krwi.

W roku 1950 Parias o imieniu Joseph Pander, zirytowany dokonaną przez klan Lasombra masakrą 30 ziomków w Cincinnati, postanowił zerwać z tradycją i założyć swój własny "klan". Panderowi udało się zyskać poparcie najbardziej poważanych Pariasów i wspólnie z nimi rozpocząć jednoczenie pozostałych braci w organizację. Na cześć swojego założyciela członkowie organizacji przyjęli nazwę Pandersów. Grupa wypracowała nawet swoje własne rytuały mające tworzyć więzi między jej członkami. Pander podjął działania mające zmusić klan Lasombra do uznania Pariasów za równych sobie i ewentualne mianowanie go priscusem.

Nie wszystko jednak dla Pandersów zmieniło się od razu na lepsze. Lasombra nadal nimi manipulowali i traktowali ich jak istoty niższego rodzaju. Droga do pełnego uznania jeszcze się nie zakończyła. Mimo to, wielu Pandersów zaczęło pełnić rolę kapłanów w sforach, a niektórzy nawet zostali biskupami. Wiele klanów respektuje grupę; pamiętaj jednak, że Lasombra nadal nimi manipuluje, bez względu na to, czy Joseph Pander w to wierzy, czy nie.

Większość rekrutów spoza Sabatu nigdy nie osiągnie znaczącej pozycji w sekcie, ponieważ mimo akceptacji nie są darzeni pełnym zaufaniem. Bądź co bądź, raz już zdezerterowali i mogą to uczynić ponownie. Ta ogólna zasada nie dotyczy jednak wszystkich członków Sabatu pozyskanych w ten sposób. Są wśród nich tacy, których wyniesiono do godności biskupa, a jeden został nawet priscusem.

Gracze mogą zechcieć przejść swoimi wampirami z Camarilli do Sabatu. Jest to dozwolone, chociaż może nastroczać rozmaite problemy.

Przed wszystkim następuje zmiana osobowości. Nowa osobowość może okazać się zupełnie inna od tej, jaką gracz zaplanował dla swojego bohatera: może on stracić całe Człowieczeństwo i stać się potworem.

Innym problemem jest czas potrzebny na przyłączenie się do Sabatu. Większość wampirów spoza sekty musi czekać co najmniej rok lub dwa lata, zanim

otrzyma zadanie mające udowodnić ich lojalność. Może to naruszyć ciągłość gry. Sam okres szkolenia można rozegrać bez problemów. Bohaterowie będą musieli wypełniać ściśle rozkazy, w znacznym stopniu ograniczające graczy w wyborze działania.

Należy także pamiętać, że wampir spoza sekty uważany jest za jednostkę, którą można poświęcić. Może to doprowadzić do szybkiej śmierci postaci, jako że Sabat będzie zmuszał ją do podejmowania dużego ryzyka celem udowodnienia swojej lojalności. Taki bohater zawsze będzie w pierwszej linii ataku, z Prawdziwym Członkiem Sabatu za plecami, gotowym go zniszczyć przy pierwszej próbie ucieczki. Z powodu tych problemów Narrator powinien raczej nakazać graczom stworzenie bohaterów od początku należących do Sabatu. Da to graczom większą swobodę wyboru i nie będzie ograniczało postaci ani w potencjalnym rozwoju kariery, ani w zdobywaniu autorytetu.

WIĘZY KRWI

Widziałem Diabła, Króla Przekornych...,
Powiedział do mnie: "Chłopcze, pragnę twej duszy".
Odpowiedziałem: "Taa..., pragnę iść do Piekła."

– The Cult, "King Contraryman"

Założyciele Sabatu byli przekonani, że kluczem do przetrwania jest wolność a środkiem do jej osiągnięcia miało być zjednoczenie. Więzy Krwi są rdzeniem Sabatu. Pozwalają członkom sekty dzielić się sobą z innymi w sposób, jakiego nie osiągnęła żadna inna grupa wampirów. Dzięki tym Więzom osiągnęli lojalność względem Sabatu przekraczającą ludzkie pojmowanie tego słowa.

Każdy członek Sabatu dzieli swoją krew z pozostałymi, w zamian otrzymuje krew swych braci wampirów. Wszyscy obecni podczas ceremonii utaczają nieco własnej krwi do pucharu bądź czarki. Następnie naczynie puszczone jest w obieg i każdy kosztuje jego zawartość w rytuale zwanym Vaulderie. Po wypiciu zawartości wampiry biorące udział w Vaulderie formują krąg. Składają Przysięgę Lojalności Sabatowi, oddając sekcje swoje serce, umysł i duszę.

W Sabacie obowiązuje równość, przynajmniej w kwestii wzajemnej lojalności. Wszystkie wampiry w sforze regularnie dzielą się między sobą własną krwią. Efekt Vaulderie nie jest dokładnie tym, co inne wampiry mogłyby interpretować jako Więzy Krwi. Wzmacnia natomiast lojalność i wzajemne zrozumienie wśród wszystkich uczestników ceremonii. Te specjalne Więzy Krwi tworzone przez Vaulderie noszą nazwę Vinculum.

Vaulderie jest na ogół wystarczająco silne, aby przełamać Więzy Krwi względem pojedynczego członka Rodziny. Czasami wymaga to więcej niż jednej dawki zmieszanych krwii, ale rzadko kiedy zawodzi, o ile wampir postępuje zgodnie z instrukcjami. Wampir pragnący pozbyć się Więzów Krwi nie może podczas rytuału mieć w swoim systemie krwionośnym więcej niż 1 Punkt Krwi. Następnie musi z pucharu wypić 6 Punktów Krwi. Jeżeli tak uczyni, zostanie uwolniony od poprzednich Więzów Krwi.

Siła Vinculum powstającego po odbyciu Vaulderie jest różnorodna. Vinculum określane jest pod koniec ceremonii i nadaje się mu wartość od 1 do 10. Im wyższa wartość, tym silniejsze więzy. Każdy wampir otrzymuje osobną wartość Vinculum dla

każdego z pozostałych uczestników Vaulderie. Wartość Vinculum reprezentuje stopień lojalności i sympatii względem innego wampira.

Wampir może mieć silniejsze Vinculum względem drugiego wampira niż ten względem niego. Dalsze praktykowanie ceremonii może powiększyć Vinculum wampira do maksymalnej wartości 10. Za każdym razem, kiedy wampir uczestniczy w Vaulderie wykonaj rzut kością: jeżeli wynik będzie wyższy niż wartość Vinculum wampira, powiększ ją o 1. Każdy wampir wie, jak silne jest jego Vinculum względem towarzyszy ze sfory. Nie wie natomiast, jak silne są ich Vinculum względem niego.

Stopień Vinculum

- 1 Brak więzów, chociaż możesz odczuwać sympatię do danego osobnika.
 - 2 Odczuwasz braterską więź, ale nie na tyle silną, aby pospieszyć z pomocą kosztem własnych interesów.
 - 3 Jesteś lojalny tak długo, dopóki lojalność ta nie koliduje z twoimi własnymi planami.
 - 4 Udzielisz pomocy, jeżeli zostaniesz o to poproszony i nie będziesz musiał osobiście podejmować ryzyka.
 - 5 Szanujesz wampira i udzielisz mu pomocy, nawet gdybyś musiał podjąć nieznaczące ryzyko.
 - 6 Czujesz silną więź z wampirem i pomożesz mu, nawet własnym kosztem. Z radością będziesz dla niego walczył.
 - 7 Jesteś gotowy narazić się na umiarkowane niebezpieczeństwo dla danej osoby oraz zabijać dla niej.
 - 8 Ochoczo poświęcisz własne zasoby i wpływy, aby udzielić pomocy.
 - 9 Zrobisz dla danej osoby praktycznie wszystko, nawet narażając się na poważne niebezpieczeństwo.
 - 10 Z radością oddasz swoje życie za danego wampira.
-

Vaulderie powinno być praktykowane przez wszystkich członków Sabatu – a szczególnie przez bohaterów. Należy je przeprowadzać co najmniej raz w miesiącu, chociaż na ogół wykonywane jest częściej. Podczas Jyhadu Sabat praktykuje Vaulderie każdej nocy i wszyscy członkowie sfory muszą w nim uczestniczyć. Systematyczne niestawianie się na Vaulderie bez uzasadnienia ważnymi powodami kończy się surowymi karami. Znane są przypadki, gdy sfera organizowała Krwawą Uczętę na uprzednio skrupowanym osobniku, który odmówił brania udziału w Vaulderie.

Vaulderie jest potężnym narzędziem utrzymującym lojalność członków sekty i zapewniającym im ponadnormalną odwagę. Bez praktykowania Sabatu najprawdopodobniej by się załamał. Właściwy ideologii Sabatu anarchizm jest równoważony jedynie poprzez środki zapewniające lojalność. Wyżej opisany system stopniowania Vinculum opisuje jego wpływ na wampiry Sabatu. Są to jedynie wskazówki. Wprowadzenie bardziej realistycznych efektów zależy już tylko od graczy i Narratora. Opisane efekty dotyczą zarówno odczuć wampira względem sekt, jak i jej poszczególnych członków.

Czasami bohater znajdzie się w rozterce – z powodu konfliktu tego samego stopnia Vinculum. W takim przypadku problem można rozwiązać w następujący sposób: wampir musi zdecydować, po której stronie by się opowiedział, gdyby nie krępowały go więzy Vinculum. Pierwsza ze stron wyboru otrzymuje stopień trudności

5, druga strona natomiast stopień 7. Gracz wykonuje rzut tyloma kośćmi, ile wynosi stopień Vinculum dla każdej ze stron. Wampir opowie się po tej stronie, dla której wynik rzutu będzie wyższy, bez względu na to, czy jest to słuszne, czy nie. Jeżeli w grę wchodzi więcej niż dwie strony, postępujemy w ten sam sposób, ale tylko jedna, faworyzowana strona otrzymuje stopień trudności 5, pozostałym nadaje się stopień 7. Jeżeli strona sporna składa się więcej niż z jednego osobnika, należy używać stopnia Vinculum przywódcy lub – jeżeli w grupie nie ma przywódcy – najwyższego występującego stopnia Vinculum.

Należy pamiętać, że jest to tylko jeden z możliwych sposobów rozstrzygnięcia tego problemu. Jeżeli Narrator kładzie większy nacisk na odgrywanie sytuacji, może rozwiązać konflikt w sposób, jaki uzna w danej chwili za stosowny. Warto jednak mieć na uwadze, że wampiry czasami postępują nieprzewidywalnie – nawet pomimo oddziałujących na nie sił Vinculum.

Niektórzy członkowie Sabatu uważają za możliwe przełamanie więzi Vinculum. Robiąc to pozbywają się więzi względem wszystkich wampirów a nie tylko jednej, wybranej jednostki. Chociaż nie wiadomo, w jaki sposób można przełamać Vinculum, prawdopodobnie zostało to dokonane przez niektórych członków Sabatu, szczególnie Tremere i Odszczepieńców Nosferatu.

RYTUAŁY SABATU

Każda tradycja staje się coraz bardziej czcigodna – im bardziej odległe jest jej pochodzenie, tym bardziej jest pogmatwana. Płynący stąd szacunek pogłębia się z pokolenia na pokolenie. Ostatecznie tradycja staje się świętością i napawa trwogą.

– Friedrich Wilhelm Nietzsche, "Human, All Too Human"

W celu wzmocnienia więzów lojalności i braterstwa Sabat opracował zestaw różnorodnych rytuałów. Niektóre z nich, zwane Auctoritas Ritae, praktykowane są przez całą sektę. Pozostałe, zwane Ignoblis Ritae, różnią się w każdej sforze obrzędami i sposobem ich przeprowadzania.

AUCTORITAS RITAE

Cała sekta praktykuje Auctoritas Ritae ze względu na długowieczną tradycję, jak i znaczenie tych rytuałów dla wierzeń Sabatu. Rytuały na ogół przeprowadzane są przez duchownych Sabatu (kapłanów, biskupów, etc.). Obecnie praktykowanych jest 13 rytuałów tej grupy.

Krwawa Kąpiel: Przeprowadzana jest za każdym razem, kiedy przywódcy sekty uznają wampira Sabatu za godnego nowego tytułu. Na ceremonię spraszeni są wszyscy członkowie Sabatu, którzy będą podlegać nowemu przywódcy. Każdy podległy wampir przyprowadzany jest przed oblicze nowego zwierzchnika, który okazuje swą przychylność pochwałą i radą. Następnie wyniesiony do nowej godności wampir bierze udział w Vaulderie ze wszystkimi obecnymi. Potem udaje się na rytualną kąpiel do basenu wypełnionego krwią.

Krwawa Uczta: Przeprowadzana jest w trakcie prawie wszystkich ważniejszych zgromadzeń. Ludzie, a także wrodzy członkowie Rodziny, zostają skrupowani i zawieszeni na łańcuchach głową w dół. Obecni na zgromadzeniu członkowie Sabatu mogą swobodnie kąsać ofiary i napełniać swoje puchary ich krwią. W zwyczaju jest wylizywanie ran, tak aby nie uronić ani kropelki życiodajnego płynu. Krwawa Uczta jest krwawa tylko podczas napoczynania. Na ogół na każdego uczestniczącego wampira przypada jedna ofiara.

ZGROMADZENIA WOJENNE

To jest muzyka do marszu.

– Killing Joke, "Wardance"

Żądza wampirzej krwi jest bardzo silna u członków Sabatu. Diabolizm jest wybaczalny a jego głównym celem są Matuzalemy spoza sekty. Sfory Sabatu gromadzą się w grupy, zwane Zgromadzeniami Wojennymi, organizując polowanie na wybranych starszych. Rywalizacja polega na przekonaniu się, która ze sfor dopadnie starszego jako pierwsza. Zgromadzenie Wojenne może składać się z dowolnej liczby sfor, chociaż najczęściej biorą w nim udział tylko dwie lub trzy.

Przed rozpoczęciem łowów wszystkie wampiry biorące udział w Zgromadzeniu Wojennym przystępują do wspólnego świętowania, podczas którego odbywają się takie rytuały, jak: Taniec Wojenny, Taniec Ognia a także Krwawe Uczty. Wódz Zgromadzenia Wojennego proponuje uczestniczącym sforom próbę sił. Wódz wybiera cel, ale ujawnia go dopiero po tym, jak sfory zaangażują się w łowy. Sfora może wycofać się, gdy cel jest szczególnie niebezpieczny. Taki postępek przynosi ujmę i pogardę wszystkim jej członkom.

Zadaniem jest zdobycie odrobiny krwi starszego, chociaż na ogół starszy jest przy okazji niszczone. Pomiędzy sforami oraz pojedynczymi wampirami przyjmowane są zakłady, najczęściej ich stawką są pewne usługi na rzecz wygrywającego. Następnej nocy uczestniczące w Zgromadzeniu sfory wchodzi na Ścieżkę Wojenną. Niektóre wampiry malują nawet swoje twarze w barwy wojenne.

W trakcie Zgromadzenia Wojennego współzawodnictwo staje się niezwykle zażarte. Sfory nie cofną się przed niczym, zanim nie skończą łowów. Czasami doprowadza to Sabat do otwartego konfliktu z anarchistami i wampirami Camarilli. Podczas łowów sfory powodują wiele zniszczeń. Wszczynają także między sobą bójki, chociaż rzadko kiedy poważnie się ranią. Jeżeli sfora zostanie przyłapana na tego rodzaju postępkach, natychmiast zostaje wydalona ze Zgromadzenia Wojennego.

Zwyczajną zostaje ta sfora, która jako pierwsza wypije krew starszego. Na ogół wymaga się dowodu, chociaż nie w każdym przypadku. Przegrywające sfory muszą się wypłacić, a przy okazji organizuje się kolejne ucztowanie.

Rytuały Tworzenia: Przeprowadzane podczas przyjmowania nowych członków do sekty. Każda ze sfor może przeprowadzać je odrobinę inaczej, ale raczej wszędzie są bardzo do siebie podobne. Podczas tych rytuałów wszyscy wybrańcy są

wysuszani z krwi, po czym dostają niewielką jej ilość od swego rodzica. Następnie są pozbawiani przytomności i zakopywani. Ci, którzy wygrzebią się na powierzchnię ziemi, ponownie pozbawiani są przytomności. Zabiera się ich do tajnego schronienia sfory, gdzie zostają przebudzeni i zaznajomieni ze swoim nowym położeniem. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale "Tworzenie Wampira i Sztuka Przeżycia".

Festivo dello Estinto: Inaczej Święto Zmarłych. Obchodzone w trakcie całego drugiego tygodnia Marca. Biorą w nim udział wszyscy członkowie Sabatu, nawet sfory nomadyczne. Podczas święta celebrowane jest bycie wampirem. Przeprowadza się wiele rytuałów oraz Krwawe Uczty. Członkowie Sabatu spędzają ze sobą cały tydzień, pijąc krew i zacieśniając wzajemne więzi. Co noc cała grupa dzieli ze sobą krew w rytuale Vaulderie. Łowy stają się bardziej brutalne a wampiry nie podejmują większych wysiłków dla ukrycia się przed wzrokiem śmiertelnych. Jest to tydzień swobody i zabaw w podzięcie za dar nieśmiertelności.

Taniec Ognia: Sabatnicy dumni są ze swojej lekkomyślności a dowodem ich odwagi jest Taniec Ognia. Normalne wampiry mają na tyle zdrowego rozsądku, aby unikać niebezpieczeństw ognia. W rzeczywistości większość z nich straszliwie się go boi. Z kolei wampiry Sabatu stają twarzą w twarz ze swoimi lękami i je przezwyciężają. Podczas Tańca Ognia wampiry wpadają w stan podobny do transu, następnie w tańcu przeskakują przez płonące stosy. Niektóre wampiry znają rytuały pozwalające im nabyć na krótki okres czasu odporność na ogień. Większość jednak jest całkowicie wrażliwa na spalenie. Taniec Ognia służy do poniżania słabych – ci, którzy nie chcą uczestniczyć w rytuale są karani przez własnych braci ze sfory.

Testy Instynktu: Sabat jest przekonany, że tylko najsilniejsi przetrwają. Testy Instynktu sprawdzają, który z wampirów jest najsilniejszy. Testy przybierają formę współzawodnictwa w grach. Niekiedy towarzyszą im zakłady o imiona zwycięzców, wielkość przewagi, itp.. Istnieje już wiele rodzajów gier, a Sabat ciągle wymyśla nowe. Gry sprawdzają zdolności łowieckie, odporność na ból, umiejętność walki, odwagę i spryt. Testy Instynktu są dla nieumarłych odpowiednikiem igrzysk sportowych.

Monomacja: Jest metodą rozstrzygania sporów pomiędzy wampirami Sabatu. Polega na rzuceniu wyzwania i stoczeniu pojedynku dla rozstrzygnięcia wzajemnych pretensji. Pojedynki na ogół kończą się Ostateczną Śmiercią. Monomacja gwarantuje silnych przywódców w sekcie.

Palla Grande: Zwane także Wielkim Balem, jest maskaradą przeprowadzaną podczas święta Halloween. Uczestniczą w nim wszyscy członkowie Sabatu w danym mieście. Arcybiskupi wychodzą z siebie, aby zorganizować jak najbardziej spektakularne widowisko. Organizacją imprezy zajmują się na ogół Odszczepieńcy Toreadorzy i niektórzy wyznawcy Ścieżki Kaina. Palla Grande zawsze odbywa się w miejscach publicznych, na oczach śmiertelnych. W prywatnych pomieszczeniach organizowane są Krwawe Uczty. Głównym wydarzeniem Palla Grande jest przedstawienie teatralne odwołujące się do historii i legend wampirów. Czasami na bal zapraszani są ludzie. Nie orientują się jednak, co naprawdę się dzieje i kim jest większość gości.

Kazania Kaina: Wszystkie wampiry Sabatu znają historię swojego pochodzenie z "Księgi Nod". Sabatnicy często gromadzą się, aby wysłuchać kazań na temat historii, przypominających im kim są. Kazania używane są w celu wzmocnienia lojalności oraz pobudzenia ideowości Sabatników. Kazania Kaina wygłaszają na ogół kapłani podążający Ścieżką Kaina, a także wyżsi rangą przywódcy podczas innych rytuałów. Po Kazaniach Kaina zawsze przeprowadzane jest Vaulderie.

Vaulderie: Jest to ceremonia Więzów Krwi ze wszystkimi obecnymi na niej członkami Sabatu. Vaulderie przełamuje inne Więzy Krwi oraz łączy wszystkich biorących w nim udział więzami Vinculum. Jest to najważniejszy rytuał praktykowany przez członków Sabatu, ponieważ jest źródłem ich wolności i solidarności. Wampiry Sabatu w ten sposób ustanawiają Więzy Krwi między sobą. Jest powszechnym zwyczajem, że sfera, która znajdzie się na terytorium innej grupy Sabatu, bierze udział we wspólnym Vaulderie.

Zgromadzenia Wojenne: Diabolizm należy do silnych tradycji Sabatu. W przeciwieństwie do rozpowszechnionej poza sektą wiary Sabat nie niszczy swoich starszych poprzez diabolizm (za wyjątkiem Odszczepieńców Assamitów). Diabolizm jest praktykowany powszechnie podczas Monomacji i najprawdopodobniej stąd właśnie biorą się wszystkie plotki o tym zwyczaju.

Zgromadzenia Wojenne zwołują sfory w celu rozpoczęcia łowów na starszych nie należących do sekty. W skład Zgromadzenia Wojennego wchodzi dwie lub trzy sfory, rywalizujące ze sobą o to, która z nich jako pierwsza dopadnie Matuzalema i wypije jego krew. Wielu członków Sabatu będących na Ścieżce Wojennej maluje swe twarze barwami wojennymi.

Dzikie Łowy: W Sabacie bardzo rzadko zdarzają się zdrajcy. Ci, którzy zdradzą, najczęściej giną. Sabat jest sektą strzegącą swych tajemnic. Jeżeli któryś z jej członków wyjawia przeciwnikowi cokolwiek, co może okazać się szkodliwe dla sekty, czeka go surowa kara. Jeżeli przeciwnikowi uda się uzyskać jakieś ważne informacje od wampira Sabatu, zwoływane są Dzikie Łowy. Na pozór przypominają Krwawe Łowy, jednakże ich celem są ci wszyscy, którzy mogli wejść w posiadanie zastrzeżonej wiedzy. Do uczestnictwa w łowach wzywany jest cały Sabat z danego terytorium. Polowanie jest naprawdę dzikie. Nic nie jest w stanie powstrzymać Sabatu od zniszczenia tych, którzy posiadli jego tajemnice – a szczególnie zdrajcy, który je wyjawiał.

SPECJALNE PRAKTYKI SEKTY

Oprócz Auctoritas Ritae, Sabat posiada inne, liczne tajemnice. Są to głównie sekretne znaki wspólnoty, pozwalające członkom sekty zorientować się, czy osobnik, z którym ma się do czynienia, także należy do Sabatu. Większość młodych członków Sabatu uważa te praktyki za niedorzeczność pozostałą po epoce tajnych stowarzyszeń śmiertelników. Utrzymują, iż Sabat jest czymś więcej niż tylko stowarzyszeniem Przeklętych. Jednakże, kiedy dochodzi do spotkania z obcymi wampirami, przekonują się jak pomocne mogą być te praktyki.

Uścisk Dłoni Sabatu: Jest to tajemny uścisk dłoni. Wykonywany tylko wtedy, kiedy wampir jest pewny, że ma do czynienia z towarzyszem z sekty. Używany jest dla przypieczętowania transakcji oraz przy różnych rytuałach.

Przysięga Lojalności Sabatu: Sabat posiada specjalne credo, wygłaszane przez wszystkich członków podczas przysięgi lojalności sekcji. Przysięga wypowiedziana jest w trakcie spotkań sekty, czasami przed rytuałami.

Tajne Hasło: Co jakiś czas wszystkim zgromadzeniom jest przekazywane przez arcybiskupa miasta nowe hasło. Członkowie sfory dowiadują się o nim podczas tradycyjnych spotkań. Hasło przekazywane jest każdemu członkowi Sabatu pojawiającemu się w mieście. Pozwala to wszystkim Sabatnikom z miasta zorientować się, czy napotkany wampir należy do sekty (czy też nie), a jeśli tak (nie), to czy został prawidłowo powitany.

Tajny Znak: Sabat posiada system tajemnych znaków, dzięki którym można określić, czy jakiś wampir naprawdę jest członkiem sekty. Większość tych znaków wygląda tak naturalnie, że nieprawdopodobieństwem jest zwrócenie na nie uwagi, o ile się ich świadomie nie oczekuje.

Symbol Sabatu: Sabat posiada specjalny symbol, noszony przez jego członków jako identyfikator. Symbol najczęściej jest noszony w okresie Jyhadu. Pozwala to błyskawicznie zorientować się, kto jest kim, zwłaszcza przy masowej produkcji nowych wampirów.

Test Weryfikacji: Jest to seria pytań zadawanych sobie nawzajem, pozwalająca upewnić się, czy wampir jest rzeczywiście członkiem Sabatu. Przeprowadzany jest tylko wtedy, jeśli ma się pewność, że nikt inny nie usłyszy zadawanych pytań. Testem Weryfikacji zawsze sprawdza się nowo napotkane wampiry, które podają się za członków Sabatu. Nie można dyskutować o tajemnych sprawach sekty przed przeprowadzeniem Testu Weryfikacji.

IGNOBLIS RITAE

Ignoblis Ritae są rytuałami tworzonymi i przestrzeganimi przez różne sfory. Większość sfory praktykuje co najmniej jeden własny rytuał tego rodzaju. Rytuały mogą, choć nie muszą, wymagać obecności duchownych Sabatu. Większość Ignoblis Ritae odbywa się podczas cotygodniowych spotkań – esbatów. Wiele z tych rytuałów wywodzi się raczej z protokołu i tradycji niż z rzeczywistej obrzędowości. Należy pamiętać, że każda sfera jest odmienna, dlatego liczba i typ rytuałów odprawianych w każdej z nich będzie zróżnicowany. Większość sfory posiada od 3 do 10 własnych Ignoblis Ritae, prócz tego prawie każda sfera przeprowadza wszystkie rytuały powszechne.

Poniżej znajduje się spis różnych typów Ignoblis Ritae, podzielonych według kategorii.

RYTUAŁY POWSZECHNE

Rytuały te praktykowane są przez prawie wszystkich członków Sabatu, chociaż każda sfera przeprowadza je na swój własny, indywidualny sposób. Nie ma w nich nic stałego, tak więc zmieniają się wraz z upływem czasu. Ten typ rytuałów jest dość często praktykowany w połączeniu z Vaulderie.

Rytuały Akceptacji: Prawie każda sfera posiada własne rytuały praktykowane przy wyborze nowego przywódcy, akceptacji tymczasowych członków na pełnoprawnych członków, oraz akceptacji rekruta na Prawdziwego Członka Sabatu. Natura tych rytuałów jest odmienna w różnych sforach, ale na ogół wymaga się uczestnictwa wszystkich jej członków, a także złożenia w jakiejś formie przysięgi lojalności przez akceptowanego.

Rytuały Pożegnania: Odbywają się przy pożegnaniu członków Sabatu bądź całych sfer. Przywódca sfery w rytuale wychwala odjeżdżających: opuszczającego na dłuższy czas sferę towarzysza, kończących wizytę gości (często całą obcą sferę). Niekiedy rytuał odprawia się w holdzie poległym.

Rytuały Wtajemniczenia: Rytuały wtajemniczenia odgrywają istotną rolę w tradycji całego Sabatu. Ceremonia ta nadaje jednostce prawa członka Sabatu i tym różni się od rytuałów akceptacji, że nie wymaga udziału całej sfery. Rytuały Wtajemniczenia przeprowadzane są na ogół przed Akceptacją. Przykładowo, dezenterzy z Camarilli przechodzą najpierw rytuały wtajemniczenia, natomiast na rytuały akceptacji mogą czekać latami. Rytuały inicjacji przeprowadzane są przy przyjmowaniu do sekty a nie do sfery.

Rytuały Powitalne: Używane przez sfery przy ceremonii powitania innych członków Sabatu. Obie witające się sfery łączą swe rytuały powitania we wspólną celebrację. Każda ze stron wnosi jakiś własny akcent w uroczystość. Rytuały te bardziej przypominają przyjęcie, z tym że w dwóch istotnych punktach przestrzega się pewnego protokołu. Na początku rytuałów powitalnych wszyscy członkowie sfer muszą osobiście się ze sobą przywitać, przedstawiając się z imienia i aktualnego miejsca pobytu. W kulminacyjnym momencie celebracji sfery wymieniają między sobą podarki. Przywódcy dość często wykorzystują te rytuały jako sposobność do omówienia planów Sabatu.

RYTUAŁY TAJNE

Poniżej podano przykładową listę możliwych rytuałów sfery. Jest to tylko pewien wzór: rytuałów tego typu istnieje o wiele, wiele więcej. Większość sfer praktykuje tylko po kilka z tego rodzaju rytuałów. Nawet jeśli dwie sfery praktykują ten sam typ rytuałów, najprawdopodobniej przeprowadzają je w zupełnie inny sposób. Chcąc wzbogacić poniższą listę o nowe rytuały, poeksperymentuj trochę z własnymi pomysłami. Poniższe rytuały nie zostały opisane zbyt szczegółowo, tak abyś mógł opracować ich odmienne wersje dla różnych sfer.

Błogosławieństwo: Z jakiegoś ważnego powodu sfera prosi o błogosławieństwo dla siebie bądź kogoś innego. Rytuał praktykowany jest przed

niebezpiecznymi misjami i niekiedy przed Jyhadem. Służy głównie wzmocnieniu morale.

Wezwanie Kaina: Są to różnego typu przemowy, wzywające Kaina do przewodniczenia w ważnych wydarzeniach bądź misjach. Nie tylko kapłan Sabatu przeprowadza ten rytuał – wszyscy członkowie sfory po kolei wygłaszają mowę.

Wyznanie: Ten rytuał jest w mniejszym stopniu wyznaniem, a bardziej rywalizacją w przechwałkach. Praktykowany podczas celebracji, kiedy to poszczególne wampiry opisują swoje najważniejsze, najdzielniejsze i najpodlejsze osiągnięcia.

Rytuały Konsekracji: Przeprowadzane w celu poświęcenia terenu bądź budynku. Na ogół składa się ofiarę oraz oznacza teren znakami symbolizującymi miejsce wyświęcone.

Makabryczny Taniec: Taniec Śmierci praktykowany jest na cześć bycia wampirem. Uczestniczy w nim cała sfera, tańcząc w tanecznym kręgu, przepychając się w zapasach i pijąc nawzajem własną krew. Wiele sfór przebiera się z tej okazji w kostiumy oraz zakłada maski reprezentujące śmierć. Dość często uczestnicy tej ceremonii wpadają w szal.

Taniec Duchów: Jest to specjalny taniec przeprowadzany ku czci umarłych. Tańczony nie tylko ku czci poległych członków sfory, ale także dla ludzkich ofiar. Przeprowadza się go na wiele rozmaitych sposobów.

Rytuały Plonów: Plony reprezentują żywność, czyli śmiertelnych. Rytuały przeprowadzane są w celu pobłogosławienia łowów. Sfera prosi o pomoc w schwytaniu zwierzyny i zatarciu śladów. W obręb rytuału na ogół wchodzi – odbywana przed lub po łowach – Krwawa Uczta.

Rytuały Jyhadu: Poprzez ten rytuał sfera prosi o błogosławieństwo w nadchodzącym Jyhadzie. Dość często przeprowadza się symulowaną bitwę. Członkowie Sabatu znani są z pobudliwości i niekiedy podczas tego rytuału dochodzi do ciężkiego, wzajemnego porania się uczestniczących w nim wampirów.

Przysięgi Lojalności: Jest to bardziej uroczysta od rytuału przysięga wzajemnej wierności. Wszyscy członkowie sfory składają przyrzeczenie lojalności i odpowiedzialności względem siebie.

Credo Sfory: Jest to krótkie, emocjonalne przemówienie na temat obowiązków członków sfory, traktujące też o honorze cechującym prawdziwego Sabatnika.

Bieg przez Szpaler: Członkowie sfory ustawiają się w dwie równoległe linie, w odległości 0, 5 – 1 m od siebie. Następnie wszyscy po kolei (lub tylko jeden wybrany członek sfory) przebiegają pomiędzy szeregami, podczas gdy inne wampiry tłuką biegnących ile wlezie.

Rytuały Ofiarne: Rytuał polegający na złożeniu ofiary z człowieka, Lupina bądź wampira. Sfora może go przeprowadzić jako część innego rytuału bądź jako rytuał niezależny, potrzebny z jakichś specjalnych względów.

Taniec Słońca: Jest to rytualny taniec przeprowadzany zawsze podczas pełni księżyca. Uczestnicy, na ogół w maskach lub pokryci rytualnymi malunkami, tańczą bez przerwy od zachodu do wschodu słońca. Podczas ceremonii jeden z członków sfory podejmuje próbę bólu, znaną jako Indiańska Próba Kołków (patrz Próby Bólu, poniżej), trwającą przez cały czas Tańca Słońca.

Nabożeństwo o Wschodzie Słońca: Jest to rytuał dzielności. Uczestnicy odprawiają specjalną ceremonię, po czym czekają na zewnątrz na świt. Członkowie Sabatu dowodzą swej odwagi pozostając dłużej od innych na odkrytym terenie w czasie wschodu słońca. Wielu Sabatników zmarło podczas tego rytuału.

Próby Bólu: Podczas tego rytuału członek Sabatu dobrowolnie poddaje się próbom mającym sprawdzić siłę jego ducha. Rytuał ten przeprowadza się na wampirach pragnących objąć przywództwo, a także jako formę kary. Może być wiele przyczyn dla przeprowadza próby bólu. Konkretnymi przykładami takich prób są: Indiańska Próba Kołków (członkowie sfory zawieszają ofiarę na kołkach przeбитych przez pierś), Próba Ognia (przypalanie różnych części, bądź zwykły post. Powszechnie używane są także różne odmiany tortur.

Rytuał Dziękczynny: W tym rytuale wampiry dziękują za pomyślne zakończenie jakiejś ważnej sprawy. Dzieje się to wtedy, kiedy w kimś lub czymś widzą przyczynę swego powodzenia.

Poszukiwanie Wizji: W niektórych sforach ktoś, kto pragnie zostać przywódcą lub po prostu szuka porady, musi udać się na Poszukiwanie Wizji. W Sabacie jest ono podobne do praktyk poszukiwania wizji przez amerykańskich Indian Wielkich Równin. Poszukujący wizji wampir musi samotnie udać się w opuszczone miejsce, gdzie będzie pościć, przyjmując tylko tyle krwi, ile trzeba dla uniknięcia letargu. Bezustannie przez cały czas rytuału musi się modlić, medytować, a także samookaleczać dla wywołania wizji.

Taniec Wojenny: Jest to rytualny taniec, podobny do rytuałów Jyhadu, tyle tylko, że odbywający się przed rozpoczęciem Zgromadzenia Wojennego. Taniec Wojenny może być także przeprowadzany w trakcie Krucjat.

SPECJALNE ZWYCZAJE

Oprócz Ignoblis Ritae istnieje wiele zwyczajów nie będących rytuałami, ale cechujących różnorodne sfory. Zalicza się do nich między innymi:

Sposób Ubierania: Każda sfora ma swój odrębny styl ubierania się na czas rytuałów. Wampiry mogą przybierać charakterystyczny wygląd tylko przy odprawianiu niektórych rytuałów, bądź też na czas wszystkich z nich. Niektóre sfory w ogóle nie mają stroju rytualnego. Na rytualne przebranie składają się: maski, malunki na ciele, szaty ceremonialne i ubiory w określonym kolorze.

Pieśni: Kolejną cechą charakteryzującą sfory są pieśni. Śpiewane z różnych powodów: dla okazanie dumy, pogardy dla przeciwnika, jako element tradycji lub po prostu dla zabawy.

Symbole: Sfory posiadają własne symbole, noszone na ubraniach w czasie wojny oraz służące do oznakowywania swego terytorium.

Opowieści: Na ogół podczas esbatu w każdej sforze opowiadane są jakieś historie. Każda sfera ma swój własny zbiór podań: opartych na naukach sfory, legendach i wspomnieniach o jej bohaterach, widzianej oczami członków sfory historii Sabatu i Camarilli.

Rozprawy: Chociaż istnieją obowiązujące dla całej sekty procedury osądzania oskarżonych o przestępstwo wampirów, jednak większość sfor preferuje własny wymiar sprawiedliwości. Na ogół każda sfera przeprowadza rozprawę po swojemu, z własnym sędzią i przysięgłymi. Sfory opracowały nawet własne kary. Zalicza się do nich: spalenie, rozciąganie i ćwiartowanie, skazanie winnego na ofiarę Krwawej Uczt, zmuszenie do "skoku z deski" (ze szczytu wysokiego budynku) oraz wieczne uwięzienie.

PŁOŃ, PŁOŃ, PŁOŃ

O! na Muzę ognia, wynoszącą w najjaśniejsze niebiosy myśli twórczej!

– Shakespeare, "Król Henryk V"

Ogień przeraża większość wampirów, ale nie członków Sabatu. Sabat postrzega ogień jako symbol tchórzostwa: tchórzostwa, które należy przezwyciężyć, zanim osiągnie się prawdziwą wolność. Z tego właśnie powodu wprowadzono ogień do wielu rytuałów sekty. Igrając z nim wampiry Sabatu szydzą z Ostatecznej Śmierci. Aby zyskać wolność, trzeba być w stanie spojrzeć śmierci w oczy i przełamać strach, jaki niesie ze sobą utrata istnienia. Działania Sabatu dają po wielokroć sposobność zetknięcia się ze śmiercią. Rytuały sekty mają przygotować i uodpornić wampiry na wszelkie skrajne ewentualności.

Ogień jest także bronią ostateczną używaną przez wampiry. Daje członkom Sabatu dużą przewagę nad innymi wampirami, szczególnie że nikt nie spodziewa się jego użycia przez kogoś z Rodziny. Niejeden wróg wolał wycofać się, niż stanąć twarzą w twarz z nieustraszonymi szaleńcami Sabatu.

Wszyscy członkowie Sabatu uczestniczą w Auctoritas Ritus Tańca Ognia. Rytuał jest przeprowadzany kilkakrotnie w ciągu roku, na ogół podczas zgromadzeń więcej niż jednej sfory. Bierze się w nim udział wyłącznie z jednego powodu – dla udowodnienia swojej odwagi. Taniec Ognia jest dość często przeprowadzany przed Zgromadzeniem Wojennym. Osobnicy wymigujący się od rytuału zostają naznaczani jako tchórze i – dopóki nie sprawdzą się w próbie płomieni – są traktowani jako gorsi członkowie Sabatu.

Przed rozpoczęciem Tańca Ognia uczestnicy rozpalają wielkie ognisko, z dala od oczu śmiertelnych. Członkowie Sabatu zbierają się razem i na ogół wysłuchują Kazania Kaina bądź uczestniczą w jakimś innym rytuale. Następnie rozpoczyna się głośna muzyka. Zazwyczaj gra się na bębnach, chociaż niektórzy korzystają z muzyki współczesnej. Wampiry wpadają w trans i zaczynają tańczyć wokół płonącego stosu. W szczytowym momencie ceremonii wampiry zaczynają majaczyć, monotonnie podśpiewując i zachęcając się nawzajem do skoków przez ogień.

Uczestnicy wprowadzają się w szal. Następnie skaczą przez ogień. Im odważniejszy skok, tym głośniejsze towarzyszą mu okrzyki aprobaty. Nikt tak naprawdę nie wygrywa tańca, ponieważ jego celem jest wzmocnienie więzów z Bestią w sobie i wykorzystanie jej siły dla własnych celów. Taniec ognia kończy się, kiedy ostatni z uczestników wykona skok.

Rytuał jest bardzo niebezpieczny, pochłonął już wiele ofiar. Niektórzy członkowie Sabatu biegli w Taumaturgii znają rytuały pozwalające im czasowo uodpornić się na działanie płomieni. Chociaż żaden z nich nie przyzna się otwarcie do ich używania, potajemnie korzystają z nich tuż przed Tańcem Ognia. Ponieważ sekta nade wszystko ceni wolność, każdy jej członek może odmówić wzięcia udziału w Tańcu Ognia. Jeśli jednak ktoś z tego przywileju skorzysta, zostaje napiętnowany jako tchórz.

TERMINY RYTUAŁÓW

Poniżej podano roczny kalendarz przeprowadzania Ignoblis Ritus. Jest to tylko wskazówka dla Narratora. Dobór odpowiedniego czasu zależy od rodzaju rytuału i sfory. Nie obawiaj się eksperymentowania.

Przesilenie letnie
Przesilenie zimowe
Wiosenne zrównanie dnia z nocą
Jesienne zrównanie dnia z nocą
Pierwszy dzień miesiąca
Ostatni dzień miesiąca
Pewne dni tygodnia
Pierwszy dzień nowej fazy księżyca
Pełnia księżyca
Nów
Pierwsza kwadra księżyca
Ostatnia kwadra księżyca
Po bitwie
Przed bitwą
Początek Krucjaty
Zwycięstwo w Krucjacie
Pierwszy dzień roku
Ostatni dzień roku
Halloween (wieczór 31 października, wigilia Wszystkich Świętych)
Dowolny dzień świąteczny

Wprowadzenie nowego członka
Śmierć członka sfory
Wybór nowego przywódcy
Odejście członka sfory
Pojawienie się nowej sfory w mieście
Esbat
Specjalne zwołanie esbatu
Specjalne zgromadzenie sekty
Przeprowadzka na nowe terytorium
Opuszczenie terytorium
Wejście na terytorium Sabatu
Wejście na terytorium wroga

SPRAWIEDLIWOŚĆ SABATU

Cokolwiek nie jest zabronione, jest dozwolone.

– Johann Friedrich von Schiller, "Wallenstein"

Sabat zwalcza wymierzoną w siebie przestępczość swych członków przy pomocy specjalnych sądów. W skład Sądu wchodzi co najmniej czterech dostojników, nie znających osobiście obwinionego wampira. Oskarżony zostaje doprowadzony przed oblicze sędziów, po czym oskarżyciel lub inny dostojnik przedstawia zarzuty przeciwko niemu. Obwiniony ma prawo się bronić. Następnie sąd udaje się w odosobnione miejsce dla odbycia narady i podjęcia decyzji. Jeżeli członek Sabatu zostanie uznany winnym, czeka go surowa kara. Jeżeli zostanie uznany niewinnym, wówczas oskarżyciel otrzymuje taką karę, jaką otrzymałby oskarżony w przypadku uznania jego winy.

Kary Sabatu są natychmiastowe i srogie. Ich rodzaj określa się w zależności od popełnionego przestępstwa. Podstawą prawodawstwa Sabatu jest "Kodeks Mediolański" (patrz Ścieżka Honoru). Na następnej stronie podano w formie tabeli przykłady wyroków sądów Sabatu.

Na ogół członkowie Sabatu mogą robić co chcą, o ile tylko ich działania nie szkodzą sekcje. Jak to jednak okazało się wcześniej, Sabat nie jest pobłażliwy względem nielojalnych członków. Pomniejsze wykroczenia są rozpatrywane przez lokalnych kapłanów, jednak w przypadku większych przestępstw sąd składa się z biskupów i przynajmniej jednego priscusa.

W wielu przypadkach sfora rozpatruje sprawę podług swego uznania, nie kłopotząc się zwoływaniem sądu. Praktyka ta jest nagminna, mimo iż jest to postępowanie wbrew "Kodeksowi Mediolańskiemu". Wiele spraw rozstrzyganych jest poprzez Monomację, bez angażowania sfory lub trybunału.

SPRAWIEDLIWOŚĆ SABATU

Przewinienie

Kara

Zdrada	Tortury i pozbawienie członkostwa, a następnie śmierć w ogniu lub przez "skok z deski" (ze szczytu wysokiego budynku).
Zabójstwo członka Sabatu	Śmierć przez diabolizm.
Okradzenie członka Sabatu	Trwałe okaleczenie.
Oszukanie przywódców sekty	Poważne poparzenie lub kąpiel w ługu.
Ucieczka przed wrogiem	Śmierć w kwasie bądź wieczne uwięzienie w katakumbach pod miejscową świątynią lub katedrą Sabatu. Więzień otrzymuje tylko tyle krwi, by nie przestać egzystować.
Wyjawienie tajemnic Sabatu	Śmierć w ogniu.
Niestawienie się na wezwanie przywódcy	Piętnowanie.
Ghul niewolnik odniósł się lekceważąco do członka Sabatu	Rozciąganie i ćwiartowanie ghula oraz obicie i oślepienie jego mistrza – wampira.
Zdrada tajemnic przez ghula niewolnika	Śmierć w ogniu zarówno ghula, jak i jego mistrza.
Odmowa udziału w Vaulderie	Upokorzenie przed sforą i zakaz przyjmowania krwi przez miesiąc.
Uderzenie kardynała, priscusa lub arcybiskupa	Oślepienie i wielokrotne łamanie kości.
Zadawanie się z członkami Camarilli	Za pierwszym razem ostrzeżenie, za drugim poważne obicie, za trzecim buciki z betonu.
Niepowodzenie w mało ważnym zadaniu	Poniżenie w obecności sfory przez obicie i elektrowstrząsy.
Niepowodzenie w poważnym zadaniu	Obcięcie nosa i trwałe napiętnowanie.
Tchórzostwo	Ofiara Krwawej Uczty dla braci ze sfory. Na ogół pozostaje przy życiu.

Rozdział Trzeci: Kreacja bohatera

Niektórzy rodzą się dla słodkiej rozkoszy.
Inni dla nieskończonej nocy.

– William Blake, "Auguries of Innocence"

Bohaterowie Sabatu różnią się od bohaterów opisanych w podręczniku Wampir. Najbardziej zauważalną różnicą jest oczywiście ich ideologia. Pojawiają się także dalsze różnice, wśród takich własności jak: Człowieczeństwo, Ścieżki Oświecenia, Pochodzenie, Cechy Charakteru, wartość Vinculum. Ten rozdział opisuje modyfikacje zasad wprowadzane przy tworzeniu bohatera Sabatu.

KROK 1: KONCEPCJA BOHATERA

Pierwszą rzeczą, o której musi zdecydować gracz, to wybór, czy jego bohater będzie należał do sfory nomadycznej, czy osiadłej. Najprawdopodobniej wszyscy bohaterowie będą należeć do tej samej sfory. Dobrze by więc było, gdyby wcześniej uzgodnili między sobą, czy wolą osiąść w jednym miejscu, czy cały czas

podróżować. Każdy typ sfory daje duże możliwości działania, jednakże cechuje je odmienna specyfika charakteru gry.

Sfory nomadyczne stwarzają więcej okazji do walki z Camarillą, poznania nowych i interesujących osobników oraz dają szansę grania bohaterem w wielu miejscach. Sfory osiadłe zapewniają większe szanse przetrwania, lepiej umożliwiają działalność dla wzmocnienia osobistej potęgi i wymagają dużo większej ilości intryg w rozgrywce.

Następnym krokiem jest opracowanie koncepcji bohatera; odpowiednie przykłady zamieszczono w podręczniku Wampir. Głównym aspektem kreacji bohatera jest wybór klanu, do którego będzie on należał. Sabat posiada więcej klanów niż Camarilla, co daje większą różnorodność postaci. Jednak zanim gracz wybierze któryś z klanów – kierując się znajomą brzmiącą nazwą – powinien wpięrow zapoznać się z paragrafem opisującym poszczególne klany, ponieważ ich wersje Sabatowe są charakterystyczne dla tej sekty i odmienne od klanów Camarilli. Dla podkreślenia ich odmienności określa się je nawet jako Odszczepieńców.

KLANY SABATU

Lasombra: Od dnia zniszczenia swojego założyciela najbardziej prestiżowy klan Sabatu. Od tego czasu przewodzi sekcje. Członkowie klanu są zręcznymi manipulatorami i radykałami.

Tzimisce: Większość członków tego klanu jest nieludzko okrutna, wykształcona, honorowa i osobiwa. Korzenie klanu sięgają Europy Wschodniej. Jego członkowie studiują okultyzm oraz utrzymują ograniczone kontakty z pewną organizacją czarodzieji.

Odszczepieńcy Assamici: Członkowie tego klanu są dokładnie tacy sami, jak inni Assamici. Nigdy jednak nie byli pod wpływem Przekleństwa Tremere, tak więc krew innych wampirów nie jest dla nich trucizną. Większość członków tego klanu należy do Czarnej Ręki. Na ogół są ponurzy i bez poczucia humoru.

Odszczepieńcy Brujah: W sekcje znanej ze swojej buntowniczości klan Brujah niezbyt się wyróżnia. Uważany jest za klan wprowadzający pewną stabilizację. Członkowie tego klanu są bardzo podobni do swych kuzynów z Camarilli. Najusilniej ze wszystkich starają się nawrócić anarchistów.

Odszczepieńcy Gangrel: W Sabacie istnieją dwa odłamy Gangrelu – Miejski i Wiejski. Gangrel Miejski posiada stałe schronienia. Miasto jest dla nich najlepszym terenem łowieckim. Gangrel Wiejski natomiast przyłącza się do sfor nomadycznych. Bardziej przypominają Indian Wielkich Równin niż Cyganów.

Odszczepieńcy Malkavianie: Ta grupa jest jeszcze dziwniejsza niż jej odpowiednik w Camarilli. Jej członkowie muszą być stale obserwowani przez przywódców i trzymani pod kontrolą. Obdarzeni są szczególną intuicją dotyczącą tajemnic Sabatu i Camarilli.

Odszczepieńcy Nosferatu: Nosferatu Sabatu są dokładnie tacy sami, jak inni Nosferatu, różni ich tylko lojalność względem Sabatu. Jest to jedyny klan Sabatu

utrzymujący kontakty ze swoim odpowiednikiem w Camarilli. Odszczepieńcy Nosferatu często wykorzystywani są jako szpiedzy udający Nosferatu Camarilli.

Pandersi: Jest to klan Pariasów, którzy zjednoczyli się tworząc własną organizację, własne zgromadzenia i rytuały. Pandersi nie są uważani za gorszych od innych klanów Sabatu (przynajmniej oficjalnie). Klan jest silny i niezwykle wszechstronny.

Odszczepieńcy Ravnos: Prawie wszyscy członkowie tego klanu są gorgios (nie-Cyganami). Większość Ravnos należy do sfor nomadycznych. Traktują wszystkich członków Sabatu honorowo, natomiast nienawidzą Cyganów i Ravnos spoza Sabatu, a szczególnie cygańskich Ravnos. Zaliczani do najlepszych kłamców i oszustów świata wampirów.

Węże Światła: Ten klan jest odgałęzieniem Wyznawców Seta. Jego członkowie są równie oddani złu co Setowcy, jednak są lojalni nie tylko względem klanu, ale i całego Sabatu. Głównie Haitańczycy, chociaż dzięki ostatniemu wzrostowi liczby członków klan staje się coraz bardziej zróżnicowany pod tym względem. Jest to jeden z najmniejszych, ale też najszybciej rozrastających się klanów Sabatu.

Odszczepieńcy Toreadorzy: Toreadorzy Sabatu są artystami. Patrzą jednak na sztukę z zupełnie innej perspektywy niż ludzie. Poprzez swoją egzystencję i twórczość ukazują, jak bardzo są nie-ludscy. Badają zarówno dobre, jak i złe strony istnienia, studiując sztukę tortur na równi z poezją. Ich ekscentryczność odzwierciedla się zarówno w ich osobowościach, jak i w ich dziełach.

Odszczepieńcy Tremere: Tremere Sabatu jest najmniejszym ze wszystkich klanów sekty i (za wyjątkiem Ravnos Sabatu) darzonym najmniejszym zaufaniem. Jego członkowie opracowali rytuały oraz ścieżki Taumaturgii odmienne od wypracowanych przez Tremere Camarilli. Odszczepieńcy Tremere zostali przeklęci przez swój pierwotny klan. Obecnie wszyscy członkowie noszą magiczne piętno, widziane tylko przez Tremere Camarilli, które naznacza ich jako zdrajców klanu.

Odszczepieńcy Ventrue: Klan ten powstał z prawdziwych buntowników. Z powodu roli, jaką odegrał ich pierwotny klan w Camarilli, cieszą się najmniejszym szacunkiem. Członkowie tego klanu chcą być uważani za buntowników i czynią wszystko, co tylko możliwe, aby wykreować taki obraz w oczach innych. Ich powołaniem jest rozwój własnych zdolności poprzez stały trening i edukację.

Wyżej wymienione klany zostaną dokładnie omówione w następnym rozdziale. Jeżeli zechcesz grać członkiem innego klanu, wówczas jesteś odpowiedzialny względem współgraczy za dokonanie takiego wyboru, który nie będzie stwarzał dla gry żadnych problemów.

Następnym krokiem jest wybór Natury i Postawy bohatera. Odpowiednie archetypy zostały opisane w podręcznikach Wampir i Podręcznik Gracza.

KROK 2: WYBÓR ATRYBUTÓW

Suma punktów w Atrybutach dla Sabatnika jest taka sama, jak dla innych wampirów. Należy dokonać podziału kategorii Atrybutów, a punkty zużytkować zgodnie z wartością kategorii (pierwszorzędne, drugorzędne, trzeciorzędne). Punkty przewidziane na odpowiednie kategorie w każdej sferze zostały podane na dole karty bohatera.

KROK 3: WYBÓR ZDOLNOŚCI

Ze zdolnościami należy postępować dokładnie w taki sam sposób, jak czyni się to dla innych postaci. Zdolności drugorzędne zostały wymienione w Podręczniku Gracza. Dodatkowe Zdolności Drugorzędne zostały omówione w tej książce i są dostępne dla wszystkich postaci, nie tylko członków Sabatu. Niektóre z tych Zdolności są używane w rytuałach Sabatu, przez co są bardziej rozpowszechnione w sekcje, szczególnie wśród duchowieństwa.

KROK 4: ATUTY

Bohaterowie Sabatu trochę inaczej rozdzielają punkty na kategorie Atutów. Chociaż wartość tych punktów jest ustalona, można ją zwiększyć przez użycie wolnych punktów.

Dyscypliny - 4 kropki

Pozycja - 0 kropek

Charakter - 5 kropek

DYSCYPLINY

Wampiry Sabatu rozpoczynają grę z większą od innych wampirów ilością kropek na Dyscypliny. To z powodu rygorystycznych prób, które muszą przejść. W Sabacie przeżywają tylko najsilniejsi. Początkowe Dyscypliny Sabatu odzwierciedlają wampiryzy Darwinizm. Należy także zwrócić uwagę, że Dyscypliny klanowe niektórych Odszczepieńców różnią się od ich odpowiedników spoza Sabatu, czyniąc ich oddzielną linią krwi. Jest to efekt kilkusetletniej, dziedzicznej ewolucji Dyscyplin Sabatu. W podręczniku znajduje się także opis nowych Dyscyplin klanowych dla Lasombra, Tzimisce i Odszczepieńców Malkavian. Opracowano także nowe ścieżki Taumaturgii oraz rytuały taumaturgiczne dla Odszczepieńców Tremere i innych członków Sabatu zainteresowanych okultyzmem.

POZYCJA

Bohaterowie Sabatu rozpoczynają grę bez punktów Pozycji, mogą jednak wykorzystać wolne punkty na ich zakup. Aż do momentu, w którym rozpoczyna się saga, bohaterowie przebywali cały czas w swoich sforach, dlatego też nie mieli wystarczająco dużo czasu na wypracowanie sobie Pozycji. Ponadto w momencie przyłączenia się do sekty wszystkie więzy ze światem śmiertelnych zostają zerwane.

CECHY CHARAKTERU

Charakter członków Sabatu różni się od innych wampirów. Do Cech Charakteru bohaterów Sabatu należą: Nieczułość, Instynkt, Morale. Nieczułość jest cechą pozwalającą wampirowi dokonywać okrutnych czynów bez żadnych cierpień psychicznych. Instynkt pozwala wampirowi "płynąć na fali" podczas szału, przez co uzyskuje nad nim w pewnym stopniu kontrolę. Morale jest jak Odwaga, ale odnosząca się do sfory jako całości. Wampir otrzymuje automatycznie 1 punkt na każdą Cechę oraz dodatkowo 5 punktów do rozdzielenia.

KROK 5: RETUSZ POSTACI

W ostatniej fazie kreacji gracz musi określić Siłę Woli postaci, wartość Ścieżki Oświecenia oraz Poziom Krwi. Bohaterowie Sabatu na ogół nie posiadają Człowieczeństwa. Zastępowane jest ono przez Ścieżkę Oświecenia. Niektórzy członkowie Sabatu nie wyznają żadnej ze Ścieżek. W takim przypadku mogą w zamian otrzymać Człowieczeństwo. Każdy gracz powinien sam określić, czy jego bohater będzie podążał Ścieżką Oświecenia, czy zachowa "normalne" Człowieczeństwo. Jeżeli gracz nie zdecyduje się na wybór Ścieżki Oświecenia, jego bohater zachowuje normalne Cechy wampira (Sumienie, Samokontrola, Odwaga), ale wciąż będzie miał tylko 5 punktów do rozdziału na Cechy; sam fakt przyłączenia się do Sabatu znajduje swoje odzwierciedlenie w cechach postaci. Dodatkowo, wartość Człowieczeństwa u takiego bohatera nie może nigdy przekroczyć 5, bez względu na początkowe wartości Sumienia i Samokontroli. Jeżeli wartość Człowieczeństwa spadnie do zera, bohater dostaje się we władanie Bestii, co oznacza utratę nad nim kontroli przez gracza.

SIŁA WOLI

Siła Woli bohatera funkcjonuje normalnie i może przybierać wartości od 1 do 10. Początkowa jej wartość równa jest wartości Morale. Oprócz tradycyjnych sposobów wykorzystania Siły Woli można jej użyć, kiedy bohater chciałby przeciwstawić się uczuciom narzucanym przez Vinculum.

ŚCIEŻKA OŚWIECENIA

Wartość Ścieżki Oświecenia zastępuje punkty Człowieczeństwa. (Jak wspomniano wcześniej, niewielu członków Sabatu pozostaje przy Człowieczeństwie. W takim wypadku Ścieżkę należy zastąpić Człowieczeństwem). Wartość początkowa dla Ścieżki Oświecenia wynosi od 2 do 9, a dla Człowieczeństwa od 2 do 5, i może zostać powiększona przez użycie wolnych punktów. Początkowa wartość Ścieżki równa jest sumie punktów cech Nieczułość i Instynkt. Warto dobrze się zapoznać z zasadami, atutami i ujemnymi stronami wybranej dla bohatera Ścieżki.

PUNKTY WOLNE

Bohater Sabatu otrzymuje 15 punktów wolnych, które może rozdysponować zgodnie z normalnymi zasadami. Można dodać Pozycję (łącznie z Pozycjami Sabatu opisanymi poniżej), Cechy Sabatu oraz zwiększyć wartość Siły Woli i Ścieżki. Wszystkie koszty są równorzędne z opisanymi w podręczniku Wampir.

CECHY DODATKOWE

Bohater nie jest jeszcze skończony. Istnieje parę dalszych szczegółów, które należy opracować zanim postać będzie w pełni gotowa do gry. Elementy te nie zostały opisane w karcie bohatera, ale będą miały duże znaczenie dla przebiegu gry. Do tych elementów dodatkowych należą: Znajomości, Świta, Cechy Szczególne, Schronienie, Teren Łowiecki, Wyposażenie, Wygląd, Manieryzmy, Motywacja, Rodzic.

SFORA

Każdemu z bohaterów Sabatu trzeba określić sforę do której należy. Proces kreacji bohatera zatacza pełny krąg znowu powracając do sfory. Bohater jest częścią sfory. Jest to siła najmocniej wpływająca na działania podejmowane przez bohatera, który chcąc nie chcąc, jest związany ze sforą i nie może się tych więzi pozbyć.

Jako zasadę należy przyjąć, że bohater dopiero co został przyjęty do sfory. Trzeba opracować przywódcę sfory oraz innych jej członków. W większości przypadków sfora będzie składała się głównie z bohaterów prowadzonych przez graczy. W przypadku małych grup Narrator będzie musiał opracować dodatkowych członków sfory. Należy także dokładnie określić obowiązki przywódcy. Szczegóły można dodawać w trakcie gry, Narrator jednak już od początku musi dysponować ustalonymi informacjami.

VINCULUM (WIĘZY KRWI)

Na początku gry bohater posiada więzy Vinculum ze wszystkimi członkami sfory. Wartość początkową określa się przez rzut kością i dodanie 2. Najwyższa możliwa wartość Vinculum wynosi 10. Jeżeli wartość otrzymana z rzutu i dodania 2 będzie równa 11 lub 12, należy ją zmniejszyć do 10.

LASOMBRA

Przydomek: Strażnicy

Lasombra jest klanem przywódczym Sabatu. Członkowie klanu starają się być najbardziej agresywnymi i lojalnymi wampirami w sekcie. Dodatkowy prestiż Lasombra zyskali dzięki sukcesom w zniszczeniu nie należących do Sabatu członków klanu. Czasami słyszy się pogłoski, jakoby Matuzalemom Lasombra z Inconnu udało się przeżyć – teraz zamierzają ukarać swoje zdradzieckie dzieci. Istnieją także Lasombra żyjący poza sektą, zwani Odszczepieńcami Lasombra.

Niektórzy z nich należą do Camarilli, większość jednak zajmuje się swoimi własnymi interesami.

Lasombra są urodzonymi przywódcami. Powstali by kierować Sabatem, wkrótce po tym, jak przywódcy Brujah zdradzili anarchistów. Lasombra będąc świadomi, że zostaną surowo ukarani za zniszczenie swoich starszych, nie mieli wyboru: musieli utrzymać resztki zbuntowanych anarchistów. Przyjęli wiodącą rolę w organizowaniu Sabatu z pozostałej po Buncie reszty oponujących Camarilli anarchistów. Od tego czasu cieszą się dużym szacunkiem w sekcie. Wszyscy – za wyjątkiem jednego – Regenci pochodzili właśnie z tego klanu. Większość Lasombra należy do sfory osiadłych, ponieważ w ten sposób łatwiej jest im powiększać swoje wpływy.

Lasombra są lojalni względem Sabatu, wierzą jednak, że ich prawem oraz obowiązkiem jest być najsilniejszymi w sekcie przywódcami. Często walczą między sobą o prawo przewodzenia, nigdy jednak nie wybiorą na przywódcę wampira z innego niż Lasombra klanu. W Sabacie jest mniej intryg niż w Camarilli. Jeśli już jakieś są, to mają miejsce właśnie w klanie Lasombra.

Lasombra tak samo troszczą się o wolność jak inne klany Sabatu, ale trochę odmiennie widzą sposoby jej zachowania. Kładą nacisk na kontrolę polityki śmiertelnych oraz ich instytucji religijnych i finansowych jako sposób ochrony sekty przed zagrożeniami. Lasombra utrzymują największe świątynie spośród wszystkich klanów Sabatu. Mają swoich agentów na wielu ważnych stanowiskach oraz globalną siatkę szpiegowską. Agenci są lojalni względem Sabatu, chociaż rozkazy przyjmują tylko od Lasombra, którzy uważają, że co jest dobre dla ich klanu, jest niewątpliwie dobre dla całej sekty.

Lasombra są mistrzami intrygi, przewyższając w tym nawet Ventrue i Tremere. Zamiast, jak wspomniane klany, powoli snuć subtelną nić intrygi Lasombra rywalizuje otwarcie i wojowniczo. Klan utrzymuje kontrolę nad braćmi z Sabatu dzięki umiejętnemu łączeniu siły, szpiegostwa i manipulacji; często sterując innymi klanami w taki sposób, że nie potrafią tego dostrzec. Określenie "makiaweliczny" doskonale pasuje do każdego członka tego klanu. Skrytość i przebiegłość jest ich drugą naturą do tego stopnia, że udało im się rozwinąć pokrewieństwo z mocami nocy i cienia, a nawet zyskać nad nimi kontrolę.

Przed Buntem Anarchistów większość Lasombra miała swoje domy w rejonie śródziemnomorskim. Klan zdobył rozległą kontrolę nad polityką i religią śmiertelnych tego regionu. Założył siatkę szpiegowską obejmującą swym zasięgiem całą Zachodnią Europę, Rosję i europejskie kolonie w Nowym Świecie. Po zniszczeniu starszych rebelianci Lasombra musieli uciekać na północ, do krajów skandynawskich. To właśnie tam Sabat rozwinął się w prawdziwą sektę. Ponieważ Camarilla starała się zniszczyć nowo powstałą sektę, Lasombra zainicjowała masową migrację Sabatu do Nowego Świata.

Wygląd: Lasombra wcześniejszych generacji wywodzą się głównie z Hiszpanii i Włoch. Młodszy są już bardziej zróżnicowani. Większość członków Lasombra lubi się dobrze ubierać. Kochają bogactwo, noszą drogą biżuterię i jeżdżą ekstrawaganckimi samochodami.

Schronienie: Większość młodych Lasombra nie posiada prywatnych schronień – preferują komunalne schronienia sfory. Starsi posiadają prywatne schronienia, jednak kiedy jest to potrzebne przebywają ze sforą.

Pochodzenie: Lasombra wybiera na swych członków tych spośród śmiertelnych, którzy posiadają wpływy polityczne lub finansowe. Chętnych do wzmocnienia szeregów Sabatu poszukują wśród najbystrzejszych i najbardziej chytrych członków Rodziny.

Kreacja bohatera: Lasombra może mieć dowolną Postawę, jednakże jego Natura będzie ukierunkowana na przywództwo. Atrybuty Społeczne są pierwszorzędne, natomiast Atrybuty Umysłowe drugorzędne. Chociaż większość Lasombra posiada wysoki Autorytet, każda Zdolność może być pierwszorzędna. W skład Cech wchodzi Znajomości, Wpływy, Mentor, Mienie, Świta, Status w Sabacie.

Dyscypliny Klanowe: Dominacja, Sfera Mroku, Potencja.

Ułomności: Ze względu na efekt uboczny Dyscypliny Sfera Mroku członkowie tego klanu nie są widoczni w lustrze, nie pojawiają się także na fotografiach i filmach. Pozwala im to omijać kamery strażnicze i tym podobne urządzenia, czyni ich jednak łatwiejszymi do wykrycia jako wampiry. Odpowiedni niewolnicy ludzie bądź ghule dbają o wygląd wielu Lasombra.

Preferowane Ścieżki: Najpopularniejszymi Ścieżkami w klanie są: Ścieżka Mocy, Ścieżka Wewnętrznego Głosu i Ścieżka Honoru. Lasombra prowadzi także w poszukiwaniach i niszczeniu Ścieżki Złych Objawień. Nawet jeśli członek Lasombra nie wyznaje Ścieżki Honoru, oczekuje się od niego honorowego traktowania pozostałych członków klanu. Inni spoza klanu zaobserwowali, że wielu wyznawców Ścieżki Złych Objawień tak naprawdę należy do Lasombra.

Organizacja: Lasombra nie jest klanem ściśle zjednoczonym, zwołuje jednak zwane zgrupowaniami spotkania przynajmniej cztery razy do roku. Oddzielne zgrupowania organizowane są w każdej arcydiecezji. Zgrupowania arcydiecezjalne są otwarte dla wszystkich członków klanu znajdujących się w tym czasie na terytorium danej arcydiecezji. Spotkania służą wymianie informacji: jej obieg jest istotny, bo pozwala Lasombra trzymać rękę na pulsie wydarzeń. Zgrupowania koordynują działania klanu: mające pomóc zarówno klanowi, jak i Sabatowi. Ważną rolę w zgrupowaniach odgrywa wzmacniające więzi klanowe Vaulderie. Jest to miejsce, gdzie można zaobserwować sieć intryg snutych przez rywalizujących między sobą członków klanu, a także popatrzeć na ich zmagania z siłą Vaulderie.

Prestiż Klanowy: Lasombra woli, żeby członkowie klanu konkurowali ze sobą i zajmowali się własnymi sprawami. Jednakże każdy członek klanu, który narazi na szwank pozycję lub reputację klanu, zostaje surowo ukarany. Lasombra zyskuje Prestiż w momencie, gdy uda mu się zdobyć jakąś pozycję przywódczą w Sabacie, szczególnie kosztem członka innego klanu. Prestiż można także zyskać zwiększając bogactwo i wpływy klanu. Prestiż jest bardzo ważny dla Lasombra, co jednak jest starannie ukrywane w obecności członków innych klanów. Lasombra nie chcą, aby pozostali członkowie Sabatu kwestionowali ich lojalność.

Cytat: "To prawda, pragnę przewodzić zgromadzeniu, ale tylko dlatego, że robię lepszą robotę od innych. Będę przychylnie spoglądał na wszelkie próby asystowania mi w działaniach dla dobra naszej ukochanej sekty. Jestem pewien, że zdajesz sobie sprawę, iż w chwili, w której zostanę przywódcą, twoje własne idee

polepszenia sytuacji Sabatu będą miały większe szanse powodzenia. Poza tym możliwe, że także dla ciebie będę mógł coś zrobić."

Stereotypy:

Tzimisce – " W tych potężnych rywalach Mrok jest większy nawet niż w nas samych. Musimy ich trzymać z dala, dając im pełne ręce roboty, i kontrolować ich potęgę."

Odszczepieńcy Assamici – "Wszyscy nasi bracia i siostry mogą się od nich czegoś nauczyć. Są kręgosłupem naszej sekty, tak jak my jesteśmy jej mózgiem."

Odszczepieńcy Brujah – "Stwarzają więcej kłopotów niż są tego warci. Akceptujemy ich tylko dlatego, że gotowi są oddać za nas życie oraz zbyt są zdeorganizowani, aby stanowić zagrożenie dla naszej pozycji."

Odszczepieńcy Gangrel – "Są użyteczni. Nie lubią pozostawać w swoich sforach, możemy to jednak ścierpieć. Trudno zrozumieć, jak można mieć tyle wewnętrznej siły i tak mało ambicji."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Są zabawni, nie stanowią dla nas prawdziwego zagrożenia. Można nimi tak manipulować, aby ochoczo wspierali naszą sprawę."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Te potwory najlepiej trzymać pod ziemią. Ich usługi są dla nas bardzo cenne, muszą jednak zerwać stosunki ze swymi braćmi spoza Sabatu. Zbyt długo to tolerowaliśmy. Mogą zdobywać dla nas tajemnice, ale za jaką cenę?"

Pandersi – "Wypróbowują naszą cierpliwość. Każdy jednak potrzebuje kogoś gorszego, dla zwykłej ulgi."

Odszczepieńcy Ravnos – "Małe, nic nie znaczące wampiry. Mimo to ich unikalne talenty mają dla nas dużą wartość."

Węże Światła – "Słyszałem takie powiedzenie: trzymaj swoich przyjaciół blisko, ale wrogów jeszcze bliżej. Wiesz, co mam na myśli?"

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Są oświeceni w wielu dziedzinach. Wyrażają to, czym wszyscy w głębi serca jesteśmy. Ich użyteczność w czasie Jyhadu jest niewielka, jednakże dobrze nas reprezentują."

Odszczepieńcy Tremere – "Podstępne sępy. Potrzebujemy ich, ponieważ Camarilla ma własnych czarodzieji. Dopóki przyjmują rozkazy i sami nie próbują ich wydawać, będziemy ich dobrze traktować."

Odszczepieńcy Ventrue – "Użyteczne sługi, chociaż trochę zbyt aroganccy i wykształceni, żeby dobrze nimi manipulować. Ich tchórzostwo jest pozorne. Są oddani naszej sprawie."

Czarna Ręka – "Niebezpiecznie jest przez dłuższy czas pozostawiać Rękę bezczynną. To, że Czarna Ręka nigdy nie próbowała podważyć naszego autorytetu wcale nie oznacza, że tego nie mogą lub nie zechcą."

Camarilla – "Armia Przedpotopowców. Musimy przedkładać ich ostateczne zniszczenie ponad inne cele."

TZIMISCE

Przydomek: Diabły

Klan Tzimisce słynie ze swego zła, a do najsłynniejszych przedstawicieli tej linii należy sam Vlad Tepes, Palownik, który odstąpił od klanu i sekty. Tepes wśród śmiertelnych zyskał ponurą sławę za swe szczególne okrucieństwo, ale jest to cecha dość powszechna u wszystkich członków tego klanu.

Przez wielu wieków klan Tzimisce panował nad bałtyckimi obszarami Europy Wschodniej. Rejon ten był ich potężną bazą, dopóki Tremere – wówczas śmiertelni czarodzieje – nie założyli swojego zgromadzenia na obszarach dzisiejszej Bułgarii. Przez jakiś czas ta dwójka koegzystowała w pokoju, nie narzucając się sobie nawzajem. Aż wreszcie szaleni na punkcie potęgi Tremere użyli kilku pochwycanych Tzimisce w swych perwersyjnych rytuałach, pragnąc wyabstrahować z ich ciał esencję nieśmiertelności. Niektórzy Tzimisce do dziś uważają, że był to początek istnienia Tremere jako klanu.

Znana jako Dom Tytalusa grupa czarodziejów odkryła działalność Tremere i z pomocą okultystów rozpoczęła działania przeciwko bractwu. Zwiertrywszy co się święci, Tremere poczynili stosowne przygotowania, w szczególności zapewniając sobie dodatkowe wsparcie magiczne z nieznanymi innymi źródłami. Atak nie zaskoczył przygotowanych nań Tremere i Dom Tytalusa poniósł porażkę, a jeszcze do tego doszły początki działania Inkwizycji, co w efekcie spowodowało znaczne zmniejszenie wszelkiej aktywności magów.

Podczas wojny czarodziejów także Tzimisce ucierpieli z rąk Tremere, nic więc dziwnego, że szukający zemsty na Tremere klan zaoferował Domowi Tytalusa swoją pomoc. W zamian za wsparcie Dom Tytalusa obiecał dopilnować, aby żaden czarodziej nie naruszał nigdy więcej terytorium klanu. Obie grupy rozpoczęły wspólne działania przeciwko Tremere.

Przymierze to przetrwało przez wiele lat. Nawet kiedy stało się już zbędne, obie grupy nadal utrzymywały kontakty między sobą, sporadycznie pomagając sobie nawzajem. Wciąż jest to sekretnie praktykowane. Tzimisce do tej pory mają powiązania z niektórymi czarodziejami, utrzymywane w głębokiej tajemnicy dla uniknięcia krytyki ze strony przywódców innych klanów.

Buntownicy Tzimisce daleko zaszli w niszczeniu starszych swego klanu, nie skupili jednak wszystkich sił na zlikwidowaniu tych, którym udało się przetrwać. Pozostali starsi żyją jako Inconnu w Bułgarii, Rumunii, Austrii i na Węgrzech, samotnie przesiadując w swoich schronieniach na zamkach i w rezydencjach.

Zgromadzili tak wielką siłę, magiczną i polityczną, że nie obawiają się swego byłego klanu, a tym bardziej Camarilli.

Tzimisce bardzo wysoko cenią naukę. Należą do najbardziej wykształconych istot na ziemi. Próbują zrozumieć magię na równi z nauką, nie udało im się jednak osiągnąć takiego zrozumienia tej dziedziny jak Tremere. Chociaż są nieludzy, nie okazują tego w taki sposób jak Odszczepieńcy Toreadorzy. Większość Tzimisce jest ponurych i poważnych. Znani są z braku poczucia humoru. Wysoko cenią prywatność.

Tzimisce pod względem potęgi i liczebności jest drugim klanem Sabatu. Najwyższą pozycję w obu notowaniach zajmuje klan Lasombra, jednakże to Tzimisce są siłą napędową ideologii Sabatu, jego dążeń i planów. Klan Tzimisce wydaje się zadowolony, że sprawą planowania konkretnych posunięć sekty zajęli się Lasombra.

Wygląd: Tzimisce mają tendencje do ubierania się w staromodnym stylu. Zarówno młodzi, jak i starzy przywdziewają rzeczy modne jakieś 100 lat temu. Największą popularnością cieszy się jednolita czerń zaakcentowana bielą. Wydaje się, że Tzimisce najlepiej odpowiadają obrazowi tradycyjnego wampira z legend.

Schronienie: Tzimisce posiadają luksusowe posiadłości z dala od oczu śmiertelnych. W schronieniach komunalnych pozostają tylko przez krótki okres czasu, na ogół jednak ich unikają. Tzimisce bardzo emocjonalnie traktują własne schronienia. Zaproszenie przez Tzimisce do jego prywatnej rezydencji jest wielkim zaszczytem, spotykającym tylko najbliższych przyjaciół. Wtargnięcie do schronienia Tzimisce bez zaproszenia naraża na gniew wampira. Jeżeli Tzimisce zaprosi kogoś do swego schronienia, przyjmuje odpowiedzialność zapewnienia mu bezpieczeństwa.

Pochodzenie: Tzimisce na ogół wybierają rekrutów spośród osób inteligentnych i dobrze wykształconych. Rekruci najczęściej są w wieku 30 - 40 lat. Większość z nich to naukowcy, lekarze, teolodzy i inni ludzie o wyższym wykształceniu. Tylko nieliczni w klanie rekrutują się spośród osób mniej sprawnych intelektualnie. W czasach pokoju Tzimisce zaprzyjaźniają się z potencjalnymi rekrutami, upewniając się, czy będą interesującymi kompanami na całe stulecia. Ma to duże znaczenie, ponieważ rodzice utrzymują bliskie kontakty z nowicjuszami. Podczas Jyhadu wybierani są studenci oraz profesjonaliści, tacy jak: lekarze, prawnicy, itp.

Kreacja bohatera: Większość Tzimisce to profesjonaliści. Atrybuty Umysłowe oraz Zdolności w dziedzinach Wiedzy należą do cech pierwszorzędnych. Ich Natura i Postawa są na ogół podobne, ale nie identyczne. Najczęściej spotykane Cechy to: Znajomości, Mentor, Mienie i Status w Sabacie.

Dyscypliny Klanowe: Animalizm, Nadwrażliwość, Zniekształcenie.

Ułomności: Ze względu na efekty Dyscypliny Zniekształcenie, Tzimisce znajdują się w stanie permanentnej fizycznej przemiany (często zdarza się, że po stuleciach zapominają o swojej pierwotnej formie). Jest to powód dla którego Tzimisce w głębi duszy pragną stabilności i stałości. Z tej potrzeby za każdym razem, kiedy idą spać otaczają się co najmniej dwiema garściami ziemi pochodzącej z miejsca, z którym byli związani jako śmiertelnicy (na ogół jest to ziemia z kraju

ojczystego lub cmentarza, na którym przeszli Rytuał Tworzenia). Jeśli nie są w stanie tego zrobić, nie będą mogli spokojnie zasnąć. W efekcie tracą połowę Sumy z każdej akcji co 24 godziny, aż do 1 kości. Ten stan osłabienia będzie trwać, dopóki ponownie nie wypoczną w mającej tak szczególne dla nich znaczenie ziemi. Wielu Tzimisce posiada zapasowe schronienia. Każde z nich zaopatrzone jest w niezbędną im ziemię.

Preferowane Ścieżki: Większość preferuje Ścieżkę Śmierci i Duszy lub Ścieżkę Kaina. Niektórzy podążają Ścieżką Honoru.

Organizacja: Tzimisce jest bardzo zwartym klanem. Mimo to jego członkowie są lojalni przede wszystkim względem Sabatu. Raz do roku, na początku jesieni (nie ma stałej daty) zwoływane jest zgromadzenie. W przeciwieństwie do reszty klanów Tzimisce darzy swoich starszych dużym szacunkiem. Jednakże ci, którzy okażą się nieodpowiedni, zostają zniszczeni dla dobra sekty. Przywódca klanu nosi tytuł Wojewody i może wydawać rozporządzenia, które pozostali członkowie klanu muszą wypełniać. Tylko głupi Wojewodowie nadużywają swoich przywilejów. Klan z pewnością zniszczy każdego przywódcę, który narazi Sabat na niebezpieczeństwo lub skompromituje klan.

Prestiż Klanowy: Tzimisce mają bardzo skomplikowany protokół uzyskiwania Prestiżu. Zdobywa się go przez podtrzymywanie dobrej reputacji klanu, demonstrację władzy nad innymi oraz wspieranie konserwatywnej roli przywódczej odgrywanej przez Tzimisce w przedsięwzięciach sekty. Należy mieć na względzie, że klan ten nigdy nie nagradza Prestiżem głupców, buntowników oraz osobników odpychających. Klan ceni subtelność w działaniu.

Cytat: "Ci, którzy posiadają prawdziwą siłę, rzadko muszą jej używać. Jest wiele rzeczy, których o nas nie wiesz i nigdy się nie dowiesz."

Stereotypy:

Lasombra – "Pozwalamy im przewodzić, mimo iż wielu z naszego klanu zajmuje stanowiska pomniejszych dostojników. Biorą na siebie cały impet niezgody, dzięki czemu pozostajemy niedotykalni."

Odszczepieńcy Assamici – "Lepiej, że walczą z nami niż przeciwko nam."

Odszczepieńcy Brujah – "Reprezentują ideały Sabatu. Są zbyt zdeorganizowani, aby cokolwiek osiągnąć jako klan."

Odszczepieńcy Gangrel – "Cieszą się wolnością, o którą walczymy i nie możemy mieć im tego za złe. Czasami trudno się nimi kieruje."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Powiększają naszą liczebność i wzbudzają strach. Są synami i córami Kaina. Mają takie samo prawo ratowania naszej rasy jak inne wampiry."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Najlepsi szpiedzi jakich mamy."

Pandersi – "Istoty niższego rodzaju. Rzucili wyzwanie porządkowi rzeczy w sekcie. Nie jest źle, dopóki nie utracimy nad nimi kontroli."

Odszczepieńcy Ravnos – "Nikt nigdy nie wie, czego spodziewać się po Ravnos. Nawet jeśli ten Ravnos należy do Sabatu."

Węże Światła – "Mimo wszystko są Setowcami. Chcą abyśmy myśleli, że są lojalni."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Pochlebcy Lasombra. Niczego nie osiągnęli i lepiej by dla nich było, gdyby zostali zniszczeni."

Odszczepieńcy Tremere – "Podzielają nasze zainteresowanie sztuką magii. Chociaż są lepsi od nas w praktyce, ustępują nam na polu przekonañ. Bawi ich rola piesków salonowych Lasombra."

Odszczepieńcy Ventrue – "Członkami tego klanu są niektóre z najbardziej interesujących wampirów. Dobrze prosperują w totalnej anarchii wywoływanej przez Sabat."

Czarna Ręka – "Jest dużo rzeczy, które pragną przed nami ukryć."

Camarilla – "Cóż za żalosne pionki nagromadzone do zniszczenia. Wszyscy jej członkowie zasługują na płomienie Ostatecznej Śmierci. I tak jest to lepszy koniec niż ten, który im szykują ich mistrzowie."

ODSZCZEPIENICY ASSAMICI

Przydomek: Anioły Kaina

Odszczepieńcy Assamici prawie niczym nie różnią się od swych braci spoza Sabatu, za wyjątkiem tego, że akceptują w swoim klanie wszystkie rasy, przyznając członkostwo każdemu o męznym sercu wojownika. I co najważniejsze – nigdy nie byli pod wpływem Przekleństwa Tremere. Assamici Sabatu bez przeszkód mogą pić krew innych wampirów. Z tego powodu można ich zaliczyć do oddzielnej linii krwi.

Odszczepieńcy Assamici mają taką samą genezę jak pozostali Assamici. Historia ich klanu rozpoczyna się w momencie podpisania Umowy Cierni, która zakończyła Bunt Anarchistów. Niektórzy Assamici nie chcieli zaakceptować kary narzuconej przez Camarillę. Na powrót przyłączyli się do niedobitków anarchistów, walcząc u ich boku. Nie oburzyło to zbytnio starszych Assamitów, którzy w duchu potraktowali ten akt z respektem i rozbawieniem.

Assamici Sabatu, działając na prośbę przywódcy klanu – Vestgeira, zerwali wszelkie więzi ze swoim pierwotnym klanem. Od tego czasu żyją na stopie pokojowej z dawnymi braćmi. Największą różnicą pomiędzy Assamitami Sabatu a Assamitami spoza sekty jest to, że ci drudzy nie aprobują na swych członków nikogo pochodzącego z Zachodu. Wciąż powoduje to zatargi pomiędzy obydwojema grupami. Odszczepieńcy Assamici nie będą walczyć ze swoim pierwotnym klanem, a ci z kolei nigdy nie wystąpili przeciwko Assamitom Sabatu. To milczące porozumienie zostało dostrzeżone przez przywódców Sabatu, w konsekwencji prowadząc do wybierania na paladynów członków innych klanów, mogących walczyć z obcymi Assamitami.

Odszczepieńcy Assamici założyli Czarną Rękę. Większość Assamitów Sabatu to doświadczeni wojownicy i zabójcy, którzy aktywnie wykorzystywali swoje umiejętności podczas chaosu buntu. Sabat zdaje sobie sprawę z potrzeby posiadania podległej kierownictwu sekty stałej siły militarnej, zdolnej do ciągłego Jyhadu z Camarillą. Z tych powodów przywódcy Sabatu utworzyli specjalny oddział składający się głównie z Assamitów. Przyłączyli się do niego członkowie innych klanów a sam oddział nazwany został Czarną Ręką. Jednakże nawet dzisiaj Czarna Ręka jest często kojarzona z Assamitami.

Odszczepieńcy Assamici są przede wszystkim zabójcami pracującymi dla Sabatu. Nie żądają jednak krwi przywódców sekty. Zamiast tego co 100 lat rytualnie zabijają najstarszego członka własnego klanu w specjalnej, diabolicznej ceremonii. Ów starszy ma w swych żyłach krew założyciela klanu Lasombra. Przez cały wiek był on najbliższym Kainowi Assamitą, sprawując władzę jako Hulul. Po upływie 100 lat panowania kolejny w linii krwi zajmuje miejsce dotychczasowego władcy, uprzednio wypijając z niego cenny płyn, i tak to się toczy już od wieków.

W związku z nadejściem nowego tysiąclecia nikt nie jest pewien, co tak naprawdę Odszczepieńcy Assamici planują, jednak wielu starszych szepcze o mrocznym zagrożeniu, jakie niesie ze sobą klan.

Wygląd: Odszczepieńcy Assamici podobni są do innych Assamitów, z tym wyjątkiem, że wielu spośród młodszych generacji nie pochodzi ze Środkowego Wschodu. Mimo upływu czasu Odszczepieńcy Assamici mają ciemną karnację, zupełnie jak Assamici poza sektą.

Schronienia: Większość posiada prywatne schronienia. W schronieniach komunalnych przebywają tylko wtedy, kiedy jest to potrzebne. Ich prywatne schronienia na ogół odzwierciedlają militarystyczny styl bycia klanu. Większość z nich posiada tajemne przejścia i ukryte komnaty.

Pochodzenie: Odszczepieńcy Assamici bardzo uważnie dobierają rekrutów. Jeżeli nowy Assamita przeżyje swą pierwszą walkę zostaje mustajibem, czyli "zasłużonym". Śmiertelni nigdy nie są sługami Assamitów, o ile nie zostali wybrani na jednego z nich. Zaakceptowani przez klan będą dopiero po przeistoczeniu w wampira. Nowy wampir musi służyć swemu rodzicowi przez okres siedmiu lat. Jeśli mustajib zawiedzie w jakimkolwiek zadaniu – zostaje zniszczony. Jeżeli mu się powiedzie staje się fadais, czyli "tym, który się poświęcił" przez kolejne siedem lat służąc swemu twórcy. W tym okresie jest szkolony w Assamickiej sztuce zabijania i rozpoznawany jako członek klanu.

Kreacja bohatera: Odszczepieniec Assamita może pochodzić z dowolnej rasy, chociaż wciąż przeważa rodowód ze Środkowego Wschodu. Wielu z nich to byli żołnierze, odkrywcy, prywatni detektywi i kryminaliści. Ich Natura ukierunkowana jest na przemoc, ale mogą posiadać dowolny typ Postawy. Fizyczne i Umysłowe Atrybuty należą do cech pierwszorzędnych, tak samo Umiejętności. W skład Cech Pozycji wchodzi: Mentor, Pokolenie oraz Przynależność do Czarnej Ręki. Odszczepieniec Assamita powinien posiadać wysoką wartość w umiejętnościach walki i Kryciu się.

Dyscypliny Klanowe: Akceleracja, Niewidoczność, Śmierć (opisane w Podręczniku Gracza).

Ułomności: Odszczepieńcy Assamici bardzo łatwo uzależniają się od krwi innych wampirów. Za każdym razem, kiedy bohater będzie kosztował krwi wampira (za wyjątkiem Vaulderie) musi wykonać test Instynktu o trudności równej liczbie Puli Krwi + 3. Jeżeli test się nie powiedzie to następnym razem, kiedy zobaczy, poczuje lub posmakuje krew wampira, musi ponownie wykonać test Instynktu o trudności 5. Kolejny nieudany test oznacza wpadnięcie w szal, podczas którego będzie się starał wypić tyle krwi, ile mu się uda. Dodatkowo bohater będzie stale łaknął takiej krwi, co należy odpowiednio odgrywać.

Preferowane Ścieżki: Prawie wszyscy członkowie tego klanu wyznają Ścieżkę Kaina, która opiera się na strukturze pierwotnych doktryn duchowych oryginalnych Assamitów. Niektórzy wyznają Ścieżkę Honoru, nieliczni zaś Ścieżkę Harmonii.

Organizacja: Assamici Sabatu są klanem hierarchicznym, co stanowi anomalię w sekcie. Członkowie klanu szanują swoich starszych a równych sobie traktują uczciwie. Nie oznacza to braku dumy i współzawodnictwa, tyle tylko, że mają one mniejsze znaczenie.

Prestiż Klanowy: Prestiż Klanu odgrywa tutaj dużo większą rolę niż w innych klanach Sabatu, za wyjątkiem Lasombra. Uzyskuje się go dzięki sukcesom w Zgromadzeniach Wojennych, zabójstwom i poszerzaniu ekspansji Sabatu poprzez rozlew krwi. Nie bez znaczenia jest także stałe poparcie swojego rodzica.

Cytat: "Przepraszam, ale czy wiesz – do diabła! Kim jestem? Jestem kanibalem nieumarłych. Pragnę być z Kainem poprzez siłę krwi. Masz szczęście, że jesteś po mojej stronie."

Stereotypy:

Assamici nie należący do Sabatu – "Są naszymi braćmi i są nam równi. Jesteśmy tego samego ducha i krwi. Nasze serca są z nimi. Jednakże nie są ani naszymi sprzymierzeńcami ani przyjaciółmi."

Lasombra – "Odpowiedni przywódcy. Zbyt dużo się kłóć i walczyć między sobą o władzę, ale tacy już są i musimy to zaakceptować."

Tzimisce – "Szlachetni, godni zaufania i źli. Są starą rasą, która już dawno zaakceptowała to, czym są, i dlatego są silni. Są naszym najpotężniejszym sprzymierzeńcem w sekcie."

Odszczepieńcy Brujah – "Słabeusze. Okazują litość tym, którzy mogą nas zniszczyć. Muszą rozstać się ze swoim pierwotnym klanem i zrozumieć prawdę, w obronie której występujemy. Jeżeli nie porzuca swych śmiesznych marzeń o ocaleniu własnych braci z Camarilli, pošlą nas wszystkich ostatecznie do grobu."

Odszczepieńcy Gangrel - "Doskonali wojownicy. Są naszymi sprzymierzeńcami i rywalami. Gdyby zechcieli, mogliby dowodzić Sabatem. Z chęcią bym im pomógł, gdyby coś takiego planowali. Rozumieją Bestię."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Nigdy nie widziałem większego zagrożenia dla naszego bezpieczeństwa niż ta nieprzystosowana banda. Nie należy im ufać. Powinni być uważani za najmniej przydatnych dla naszej rasy, ponieważ ich umysły już nie funkcjonują."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Dość osobliwi. Chciałbym uważać ich za naszych sprzymierzeńców, ale nie jestem pewien. Są zbyt blisko swych rodaków z Camarilli. Mogliby być doskonałymi wojownikami, za bardzo jednak lubią się chować i plotkować."

Pandersi – "Nie są nam równi mimo tego, co niektórzy mogą myśleć. Jednakże są silni i zdolni prawie do wszystkiego – zarówno dobrego, jak złego. Są niejasną kartą, którą lepiej nie zagrywać."

Odszczepieńcy Ravnos – "Dzieci z niebezpiecznymi zabawkami. Mogą w równym stopniu zaszkodzić nam, co Camarilli."

Węże Światła – "Są lepsi niż przekłete Węże, ale nie o wiele. Muszą być pilnowani prawie tak samo jak należący do naszej sekty Tremere."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Plugawe istoty. Szkoda, że nie zniszczyliśmy całego ich klanu, nim przyłączyliśmy się do buntowników. Brak im dyscypliny i moralności. Unikają przewodzenia Sabatem i za to jesteśmy im wdzięczni."

Odszczepieńcy Tremere – "Nie są naszymi sprzymierzeńcami. Powinniśmy wykorzystywać ich tak długo, dopóki będą robić co im się każe. Cały ich klan coś kombinuje."

Odszczepieńcy Ventrue – "Są silnymi sprzymierzeńcami. Służą Sabatowi równie gorliwie jak my. Nie wahają się atakować przeciwnika. Chociaż niektórym mogą wydawać się zabawni, my dostrzegamy ich siłę."

Czarna Ręka – "Czarna Ręka to my."

Camarilla – "Słabeusze. Tak ślepi, że nie widzą sznurków, za które pociągają ich mistrzowie. Powinniśmy ich zniszczyć. Pić życiodajną substancję z ich żył, aż w naszych rękach rozpadną się w proch."

ODSZCZEPIENICY BRUJAH

Przydomek: Podburzacze motłochu.

Odszczepieńcy Brujah są tacy sami jak ich bracia z Camarilli, za wyjątkiem tego, że Sabat nie postrzega ich jako wykołajeńców. Bądź co bądź, bez względu na klan wszystkie wampiry Sabatu są buntownikami. Odszczepieńcy mają silne więzi braterstwa z innymi Brujah i stale próbują ich nawrócić na drogę sekty.

Brujah jako pierwsi w czasie Buntu nazwali siebie anarchistami, jednakże starsi klanu porzucili ruch. Starsi innych klanów zaapelowali do nich o sprowadzenie swych "zwariowanych i niebezpiecznych potomków" na właściwe miejsce. Większość

anarchistycznych przywódców Brujah spotkała się ze starszymi swojego klanu. Starsi obiecali, że jeśli Bunt zostanie zakończony przywódcy nie będą ukarani ani zmuszeni do zrezygnowania ze swojej niezależności. Starsi Brujah mogli to wymusić na innych starszych, którzy zdawali sobie sprawę, że jeśli nie zgodzą się na te warunki, to walka może przeciągać się w nieskończoność. Przywódcy Brujah zgodzili się na proponowany układ, tak więc podpisano porozumienie i złożono przysięgę. Wydarzenie to znane jest jako Umowa Cierni.

Niektórzy z anarchistów Brujah odrzucili obietnice starszych i przyłączyli się do buntowniczej części Rodziny. Anarchiści wciąż uważali buntowniczych Brujah, jednak klan stracił władzę na korzyść Lasombra. W ten sposób dawni przywódcy zostali zrównani z innymi wampirami i tak też zostało do dzisiaj.

Wygląd: Odszczepieńcy Brujah wyglądają tak samo jak ich ziomkowie spoza Sabatu, czyli równie skandalicznie. Większość z nich ubiera się w tym samym stylu. Chcąc się wyróżniać jako Brujah w sekcie, w której klany odgrywają tak istotną rolę, wielu nosi przez cały czas purpurowe części garderoby.

Schronienie: Odszczepieńcy Brujah preferują komunalne schronienia Sabatu. Niektórzy Brujah czasami utrzymują własne apartamenty, ale nie na długo.

Pochodzenie: Większość Brujah nie dba o to, kogo wybiera na rekruta. Biorą to, co jest pod ręką, byle rekrut wyglądał na twardziela i nie działał zbyt pochopnie.

Kreacja bohatera: Odszczepieńcy Brujah mogą mieć dowolną rolę. Mogą także posiadać dowolną Naturę i Postawę, tak długo, dopóki żadna z nich nie jest konserwatywna. Atrybuty Fizyczne i Społeczne są na ogół cechami pierwszorzędnymi, także Talenty bądź Umiejętności.

Dyscypliny Klanowe: Akceleracja, Potencja, Prezencja.

Ułomności: Dokładnie takie same jak u innych Brujah: łatwo wpadają w szal; stopień trudności szalu jest zawsze o 2 wyższy niż podana liczba.

Preferowane Ścieżki: Większość preferuje Ścieżkę Mocy i Ścieżkę Wewnętrznego Głosu, chociaż niektórzy wybierają Ścieżkę Katarów lub Ścieżkę Harmonii.

Organizacja: Mimo podejmowanych wysiłków dla wzajemnego rozpoznawania się, tak naprawdę nie są w żaden sposób zjednoczeni. Odszczepieńcy Brujah nie zwołują spotkań. Można ich podzielić na Obrazoburców, Indywidualistów i Idealistów. Większość przypada na kategorię Obrazoburców, następnie Indywidualistów, a najmniej jest Idealistów. Czasami organizują Przemówienia, zapraszając nawet Brujah spoza Sabatu. Przemówienia te dość często przebiegają bardzo gwałtownie.

Prestiż Klanowy: Brujah zdobywają Prestiż na różne sposoby, zależnie od tego, do której kategorii należą: Obrazoburców, Idealistów czy Indywidualistów. Najlepszym sposobem zyskania Prestiżu Klanowego jest obalenie przywódców Sabatu, którzy stali się bardziej władcami niż przywódcami. Prestiż można także zyskać przez sprowadzenie do sekty innych Brujah.

Cytat: "Do nas należy upewnienie się, że Sabat nie zamieni się w kolejną Camarillę. Jesteśmy bojownikami o wolność naszej sekty. Nikomu nie pozwalamy mówić nam, co mamy robić i jak to robić. Sami podejmujemy decyzje w naszej służbie Sabatowi."

Stereotypy:

Brujah – "Są bardziej do nas podobni niż zdają sobie z tego sprawę. Chociaż ich rodzice to bezwartościowe ofiary, wielu młodych dostrzega potęgę chaosu. Po prostu nie wiedzą, jak ją skupić bądź wykorzystać. Muszą być ocaleni przez swych braci i siostry z Sabatu."

Lasombra – "Zdolni przywódcy, ale dbają tylko o swój własny klan. Działają zbyt podobnie do Tremere. Jednak tak długo, jak długo będą dobrze rządzić, będę za nimi podążał."

Tzimisce – "Lepiej być po ich stronie, o ile to możliwe. Mogę ich nie lubić, ale im ufam."

Odszczepieńcy Assamici – "Dobrze nam służą i niewiele za to żądają. Utrzymają Sabat w sile i nie pozwolą na jego całkowite kontrolowanie przez Lasombra. Z tego się cieszę."

Odszczepieńcy Gangrel – "Są silni i trzymają się z dala od naszych spraw. Sabat miałby się lepiej, gdyby więcej jego członków było jak oni."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Akceptujemy ich takich, jakimi są. Nigdy nie dali nam powodów, żeby ich nie lubić bądź im nie ufać. Ich szaleństwo jest bardziej symulowane niż na ogół zdaje się z tego sprawę."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Są bardzo pożyteczni w wojnie z Camarillą. Gdyby tylko mogli nawrócić swych braci i swe siostry z Camarilli, mielibyśmy dostęp do wszystkich tajemnic wroga."

Pandersi – "Ich wszechstronność i lojalność zapewnia nam doskonałe mięso armatnie. Mogliby być nam równi, jednakże ceną tej równości byłoby ponoszenie przez nich większego ryzyka celem udowodnienia swojej wartości."

Odszczepieńcy Ravnos – "Przyzwoity klan. Mogą płatać figle, ale to już jest w ich krwi. Wielokrotnie zapewnili naszej sekcji przewagę nad przeciwnikiem."

Węże Światła – "Są przydatni, należy jednak kontrolować ich liczebność. Gdyby wzrosła w siłę, to zapewne zniszczyliby to wszystko, co stworzyliśmy."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Klan prawdziwych wampirów. Nie ma w nich nic ludzkiego. Może być to niepokojące, ale we wspólnym Jyhadi o przetrwanie są nam równorzędni i są naszymi sprzymierzeńcami."

Odszczepieńcy Tremere – "Dobrze jest mieć ich przy sobie. Pomagają nam w walce z innymi czarnoksiężnikami, powinni jednak być stale obserwowani."

Odszczepieńcy Ventrue – "Nasze klany są bardzo do siebie podobne. Gdyby nie robili tego, co robią, my byśmy się tym zajęli."

Czarna Ręka – "Ufam im i ich szanuję, ale wciąż nienawidzę. Jest użyteczna, ale zbyt skora do wojaczki. Moglibyśmy być jak oni, gdyby Idealiści podążali tą drogą. Na szczęście nie robią tego."

Camarilla – " Czy może istnieć bardziej wstrętna organizacja? Jest to sekta rządzona przez skończonych idiotów, kontrolowana przez starożytnych. Sekta musi upaść, nawet za cenę krwi naszych braci i sióstr znajdujących się w ich szponach."

ODSZCZEPIENICY GANGREL

Przydomek: Łowcy

W Sabacie wykształciły się dwa odłamy Gangrelu: Gangrel Miejski i Gangrel Wiejski. Obydwa typy można uważać za oddzielne linie krwi klanu Gangrel, chociaż obecny Gangrel Miejski jest odnogą pierwotnego klanu. Jakkolwiek wszyscy Odszczepieńcy Gangrel mają tych samych przodków, różnią się między sobą w wielu kwestiach.

Częściej spotykany jest Gangrel Wiejski. Za wyjątkiem przystosowania się do życia w sforach nomadycznych jest on prawie taki sam jak Gangrel spoza Sabatu. Członkowie klanu w dalszym ciągu są samotnikami, potrafią jednak dopasować się do swoich braci z Sabatu. W przeciwieństwie do niektórych wampirów Gangrel, te z Sabatu szczerze nienawidzą Lupinów. Zwołują przeciwko nim Zgromadzenia Wojenne otwarte tylko dla Odszczepieńców Gangrel.

Gangrel Wiejski unika długotrwałego przebywania w miastach, preferując życie w dziczy. Jego wampiry pozostają w stosunku wzajemnej tolerancji z braćmi spoza Sabatu, nie mają jednak z nim wspólnych więzów. Współpracują jeszcze z Cyganami, chociaż na ogół, jeśli tylko mogą, to ich unikają. Wielu Odszczepieńców Gangrelu Wiejskiego wywodzi się z rdzennych mieszkańców Ameryki, nawet ci Gangrele Wiejscy, który nie najlepiej współpracuje z Indianami. Wielu członków tego klanu praktykuje religię i rytuały Ameridów.

Drugim rodzajem Odszczepieńców Gangrel jest Gangrel Miejski, tworzący stałe schronienia w miastach. Są doskonałymi drapieżnikami terenów zurbanizowanych. Chociaż wolą miasta, bardzo dobrze radzą sobie także poza nimi. Są członkami zgromadzeń i rzadko kiedy przenoszą się do innego miasta. Nienawidzą Lupinów, chociaż nie mają z nimi żadnych kontaktów. Unikają Cyganów, mimo że wielu z nich było za życia Cyganami.

Obydwie grupy Gangrelu dobrze ze sobą współpracują, chociaż czasami okazują pogardę dla stylu życia drugiego odłamu. Jako klan są zwarcii, ale lojalni przede wszystkim względem Sabatu.

Członkowie obydwu frakcji Gangrelu Sabatu są nieprzewidywalnymi indywidualistami o dużej sile woli. Chociaż większość stanowią samotnicy, przyjaźń między członkami klanu jest powszechnym zjawiskiem. Dość często służą w swoim klanie jako mentorzy. Niektórzy Gangrele nie uczestniczą we wszystkich działaniach sfory, jest to jednak akceptowane, ponieważ członkowie sfory zawsze wiedzą, gdzie ich można znaleźć w razie potrzeby.

Odszczepieńcy Gangrel dzielą wspólną historię ze wszystkimi Gangrel. Wampirami odpowiedzialnymi za podział Gangrelu Sabatu na dwie oddzielne linie krwi są dwaj starsi Gangrelu, którzy pomagali założyć sektę. Straszliwie się nienawidzili i kiedy rozpoczął się Wielki Jyhad podzielili klan na dwie frakcje. Mijały stulecia, a oba odłamy nie połączyły się ze sobą, coraz bardziej wzajemnie się oddalając. Obecnie wciąż istnieje wielka przepaść między obydwoma grupami, chociaż lepiej im się współpracuje ze sobą, niż z innymi klanami Sabatu.

Odszczepieńcy Gangrelu Wiejskiego stali się badaczami Nowego Świata. Udali się na zachód, poza kolonie, by żyć wraz z Indianami i obok Indian. Autochtoni Amerykanie szybko stali się najczęstszymi rekrutami klanu. Udowodnili, że są najlepiej przystosowanymi do działania w dziczy członkami Rodziny. Gangrel Wiejski ma wiele znajomości wśród rdzennych Amerykanów i chociaż rozmaite plemiona Indian rozpoznają w jego zachowaniach, obyczajach i strojach swoje cechy charakterystyczne, klan uważa się za plemię samo w sobie. Gangrel Wiejski sprzymierzył się nawet z niektórymi mistycznymi stowarzyszeniami autochtonów Nowego Świata.

Gangrel Miejski powstał i pozostał głównie w miastach wybrzeża Nowego Kontynentu. Bali się nieposkromionej dziczy, szczególnie od kiedy Odszczepieńcy Gangrelu Wiejskiego sprzymierzyli się z autochtonami. Od tego czasu wciąż istnieje duża animozja pomiędzy obydwoma frakcjami Odszczepieńców Gangrel, tak więc Gangrel Miejski ma niewielkie szanse przetrwania na niecywilizowanym pobrzeżu.

Wygląd: Prawie wszyscy Odszczepieńcy Gangrel posiadają Dyscyplinę Transformacja oraz ułomności, które się z nią wiążą – rozwój zwierzęcych rysów twarzy. Gangrel Wiejski ma tendencję do ubierania się w stylu mieszkańców Zachodu Stanów Zjednoczonych, głównie w kolorach ziemistych. Gangrel Miejski preferuje prostą odzież w ciemnych odcieniach. Gangrel Wiejski znany jest z noszenia srebrnych mieczy przeciwko Lupinom.

Schronienie: Gangrel Wiejski na ogół pozostaje tam, gdzie jest mu wygodnie. Większość sypia raczej w gołej ziemi niż w zamkniętych trumnach. Pozostają w sforach tylko wtedy, kiedy jest to konieczne, na przykład w czasie podróży przez tereny Camarilli, Inconnu bądź Lupinów. Gangrele Wiejscy pochodzenia tubylczego często chronią się na ziemiach ludu, w którym żyli za życia. Gangrel Miejski utrzymuje prywatne schronienia o bardziej ustabilizowanych własnościach – na ogół stare magazyny bądź posiadłości. Nie trzymają sług pilnujących ich schronień. Jeśli trzeba, pozostaną w świątyniach Sabatu, chociaż większość prosi o prywatne pomieszczenia.

Pochodzenie: Rekrutów wybiera się podobnie jak w reszcie sekty. Jeżeli Gangrele mają sposobność starannego doboru dzieci, szukają takich jak oni, zwłaszcza wśród dawnych współplemieńców. Klan okazał się całkiem zdolny w doborze najsilniejszych rekrutów. Dość często zapewnia mentora tym członkom Gangrelu Sabatu, którzy wykazali się swymi zdolnościami.

Kreacja bohatera: Większość Odszczepieńców Gangrelu Wiejskiego to pracusie, wolni strzelcy bądź autsajderzy. Ich Natura i Postawa są całkiem podobne, a możliwe że identyczne. Atrybuty Fizyczne i Talenty należą do cech pierwszorzędnych. Cechy pozycji zawierają Sprzymierzeńców i Znajomości. Są to na

ogół ludzie poznani w różnych miastach lub – w przypadku autochtonicznych Amerykanów – członkowie ich plemienia z czasów życia.

Gangrel Miejski to pracusie, wolni strzelcy, kryminaliści lub śledczy. Ich Natury i Postawy także są podobne. Atrybuty Fizyczne należą do pierwszorzędnych, tak samo jak Umiejętności. Cechy pozycji zawierają Trzodę, Wpływy i Mienie.

Dyscypliny Klanowe: (Wiejski) Animalizm, Odporność, Transformacja; (Miejski) Akceleracja, Niewidoczność, Transformacja.

Ułomności: Tak samo jak Gangrele spoza Sabatu, odszczepieńcy stają się z wyglądu coraz bardziej zwierzęcy, ilekroć zdarzy im się wpaść w szal. Skutki należy określać tak samo, jak dla innych wampirów Gangrel. Jest interesujące, że Gangrel Miejski, szczególnie w ciągu ostatnich lat, ma tendencję do przybierania cech zwierząt zamieszkałych na terenach zurbanizowanych, np.: szczurów, kotów, psów.

Preferowane Ścieżki: Prawie wszyscy odszczepieńcy Gangrel podążają Ścieżką Harmonii lub Ścieżką Honoru.

Organizacja: Żadna z grup Odszczepieńców Gangrel nie organizuje zgromadzeń. Gangrel uczestniczy w obowiązkowych zgromadzeniach sekty, utrzymując w ten sposób kontakt między sobą. Niewielu Odszczepieńców Gangrel odgrywało jakąś rolę przywódczą w Sabacie. Nie chodzi o to, że im się nie ufa bądź nie okazuje szacunku, ale dlatego, że większość z nich po prostu o to nie dba.

Prestiż Klanowy: Miarą Prestiżu są opowieści krążące pomiędzy poszczególnymi członkami klanu. Chociaż Próby wciąż mają miejsce, nie są jednak tak bardzo istotne dla Gangrelu Sabatu.

Cytat: "Moi kamraci myślą, że mnie znają, ale tak nie jest. Oh, oni są w porządku. Tyle tylko, że wolę polegać na samym sobie. Bądź co bądź, o to właśnie chodzi w Sabacie. Wolność, rozumiecie... Jestem lojalny Sabatowi i wezwany przyjdę, nie wzywajcie mnie jednak, dopóki nie będę potrzebny."

Stereotypy:

Gangrel Miejski (opinia Gangrelu Wiejskiego): "Nasi bracia nie rozumieją kim jesteśmy. Uważają nas za niewiele więcej niż ciemne dzikusy. My zaś uważamy ich za arogantów zagubionych w rozgrywkach obcych klanów."

Gangrel Wiejski (opinia Gangrelu Miejskiego): "Żyją w dziczy, niczym zwierzęta. Uważają swe życie za romantyczne i czyste, będą jednak musieli zaakceptować prawdziwy świat – o ile chcą przetrwać. Są względem nas uczciwi i lojalni, jednakże ich niechęć do zmiany jest bardzo denerwująca."

Gangrel Camarilli (opinia Gangrelu Wiejskiego): "Są bardziej podobni do nas, niż nasi bracia z miasta. Jesteśmy jednym narodem, bez względu na to, co myśli Sabat."

Gangrel Camarilli (opinia Gangrelu Miejskiego): "Są gorsi od członków naszego wiejskiego klanu. Nie lepsi niż psy polujące nocą. Kiedyś byliśmy jedną rodziną, teraz jednak oni czują to samo do nas, co my do nich."

Lasombra – "Nie należy im ufać. Służą swoim własnym interesom – naszym kosztem."

Tzimisce – "Są silni i byliby lepszymi przywódcami niż Lasombra. Jednakże Bestia, której w sobie poszukują, jest przez nich stworzona a nie rzeczywista."

Odszczepieńcy Assamici – "W wielu sprawach są jak my. Szanują mnie, a ja szanuję ich."

Odszczepieńcy Brujah – "Motłoch. W tym klanie nic się nie zmieni, mimo całej ich retoryki."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Dostali dar, którego nikt inny nie chce."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Mogą być pożytecznymi sprzymierzeńcami, jak i kłopotliwymi wrogami. Ich wiedza jest cenna dla nas wszystkich."

Pandersi – "Kiedyś byli wyrzutkami, ale teraz są naszymi braćmi. Choć mają mieszaną krew, są równi wszystkim innym wampirom."

Odszczepieńcy Ravnos – "Synowie i córki Kojota. Wnieśli do naszej sekty żywotność niespotykaną w Camarilli."

Węże Światła – "Nie jesteśmy przyjaciółmi, chociaż jesteśmy sprzymierzeńcami."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Bezwartościowi."

Odszczepieńcy Tremere – "Spełniają pożyteczną rolę. Kiedy dadzą mi dostateczny powód do nieufności, wówczas im nie ufam."

Odszczepieńcy Ventrue – "Już wiele razy zasłużyli na mój szacunek. Choć niewielu ich lubi, walczyli przy nas i umierali z nami od wieków."

Czarna Ręka – "Jesteśmy częścią Ręki w takim samym stopniu jak Assamici. Byłoby lepiej, gdyby była bardziej aktywna w naszej sekcji."

Camarilla – "Służymy tym, którzy przyniosą nam drugą śmierć. Musi zostać zniszczona za wszelką cenę."

ODSZCZEPIEŃCY MALKAVIANIE

Przydomek: Wynaturzeńcy

O ile Malkavianie są szaleni, to ich odpowiednicy w Sabacie są naprawdę nie z tej ziemi. Rytuały Tworzenia wypaczają ich nawet ponad "normalne" standardy Malkavian. Są naprawdę dotknięci przez chaos. Jednakże dzięki Vaulderie Sabat jest w stanie kontrolować ich lepiej od Camarilli.

Członkowie klanu nie mają świadomości bycia Malkavianami. Większość z nich uważa się za Pandersów. Jako klan nie utrzymują ze sobą żadnych więzi i przykładają niewielkie znaczenia do nazywania ich Malkavianami. Mimo to czasami spotykają się w tajemnicy, chociaż nie mają żadnych stałych terminów spotkań. Co się tam dzieje można tylko zgadywać, chociaż z zewnątrz wydaje się, jakby nic się tam nie wydarzyło. Niektórzy z Wynaturzeńców są tak oderwani od rzeczywistości, że nawet nie wiedzą, gdzie są i dlaczego tam są.

Ważną cechą Odszczepieńców Malkavian jest fakt, że stali się zupełnie nową linią krwi, odmienną od pierwotnego klanu. Ich wynaturzony charakter wniknął im do krwi w takim stopniu, że teraz czerpią siłę ze swego obłądu w formie nowej Dyscypliny.

Malkavianie Sabatu bardzo niepokoją innych członków sekty. Wiedzą o drugich, zarówno członkach Sabatu, jak i wampirach z zewnątrz rzeczy, których wiedzieć żadną miarą nie powinni. Przywódcy z wielką ostrożnością obserwują ich i manipulują nimi. Żaden Odszczepieniec Malkavianin nie pełnił roli przywódczej w Sabacie w okresie pokoju, chociaż wielu było dobrymi przywódcami w czasach Jyhadu. Ich lojalność jest typowo malkaviańska – jednego dnia są wręcz fanatycznie lojalni, a następnego zupełnie obojętni. Nie można na nich liczyć, jednakże kiedy chcą służyć Sabatowi, są wyjątkowo zawzięci.

Malkavianie Sabatu utrzymują pewne powiązania z Malkavianami Camarilli. Czasami można odnieść wrażenie, jakby nienawidzili się nawzajem, a czasami są z nimi w większej zażyłości niż z innymi członkami własnej sekty. Jest to drugi w kolejności, po Odszczepieńcach Nosferatu, klan dysponujący największą wiedzą o Camarilli.

Niektórzy wątpią, by Odszczepieńcy Malkavianie naprawdę byli tak szaleni, jak się to wydaje. Potrafią być przebieglejsi od innych, dużo wiedzą oraz poruszają się po terytorium Camarilli najswobodniej ze wszystkich członków Sabatu. Gdyby można było bardziej na nich polegać, byłiby najlepszymi szpiegami.

Dlaczego niektórzy Malkavianie zostali z Sabatem po zakończeniu Buntu Anarchistów pozostaje zagadką. Prawdopodobnie Sabat był bardziej skory do zaakceptowania ich dziwaczności i ofiarował im upragnioną wolność. Ale ktoś to może wiedzieć na pewno? W końcu to Malkavianie.

Wygląd: Odszczepieńcy Malkavianie ubierają się szczególnie dziwacznie. Niewielu z nich dba o swój ubiór czy w ogóle zwraca nań uwagę. Niektórzy wyglądają zupełnie normalnie, za to inni są tak dziwaczni, że natychmiast zostają rozpoznawani jako Malkavianie.

Schronienie: Większość Malkavian jest proszonych o pozostawanie w swoich sforach, ponieważ przywódcy nie ufają im, gdy są poza kontrolą. Łatwo mogą zapomnieć, po której są stronie. Niektórzy Malkavianie należący do zgromadzeń mają prywatne schronienia w zakładach dla obłąkanych, gdzie mogą chronić się w momentach załamania.

Pochodzenie: Odszczepieńcy Malkavianie na rekrutów wybierają na ogół jednostki dziwaczne, chociaż mogą wybrać dowolną osobę. Nie mają w tym względzie jakiś określonych preferencji.

Kreacja bohatera: Malkavianie Sabatu generalnie posiadają bardzo kontrastowe i dziwaczne Natury i Postawy. Na ogół posiadają co najmniej dwie lub

trzy Postawy, często przerzucając się z jednej na drugą, nawet kiedy mają do czynienia z tymi samymi osobami. Atrybuty Umysłowe należą do cech pierwszorzędnych, jak również każda kategoria Zdolności. Natomiast Umiejętności są na ogół trzeciorzędne. Najczęściej spotykane cechy pozycji to Znajomości, Trzoda i Mentor.

Dyscypliny Klanowe: Nadwrażliwość, Niewidoczność, Demencja.

Ułomności: Odszczepieńcy Malkavianie są podobni do Malkavian Camarilli, tylko jeszcze bardziej zaawansowani w szaleństwie. Zamiast jednego, trwałego Zaburzenia Psychicznego mają ich co najmniej dwa. Nigdy nie będą w stanie zapanować nad tym przekleństwem, natomiast jedno Zaburzenie Psychiczne może zostać zastąpione przez inne, w ramach urozmaicenia.

Preferowane Ścieżki: Większość nie podąża żadną konkretną Ścieżką, chociaż nie jest to zasada. Wygląda na to, że nie ma żadnych ścisłych preferencji dotyczących tego wyboru. Niektórzy Malkavianie w ogóle nie rozumieją koncepcji Ścieżek, podczas gdy inni w pełni potrafią objaśnić strukturę wierzeń rozwiniętych we wszystkich znanych Ścieżkach.

Organizacja: Członkowie klanu twierdzą, że nie są Odszczepieńcami Malkavian, ale wciąż zwołują zgromadzenia, o których tylko oni wiedzą. Mimo to są one otwarte dla każdego, kto się na nich pojawi. Wydaje się, że jako klan nie mają wytyczonych celów, a zgromadzenia wykorzystują jako sposobność do pokpienia sobie z innych klanów i niektórych konkretnych wampirów. Jeżeli Malkavianin Sabatu potrzebuje pomocy, prędzej ją uzyska od swojej sfory niż własnego klanu.

Prestiż Klanowy: Wydaje się, że w tym klanie Prestiż nie istnieje w taki sposób, jak w pozostałych klanach. Ciągłe się zmienia w zależności od czasu i okazji. Jedynym sposobem uzyskania tymczasowego Prestiżu jest zebranie grupy Malkavian Sabatu i osiągnięcie czegośkolwiek. Jest to bardzo trudne zadanie.

Cytat: "Czy ja cię znam? Ty nie jesteś Sidem, prawda? Gdybyś był, musiałbym rozszarpać twoją krtań. Chcesz być Sidem?"

Stereotypy:

Malkavianie – "Nie istnieje coś takiego jak klan Malkavian. Ile jeszcze razy muszę ci to powtarzać?"

Lasombra - "Są nikczemni i paskudni. Myślą, że są lepsi od wszystkich. Z radością nauczyłbym ich, co to znaczy szacunek."

Tzimisce – "Jeszcze bardziej nikczemni niż Lasombra, ale myślę, że są w porządku. Nie dręczą mnie. Myślę, że widzą rzeczy w taki sam sposób, jak ja."

Odszczepieńcy Assamici – "Patrzą na nas z góry i biorą wszystko zbyt poważnie. Co powoduje, że czują się lepsi od innych?"

Odszczepieńcy Brujah – "Przyzwoite wampiry, jeśli coś takiego istnieje. Nie mam z nimi żadnych problemów, a nawet mieszkalem z niektórymi z nich."

Odszczepieńcy Gangrel – "Myślę, że są lepszymi łowcami niż Assamici. Traktują mnie przyzwoicie. Niektórzy z nich to prawdziwi przyjaciele."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Lubię ich za ich uczciwość. Nigdy mnie nie dręczyli. Mam swój dom także w kanałach."

Pandersi – "Ja jestem Pandersem. Coś nie tak z twoją głową?"

Odszczepieńcy Ravnos – "Pewne rzeczy widzimy w podobny sposób. Pomagają rozruszać naszą sektę."

Węże Światła – "Niezwykle cwani, wydają się jednak lojalni."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Och! Chyba za dużo naoglądali się <<Rodziny Adamsów>>. I oni nazywają mnie dziwnym? Ha!"

Odszczepieńcy Tremere – "Prawdopodobnie są porządnymi wampirami. Nie są zbyt przyjaźni, ale pewnie mają ku temu powody."

Odszczepieńcy Ventrue – "Dużo się nauczyli od nas, Pandersów. Są lojalni sprawie i ciągle udaje im się dobrze bawić."

Czarna Ręka – "W Ręce jest zbyt dużo Assamitów. Byłoby dobrze, gdyby to Gangrel prowadził przedstawienie."

Camarilla – "Porządne wampiry. Niestety, są naszymi wrogami. Wiesz, każdy potrzebuje przeciwnika, a oni są akurat odpowiedni."

ODSZCZEPIENICY NOSFERATU

Przydomek: Potworki

Nosferatu Sabatu mają silniejsze więzi klanowe od pozostałych klanów sekty. De facto mówią o sobie Nosferatu a nie Odszczepieńcy Nosferatu, jak po raz pierwszy nazwali ich Lasombra. Mimo to są lojalni przede wszystkim względem sekty. Nosferatu, którzy pozostali w Sabacie po Buncie Anarchistów, widzieli w sekcie swoją jedyną szansę społecznej akceptacji, nawet jeśli miało to być społeczeństwo nieumarłych fanatyków. Nosferatu Sabatu nigdy nie zerwali stosunków z członkami klanu spoza sekty, z czasem jednak pokrewieństwo zaczęło zanikać. Niektórzy twierdzą, że ich więzi z Camarillą powoli słabną, w miarę wznowiania walk i wysychania źródeł informacji.

Więzi łączące Nosferatu z ich braćmi z Camarilli pozwalają obu grupom spokojnie podróżować przez terytoria swych ziomeków, jednakże – jeżeli wyjdzie się z podziemi na terytorium wroga – nie zapewniają ochrony na powierzchni. Wampiry z obu sekt wysyłają posłańców do swoich siedzib. Wszelako wielu Nosferatu Sabatu ukrywa przed członkami innych rodów swoją przynależność do Sabatu.

Odszczepieńcy Nosferatu dużo nauczyli się o Camarilli od swoich pobratymców. Zanim rozpocznie się oblężenie miasta, szpiegdy Nosferatu przeprowadzają infiltrację rodów Camarilli. Nosferatu Sabatu dzielą się posiadanymi informacjami ze swymi braćmi i siostrami z Nosferatu Camarilli tak długo, dopóki nie zagraża to Sabatowi. Chociaż Nosferatu Camarilli wiedzą o Sabacie więcej niż jakikolwiek inny klan Camarilli, w rzeczywistości niewiele z tych informacji jest dokładnych.

Obie grupy Nosferatu uważają, że ich rodacy z drugiej sekty zaprzędali się nie swojej sprawie. Pozostali względem siebie uprzejmi (o ile Nosferatu może być uprzejmy), nie są jednak lojalni. Jeśli spotkają się nawzajem w czasie Jyhadu, traktują swoich rodaków tak samo jak każdego wroga.

Odszczepieńcy Nosferatu w miastach, nawet jeśli należą do różnych zgromadzeń, zbierają się razem i tworzą własne rody. Pozwalają nawet uczestniczyć w tych spotkaniach nomadycznym Nosferatu Sabatu. Członkowie klanu nie przeprowadzają między sobą rytuału Vaulderie. Ufają sobie i twierdzą, że nie potrzebują "fabrykowanej lojalności".

Nosferatu Sabatu są bardzo aktywni w swoich sforach. Niewątpliwie zostali lepiej zaakceptowani przez członków Sabatu niż bratni Nosferatu w Camarilli, czego dowodem spora liczba nomadycznych Odszczepieńców Nosferatu, a także fakt, że niektórzy starsi Nosferatu są członkami Czarnej Ręki lub paladynami.

Dostrzegalną różnicą pomiędzy obiema grupami Nosferatu jest wyznawana ideologia. Nosferatu Sabatu przyjęli ideologię sekty, przez co wydają się źli swoim rodakom. Nosferatu Sabatu nie czają się tak bardzo po kanałach i można nawet odnieść wrażenie, że bawi ich samo przerażenie, jakie są w stanie wywołać ujawniając swoją obecność.

Wygląd: Nosferatu Sabatu dostosowuje się do wyglądu swych braci z Camarilli. Bardzo rzadko Odszczepieniec Nosferatu zwraca się z prośbą do Tzimisce Sabatu o uczynienie go, przy pomocy Dyscypliny Zniekształcenie, bardziej (czasami mniej) podobnym z wyglądu do człowieka. Jest to oznaka słabości i braku szacunku. Nosferatu, który skorzysta z takich usług, traci cały Prestiż wśród członków klanu i staje się pariasem we własnym klanie.

Schronienie: Większość nomadycznych Odszczepieńców Nosferatu pozostaje ze swoją sforą. Jeśli znajdują się w mieście Sabatu, mogą przebywać w kanałach razem z Nosferatu miejskim. Zamieszkujący miasta Odszczepieńcy Nosferatu także spędzają większość czasu w sforach. Jednakże w każdym mieście znajduje się legowisko Nosferatu, ulokowane gdzieś w systemie kanalizacyjnym. Legowisko używane jest jako miejsce gościnne, z dala od oczu członków innych klanów. Kanały używane przez Odszczepieńców Nosferatu zwane są Królestwem Nosferatu. Dla każdego wchodzącego do Królestwa lepiej by było, żeby wcześniej uzyskał na to zezwolenie, chyba że sam należy do Nosferatu Sabatu.

Pochodzenie: Swoich rekrutów wybierają tak jak inni Nosferatu. W czasach wojny nie wyszukują ich zbyt starannie. Na ogół wybierają ludzi szpetnych ("i tak nie powinno mieć to dla nich znaczenia") bądź bardzo atrakcyjnych ("najprawdopodobniej na to zasłużyli").

Kreacja bohatera: Ich rola może być dowolna, najczęściej jednak są to ludzie ulicy. Atrybuty Fizyczne należą do pierwszorzędnych, tak samo Talenty. Nie posiadają jakiejś konkretnej Cechy Pozycji.

Dyscypliny Klanowe: Animalizm, Niewidoczność, Potencja.

Ułomności: Wszyscy Nosferatu mają zero punktów na Wygląd. Wszystkie testy dotyczące Wyglądu są automatycznie nieudane. Na szczęście większość Nosferatu Sabatu nie przejmuje się tym.

Preferowane Ścieżki: Najpopularniejsza są: Ścieżka Harmonii, Ścieżka Kaina i Ścieżka Honoru.

Organizacja: Odszczepieńcy Nosferatu mają swoje własne miejsca gościnne, które mogą być odwiedzane przez wszystkich Nosferatu. Raczej nie zajmują się innymi sprawami niż wymiana informacji. Ich sieć informacyjna nie jest tak duża i skomplikowana jak system Nosferatu Camarilli, pełni jednak kluczową rolę w Sabacie.

Prestiż Klanowy: Jedynym sposobem zyskania Prestiżu jest zdobycie informacji o wyjątkowej wartości dla Sabatu. Odszczepieńcy Nosferatu szanują swoich starszych, bardziej niż większość klanów Sabatu, ale nie tak bardzo jak ich ziomkowie z Camarilli.

Cytat: "Nie sądzisz, że jestem naprawdę śliczny? To dobrze, wygląd to nie wszystko. Kiedy przychodzi co do czego, ważne jest kogo znasz i co wiesz, a nie czy się sobie podobasz w lustrze. Możesz być ślicznym chłopcem i wciąż gównie wiedzieć!"

Stereotypy:

Nosferatu – "Nasi bracia i nasze siostry, nawet bardziej niż inni Sabatnicy. Gnębiamy ich te same, co nas problemy i za to ich szanujemy. Tak się jakoś stało, że wyładowaliśmy po przeciwnych stronach."

Lasombra – "Zdolni przywódcy i mistrzowie w manipulowaniu innymi. Muszą być szaleni niczym Malkavianie, jeśli myślą, że nie potrafimy przejrzeć ich gier."

Tzimisce – "Boję się ich zła. Zaakceptowali swoją niehumanizację, a teraz próbują zmusić nas wszystkich, żebyśmy zaakceptowali ich wypaczone poglądy. To dobrze, że naszą sektę kontroluje Lasombra."

Odszczepieńcy Assamici – "To wspaniale, że mamy ich po swojej stronie i nie są naszymi wrogami. Nie stanowią dla nas zagrożenia. Są jedynym obrońcą, na którego zawsze możemy liczyć."

Odszczepieńcy Brujah – "Nie niepokoją ani nie znieważają nas. Rozumieją, że musimy nawracać młodych zamiast ich niszczyć. Z tego powodu są naszymi najcenniejszymi sprzymierzeńcami."

Odszczepieńcy Gangrel – "Bardzo honorowe wampiry. Są jednak tak pochłonięci własnymi sprawami, że niewiele dla nas – lub przeciwko nam – robią."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Nie jest tak źle mieć ich przy sobie jak niektórzy myślą. Mogą być dziwaczni, ale jeśli tylko trzymać ich w zamknięciu podczas naprawdę złych nocy, mogą być całkiem przyzwoici."

Pandersi – "Są tacy jak my. Dobrze się zapowiadają. Być może któregoś dnia znajdą prawdziwą równość."

Odszczepieńcy Ravnos – "Mogę ich przyjąć lub porzucić. Nie niepokoją mnie, ale nie wydają się też zbyt użyteczni."

Węże Światła – "Nicponie. Najprawdopodobniej wszyscy wyznają Ścieżkę Złych Objawień."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Naprawdę nie wiem, co o nich myśleć. Nie dali mi powodu, żeby im nie ufać."

Odszczepieńcy Tremere – "Nasi czarnoksiężnicy są lojalni. Tyle do mnie dotarło z tego, co się mówi za zamkniętymi drzwiami."

Odszczepieńcy Ventrue – "Łatwo można sobie z nimi poradzić. Komu próbują zaimponować?"

Czarna Ręka – "Czarna Ręka coś knuje. Nie wiem, czy niektórzy członkowie naszego klanu nie są w niej."

Camarilla – "Ich ideologia jest odległa od naszej. Nie jest zła, ale ani to ich nie usprawiedliwia ani nas nie potępia."

PANDERSI (PARIASI)

Przydomek: Kundle.

"Klan" Pandersów jest całkiem nowy jak na standardy wampirów. Może i jest mieszkanką krwi kilku klanów, jednak jego członkowie są na wskroś wampirami Sabatu. Pomimo że to Pariasi, Sabat akceptuje ich jak równych, zapewniając im te same możliwości przetrwania i wolności jak innym wampirom. Przynajmniej Pandersi mogą w to wierzyć.

Pandersi powstał w '50 latach XX wieku, w wyniku ostatniej Wojny Domowej Sabatu. Parias o imieniu Joseph Pander postanowił zjednoczyć wszystkich bezklanowych członków Sabatu pod wspólnym sztandarem – swoim własnym. Pariasi przybrali nazwę Pandersów i od tej pory poczęli uważać się za prawowity klan, zasługujący na jednakowe z innymi klanami prawa i uznanie. Istniejące klany uznały Pandersów dopiero po długotrwałych sporach i nie bez rozlewu krwi.

Pandersi nadal reprezentowani są przez Josepha Pandera, który osiągnął tytuł priscusa. Obecnie klan jest jednym z najzażartszych obrońców Sabatu. Jego gorliwość i różnorodność członków pozwalają mu odgrywać znaczącą rolę w sekcie.

Z biegiem lat klan "kundli" zyskał respekt i obecnie uważany jest za równy innym klanom. Pandersi nie są klanem tylko z nazwy, mają także swoje własne rytuały. Widząc, w jaki sposób rytuały Sabatu łączą członków innych klanów opracowali swoje własne, które pełnią tę samą rolę.

Pandersów coraz bardziej interesuje przywódcza pozycja w Sabacie. W rzeczywistości Lasombra uważa Pariasów za zagrożenie dla swojej dominacji. Pandersi są buntownikami buntowniczej sekty. Wykorzystują każdą okazję do naruszenia status quo, czyniąc Sabat silniejszym i bardziej chaotycznym. Widzą siebie na czele starań Sabatu o przejęcie miast pozostających pod wpływami Camarilli. Pandersi okazali się równie podli co Lasombra, równie sprytni jak Gangrel i bardziej buntowniczy niż Brujah.

Klan jako całość jest wielkim zwolennikiem ruchu lojalistów Sabatu. Walnie opiera się narastającym tendencjom wysługiwania się Pandersami jako mięsem armatnim. Większość Sabatu uważa, że członkowie klanu robią to, aby ocalić własne karki. Jednakże ze względu na oczekiwaną krótkość istnienia Pandersów nikt, za wyjątkiem Lasombra, nie podjął żadnych działań przeciwko nim; a Odszczepieńcy Ventrue nawet wspierali wysiłki klanu. W rzeczywistości klan urósł w siłę i liczebność, głównie dlatego, że Pandersi są gotowi podjąć prawie każde ryzyko dla zdobycia respektu innych członków Sabatu.

Wygląd: Pandersi bardzo różnią się między sobą w wyglądzie. Niektórzy młodzi ubierają się ekstrawagancko, podczas gdy inni pozostają w zgodzie z obowiązującymi wśród śmiertelnych trendami. Większość Pandersów ubiera się podobnie, chcąc w ten sposób zademonstrować swe więzi klanowe.

Schronienie: Pandersi preferują komunalne schronienia sfory, dzięki czemu są bliżej centrum wydarzeń. Niewielu młodych Pandersów posiada prywatne schronienia, za to mają je starsi członkowie klanu.

Pochodzenie: Pandersi preferuje rekrutów, którzy jako śmiertelni wiedli okropny żywot. Traktują dar swej krwi jako szansę nowego, lepszego istnienia.

Kreacja bohatera: Pandersi reprezentują ludzki tygiel. Nie ma sposobu na sklasyfikowanie różnorodności, jaką można spotkać w tym klanie. Nie mają preferowanej roli, Natury, Postawy, Atrybutów, Zdolności czy Cech Pozycji.

Dyscypliny Klanowe: Brak. Traktować tak, jak innych Pariasów.

Ułomności: Pandersi nie posiadają specyficznych ułomności. Ponieważ ciężko im jest awansować w Sabacie, często podejmują się najniebezpieczniejszych zadań.

Preferowane Ścieżki: Wielu wybiera Ścieżkę Katarów lub Ścieżkę Honoru. Niektórzy podążają Ścieżką Harmonii lub Ścieżką Kaina.

Organizacja: Raz na trzy lata klan zwołuje Zbór, wielkie spotkanie otwarte tylko dla Pandersów. W trakcie spotkania członkowie wybierają lokalizację następnego Zboru, rzadko więc zdarza się, że jest on organizowany dwa razy z rzędu w tym samym mieście. Zbór ma na celu zjednoczenie wszystkich Pandersów zarówno ciałem, jak i duchem. Spotkanie trwa cały tydzień. W tym czasie załatwia się wszystkie sprawy klanowe i zawiązuje przymierza pomagające osiągnąć władzę w

sekcje. Co ważniejsze, ten tydzień jest świętem. Klan odbywa wyszukane Krwawe Uczty i przeprowadza Rytuały Ognia.

Prestiż Klanowy: Panders zyskuje Prestiż, kiedy uda mu się jeszcze silniej zjednoczyć klan, pomóc członkowi klanu w działaniach dla dobra Sabatu bądź klanu, lub zwiększyć u innych respekt wobec Pandersów.

Cytat: "Wciąż nas obgadują za naszymi plecami, przynajmniej jednak boją się robić to otwarcie. Każdego dnia rośniemy w siłę. Wkrótce już zrobimy z Sabatu to, czym powinien być."

Stereotypy:

Pariasi spoza Sabatu – "Nic dla nas nie znaczą. Nie widzą, jak ważne jest zjednoczenie i równouprawnienie. Z uśmiechem godzą się na swą podrzędną pozycję."

Lasombra – "Są słabi. Potrzebowali wielu stuleci, żeby zdobyć wpływy. Chociaż zniszczyli swych starszych, nie zrobili tego sami. Powinniśmy pokazać im prawdziwe oblicze siły."

Tzimisce – "Coś ukrywają. A jeśli nawet nie, to ich brak szacunku dla nas jest wystarczającym powodem, żeby ich nienawidzić."

Odszczepieńcy Assamici – "Są gorsi niż Tzimisce, ale przynajmniej można im ufać. Wiem, że chcieliby widzieć nasz klan rozwiązanym."

Odszczepieńcy Brujah – "Są do nas podobni. Ich jedynym problemem jest brak solidarności klanowej."

Odszczepieńcy Gangrel – "Łatwo można sobie z nimi dać radę, nawet jeśli trudno czegoś się od nich dowiedzieć."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Są zbyt dziwni. Staram się ich unikać jak tylko mogę."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Jest w nich coś prawie szlachetnego."

Odszczepieńcy Ravnos – "Najbardziej interesujące wampiry, jakie można spotkać. Są doskonałymi sprzymierzeńcami i przyjaciółmi."

Węże Światła – "Ich zło jest akceptowalne. Mogą się okazać pożytecznymi sprzymierzeńcami dla mego klanu."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Nie są tacy źli, jeśli pominąć cały ten chłam o <<sztuce i nie-życiu>>. Są lojalni względem Sabatu i nie wchodzą nam w drogę."

Odszczepieńcy Tremere – "Są w podobnej do nas sytuacji. Lasombra ich wykorzystuje. Mogliby być wspaniałymi sprzymierzeńcami."

Odszczepieńcy Ventrue – "Mogą być klanem << błękitnej krwi >>, ale są tacy jak my."

Czarna Ręka – "Rękę należy rozwiązać. Nie mogą przecież zrobić czegoś, czego byśmy nie byli w stanie zrobić sami. Jest politycznym narzędziem Assamitów i Lasombra."

Camarilla – "Zmuszają dobrych chłopaków do walki. Sekta jest zbyt głupia, żeby dostrzec prawdę. Kimże jednak jestem, aby ich o tym przekonywać?"

ODSZCZEPIEŃCY RAVNOS

Przydomek: Łajdaki.

Ravnos Sabatu bardzo różnią się od swoich braci spoza sekty. Choć Odszczepieńcy Ravnos nadal są figlarzami i złodziejami, jednak swą bez troską wolność poświęcili sprawie Sabatu. Są jedyną znaną organizacją Ravnos na świecie. Zjednoczeni stali się bardzo niebezpieczni. Tak bardzo, że nawet Lasombra schodzi im z drogi.

Ravnos nigdy nie tworzyli zjednoczonego klanu. Przez wszystkie wieki swej egzystencji byli podróżującymi w małych grupach Cyganami świata wampirów, nigdy jednak nie spotykali się jako klan. Ravnos, którzy przyłączyli się do Sabatu, byli pomiędzy Cyganami prześladowanymi przez Inkwizycję. Po raz pierwszy w swej długiej historii członkowie klanu zjednoczyli się razem dla własnego bezpieczeństwa.

Ravnos po raz pierwszy spotkali się z anarchistami Brujah w pobliżu niemieckiego miasta Aachen. Brujah zaoferowali Ravnos bezpieczeństwo, bez żadnych zobowiązań w zamian. Naturalnie Ravnos nie byli głupcami. Zgodzili się na gościnną propozycję, planując oczywiście przy najbliższej okazji okraść anarchistów i umknąć na wzgórza. Kiedy nadszedł czas odeszła tylko połowa Ravnos. Reszta (jakieś 15) pozostała przy anarchistach – bądź co bądź anarchiści kilka razy zapewnili Ravnos ochronę przed Kościołem. Ravnos uznali, że należy jakoś spłacić ten dług.

Po podpisaniu układu pokojowego z Camarillą wielu Ravnos porzuciło sprawę. Tylko kilku pozostało z Sabatem. Ci, którzy zostali, odkryli w sobie zaspokajalną tylko poprzez walkę miłość do przygody. Ravnos zrobili to, o co ich poproszono i zmienili nazwę na Odszczepieńcy Ravnos, czyli wyrzutowie klanu Ravnos. Zdenerwowało to wiele wampirów Ravnos Sabatu, jako że ich macierzysty klan nie przyłączył się wcale do Camarilli. Czuli, że stają zmuszeni do wyboru pomiędzy sektą a klanem.

Początkowo klan był niewielki i uległy woli Lasombra oraz Tzimisce, tak jak wszystkie małe klany. Zwiększając liczebność Ravnos zminimalizowali szansę obrócenia się innych przeciwko sobie i skutecznie odstraszyli chętnych do narzucania im obcej woli. Przez wieki Odszczepieńcy Ravnos byli w wielu kwestiach najłagodniejszym klanem Sabatu. Klan nadal jest zadowolony z członkostwa w sekcie, stara się jednak robić dla niej tak mało, jak tylko to jest możliwe. Ravnos Sabatu uważają, że w sekcie więcej mają swobody niż gdyby byli na swoim własnym rozrachunku. Co więcej, gdyby zdezerterowali – to Sabat zapewne zacząłby na nich polować a niezależni Ravnos nie zrobili by nic, aby temu przeciwdziałać.

Odszczepieńcy Ravnos powinni być traktowani jak inni Ravnos. Jedyną poważną różnicą jest to, że ich honor rozciąga się na całość Sabat a nie na Ravnos spoza sekty. Nadal są indywidualistami, nauczyli się jednak akceptować życie w sforze.

Wygląd: W większości wypadków Odszczepieńcy Ravnos są gorgios (nie-Cyganami), chociaż nadal część z nich pochodzi z cygańskich taborów. Ravnos Sabatu nie ubierają się w jednolity sposób, ale prawie wszyscy mają bardzo atrakcyjny wygląd. Uwielbiają złotą biżuterię. Wielu też nosi broszki z symbolem Sabatu.

Schronienie: Większość Odszczepieńców Ravnos przyłącza się do sfor nomadycznych, jako że cechuje ich bardzo silne pragnienie włóczęgi. Jeśli Odszczepieniec Ravnos jest członkiem zgromadzenia, najprawdopodobniej będzie zamieszkiwał starą rezydencję wspólnie z jednym lub dwoma innymi Ravnos Sabatu, ze swojej lub innej sfory.

Pochodzenie: Ravnos Sabatu na ogół wybierają tych, którzy przypominają im osoby bliskie za życia. W okresie pokoju mogą wybierać swoich śmiertelnych potomków. Większość Odszczepieńców Ravnos zostaje zjednoczona przed 40 rokiem życia.

Kreacja bohatera: Wielu Ravnos ma rolę wolnego strzelca bądź autsajdera. Ich natura jest na ogół pełna życia – Epikurejczyk, Błazen lub Pozer – chociaż nie u wszystkich. Postawa jest podobna, ale nigdy taka sama jak Natura. Atrybuty Społeczne należą do podstawowych, tak samo Talenty. W skład Cech Pozycji najczęściej wchodzi Sprzymierzeńcy, Znajomości lub Trzoda.

Dyscypliny Klanowe: Animalizm, Iluzja, Odporność.

Ułomności: Jak wszyscy Ravnos, także Ravnos Sabatu znani są ze swych oszustw. Każdy z nich jest biegły w specyficznej złodziejskiej dziedzinie. Uwielbiają oszustwa, które popełniają przy każdej sposobności. W praktyce Ravnos musi wykonać test Instynktu (trudność 6), żeby się powstrzymać przed skorzystaniem z każdej nadarzającej się okazji do popełnienia ulubionego występku.

Podczas kreacji bohatera gracz musi się zdecydować, jaki rodzaj "przestępstwa" preferuje jego postać. Najczęściej spotykane to: nielegalny hazard, złodziejstwo, oszustwa i wyłudzenia. Gracze i Narratorzy mogą swobodnie dobierać inne dziedziny przestępczości.

Preferowane Ścieżki: Większość Odszczepieńców Ravnos wyznaje Ścieżkę Harmonii, chociaż niektórzy wybierają odmienne Ścieżki.

Organizacja: Raz na dekadę Odszczepieńcy Ravnos organizują w okresie wiosennym specjalne zgromadzenie. Znane jest ono pod nazwą Karnawału i trwa przez dwa tygodnie. W trakcie Karnawału przeprowadza się wielkie, tajemne ceremonie oraz Krwawe Uczty. To właśnie podczas tego Karnawału wszyscy członkowie klanu stworzeni w ciągu ostatnich 10 lat zostają zaakceptowani jako pełnoprawni członkowie. Karnawał służy także wymianie plotek i uprawianiu samochwalstwa.

Prestiż Klanowy: Ravnos Sabatu zyskują Prestiż w taki sam sposób jak inni Ravnos. Oznacza to zdobywanie cudzej własności, dzięki czemu powstają ciekawe opowieści o umiejętnościach złodziejskich Ravnos oraz ich sprycie.

Cytat: "Jestem żartownisiem i złodziejem. Jestem tym, co dobre i czyste w Sabacie. Masz typowy Sabat, fanatyczny i nieludzki, oraz nas. Jak myślisz, kto nie-żyje prawdziwie wolnym nie-życiem?"

Stereotypy:

Ravnos – "Chcieliby nas zniszczyć, ponieważ nie jesteśmy już Romany Rye (Cyganami) świata wampirów. To nie nasz problem. Są śmiesznym klanem."

Lasombra – "Cóż za podstępny, małym wężom przyszło nam służyć. Nikogo nie szanują a wymagają respektu od wszystkich istot pod księżycem."

Tzimisce – "Ci chłopcy to prawdziwe wampiry. Mam na myśli potwory typu rozerwać-krań-i-pożreć-wnętrza. Nie czyni ich to jednak aż tak złymi, żeby się z nimi nie zabawiać."

Odszczepieńcy Assamici – "Wielcy źli. Możesz nie usłyszeć ich nadejścia, z pewnością jednak dostrzeżesz ich nadęte ego na milę stąd."

Odszczepieńcy Brujah – "Chłopaki mego pokroju. Wiedzą, jak się dobrze zabawić bez konieczności zabijania ludzi. Potrafią wzniecić piekło w sposób budzący szacunek."

Odszczepieńcy Gangrel – "Ich przodkowie są dla nich straceni, tak jak nasi dla nas. Dobrze ze sobą współżyjemy, ponieważ rozumieją, że nie działamy bez celu."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Bądź ostrożny, kiedy te czubki są na swobodzie. Byłoby miło, gdyby po prostu odeszli."

Odszczepieńcy Nosferatu – "To zadziwiające, jak potrafią ze sobą współżyć. Nie jestem pewien, czy wampiryzm jest dla nich darem."

Pandersi – "Prosta, przeciętna, politycznie niepoprawna zbieranina hołoty. Lubię ich."

Węże Światła – "Nie są tacy źli, na jakich wyglądają. Darzą Sabat głęboką sympatią. Byliby fajnymi przywódcami."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Przeżyłem, będąc pośród nich. To musi coś znaczyć."

Odszczepieńcy Ventrue – "Buntownicy bez powodu. Dużo mówią... Wiesz, jak to jest."

Czarna Ręka – "Naziści przy nich to jak chór chłopięcy. Najtwardsza zbieranina bezmózgich fanatyków jaką można znaleźć."

Camarilla – "Gdyby jej członkowie potrafili zrozumieć naszą sytuację, większość przyłączyłaby się do naszej sprawy. Do tego czasu to zwykle ofiary, które należy zniszczyć."

WĘŻE ŚWIATŁA

Przydomek: Kobry

Tylko bardzo nieliczni członkowie Sabatu należeli pierwotnie do Wyznawców Seta. Pierwsi Setowcy nawróceni do sekty pochodzili z Haiti, gdzie Sabat rozpoczął swoją aktywność około 1960 roku. W ciągu kilku lat Sabat zyskał pomoc kultu voodoo, wcześniej rozczarowanego przez swych wampirycznych czcicieli, zjednoczonych przez Setowców jeszcze przed pojawieniem się pierwszego Sabatnika na wyspie. Ku zaskoczeniu Wyznawców, ich nowo nawróceni wcale nie pozostali wierni Setowi. Gdyby Sabat nie wmieszał się w zaistniałą sytuację, kult łatwo mógłby zostać zmiażdżony.

Pozostający w kulcie Setowcy natychmiast weszli w krwawy konflikt z Sabatem, jednakowoż sekta szybko zdała sobie sprawę, jakie korzyści mogłaby przynieść współpraca kultu voodoo w uchwyceniu przez Sabat gruntu na Haiti i w Republice Dominikańskiej. Sabat zaakceptował renegatów Setowców i ich ludzkich stronników. Wkrótce kult voodoo stał się źródłem nowych rekrutów spośród zamieszkujących te tereny autochtonów.

Z biegiem lat część byłych Setowców dowiodła swojej lojalności. Zaakceptowano ich jako Prawdziwych Członków Sabatu. Wielu z nich zostało przyjętych przez sfory nomadyczne, zaangażowane w inwazję w Indiach Zachodnich. Razem z częścią nomadycznych sfory wycofujących się do Stanów Zjednoczonych pojawili się tam Setowcy Sabatu. Od tamtych czasów ich liczebność wzrosła. Jako że nie byli już Wyznawcami Seta, przyjęli nazwę Węże Światła. Pozostali Setowcy głęboko nienawidzą tych zdrajców.

Węże Światła okazały się wyjątkowo zdolne w sztuce szpiegowskiej i sabotażu. Niektóre Węże Światła zostały nawet członkami Czarnej Ręki. Wydaje się, że członków tego klanu raduje ciągle Jyhad prowadzony przez Sabat. Pozostali lojalni względem ludzi z kultu voodoo, do którego niegdyś należeli. Nawet dzisiaj od Węży Światła w Stanach Zjednoczonych i Indiach Zachodnich oczekuje się wspomnienia kultu, gdy zostaną o to poproszone, i to bez względu na aprobatę czy jej brak ze strony Sabatu.

Ponieważ Węże Światła są najmłodszym i najmniejszym klanem Sabatu, trzeba jeszcze poczekać, zanim będzie można określić, jaką pozycję zajmą Węże w przewodzeniu sektą. Jednym z minusów klanu jest brak zaufania ze strony innych członków Sabatu. Wiele Węży zostało oskarżonych o wyznawanie Ścieżki Złych Objawień, nie ma na to jednak żadnych dowodów.

Wygląd: Węże Światła noszą dowolny rodzaj odzienia, odmienny jednak niż używany przez Wyznawców Seta. Członkowie klanu ani nie noszą odzieży na

egipską modłę, ani nie oszpecają się rytualnie. Znani są ze słabości do ciemnych kolorów, szczególnie czarnego.

Schronienie: Członkowie tego klanu wybierają bardzo mroczne miejsca do spania. O ile to możliwe pozostają w swoich sforach, jednakże ze względu na niezdolność do tolerowania jasnego światła często posiadają własne schronienia, gdzieś w głębinach ziemi. Ponieważ lubują się w niezwykłości, wielu z nich dekoruje swoje schronienia w oryginalny sposób.

Pochodzenie: Węże Światła na członków swego klanu zawsze wybierają jednostki o wysokiej inteligencji. Rasa i narodowość jest im obojętna, chociaż wielu z wybrańców to Haitańczycy. Węże Światła obecnie tworzą wiele nowych wampirów, ponieważ chcą powiększyć liczebnie swój klan.

Kreacja bohatera: Większość członków tego klanu to: autsajderzy, kryminaliści, dyletanci lub politycy. Wielu posiada Naturę Wizjonera, Ekscentryka lub Cwaniaka. Postawa może być dowolna. Atrybuty Umysłowe należą do pierwszorzędnych, tak samo Talenty. Nie mają jakiś pospolitych Cech Pozycji.

Dyscypliny Klanowe: Niewidoczność, Prezencja, Moc Węża. (Taumaturgia także przychodzi im łatwo, ze względu na ich wcześniejsze zaangażowanie w okultyzm).

Ułomności: Węże Światła mają te same ułomności co Wyznawcy Seta i są wyjątkowo wrażliwe na światło: otrzymują podwójne obrażenia od światła słonecznego. Kiedy są w jasnym świetle, wszystkie stopnie trudności są o +1 większe.

Preferowane Ścieżki: Członkowie tego klanu preferują Ścieżkę Kaina, Ścieżkę Katarów lub Ścieżkę Duszy i Śmierci. Niektórzy obierają Ścieżkę Honoru.

Organizacja: Węże Światła nie zwołują regularnych zgromadzeń, ale członkowie klanu spotykają się nieregularnie i nieformalnie. Pomimo to istnieje pewien stopień zhierarchizowania. Węże Światła są informowane o działalności klanu, jak i poszczególnych jego członków.

Prestiż Klanowy: Jest zyskiwany, gdy członkowi klanu uda się zwiększyć szacunek dla klanu w oczach innych członków sekty lub jeśli pokrzyżuje plany Wyznawcom Seta. To drugie jest specjalnie wyróżniane, jako że Sabat nienawidzi Setowców.

Cytat: "Doczekam czasów, kiedy Camarilla i Setowcy będą leżeć u stóp Sabatu. Mój klan zostanie wyróżniony za swój wysiłek i wkład w doprowadzeniu Sabatu do zwycięstwa. Zobaczycie."

Stereotypy:

Wyznawcy Seta – "Piaskowe węże są szumowinami tej ziemi. Muszą zostać zniszczone, zanim zniszczą nas. Są najsilniejszą siłą zła w wampirzym świecie, przyćmiewającą nawet Camarillę."

Lasombra – "Odpowiedni przywódcy. Wydają się nam ufać, w zamian za to będziemy ich szanować i wiernie im służyć."

Tzimisce – "Są jak my. Doceniają dar, który posiadamy i rozumiemy, czym powinniśmy być."

Odszczepieńcy Assamici – "Zimnokrwieści mordercy. Lubię ich."

Odszczepieńcy Brujah – "Ich niezdolność do zorganizowania się czyni ten klan pośledniejszym nawet od Pariasów. Mają dobrych stronników, dziwi mnie jednak, że kiedyś przewodzili sekcji."

Odszczepieńcy Gangrel – "Nie wykazują zainteresowania żadnymi z ważnych spraw sekty. Na zawsze zostaną autsajderami w swojej własnej sekcji."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Są diabelnie stuknięci. Nie ma nadziei dla tego klanu."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Mogą być pożyteczni."

Pandersi – "Dla mnie nie są Pariasami. Są tacy sami, jak my wszyscy – po prostu nieumarli."

Odszczepieńcy Ravnos – "Nawet jeśli są głupcami, jest w nich coś takiego, co stawia ich wśród najrozsądniejszych i najefektywniejszych członków Sabatu."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Akceptuję ich pokręcone poglądy na temat sztuki, ponieważ jest to ich styl. Nie robią nic przeciwko naszej sekcji, ani nic dla niej."

Odszczepieńcy Ventrue – "Gdyby chcieli, mogliby być potężnym klanem. Są dobrymi specjalistami we wszystkich aspektach naszego życia, łącznie z przemocą, intrygami, sztuką przetrwania i uroczystościami."

Czarna Ręka – "Czarna Ręka nie jest niczym więcej jak tylko narzędziem politycznym."

Camarilla – "Zło można znaleźć w najdziwniejszych miejscach. Jeśli dobrze poszukać, można je znaleźć wśród nas. Camarilla reprezentuje naszą śmierć. Musimy ją powstrzymać."

ODSZCZEPIENICY TOREADORZY

Przydomek: Perwersi

Odszczepieńcy Toreadorzy są dziwną grupą. W pewien sposób są podobni do Toreadorów Camarilli, nie uprawiają jednak sztuki w ludzkim rozumieniu tego terminu. Poszukiwanie człowieczeństwa zaprowadziło ich w głąb krainy przeklętych. Dla Odszczepieńców Toreadorów ludzkie cierpienie, okrucieństwo i perwersja są tak

samo piękne, jak pozostałe zjawiska występujące w ludzkiej naturze. Członkowie tego klanu są koneserami absolutnego doświadczania człowieczeństwa.

Odszczepieńcy Toreadorzy są równie zafascynowani torturami, co poezją. Mogą być tak okrutni jak Tzimisce, ale mogą być równie kochający jak inni Toreadorzy. Członkowie klanu uważają się za prawdziwych artystów, w innych Toreadorach widząc jedynie miernych pretendentów do sztuki.

Toreadorzy, którzy przyłączyli się do ruchu anarchistycznego, byli buntownikami drwiącymi ze swoich starszych i ich parodii człowieczeństwa. W ruchu anarchistycznym widzieli sposobność badania sztuki na swój własny, zdeprawowany sposób. Anarchiści zaakceptowali ich i nawet po podpisaniu Umowy Cierni wielu Toreadorów pozostało lojalnych nowo utworzonemu Sabatowi. W przeciwnym razie ich przeznaczeniem było by samounicestwienie lub – co gorsza – wyrzucenie poza nawias społeczności Rodzinnej. Co prawda Sabat był zmęczony skłonnościami Odszczepieńców Toreadorów do tortur, zaoferował jednak klanowi absolutną swobodę w tworzeniu sztuki, ponieważ byli potrzebni w czasie wojny a byli równie chaotyczni jak reszta Sabatu.

Wygląd: Większość Odszczepieńców Toreadorów jest albo wyjątkowo piękna, albo szpetna. Uwierają się zgodnie z najnowszą modą i żyją bardzo wykwintnie.

Schronienie: Odszczepieńcy Toreadorzy uwielbiają mieszkać między ludźmi, utrzymując apartamenty lub poddasza w miastach. W schronieniach komunalnych pozostają tylko wtedy, kiedy jest to potrzebne. Tylko nomadyczni Toreadorzy zawsze pozostają w sferze.

Pochodzenie: Podobnie jak ich bracia z Camarilli na swych członków wybierają artystów, muzyków i innych ludzi sztuki. Preferują jednostki, których prace wykazują zrozumienie zarówno dobrych, jak i złych stron człowieczeństwa. Lubią wybierać tych, których życie było w jakiś sposób tragiczne, ofiary AIDS i osoby upośledzone. Odszczepieńcy Toreadorzy wierzą, że tylko ci, którzy naprawdę cierpieli, są w stanie zrozumieć ludzki ból.

Kreacja bohatera: Odszczepieńcy Toreadorzy na ogół są dyletantami lub osobnikami towarzyskimi, chociaż niektórzy z nich to profesjonaliści, np. doktorzy, naukowcy i przedsiębiorcy pogrzebowi. Ich Postawę cechuje duża pewność siebie, Natury zaś są unikalne. Atrybuty Umysłowe i Społeczne należą do pierwszorzędnych, tak samo Umiejętności. Cechy Pozycji zawierają na ogół Sławę, Mienie i Świtę.

Dyscypliny Klanowe: Nadwrażliwość, Akceleracja, Prezencja.

Ułomności: Odszczepieńcy Toreadorzy są tak samo zafascynowani pięknem, jak ich odpowiednicy z Camarilli, jednakże pojęcie piękna rozszerzają na cierpienie. Jeśli nie powiedzie się test Siły Woli, mogą pozostawać sparaliżowani przez minuty a nawet godziny, urzeczni widokiem piękna. Czasami zakochują się w niezwykle pięknych śmiertelnych. Co dziwniejsze, wampiry tego klanu równocześnie odczuwają fascynację niezwykle brzydkimi śmiertelnikami.

Preferowane Ścieżki: Większość Odszczepieńców Toreadorów wyznaje Ścieżkę Katarów lub Ścieżkę Duszy i Śmierci. Niektórzy przyjmują Ścieżkę Honoru lub Ścieżkę Harmonii.

Organizacja: Toreadorzy Sabatu mają swój własny podział na Artystów i Pozerów. Klan spełnia funkcje społeczne tak, jak u Toreadorów, ale w niklejszym stopniu. Większość Odszczepieńców Toreadorów preferuje raczej towarzystwo śmiertelnych niż innych członków klanu. Toreadorzy Sabatu identyfikują się przede wszystkim jako indywidualiści, potem jako członkowie sfory a dopiero na końcu jako członkowie klanu. Najważniejsze wydarzenie społeczne Toreadorów Sabatu, tak zwany Bal, odbywa się co roku podczas przesilenia zimowego.

Prestiż Klanowy: Prestiż zdobywany jest w taki sam sposób jak u Toreadorów – poprzez osiągnięcia artystyczne, patronat nad sztuką i zebrania towarzyskie. Co ważniejsze, Artyści w równym stopniu co artystami są naukowcami bez przerwy analizującymi ludzkie doświadczenia. Wszystkie udane eksperymenty znajdują swe odzwierciedlenie w ich sztuce, a jej sukcesy dają im Prestiż. Pozerzy zdobywają Prestiż głównie poprzez patronat.

Cytat: "Nie mogę mówić za cały klan, ale dla mnie odpowiedzi na wszystkie zagadki istnienia leżą w samym człowieczeństwie. Moja sztuka polega na tym, że ukazuję to, co i tak jest już nam znane gdzieś w głębi nas samych."

Stereotypy:

Toreadorzy – "Manekiny nie artyści. Ich patetyczna maska człowieczeństwa czyni z nich najniższą formę wampirzego gatunku. Może któregoś dnia przebudzą się i dojrzą, jakim jest świat i czym są naprawdę."

Lasombra – "Dobrzy przywódcy. Prowadzą nas na niezbadane wody, gdyż żaden wampir nie odkrył, co to naprawdę znaczy być najwyżej wyewoluowaną istotą na ziemi."

Tzimisce – "Istoty oświecone. Ich studia i zrozumienie sztuki powinny służyć innym za przykład. Doszli do porozumienia ze swoją naturą, podczas gdy wielu członków Sabatu wciąż tego nie osiągnęło."

Odszczepieńcy Assamici – "Pożyteczne bestie. Każdy naród, nawet wampiry, potrzebuje armii."

Odszczepieńcy Brujah – "Głupie łotry. Cały swój czas spędzają na zabawach lub nieistotnym planowaniu bohaterskich czynów. Powinni się nauczyć, że nie wszystkie wampiry są warte ocalenia."

Odszczepieńcy Gangrel – "Bardzo ograniczone osobniki. Są tacy sami już od wieków."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Ich chaotyczna natura jest zarówno piękna, jak i straszliwa. Należy ich troskliwie pilnować."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Fascynujący. Są najbardziej ludzcy z nas wszystkich."

Pandersi – "Śmiecie. Powinni być traktowani jak kundle, którymi zresztą są."

Odszczepieńcy Ravnos – "Miło na nich spojrzeć. Kto wie, o czym myślą? Są prawdopodobnie najbardziej skomplikowani z nas wszystkich."

Węże Światła – "Nie dzielą piękna nieumarłych, doceniają jednak ich potęgę."

Odszczepieńcy Tremere – "Dobrze służą Sabatowi, ale czy można im ufać?"

Odszczepieńcy Ventrue – "Pomimo tego co twierdzą, są bardzo podobni do swych braci z Camarilli."

Czarna Ręka – "Broń, którą należy posługiwać się ostrożnie, niczym skalpelem chirurga."

Camarilla – "Nazbyt są ludzcy, aby można było ich ocalić od zagłady. Ich koniec zapewni nasze przetrwanie."

ODSZCZEPIENCY TREMERE

Przydomek: Czarodzieje

Odszczepieńcy Tremere wyrosli z niewielkiej grupy Tremere, której udało się złamać więzy klanowe na rzecz wolności oferowanej przez Sabat na początku XVIII stulecia. W tym okresie koloniami wstrząsała rewolucja, a wampiry Nowego Świata znajdowały się w samym centrum wydarzeń. W owym czasie potęga Camarilli osłabła, a nowy odłam Tremere uwierzył, że ich klan zostanie pokonany przez Sabat. Dla własnego bezpieczeństwa stali się zdrajcami i zdezerterowali do Sabatu. Razem z nimi Sabat zyskał wiedzę Taumaturgiczną i tajemnice klanu Tremere.

Tremere Camarilli próbowali za wszelką cenę zniszczyć zdrajców, wielu jednak – mimo sprzeciwów Tzimisce – znalazło bezpieczne schronienie pod opieką Sabatu. Tremere opracowali przekleństwo rzucone na wyrzutków swego klanu, którego znak pozwala im natychmiast rozpoznać zdrajców. Przekleństwo przyjmuje formę specyficznego znaku na czole Odszczepieńcy Tremere. Znak ten jest widoczny tylko dla Tremere Camarilli.

Odszczepieńcy Tremere są najmniejszym klanem Sabatu. Ponieważ Tremere Camarilli są zawziętymi wrogami Sabatu, klan Odszczepieńców Tremere powinien najbardziej się wykazać. Przywódcy Sabatu wiedzą, jak duże znaczenie ma posiadanie po swojej stronie czarodzieji, dlatego w przeciwieństwie do członków innych klanów Odszczepieńcy Tremere otrzymali status. Szanuje się ich i darzy zaufaniem, mogą jednak osiągnąć tylko najniższe pozycje przywódcze.

Tremere Sabatu wiedzą o tych uprzedzeniach i akceptują je. W żadnym jednak stopniu nie są w niczym gorsi od innych członków sekty. Chociaż stanowiska przywódcze są dla nich niedostępne, często są zakulisową siłą sprawczą wydarzeń, zupełnie jak ich odpowiednicy w Camarilli. Odszczepieńcy Tremere brzydzą się Tremere i często manipulują Sabatem wykorzystując go do walki ze swymi pogodzonymi braćmi.

Klan ceni rozwój Taumaturgii co najmniej tak samo jak Tremere, ale chociaż większość ich magii jest unikalna, mimo to są bardziej ograniczeni od swych braci. Odszczepieńcy Tremere chętniej dzielą się między sobą magiczną wiedzą – dla dobra klanu i całego Sabatu – jednak zapłata, jakiej za to żądają, ma służyć ich prywatnym korzyściom. Jeżeli Tremere zostanie schwytany przez Tremere Sabatu, może zostać puszczony wolno w zamian za zdradzone tajemnice sztuki Taumaturgicznej.

Tremere Sabatu często służą przywódcom sekty jako agenci i doradcy, ponieważ klan posiada sporą wiedzę dotyczącą ich odpowiedników w Camarilli. W większości oblężeń Odszczepieńcy Tremere wykorzystywani są do zneutralizowania czarnoksiężników Camarilli.

Odszczepieńcy Tremere nie mają nomadycznych przedstawicieli. Wszystkie wampiry tego klanu należą do osiadłych zgromadzeń. Ich egzystencję wypełniają studia nad magią, które pozostawiają niewiele czasu na awantury.

Wygląd: Większość Odszczepieńców Tremere ubiera się tak samo jak za życia. Nie są jednak tak gustowni bądź konserwatywni jak Tremere Camarilli. Cechą szczególną wśród członków tego klanu są długie włosy.

Schronienie: Podobnie jak Tremere mają dużo fundacji. W największych świątyniach Sabatu znajdują się wydzielone części, w których Odszczepieńcy Tremere mogą przeprowadzać swoje badania. Każdy członek klanu ma także własne sanktuarium. Tylko Odszczepieńcy Tremere z Nowego Jorku posiadają własną fundację w osobnym budynku.

Pochodzenie: Klan nigdy nie tworzy nowych wampirów podczas Jyhadu. W okresie pokoju poszukiwane są raczej jednostki o dużej chęci wiedzy i wrodzonej inteligencji, aniżeli przedsiębiorcze i ambitne. Nie jest to jednak zasada naczelną. Tremere Sabatu przeprowadzają swoje żółtodzioby przez okres praktyk podobnie jak Tremere Camarilli.

Kreacja bohatera: Tremere Sabatu są najczęściej dyletantami, reporterami i zawodowcami. Większość to Ekscentrycy i Wizjonerzy o "normalnej" Postawie. Atrybuty Umysłowe należą do pierwszorzędnych, tak samo Zdolności w kierunku Wiedza. Nie posiadają jakiś szczególnych Cech Pozycji.

Dyscypliny Klanowe: Nadwrażliwość, Dominacja, Taumaturgia.

Ułomności: Wadą Tremere Sabatu jest ich przekleństwo. Natychmiast są rozpoznawani przez Tremere Camarilli jako Odszczepieńcy. Dzięki temu Tremere mają przewagę nad Odszczepieńcami. Wszyscy Tremere mają od swoich przełożonych rozkaz chwytania lub niszczenia zdrajców klanu.

Kolejną cechą negatywną Odszczepieńców Tremere jest niemożliwość zdobycia pozycji przywódczej w Sabacie. Tych, którzy zostaną przyłapani na manipulowaniu innymi członkami sekty dla osobistych korzyści na ogół czeka stos.

Preferowane Ścieżki: Większość wyznaje Ścieżkę Honoru. Niektórzy Ścieżkę Duszy i Śmierci albo Ścieżkę Kaina. Istnieją podejrzenia, że członkowie tego klanu przewodzą wśród praktykujących Ścieżki Złych Objawień.

Organizacja: Odszczepieńcy Tremere większą od pozostałych klanów Sabatu wagę przywiązują do lojalności klanowej. Co siedem lat zwoływane jest zgromadzenie zwane Synodem. Władza w klanie jest silnie ustrukturyzowana. Od wszystkich członków wymaga się respektowania przywódców klanu. Autorytet jest zdobywany dzięki ambicji i umiejętnościom magicznym.

Prestiż Klanowy: Jedynym pewnym sposobem zyskania Prestiżu jest stworzenie nowych rytuałów. Co bardziej skłonni do ryzyka badają nawet nowe ścieżki Taumaturgii. Prestiż klanowy można także zyskać manipulując Sabatem dla dobra klanu lub dzięki pokrzyżowaniu planów Tremere Camarilli.

Cytat: "Jesteśmy bardzo szczęśliwi służąc Sabatowi, bo to jest nasze istnienie i nasza krew. Nic nie może nas oderwać od obowiązków względem sekty. Jesteśmy zadowoleni z naszego miejsca w Sabacie i niczego innego nie pragniemy. A teraz, czy mógłbyś wyświadczyć mi małą przysługę?"

Stereotypy:

Tremere – "Bracia nasi i siostry nasze, służą jednak Przedpotopowcom i dlatego muszą zostać zniszczeni."

Lasombra – "Doskonali przywódcy. Chociaż niektóre klany narzekają, wątpię, czy któryś z nich byłby lepszy."

Tzimisce – "Szybko się uczą. Dlatego musimy być bardzo uważać czego ich uczymy."

Odszczepieńcy Assamici – "Najlepsi ze wszystkich klanów wojownicy. Bez obu naszych klanów Sabat by nie przetrwał."

Odszczepieńcy Brujah – "Dobrzy członkowie Sabatu, zawsze na czele w każdej bitwie. Za to należą im się podziękowania."

Odszczepieńcy Gangrel – "Może są nazbyt zapatrzeni w siebie, dobrze jednak służą Sabatowi sprowadzając nam potężne narzędzia, których nie bylibyśmy w stanie sami zdobyć."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Ci szaleńcy idealnie do nas pasują."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Nie podobają mi się ich bliskie stosunki z Camarillą. Mimo to są nadal pożytecznym źródłem informacji."

Pandersi – "Początkowo byłem przeciwny ich utworzeniu, wykazali się jednak taką samą solidarnością i prawym honorem jak wszyscy pozostali członkowie Sabatu. Dobrze nam się przysłużyli."

Odszczepieńcy Ravnos – "Okazali się pomocni, nie wpuściłbym jednak żadnego z nich do mojego laboratorium."

Węże Światła – "Ci dobrzy, prawdziwi członkowie Sabatu mogą pewnego dnia zostać naszymi przywódcami. Całe szczęście, że zawsze byliśmy w dobrych układach."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Artyści. Nie należy oczekiwać, że zostaną naszymi wojownikami bądź przywódcami. Służą Sabatowi najlepiej jak potrafią."

Odszczepieńcy Ventrue – "Dobrze służą Sabatowi, należy ich jednak obserwować. Kto wie, kiedy mogą stać się tacy sami jak ich bracia z Camarilli."

Czarna Ręka – "Miecz Kaina, który porazi wszystkich oszustów."

Camarilla – "Jeśli wszystkie młode wampiry muszą zostać zniszczone, aby powstrzymać Przedpotopowców, niech tak się stanie."

ODSZCZEPIENCY VENTRUE

Przydomek: Nudziarze

Powstający Sabat przyciągnął do siebie tych niewielu buntowniczych Ventrue, którzy jeszcze istnieli. Nie podobało im się traktowanie przez starszych młodych wampirów jako mięsa armatniego, dlatego udali się po ochronę do anarchistów. Na początku byli najmniej szanowanym wśród anarchistów klanem, jako że ich starsi dowodzili przeciwnikiem. Anarchiści Ventrue musieli pogodzić się z brakiem szacunku, nie mogli przecież wrócić do swoich starszych. Przez długi czas walczyli z Camarillą, zaczynając w końcu odgrywać ważną rolę w sukcesach ruchu anarchistycznego. Umowa Cierni radykalnie zmieniła tę sytuację.

Kiedy przywódcy Brujah podpisali ugodę pokojową poszło za nimi wielu anarchistów. Tylko nieliczni Ventrue pozostali z resztką buntowników. Zrobili tak dlatego, że ich osobiste zbrodnie przeciwko starszym nie zostałyby im wybaczone. Sabat był jedyną szansą przetrwania.

Ventrue próbowali objąć kierownictwo nad pozostałymi anarchistami, było ich jednak zbyt mało. Przywództwo przypadło w udziale klanowi Lasombra. Ventrue zaakceptowali stworzenie Sabatu pod kierownictwem Lasombra, po czym zmienili nazwę klanu na Odszczepieńcy Ventrue. Udało im się nakłonić Sabat do przeniesienia się na północ, w bezpieczniejsze rejony. Wielu odebrało to jako akt tchórzostwa, gdyby jednak Sabat tego nie uczynił, prawdopodobnie by nie przetrwał.

Od tamtego czasu Odszczepieńcy Ventrue, pomimo swej lojalności, nie zyskali zbyt dużego szacunku w oczach innych członków Sabatu. Sami niewiele robią dla zmiany tej sytuacji, wybierając raczej własną niezależność. Czują, że gdyby chcieli zyskać większy respekt jako klan, to musieliby zrezygnować z części wolności, o którą walczył Sabat, i płaszczyć się przed Lasombra i Tzimisce. Może się to wydawać dziwne, iż dla zyskania respektu potrzeba wykazać się służalczą gorliwością; jednak brak szacunku, jakim są darzeni Odszczepieńcy Ventrue, bierze się bardziej z ich obecnej niezależności niż z dziejów tego klanu.

Odszczepieńcy Ventrue starają się odróżnić od pozostałych klanów, szczególnie od Ventrue Camarilli. Są bardzo niezależnym klanem Sabatu, jednakże nikt w sekcie nie kwestionuje ich lojalności. Wierzą, że jedność klanu jest równie ważna jak jedność sekty. Ventrue wydają się podobni do Odszczepieńców Brujah, z którymi nawet otwarcie współpracują.

Odszczepieńcy Ventrue uważają, że są odpowiedzialni za rozwijanie w maksymalnym stopniu swoich indywidualnych i klanowych możliwości. Dlatego też większość z nich należy, mimo swego luzackiego wyglądu, do najbardziej wykształconych i profesjonalnych członków Sabatu. Nie są tak wygłodniali wiedzy jak Tzimisce, jednak tak długo, jak tylko to możliwe, polegają bardziej na rozumie niż na mięśniach. Nacisk kładziony na kształcenie i rozwój osobistych umiejętności tłumaczy ich dążenie do osiągnięcia znacznego bogactwa. Równie często nagromadzone dobra spożytkowują dla dobra sekty, jak i osobistych korzyści.

Odszczepieńcy Ventrue starają się planować swoją niezależność. Mówią, że nie interesuje ich ani przewodzenie innymi, ani podążanie za kimkolwiek. Akceptują Lasombra jako przywódców Sabatu, nie we wszystkim jednak się z nimi zgadzają. Dawno zwiodło ich to na złą drogę, nim jeszcze ponad 100 lat temu wywołali wojnę domową. To oni stoją za nowym ruchem lojalistycznym Sabatu, którym martwią się obecni przywódcy sekty.

Odszczepieńcy Ventrue utrzymują osobistą kontrolę nad niektórymi instytucjami finansowymi śmiertelnych. Rzadko jednak używają swoich wpływów w inny sposób, niż dla zwiększenia własnego bogactwa.

Wygląd: Ventrue Sabatu ubierają się zgodnie ze współczesną modą. Dużą uwagę przykładają do swego wyglądu i ubierają się tak, aby podkreślać prezentowane wyobrażenie swojej osoby – na ogół jako buntownika. Nie stroją się jednak tak dziwacznie jak Odszczepieńcy Brujah.

Schronienie: Większość Odszczepieńców Ventrue jest członkami zgromadzeń. Pozostają (często za to płacąc) w komunalnym schronieniu sfory, które jest czymś więcej niż tylko częścią świątyni Sabatu. Odszczepieńcy Ventrue ze sfor nomadycznych zwykle też pozostają razem ze swoją sforą.

Pochodzenie: Ventrue Sabatu nie wybrzydzą przy wyborze rekrutów. Akceptują każdego, kto wydaje się choć odrobinę inteligentny, twardy i niezależny. Swoich rekrutów na ogół ściągają prosto z terenów łowieckich, co strasznie denerwuje ich starszych z Camarilli – dlatego właśnie to robią.

Kreacja bohatera: Odszczepieńcy Ventrue to pracusie, wolni strzelcy, dzieciaki lub punki. Atrybuty Umysłowe należą do pierwszorzędných, tak samo Umiejętności. Mogą mieć dowolną Naturę, jednak ich Postawa jest na ogół zorientowana na niezależność. Cechy Pozycji zawierają Trzodę, Wpływy i Mienie.

Dyscypliny Klanowe: Nadwrażliwość, Dominacja, Odporność.

Ułomności: Takie same jak u wszystkich Ventrue: ich zamiłowanie do krwi jest bardzo ekskluzywne, piją tylko jej specyficzny typ. W żadnym wypadku nie wypiją jej od innego niż właściwy nosiciela.

Preferowane Ścieżki: Odszczepieńcy Ventrue na ogół wyznają Ścieżkę Honoru, chociaż niewielka grupa wybrała Ścieżkę Katarów.

Organizacja: Odszczepieńcy Ventrue co 10 lat organizują tak zwaną Radę Parafialną. Podczas tego spotkania omawiają własne poglądy na działalność Sabatu i szukają sposobów wzmocnienia potęgi klanu. Podczas Rady Parafialnej planuje się

także działalność realizowaną przez pojedynczych członków klanu dla dobra sekty. Rada Parafialna jest niezwykle sformalizowana uroczystością. Odszczepieńcy Ventrue ubierają się z tej okazji bardzo konserwatywnie.

Członkowie klanu spotykają się także czasami na szczepie lokalnym, uczestnicząc w Vaulderie i planując interesy klanowe.

Prestiż Klanowy: Nie jest trudno zdobyć Prestiż wśród Odszczepieńców Ventrue. Osobista korzyść jest widziana jako korzyść klanu. Szanują każdą demonstrację mądrości i niezależności. Członek klanu może także zyskać Prestiż dzięki jakiemuś unikalnemu bądź cennemu wykszoleniu. Najbardziej efektywnym i najczęstszym sposobem zdobywania Prestiżu jest niweczenie planów Lasombra bez utraty swej wiarygodności lojalnych członków Sabatu. Może być to osiągnięte tylko wtedy, kiedy Odszczepieniec Ventrue opracuje lepszy plan niż Lasombra.

Cytat: "Jesteśmy sercem Sabatu. Kluczem do przetrwania sekty jest totalna anarchia. Niektórzy uważają nas za głupców, jednak nasz sposób egzystencji pokazuje, co to znaczy być Sabatnikiem. Nasza lojalność jest niekwestionowalna."

Stereotypy:

Ventrue – "Staromodni i tępawi. Niechęć do akceptowania zmian jest dowodem ich słabości jako przywódców. Zdraycy wszystkich naszych braci i siostr."

Lasombra – "Są tak skorumpowani, jak tylko mogą być przywódcy. To prawda, że są efektywni, jednak odbywa się to wielkim kosztem naszej prawdziwej wolności."

Tzimisce – "Prawdziwi przywódcy."

Odszczepieńcy Assamici – "Bez poparcia tego klanu zostalibyśmy zmiażdżeni. Komu jednak są posłuszni – sekcje czy klanowi?"

Odszczepieńcy Brujah – "Wspaniali towarzysze. Wiedzą, jak się dobrze zabawić, zupełnie jak my. Niestety, nie zapowiadają się na skutecznych sprzymierzeńców."

Odszczepieńcy Gangrel – "Nie są zbyt przyjacielscy, ale za to lojalni. Oni także podzielają nasz pogląd na lojalność, zarówno względem klanu, jak i sekty."

Odszczepieńcy Malkavianie – "Mogą być najlepszymi i najgorszymi, zarówno przyjaciółmi, jak i sprzymierzeńcami."

Odszczepieńcy Nosferatu – "Krętacze zbyt podobni do Tremere. Należy ich obserwować."

Pandersi – "Naszym Pariasom nie należy ufać. Służą Sabatowi tylko dla własnych korzyści."

Odszczepieńcy Ravnos – "Bezużyteczni jako sprzymierzeńcy. Zabawnie jednak jest mieć ich przy sobie."

Węże Światła – "Pożyteczni sprzymierzeńcy, niezbyt jednak zabawni."

Odszczepieńcy Toreadorzy – "Mają dar pojmowania, jakiego nie posiada żaden inny klan. Nie jestem pewien, czy sam chciałbym mieć taki dar."

Odszczepieńcy Tremere – "Nasi czarnoksiężnicy dobrze nam służą. Nienawidzą Tremere prawie tak samo jak my."

Czarna Ręka – "Czarną Ręką zawsze rządzą Assamici, ale teraz, kiedy rośnie liczba członków spoza ich klanu, czy Assamici podejmą jakieś drastyczne działania?"

Camarilla – "Nasz poprzedni klan prowadził owce na rzeź. Chętnie do nich powrócimy – jako pasterze i wilki."

Rozdział Czwart: Ścieżki Oświecenia

Jestem młodzieńcem na bakier z Biblią, nie udaję jednak, że wiara nie ma sensu.

– Tin Machine, "Bus Stop"

Wampiry Sabatu nie uważają się za ludzi, posiadają jednak zarówno własną moralność, jak i życie duchowe. Sabat przeszedł okres duchowego rozwoju wiele wieków temu, co zaowocowało wypracowaniem tak zwanych Ścieżek Oświecenia. Służą one jako przewodnik etyczny i duchowy wampirom próbującym zrozumieć swoją egzystencję i pogodzić się z własnym istnieniem.

Ścieżki pomagają utrzymać Bestię na uwięzi. Wyznawcy określonej Ścieżki przestrzegają surowych zasad postępowania oraz pilnie studiują filozofię wybranej Ścieżki. Choć brzmi to paradoksalnie, ścisłe stosowanie się do zasad Ścieżki pozwala członkom Sabatu zachować wolną wolę i poskromić drzemiacą w nich Bestię. A chociaż Sabatnicy lubią ulegać Bestii, przeraża ich możliwość, że pewnego dnia mogliby całkowicie stracić nad nią kontrolę.

Obecnie praktykowanych jest siedem unikalnych Ścieżek Oświecenia. Wielu uważa, że istnieją także inne Ścieżki, jednakże nie są one znane większości Sabatnikom. W tym rozdziale opisano tylko powszechnie znane Ścieżki Oświecenia. Sekta traktuje wszystkie Ścieżki na równi (za wyjątkiem Ścieżki Złych Objawień). Zdarza się często, że wampiry z jednej sfory są zwolennikami różnych Ścieżek Oświecenia. Ścieżki tworzą podstawę Charakteru wampira: każda z nich zajmuje się różnymi cechami, które należy zgłębić, aby w pełni stać się wampirem – umysłowo i cieleśnie. Co za tym idzie, każda ze Ścieżek została stworzona przez odmiennego wampira. Wszystkie ścieżki są osiągalne dla każdego członka Sabatu, ale Sabatnik w danej chwili może podążać tylko jedną z nich. Wampir pragnący podążać jedną ze Ścieżek pobiera nauki u innego członka sekty, zaznajomionego z tą Ścieżką. Okres uświadamiania może zostać rozegrany jako część sagi. Wyszkolenie na ogół zajmuje jeden rok nauki, po którym wampir osiąga na tyle wysoki stopień zrozumienia Ścieżki, że dalej już może studiować ją samodzielnie. Z każdą Ścieżką wiążą się jej własne zgromadzenia i rytuały. Wampiry nie podążające określoną Ścieżką nie biorą udziału w jej zgromadzeniach, chyba że zostaną na nie zaproszone.

Ścieżki obecnie praktykowane w sekcie to: Ścieżka Kaina, Ścieżka Katarów, Ścieżka Śmierci i Duszy, Ścieżka Złych Objawień, Ścieżka Harmonii, Ścieżka Honoru oraz Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu.

Chociaż Ścieżki mogą wykazywać względem siebie pewne podobieństwo, to jednak każda z nich jest odmienna. Chociaż kodeksy moralne mogą zawierać te same cechy, nie jest przecież ważne, które zasady są istotne, ale jak bardzo się je ceni. Można odnieść wrażenie, że te różnice są mało znaczące – należy jednak pamiętać, że tak naprawdę największe religie świata niewiele się między sobą różnią w sferze moralnej. Każda Ścieżka Oświecenia oparta została na odmiennych założeniach. Wszystkie jednak reprezentują metody, dzięki którym wampir może wspiąć się ponad zasady moralne i duchowe śmiertelnych.

TESTY ŚCIEŻEK

Na końcu opisu każdej ze Ścieżek Oświecenia znajduje się Hierarchia Grzechów, wymieniająca moralne przewinienia wyznawców określonej Ścieżki i systematyzująca ich ciężar gatunkowy. Test Ścieżki spełnia to samo zadanie, co Test Człowieczeństwa. Za każdym razem, kiedy popełni się uczynek niemoralny, należy wykonać Test Ścieżki. Tego rodzaju testy należy traktować tak samo jak Testy Człowieczeństwa.

Jeżeli bohater utraci wszystkie punkty Ścieżki, wówczas jego postaćą zawładnie Bestia – przejmuje ją Narrator. Inni Sabatnicy mogą początkowo nie zdawać sobie z tego sprawy, wkrótce jednak zauważą, że na bohaterze nie można już polegać i jego działania stają się coraz bardziej szalone. Niewielu Sabatników, których wartość Ścieżki spadła do zera, jest w stanie dłużej przetrwać, ponieważ ochoczo zdradzają swoich przyjaciół lub w jakiś inny sposób łamią prawa Sabatu.

INNE ŚCIEŻKI

Jako gracz lub Narrator możesz swobodnie wymyślać nowe Ścieżki. Chociaż te opisane poniżej należą do najbardziej popularnych, powstają i z czasem odchodzą w zapomnienie także inne Ścieżki. Bohater może być wyznawcą jednej z takich wymarłych Ścieżek lub opracować swoją własną, biorąc za przykład Ścieżkę, której do tej pory był zwolennikiem. Należy się tylko upewnić, że Ścieżka jest wystarczająco surowa, aby zapobiec przejściu postaci przez Bestię.

ŚCIEŻKA KAINA

Za wyjątkiem tych, którzy nadeszli przed potopem, jesteśmy jedynymi członkami naszej rasy orientującymi się w sytuacji. Jeżeli chcemy przetrwać nadchodzącą Gehennę, musimy stać się tacy jak nasz ojciec.

– Nora Clemones, Biskup Quebecku

Przydomek: Nodamici

Kanony Wiary: Nodamici wierzą, że klucz do wewnętrznego spokoju można znaleźć tylko w sobie. Aby zdobyć tę mądrość należy badać własne pragnienia i ćwiczyć powściągliwość. Ścieżką Kaina należy podążać samotnie. Wyznawcy tej

Ścieżki nie urządzają spotkań ani rytuałów, chociaż mogą się konsultować w sprawach przeczuć. Nie mają także przywódców. Respekt zyskują ci, którzy zrozumieli czym są.

Wampiry podążające tą Ścieżką studiują historię swojej rasy oraz jej założyciela. Poszukują zagubionych części "Księgi Nod", uznając ją za źródło prawdy. Poszukują Kaina i służą mu jako wierne dzieci. Nodamici są także eschatologami, studiującymi ogólne prawdy i oznaki Gehenny, a także wszystkie aspekty tego wielkiego kresu wampirzych wydarzeń.

Diabolizm jest praktykowany nie dla właściwej mu przyziemnej potęgi, lecz w celu zbliżenia się do Kaina. Wyznawcy tej Ścieżki próbują zniszczyć Przedpotopowców gorliwiej niż pozostali członkowie sekty. Ścieżka Kaina nie zajmuje się zbawieniem wampira. Zamiast tego próbuje wzmocnić naturalny porządek wszechświata ustanowiony przez Boga. Wyznawcy Ścieżki wierzą, że wampiryzm jest dziełem Boga i wampiry, jako takie, są częścią naturalnego porządku. Nie jest więc złem działanie zgodne z naturą wampirów. Złem jest unikanie naturalnych zachowań. Wampiry powinny uświęcać swoją normalną egzystencję a nie jej unikać.

Etyka Ścieżki

Poszukiwanie mądrości poprzez powściągliwość. Nigdy w niczym nie popadaj w skrajność.

Rozwijaj swoją siłę woli. Zrozum znaczenie wewnętrznej siły.

Zdobądź jak największą wiedzę o historii wampiryzmu, szczególnie tej odnoszącej się do Kaina.

Wykorzystaj każdą szansę do zdobycia krwi starszych pokoleń, zbliżając się w ten sposób do Kaina.

Medytuj i spędzaj czas w samotności, aby lepiej zrozumieć samego siebie.

Darz szacunkiem tych wyznawców Ścieżki, którzy bardziej niż ty zbliżyli się do prawdy o samym sobie.

Pamiętaj, że pochodzisz od Kaina, ludzie zaś od Abła. Twoim prawem jest pozbawianie ich życia. Jest to przekleństwo rzucone na Kaina i wszystkie jego dzieci. Zwalczaj zamieszkującą w tobie Bestię. Poskrom ją. Jesteś silniejszy. Nigdy nie ulegaj szaleństwu. To właśnie ta Bestia zmusiła Kaina do zamordowania Abła. Bestia będzie próbowała uczynić cię mordercą bez względu na twą wolę.

Żyj w pokoju pośród tego, co stworzył człowiek. Nie ujawniaj swojej egzystencji ludziom. Nie zostałeś stworzony, aby żyć pomiędzy nimi jako brat albo siostra.

HISTORIA

Ścieżka Kaina rozwinęła się wśród Assamitów po odkryciu autentycznej – jak wierzą – części manuskryptu z "Księgi Nod". Nodamici, jak czasami się nazywa zwolenników tej Ścieżki, jako pierwsi doszli do wniosku, że Camarilla jest częścią planu Przedpotopowców. Ścieżka Kaina była najpopularniejsza w latach 1500 - 1700, po czym powoli zaczęła zanikać z powodu silnego rygoryzmu, jakiego wymagała od adeptów. Obecnie Ścieżka jest szanowana, chociaż ma niewielu zwolenników.

OBECNE PRAKTYKI

Nodamici nie uczestniczą w Rytuałach Tworzenia, chyba że zmusi ich do tego Jyhad. Wampiry podążające tą Ścieżką cenią sobie czas spędzany w samotności, nie oznacza to jednak, iż są samotnikami. Po prostu preferują spędzanie czasu na rozważaniach, co to znaczy być Kainitą. Członkowie Ścieżki studiują "Księgę Nod" i na podstawie jej znajomości wygłaszają swoje kazania. Większość z nich aktywnie interesuje się przedstawieniem co roku wystawianym podczas Palla Grande, często przyjmując role występujących w dramie postaci. Wampiry wierne tradycji krainy Nod sprawdzają się podczas indywidualnych prób, mniej angażując się w rytuały wymagające współzawodnictwa.

OPIS WYZNAWCÓW

Większość wyznawców tej Ścieżki zachowuje się z dużą powściągliwością. Na ogół wyrażają się bardzo łagodnie, potrafią jednak żarliwie bronić swoich ideałów. Nodamici nie przejawiają zamiłowania do współzawodnictwa. Szukają mądrości, studiując filozofię, historię oraz inne dziedziny wiedzy. Największymi zwolennikami tej Ścieżki są – i zawsze byli – Odszczepieńcy Assamici.

POGLĄD NA INNE ŚCIEŻKI

Ścieżka Katarów: "Katarowie nie szanuje daru, który otrzymaliśmy. Marnują swój czas w pogoni za nic nie znaczącymi przyjemnościami tego świata."

Ścieżka Duszy i Śmierci: "Jej zwolennicy dość dobrze rozumieją naszą rasę, rozminęli się jednak z prawdą."

Ścieżka Złych Objawień: "Przekłęci. Są plagą wszystkich Kainitów. Muszą zostać wytropieni i zniszczeni."

Ścieżka Harmonii: "Ogólnie rzecz biorąc dobre wampiry, za bardzo jednak identyfikują nasz gatunek ze śmiertelnymi."

Ścieżka Honoru: "Nie są największymi myślicielami Sabatu, za to są najbardziej lojalni i godni zaufania."

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu: "Zbyt zagubili się w samokontemplacji i materialnych dążeniach, aby dostrzec prawdę."

PODĄŻANIE ŚCIEŻKĄ

Bohater powinien być spokojny i zachowywać się z rezerwą, większość czasu spędzając w samotności. Kiedy przemoc jest nieunikniona bądź korzystna, powinien działać szybko i skutecznie. Należy zaakceptować zabijanie jako część przekleństwa Kaina. Bohater powinien być zainteresowany diabolizmem i korzystać z każdej sposobności wypicia krwi starszych. Należy uczestniczyć w Zgromadzeniach Wojennych: nie dla współzawodnictwa, ale dla cennej krwi starszego. Bohater powinien studiować historię i starożytne języki. Należy zbierać nowe informacje na temat Kaina i ochoczo zaryzykować swoje istnienie dla ich zdobycia.

Zdolności: Wszyscy Nodamici są wykształceni przynajmniej w niektórych z następujących dziedzin: Archeologia, Historia (szczególnie starożytna), Śledztwo, Nauka o Rodzinie, Lingwistyka (szczególnie języki starożytne), Nauka (dowolny typ), Okultyzm, Prace Badawcze i Teologia.

Preferowane Dyscypliny: Akceptowane są wszystkie Dyscypliny "naturalne". Taumaturgia i Moc Węża nie są uważane za Dyscypliny "naturalne". Wielu Nodamitów czuje antypatię do zwolenników tych dyscyplin.

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI KAINA

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

10 Zaniechanie podjęcia próby zebrania dowodów dotyczących Kaina, kiedy może cię to kosztować życie.

9 Nie spędzenie co najmniej trzech godzin na medytacji każdej nocy.

8 Działanie przeciwko Sabatowi.

7 Okazanie braku szacunku swoim starszym; zaniechanie podjęcia próby zdobycia informacji o Kainie, kiedy niebezpieczeństwo jest umiarkowane.

6 Nie stawienie się na Zgromadzenie Wojenne.

5 Odmowa próby zniszczenia wampirów Camarilli; traktowanie ludzi jako coś więcej niż tylko pożywienie.

4 Odczuwanie smutku przy zabijaniu ludzi; zaniechanie podjęcia próby zdobycia informacji o Kainie, kiedy niebezpieczeństwo jest niewielkie.

3 Oszczędzenie śmiertelnika, gdy należało go zabić.

2 Poleganie na ludzkich sprzymierzeńcach lub przyjaciółach; zaniechanie podjęcia próby zdobycia informacji o Kainie, kiedy nie wiąże się to z żadnym niebezpieczeństwem.

1 Wypicie zwierzęcej krwi, kiedy można zapolować na człowieka.

KODEKS ZWOLENNIKÓW ŚCIEŻKI KAINA

Poniższy spis obejmuje podstawowe dogmaty wiary:

Musisz próbować odnaleźć wampiry starszych generacji i wypić ich krew. Najpierw powinienś szukać ich wśród członków Camarilli, ale każdy starszy nie należący do Sabatu też jest dobry.

Musisz brać udział w Zgromadzeniach Wojennych, jeżeli dadzą ci sposobność do diabolizmu.

Musisz studiować historię wampirów i podążać wszystkimi tropami, które mogą doprowadzić cię do zaginionych części "Księgi Nod".

Musisz ochoczo umrzeć Ostateczną Śmiercią, aby dowieść istnienia Kaina i odkryć, co się z nim dzieje.

Nigdy nie wolno ci mieć ludzkich sprzymierzeńców i przyjaciół.

Nigdy nie wolno ci pić krwi zwierząt, jeśli możesz mieć ludzką.

Każdej nocy musisz spędzić samotnie trochę czasu na medytacjach.

Musisz zawsze zwalczać szaleństwo i nigdy nie wolno ci "płynąć na fali".

Musisz dążyć do wzmocnienia swojej siły woli.
Nigdy nie możesz czuć się winy odbierając ludzkie życie.

Ścieżka Katarów

Zdajemy sobie sprawę, że nasza fizykalna forma istnienia jest zła: żeby jednak kontynuować naszą egzystencję, musimy dbać o potrzeby ciała. Potrafimy także wznieść się ponad zło materialnego świata i w harmonii egzystować z czystym światłem duchowym.

– Vladimir Rasputin, poeta Sabatu i Władny Czarnej Ręki

Przydomek: Katarowie lub Albigensi

Podstawy Wiary: Ścieżka Katarów zbudowana jest na religijnym dualizmie. Jej podstawowe dogmaty – w czym przypomina Manicheizm – oparto na istnieniu dwóch stwórców: dobrego i złego. Dobry demiurg stworzył świat duchowy, natomiast zły bóg był jedynie przekłamyjącym naśladowcą dobrego, kiedy stwarzał świat materialny. Katarowie (po grecku katharos oznacza “czysty”) wierzyli, że ciało jest skażone złem, za to dusza czysta a więc dobra. Akceptowali istniejący świat fizyczny, jednakże uważając za skażone złem to wszystko, co do niego należy.

Wampiry zostały stworzone przez złego boga, aby poddać próbie mocarne duchy i zmusić je do ulegnięcia złu świata materialnego. Wampiry, które przyjęły tę należącą niegdyś do śmiertelnych religię, wypaczyły ją w takim stopniu, że obecnie trudno rozpoznać w ich wierzeniach jej pierwotną formę. Zwolennicy Ścieżki uznali te same zasady co średniowieczni Katarowie, utrzymują jednak, że są predestynowani do bycia wampirami związanymi ze światem materii. Pełna zła natura ich cielesnej formy tylko umacnia wiarę w immanentne zło świata materialnego.

Wyznawcy Ścieżki Katarów z całego serca akceptują zło jako cechę wrodzoną ich nieśmiertelnej egzystencji – skoro odmówiono im życia duchowego po śmierci. Ziemia jest Piekłem dla Katarów Sabatu – chcą zatem to jak najlepiej wykorzystać. Opracowali religijną moralność, opartą na odwróceniu zasad oryginalnych Katarów, którzy nauczali jak unikać zła świata. Wampiry Katarowie czynią zaś na odwrót: wyszukują zło, przeciwko któremu występowali ich poprzednicy.

ETYKA ŚCIEŻKI

Poszukuj materialnego bogactwa. Uczyni swoją nieśmiertelną egzystencję na tyle przyjemną, na ile to możliwe.

Twórz nowe wampiry bez wahania. Choć je potępiasz, nieśmiertelne życie nie jest wcale takie złe.

Za wszelką cenę unikaj Ostatecznej Śmierci. Mimo że my, tak jak nasi praojcowie Katarowie, wierzymy w reinkarnację. Niestety, na ten świat powracamy jako żywi a nie jako nieumarli.

Ulegaj pokusie. Nie masz czego się bać. Pozwól Bestii się wydostać, kiedy ma ochotę trochę poszaleć.

Nie ufaj nikomu, ponieważ prawie wszyscy są tak samo skorumpowani jak ty. Nie chcą się tylko do tego przyznać.

Śmiało kosztuj krwi zwierzęcej, tak samo jak ludzkiej.

Nie wahaj się zabijać śmiertelnych. I tak powrócą w nowym życiu.

Zaakceptuj zło tego świata jako naturalną część egzystencji. Tak długo, jak służy twoim potrzebom, nie ma powodu, aby powstrzymywać zło lub go unikać.

HISTORIA

Wierzenia Katarów są częścią średniowiecznych herezji śmiertelników. Katarowie w odmienionej formie zaakceptowali w Europie dualistyczną wiarę perskiego proroka Mani. W roku 1209 papież Innocent III zwołał Krucjatę przeciwko Albigenom, jak nazwano wyznawców tej religii. Krucjata trwała około 30 lat i była po części odpowiedzialna za narodziny Inkwizycji. W czasie trwania Krucjaty wierzenia Albigenów były pozwanane i przejmowane przez środowisko nieumarłych, w miarę jak coraz więcej katarskich heretyków stawało się wampirami. Ścieżka Katarów była jedną z pierwszych wampirzych Ścieżek. Była praktykowana, chociaż wówczas jeszcze nie uważano jej za Ścieżkę, na długo przed powstaniem Sabatu. Koncepcja Ścieżki zdążyła się w znacznym stopniu zmienić, jednak sama Ścieżka istnieje nadal jak przed wiekami.

PRAKTYKI

Zwolennicy tej Ścieżki robią wszystko w pogoni za przyjemnością. Katarowie nie mają problemów moralnych z zabijaniem, ponieważ wierzą w reinkarnację. Ostateczna Śmierć uwalnia duszę z więzienia skażonego złem ciała. Nie mają jednak zamiaru umierać, ponieważ ich wampirze życie jest dużo lepsze od śmiertelnego.

Katarowie dzielą się na dwie oddzielne grupy: perfecti, uważanych za najbardziej świętych (choć daleko im do tego) oraz credentes, typowych wyznawców Ścieżki. Perfecti mają stopień Ścieżki równy 7 lub więcej. Najważniejszym rytuałem Katarów jest consolamentum. Przeprowadzane jest przez dwóch perfecti, którzy rozgrzeszają wampira ze wszystkich popełnionych grzechów, pozwalając mu w ten sposób bez strachu umrzeć Śmiercią Ostateczną. Każdy wyznawca poddaje się consolamentum co kilka lat.

OPIS WYZNAWCÓW

Wyznawcy Ścieżki Katarów są materialistami. Na ogół niewiele dbają o sprawy duchowe. Sabat jest dla nich ważny, ponieważ pozwala egzystować w totalnie hedonistyczny sposób bez lęku przed karą.

POGLĄDY NA INNE ŚCIEŻKI

Ścieżka Kaina: "Zagubieni w romantycznym pojmowaniu natury. Nie wszystko jest tak białe lub czarne jak to postrzegają."

Ścieżka Duszy i Śmierci: "Są zbyt chorobliwi. Mają dobre idee, ale za daleko się z nimi posunęli. Poza tym, potrafią być naprawdę pruderyjni."

Ścieżka Złych Objawień: "Słudzy ciemności. Musimy ich odnaleźć i zniszczyć."

Ścieżka Harmonii: "Ich pogląd na to, czym jesteśmy i co powinniśmy robić jest trochę absurdalny. Sami się ograniczają i to bez powodu."

Ścieżka Honoru: "Szlachetne wampiry, brak im jednak siły. Wiarę pokładają tylko w sobie."

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu: "Są podobni do nas, tylko nazbyt zaabsorbowani swoimi głupimi gierkami, aby mogli nauczyć się, co oznacza prawdziwa wolność."

PODAŻANIE ŚCIEŻKĄ

Wyznawcy tej Ścieżki powinni być bardzo materialistycznie nastawieni do życia i przywiązywać dużą wagę do samozadowolenia. Nie mają skrupułów w tworzeniu nowych wampirów i robią to systematycznie. W pełni cieszą się swoją egzystencją i nie boją się wszystkiego choć raz spróbować.

Zdolności: Znajomość Terenu, Ekspresja Artystyczna, Hulactwo, Tajemnice Miasta, Taniec, Finanse, Szulerstwo, Maskarada, Muzyka, Ekspresja Poetycka, Uwodzenie, Śpiewanie.

Preferowane Dyscypliny: Animalizm, Dominacja i Prezencja.

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI KATARÓW

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

10 Odmowa stworzenia nowego wampira.

9 Zaniechanie podążania za nową formą przyjemności.

8 Zaniechanie płynięcia na fali szaleństwa.

7 Unikanie skrzywdzenia innych kosztem własnej przyjemności.

6 Odmowa zamordowania człowieka, kiedy leży to w twoim najlepszym interesie.

5 Odmowa dokonania okrutnego czynu, kiedy leży to w twoim najlepszym interesie.

4 Zaniechanie przechwalania się, kiedy jest ku temu dobra okazja.

3 Zaprzepaszczanie szansy materialnego zysku.

2 Altruistyczne działanie.

1 Niepotrzebne hamowanie samego siebie.

KODEKS ZWOLENNIKÓW ŚCIEŻKI KATARÓW

Zrobisz wszystko, aby powiększyć swoją tymczasową moc. Majątek jest dla ciebie bardzo ważny.

Goń za przyjemnościami.

Zabijaj ludzi bez żalu.

Pysznijsz się swoim bogactwem.

Pij krew zwierząt na równi z ludzką, chociaż ludzka jest bardziej smakowita od zwierzęcej.

Okrucieństwo i brutalność nie powinny cię w ogóle martwić. Są po prostu częścią życia.

Nie obawiaj się Ostatecznej Śmierci, unikaj jej jednak za wszelką cenę. Lepiej egzystować jako wampir niż jako człowiek, powinieneś więc zostać wampirem najdłużej, jak to tylko możliwe.

Jesteś absolutnym hedonistą. Równie dobrze możesz mieć odpowiednie Archetypy Osobowości jako swoją Postawę i Naturę.

Masz kłopot z tolerowaniem ascetyków.

Nigdy nie wiążesz się długotrwałymi związkami z innymi wampirami.

ŚCIEŻKA DUSZY I ŚMIERCI

Jesteśmy duchami uwięzionymi w ciałach. Śmierć jest tylko początkiem. Tym lepiej to rozumiesz, im dłużej jesteś martwy.

– Murray Sutton, Sabatnik.

Przydomek: Nekronomiści

Podstawy Wiary: Ścieżka Duszy i Śmierci poświęciła się próbom docieczenia, co to znaczy być nieśmiertelną duszą uwięzioną w fizycznym ciele. Wampir jest duchem przyobleczonego w materialną formę. Wszystkie moce i słabości pochodzą z połączenia ze światem duchowym. Ważne jest zdobycie jak największej wiedzy o świecie duchowym, po to, żeby zrozumieć cel egzystencji.

Ziemska egzystencja jest nieprzerwanym cyklem narodzin i śmierci, w którym jedynie dusza jest niezmienna. Dusza przeżywa życie po życiu, coraz bardziej zbliżając się do Boga. Wampir jest przerwą w tym cyklu. Dusza wampira jest na zawsze zamknięta w jednej formie. Wielu zwolenników tej Ścieżki wierzy, że ich dusze zostaną uwolnione i ponownie wejdą w cykl narodzin i śmierci, jak tylko przejdą przez Ostateczną Śmierć. Jednakże, tak jak śmiertelni, nie są skorzy do sprawdzania tego na sobie. Wampiry zostały odsunięte od cyklu egzystencji w momencie, w którym Kain został przeklęty przez Boga. Teraz wszystkie wampiry przez całe swe nieśmiertelne istnienie dźwigają brzemie Kaina. Po Ostatecznej Śmierci przekleństwo zostanie z nich zdjęte i będą mogli powrócić do cyklu jako śmiertelni.

Wyznawcy Ścieżki wierzą, że dusza umiejscowiona jest w sercu. Krew spełnia zatem funkcje zarówno fizyczne, jak i duchowe. Ponieważ ich martwe ciała nie są w stanie produkować krwi, dlatego potrzebują krwi innych dla odżywiania duszy.

ETYKA ŚCIEŻKI

Studiuj śmierć w jej wielu formach.

Nie obawiaj się Ostatecznej Śmierci. Dusza jest nieśmiertelna.

Naucz się tyle o okultyzmie, ile tylko możesz. Wskazówki zawsze były obecne. Teraz nadszedł czas na złożenie układanki.

Zgłębiaj naturę i przyczynę wszystkich rzeczy.

Zaakceptuj wyższą świadomość, do której wszyscy należymy.

Poszukuj znaczenia emocji i świadomości swojego poprzedniego, śmiertelnego Ja.

HISTORIA

Ścieżka Duszy i Śmierci powstała jako pierwsza ze wszystkich ścieżek. Zainicjowana przez grupę Tzimisce początkowo była kultem śmierci. Zalegalizowano ją jako szkołę myśli w Wieku Oświecenia. Dogmaty Ścieżki coraz bardziej się rozwijały, zapożyczając ideały śmiertelników, którzy poprzez naukę rozwijali filozofię intelektu.

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI DUSZY I ŚMIERCI

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

10 Powstrzymanie się przed zabiciem dla zdobycia wiedzy.

9 Okazanie strachu przed Ostateczną Śmiercią.

8 Działanie emocjonalne.

7 "Płynięcie na fali" podczas szału.

6 Okazanie jakiś cech ludzkich bądź zwierzęcych.

5 Zaniedbanie badania fenomenu śmierci, gdy jest ku temu okazja.

4 Okazywanie awersji bądź obojętności wobec śmierci.

3 Jawne okazanie współczucia.

2 Niepotrzebne zapobieganie śmierci.

1 Przyzwolenie, aby emocje wzięły górę nad logiką.

PRAKTYKI

Ścieżka Duszy i Śmierci posiada wiele regularnie odprawianych, wymyślnych rytuałów. Powszechne są ofiary z ludzi i wampirów.

OPIS WYZNAWCÓW

Większość należy do osobników ciekawych, obiektywnych i pozbawionych emocji. Studiują ludzkie emocje i sumienie, poddając badaniom nawet własne, zanikające człowieczeństwo. Są niezwykle uduchowieni, chociaż w ich wierzeniach brak pasji. Śmierć i okultyzm studiują jak każdą dziedzinę wiedzy. Są lojalni względem sekty, jednakże wampiry Sabatu czują się czasami nieswojo w ich towarzystwie. Najwięcej zwolenników tej Ścieżki pochodzi z klanu Odszczepieńców Toreadorów.

POGLĄDY NA INNE ŚCIEŻKI

Ścieżka Kaina: "Interesujące osobniki. Intelktualiści, jednakże ich rozumowanie jest często zamglone bezużyteczną tradycją."

Ścieżka Katarów: "Wierzenia Katarów dotyczące śmierci mogą być prawdziwe, niestety, traktują je jako jedyną możliwość. Dziecinni w swych duchowych przekonaniach."

Ścieżka Złych Objawień: "Piekło jest wystarczająco realne. Demony też są wystarczająco realne. Zarówno śmiertelni, jak i wampiry nie powinni mieszać się do ich spraw. Musimy wytropić naszych skorumpowanych braci i nasze zepsute siostry i zniszczyć w najbardziej bolesny sposób."

Ścieżka Harmonii: "Subtelna równowaga, którą utrzymują, jest niczym jazda ślepca na narowistym ogierze. Wiedzą dokąd podążają, nie mogą jednak dostrzec, gdzie są teraz."

Ścieżka Honoru: "W ogóle nie dbają o ducha. Natura ich egzystencji została zawarta w zestawie reguł. To prawda, że są honorowi, jednak nasza egzystencja polega na czymś więcej."

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu: "Ich zainteresowanie duchem jest godne podziwu, jest jednak skażone osobistą chciwością."

PODĄŻANIE ŚCIEŻKĄ

Bohater powinien zaakceptować ludzkie emocje i sumienie jako część makrokosmosu, poddając je niemal klinicznemu oglądowi. Bohater nigdy nie powinien okazywać silnych emocji. Powinien być zarówno uprzejmy i okrutny, przez cały czas działając z zimną krwią. Należy studiować zjawisko śmierci oraz utrzymywać zainteresowania okultyzmem.

Zdolności: Alchemia, Pierwsza Pomoc, Przesłuchiwanie, Wiedza (dowolny rodzaj), Medycyna, Okultyzm, Psychoanaliza, Psychologia, Prace Badawcze, Wiedza o Duszy, Teologia, Toksykologia. Każda ze Zdolności w znacznym stopniu może pomóc w podążaniu tą Ścieżką.

Preferowane Dyscypliny: Najważniejszymi Dyscyplinami dla zrozumienia egzystencji poprzez podążanie tą Ścieżką są: Nadwrażliwość, Nekromancja i Taumaturgia.

KODEKS ZWOLENNIKÓW ŚCIEŻKI DUSZY I ŚMIERCI

Działaj beznamiętnie.

Zawsze analizuj sytuację i działaj logicznie.

Nie interesuj się zdobywaniem nowych przyjaciół, ale bądź kurtuazyjny i lojalny.

Zwalczaj szal za każdym razem, kiedy próbuje się wydobyć.

Przeprowadzaj własne "eksperymenty naukowe" dla poznania zjawiska śmierci. (Sam zdecyduj jakiego rodzaju).

Dużo czytaj, skupiając się głównie na nauce i okultyzmie.

Nie przejmuj się zabijaniem.

Nie obawiaj się Ostatecznej Śmierci.

Większość wolnego czasu spędzaj samotnie.

Często współpracuj z innymi wyznawcami Ścieżki, korzystając z ich mądrości.

ŚCIEŻKA ZŁYCH OBJAWIEŃ

Udajemy przed Sabatem posłuszeństwo, ponieważ jest to potężne narzędzie zniszczenia. Nigdy nie pozwól dostojnikom poznać twoich prawdziwych mistrzów.

– Johnny "Wielki Pies" Yeates, zdrajca i Koruptor.

Przydomek: Koruptorzy, Heretycy

Podstawy Wiary: Wampiryzm jest fizyczną manifestacją zła. Obowiązkiem wszystkich wampirów jest nie-życie zgodne z ich reputacją Dzieci Ciemności. Jest to Ścieżka diabolizmu. Jej wyznawcy rozpoznają Piekielne moce i potrafią czerpać z nich wsparcie. Ścieżka praktykowana jest w tajemnicy przez niektórych członków sekty, nie jest jednak uznana przez Sabat. Gracze nie mogą grać bohaterami podążającymi Ścieżką Złych Objawień.

ETYKA ŚCIEŻKI

Odrzuć wszystko, co ludzkie w tobie. Jesteś aniołem zła.

Wspieraj Władców Ciemności, a zostaniesz przez nich nagrodzony.

Ukrywaj swoją wrogość przed kolegami z Sabatu. Nigdy nie ujawniaj swoich prawdziwych mistrzów.

Korumpuj innych, gdy tylko jest to możliwe. Pokaż im ciemność, tak jak ty ją widzisz.

HISTORIA

Ścieżkę Złych Objawień rozpoczęła w XVII stuleciu koteria Brujah, którzy byli satanistami już w trakcie swego śmiertelnego życia. Ścieżce udało się pozostać w ukryciu przez całą swą historię, chociaż jej zwolennicy byli już wielokrotnie w minionych stuleciach wykrywani i niszczeni.

OBECNE PRAKTYKI

Wyznawcy Ścieżki Złych Objawień posiadają wiele tajemnych rytuałów. Podobno niektórzy z nich weszli w pakt z potężnymi demonami. Cechą charakterystyczną Ścieżki jest składanie ludzkich ofiar i inne, znacznie gorsze uczynki. Jak głosi pewna plotka, niektórzy członkowie tej ścieżki są odporni na Vaulderie i wszelkie inne formy Więzów Krwi, co ma być wynikiem ich praktykowania zła.

OPIS WYZNAWCÓW

Wyznawcy tej Ścieżki maskują się przed rozpoznaniem. Wszyscy twierdzą, że podążają jedną z akceptowanych Ścieżek, udając stosowanie się do jej nauk. Aby podążać Ścieżką Złych Objawień należy być całkowicie oddanym złu – być złym nawet ponad standardy wampirów. Podążają nią bardzo nieliczni. Niektórzy

wyznawcy mogą być kojarzeni z Setowcami. Specyfika powiązań między tymi grupami pozostaje tajemnicą.

POGLĄD NA INNE ŚCIEŻKI

Wszyscy są głupcami.

PODĄŻANIE ŚCIEŻKĄ

Podążanie Ścieżką Złych Objawień jest błędem. Żaden gracz nie może pokierować na nią swojego bohatera. Ścieżka została opisana, ponieważ wiadomo o jej istnieniu i ma poważny wpływ na sektę. Niewiele natomiast wiadomo o jej praktykach.

Zdolności: Wszyscy wyznawcy tej Ścieżki posiadają Wiedzę o Demonach (traktować tak samo jak Wiedzę o Magach) a także znają Łacinę. Dodatkowo są adeptami Przebiegłości.

Dyscypliny: Wysoko cenionymi Dyscyplinami są Nadwrażliwość i Dominacja. Większość wyznawców Ścieżki Złych Objawień posiada sekretne moce Piekienne, dane im przez demona, z którym zawarli pakt.

ŚCIEŻKA HARMONII

Dlaczego powinniśmy przekonywać się, że nie jesteśmy ludźmi, kiedy mówimy, działamy i rozumujemy jak każdy inny człowiek, który zostałby zmuszony do kanibalizmu?

– Ezekiel Donner, Hierofant Sabatu

Przydomek: Harmoniusze

Podstawy Wiary: Wszystko ma przyczynę, nawet wampiryzm. Obowiązkiem wampirów jest kroczenie po linie rozpiętej nad przepaścią, bez utraty ani na chwilę koncentracji. Wampiry nie są ludźmi, dzielą jednak ze śmiertelnymi wiele wspólnych cech. Najlepiej pozostać wiernym swojej ludzkiej części natury, gdyż potwór w nas drzemający jest tak silny, że jeśli wyrzekniemy się człowieczeństwa, to nic już nam nie pozostanie.

Jednakże wampiry nie mogą być ludźmi, na których żerują jak na trzodzie. Wampir ma prawo do swego istnienia. Żeby przetrwać musi pić krew, nigdy jednak nie powinien zapominać, co robi aby przeżyć i komu to czyni. Zdobyczy nie należy marnować ani traktować jak bezwartościowego przedmiotu, bo każde życie jest cenne. Jednak naturą wampira jest żerowanie na ludziach. Ścieżka Harmonii jest niczym Ścieżka Golkondy. Celem wampira jest osiągnięcie poprzez akceptację swojej dwojakiej natury prawdziwej harmonii wewnętrznej. Wampiry są częścią naturalnego porządku stworzonego przez Boga. Nie ma nic złego w działaniu zgodnym ze swoją naturą.

ETYKA ŚCIEŻKI

Nic, co istnieje w naturze, nie jest złe samo z siebie – łącznie z wampirami. Należy szanować życie. Ludzkie życie powinno być odbierane tylko wtedy, kiedy jest to konieczne. Nie powinieneś nigdy odczuwać żalu robiąc to, co jest dla ciebie naturalne, np. pijąc krew.

Nigdy nie trać kontaktu ze swoim człowieczeństwem ani wampirzą naturą. Obydwa te aspekty osobowości są częścią ciebie. Sam się zniszczysz, jeżeli nie będziesz w stanie zaakceptować, że nie jesteś już człowiekiem, a twoja ludzka część, psychika, zostanie zniszczona przez część zwierzęcą, jeżeli nie zrównoważysz obydwu stron swojej natury. Kierowanie się tylko jedną z nich jest niezdrowe i nienaturalne.

HISTORIA

Ścieżka Harmonii rozwinęła się w XVIII wieku w koloniach Nowego Świata. W pierwszych latach swego istnienia rozwijała się niezwykle dynamicznie, jednak liczba jej zwolenników zaczęła powoli maleć z uwagi na ciągły Jyhad. Większość Sabatników była zbyt sterana ciągłymi walkami, żeby móc ją zaakceptować. Ścieżka Harmonii połączyła różne nurty filozofii natury Romantyzmu z amerykańskimi ideałami tolerancji i transcendentalizmem. Kładła równy nacisk na emocje i boską Opatrzność, jak na prawa natury ustanowione przez Boga.

OBECNE PRAKTYKI

Zwolennicy Ścieżki czasami zwołują własne zgromadzenia. Chociaż Ścieżka nie ma własnych rytuałów, jej wyznawcy znani są jako najbardziej wybredni przy dobieraniu rekrutów. Poszukują jednostek o silnym człowieczeństwie, jak i zdrowej dawce inteligencji i emocjonalnej stabilności.

OPIS WYZNAWCÓW

Wampiry z tej Ścieżki są najbardziej ludzkie w całej sekcie. W pojmowaniu i traktowaniu Rodziny są podobni do braci z Camarilli. Większość posiada silne sumienie. Według standardów śmiertelnych są najmniej źli w całym Sabacie. Są także najbardziej zharmonizowani z naturą.

POGLĄDY NA INNE ŚCIEŻKI

Ścieżka Kaina: "Poszukują mitycznego ojca, który ma zapewnić im własny rodzaj równowagi. Podczas gdy oni badają historię, my badamy siebie."

Ścieżka Katarów: "Zbyt często pozwalają wydostać się Bestii. Robiąc to jedynie niszczą siebie. Nie jesteśmy przecież zwierzętami – jesteśmy ich naturalnymi panami."

Ścieżka Duszy i Śmierci: "Zagubili się w poszukiwaniu prawdy. Ich metody są bezużyteczne."

Ścieżka Złych Objawień: "Nie są ani ludźmi, ani bestiami, ale czymś znacznie gorszym. Muszą zgiąć Śmiercią Ostateczną."

Ścieżka Honoru: "Podążają podobną do nas Ścieżką. Podczas gdy my wolimy działanie, ich Ścieżka preferuje powściągliwość."

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu: "Poszukują tych samych odpowiedzi co i my. Chociaż potrafią racjonalnie myśleć, niepotrzebnie starają się manipulować innymi."

PODAŻANIE ŚCIEŻKĄ

Ta Ścieżka może się okazać najłatwiejszą do zrozumienia. Jej zasady moralne są podobne do uznawanych przez Rodzinę Camarilla, a także wielu ludzi. Ścieżka wymaga od wampira posługiwania się zdrowym rozsądkiem, wiedzą, emocjami i wierzeniami duchowymi przy podejmowaniu wszelkich decyzji. Wampir powinien zaakceptować fakt, że picie krwi nie jest czymś złym. Jest to działanie zgodne ze swoją naturą. Jednakże życie, a w szczególności życie ludzkie, nie powinno być niepotrzebnie marnowane i należy je szanować.

Gracze powinni pozwolić swoim bohaterom przeciwstawiać się planom bezwzględного niszczenia życia. Bohater powinien mieć sumienie, nie powinien jednak czuć wyrzutów sumienia kradnąc ludzką krew. Nie powinien zabijać zdobyczy, o ile nie jest to absolutnie konieczne. Większość wyznawców tej Ścieżki jest dobrze zespółona z przyrodą i często spędza czas z dala od miasta.

Zdolności: Czujność, Wysportowanie, Oswajanie, Bójka, Kamuflaż, Empatia, Łowiectwo, Maskarada, Medytacja, Jeździectwo, Sztuka Przetrwania, Pływanie, Tropienie. Większość Harmoniuszy kontynuuje rozwój Zdolności posiadanych za życia.

Preferowane Dyscypliny: Najbardziej szanowane są Animalizm i Nadwrażliwość.

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI HARMONII

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

10 Nie spędzenie co najmniej dwóch godzin w nocy na samotnym obcowaniu z naturą.

9 Zabicie zwierzęcia z innych powodów niż przetrwanie.

8 Odmowa polowania i picia krwi, kiedy odczuwa się głód (poniżej maksymalnej wartości Punktów Krwi) a okoliczności na to pozwalają.

7 Postępowanie w sposób okrutny.

6 Odmowa "płynięcia na fali", gdy nie jest to szkodliwe dla twego przetrwania.

5 Zabicie śmiertelnika z innych powodów niż przetrwanie.

4 Niepowodzenie w zapewnieniu bezpieczeństwa kamratom i osobom bliskim.

3 Postępowanie w sposób zbyt ludzki lub zbyt bestialski.

2 Poczucie winy, kiedy zrobiłeś coś, co powinienes być zrobić.

1 Odmowa zabicia, kiedy jest to istotne dla twego przetrwania.

KODEKS WYZNAWCÓW ŚCIEŻKI HARMONII

Swobodnie przerzucaj się pomiędzy twoją ludzką i zwierzęcą naturą. Staraj się ze wszystkich sił zrównoważyć obie sfery twojej egzystencji.

Poddawaj się emocjom.

Twoje współczucie dla wszystkich istot powinno być ograniczone.

Nie powinienes mieć zahamowań w zabijaniu i piciu krwi dla własnego przetrwania.

Bądź towarzyski.

Walcz z szaleństwem, kiedy jest dla ciebie kłopotliwe, ale "płyń na fali" kiedy tylko możesz.

Uważaj się za istotę częściowo ludzką, obecnie skażoną przez Bestię. Niestety, nie jesteś tym, czym byłeś kiedyś.

Czerp przyjemność z kontaktu z naturą.

Powinienes lubić otaczać się zwierzętami.

Jeżeli mieszkasz w mieście, powinienes odczuwać potrzebę częstego odwiedzania terenów wiejskich.

ŚCIEŻKA HONORU

Nie jesteśmy rycerzami czy samurajami. Jesteśmy podporą bractwa. Ci, którzy nieprzychylnie patrzą na nasze działania, są zagrożeniem dla Sabatu.

– Vincent Day, Paladyn Sabatu

Przydomek: Patrioci, Kanonicy

Podstawy Wiary: Jest to najsilniejsza ze wszystkich Ścieżek. Jest zdecydowanie czymś więcej, niż tylko kodeksem postępowania służącym utrzymaniu pozorów porządku w chaotycznej sekcie. Zwolenników tej Ścieżki często określa się jako wyznawców Kodeksu. Ścieżka została opisana w księdze zwanej "Kodeksem Mediolańskim". Podstawą filozofii towarzyszącej Kodeksowi jest brak potrzeby zrozumienia przyczyn egzystencji, zamiast tego skupienie się na teraźniejszości. Honor jest prawdziwą miarą siły i wielkości. Podobnie jak Ścieżka Kaina, jest ona jednolitą i sformalizowaną strukturą, dopuszczającą jednak pewne zmiany.

ETYKA ŚCIEŻKI

Poniższe wartości należą do najważniejszych idei promowanych przez "Kodeks Mediolański":

Służ wiernie przywódcy tak długo, jak działa on w najlepszym interesie Sabatu.

Uczestnicz we wszystkich Auctoritas Ritae Sabatu.

Dotrzymuj słowa honoru. Złamanie go uczyni cię małym i słabym, i nikt, kto posiada honor, nigdy ci nie zaufa, ani nie będzie cię szanował.

Szanuj równych sobie i bądź względem nich uczciwy.
Nigdy nie zdradź tych, którzy ci ufają.
Bądź dzielny. Tchórze nie mają honoru. Broń Sabatu swoim życiem.
Bądź wielkoduszny dla swoich braci i sióstr, wówczas oni odpłacą ci tym samym.
Zawsze spłacaj długi.
Służ interesom Sabatu najlepiej jak potrafisz.
Śmierć Ostateczna niż dyshonor.
Nikczemników traktuj bezwzględnie.
Podtrzymuj tradycję.
Przestrzegaj innych zasad "Kodeksu Mediolańskiego".

HISTORIA

Podczas wielkiego Jyhadu pomiędzy Sabatem i Camarillą w podzielonej sekcje doszło do prawdziwej wojny domowej. Porozumienie kończące bratobójcze spory nastąpiło w Mediolanie. Zgodnie z jego postanowieniami zaprzestano wewnętrznych walk i zjednoczono sektę. W latach pokoju Kodeks stał się niezwykle popularny. Na gruncie idei wampirycznego honoru jako środka wewnętrznej dyscypliny i substytutu ludzkiego sumienia wyrosła odrębna filozofia. W XIX stuleciu wybuchła kolejna wojna domowa. Po zakończeniu konfliktu i przywróceniu pokoju "Kodeks Mediolański" został zmodyfikowany.

OBECNE PRAKTYKI

Wyznawcy tej Ścieżki uczestniczą we wszystkich rytuałach Sabatu oraz są odpowiedzialni za ich rozwój i praktykowanie. Członkowie Ścieżki w każdym mieście zwołują własne, formalne zgromadzenia, w czasie których mają miejsce specjalne rytuały. Wyznawcy Ścieżki Honoru kontrolują innych członków Sabatu, upewniając się, że nie opuszczają oni szeregów sekty. Nie żądają od wyznawców innych Ścieżek wypełniania wszystkich zaleceń "Kodeksu Mediolańskiego", wymagają jednak akceptacji praktyk sekty.

OPIS WYZNAWCÓW

Większość wyznawców może być uważana za zwykłych, przestrzegających prawa członków zdeorganizowanej sekty. Niektórzy zostali zauroczeni ideą osobistego honoru i uczynili zeń kluczowy czynnik swego życia. Ścieżka ta jest popularna wśród członków prawie wszystkich klanów. Szczególnie dużą popularnością cieszy się u tych Sabatników, którzy posiadają własne wierzenia duchowe, ale rozumieją znaczenie podążania Ścieżką.

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI HONORU

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

- 10 Działanie wbrew zasadom Sabatu w jakiegokolwiek sprawie.
- 9 Nie okazanie gościnności innym członkom Sabatu.
- 8 Nie uczestniczenie w Ignoblis Ritus swojej sfory.
- 7 Nie uczestniczenie w Auctoritas Ritus Sabatu.
- 6 Działanie przeciwko przywódcy; niepowodzenie w ochronie towarzysza z Sabatu.
- 5 Przedkładanie osobistego dobra ponad sektę.
- 4 Nieuhonorowanie porozumienia.
- 3 Okazanie tchórzostwa.
- 2 Okazanie braku szacunku względem sekty.
- 1 Złamanie danego słowa.

POGLĄDY NA INNE ŚCIEŻKI

Ścieżka Kaina: "Próbują podążać śladem naszego praojca, nigdy jednak nie będą tacy jak on."

Ścieżka Katarów: "Dzikie bestie. Wiedzą co to przyjemność, ale tylko kosztem porządku i respektu. Dla nich wolność oznacza anarchię."

Ścieżka Duszy i Śmierci: "Ich logika i mądrość ograniczone są brakiem dyscypliny."

Ścieżka Złych Objawień: "Trzeba ich zniszczyć, zanim oni zniszczą nas."

Ścieżka Harmonii: "Za bardzo zamotali się w ludzkie emocje, aby być naprawdę <<zrównoważeni>>."

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu: "To ich poszukiwanie mądrości nie stanowi problemu. Problemem jest ich żądza władzy."

PODAŻANIE ŚCIEŻKĄ

Wyznawcy tej Ścieżki bez względu na osobiste zahamowania powinni zachowywać się w sposób honorowy. Honorową śmierć należy uważać za lepszą niż życie bez honoru. Bohater nie musi być niewolnikiem kodeksu, należy zachęcać graczy do obmyślania sposobów obracania Kodeksu na swoją korzyść.

Zdolności: Jedynymi powszechnymi Zdolnościami wśród wyznawców tej Ścieżki są Prawo oraz Wiedza o Sabacie (oparte na "Kodeksie Mediolańskim"). Wielu posiada Zdolności w sztukach walki, między innymi: Bójkę, Posługiwanie się Materiałami Wybuchowymi, Błyskawiczne Wyciągnięcie Broni, Broń Palną, Rusznikarstwo, Łowiectwo, Broń Ciężką, Broń do Sztuk Walki, Przesłuchiwanie, Walkę Wręcz, Krycie się, Pułapki.

Preferowane Dyscypliny: Za najważniejsze uważa się Prezencję i Odporność.

KODEKS WYZNAWCÓW ŚCIEŻKI HONORU

Gardzisz osobnikami bez honoru.

Nigdy nie łamiesz danego słowa.

Przez wampirze nie-życie przechodzisz z honorem.

Z wyglądu jesteś bardzo spartański.

Naginasz zasady, jeśli odpowiada to twojej osobowości, chociaż może ucierpieć na tym stopień twojej Ścieżki.

Zawsze wspierasz swoich towarzyszy.

Chronisz swoich podwładnych.

Jesteś gościnny.

Jesteś surowy i wyjątkowo szorstki.

Jesteś lojalny względem Sabatu ponad wszystko, nawet ponad własne bezpieczeństwo.

ŚCIEŻKA MOCY I WEWNĘTRZNEGO GŁOSU

Jestem światłem oraz prawdą synów i cór L. A. Zdradź mnie, a umrzesz. Służ mi dobrze, a zostaniesz sownie wynagrodzony. Służąc mnie, służysz Sabatowi.

– Leila Monroe, Priscus Sabatu

Przydomek: Unifikatorzy

Podstawy Wiary: Ścieżka poświęcona jest ambicji, sile i doskonałości. Wstąpienie na tą Ścieżkę oznacza podążanie za dążeniami serca. Jest to Ścieżka namiętności. Jest przedostatnim odzwierciedleniem wampirzego Darwinizmu. Celem Ścieżki jest panowanie nad sobą i innymi.

Wyznawcy Ścieżki wierzą, że ich samoświadomość jest jednym z aspektów duszy. Dusza istnieje poza światem materialnym, oddziałuje jednak na rzeczywistość poprzez ciało. Zarówno śmiertelni, jak i nieśmiertelni posiadają tę moc. Wampiry osiągnęły umiejętność pozwalającą części ich duszy przedostać się do realnego świata, dzięki czemu mają większe możliwości od ludzi.

Wyznawcy Ścieżki wierzą, że prawda leży w każdym z nas i najlepszą drogą do jej odnalezienia jest poszukiwanie wewnętrznego oświecenia. Jednocześnie wierzą w zwiększenie potęgi ciała poprzez samodyscyplinę. Dość powszechne wśród wyznawców tej Ścieżki jest doświadczanie mistycznych wizji, objawiających związki i wpływy dokonywanych wyborów. (Nie jest to standardowa moc wszystkich wyznawców, można ją jednak nabyć jako Zaletę. Sposób działania pozostawiamy do dyspozycji Narratora).

ETYKA ŚCIEŻKI

Podążaj za głosem serca. Podążaj za Bestią, jeśli jest to konieczne, ale nie za innymi wampirami – nimi kieruj.

Rozwijaj swoje wartości i ukrywaj słabości. Pokazuj się jako niepokonany.

Wspieraj innych wyznawców Ścieżki, o ile nie koliduje to z twoimi podbojami.

Nigdy nie okazuj przeciwnikowi litości, ani o nią nie proś.

Nie daj się omamić myślami śmiertelnych, ani ich moralnością. Są źródłem słabości.

Prawda pochodzi z wewnątrz. Działaj zgodnie z nią, aby uczynić Sabat potężniejszym.
Niepowodzenie jest hańbą. Nie akceptuj porażki i srogo ją kaź.
Współzawodnictwo rozwija wewnętrzną siłę.
Używaj Monomacji na swoją korzyść. Wytykaj słabości u innych.
Dobieraj sprzymierzeńców ostrożnie. Nigdy nie wchodź w długoterminowe przymierza.
Traktuj dobrze tych, którzy za tobą podążają. Wykorzystuj wszystkich dla własnych celów.
Porzucenie Ścieżki oznacza hańbę.

HISTORIA

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego Głosu była jedną z pierwszych, które wykształciły się w obecnie istniejącej formie. Reguły Ścieżki zostały opracowane przez Lorda Markusa z Lasombra, pod koniec lat '30 XVI stulecia. Wyznawcy tej Ścieżki byli najsilniejszymi przywódcami Sabatu, ze względu na pasję i poświęcenie, z jakimi walczyli o przetrwanie sekty.

OBECNE PRAKTYKI

Ścieżka skupia się na rytuałach współzawodnictwa, takich jak Zgromadzenia Wojenne, a także na różnego rodzaju testach siły woli i odwagi. Ci, którzy zawiodą, najlepiej aby się poprawili. Zmiana Ścieżki traktowana jest jako oznaka słabości. Takie wampiry uważane są za pariasów przez innych wyznawców Ścieżki Mocy i Wewnętrznego Głosu.

OPIS WYZNAWCÓW

Jest to Ścieżka dla osobników z kompleksem Mesjasza i silnym dążeniem do władzy. Nie-życie w Sabacie może być bardzo brutalne, a ta Ścieżka doskonale to odzwierciedla. Wyznawcy są ogromnie zapracowani. Większość pożąda pozycji z autorytetem, wierząc, że bierze ją zarówno dla dobra sekty, jak i swego własnego. Zwolennikami tej Ścieżki jest wielu członków klanu Lasombra. Ci, którzy nią podążają, są czymś więcej niż zwykłymi zbirami. Są podstawą przywództwa Sabatu.

POGLĄDY NA TEMAT INNYCH ŚCIEŻEK

Ścieżka Kaina: "Ich forma ubóstwiania naszego przodka jest poniżająca, nawet jeśli zapewniają naszej sekcie pożyteczne dokumenty historyczne."

Ścieżka Katarów: "Ich niedojrzałe poglądy każą im faworyzować wolność ponad wszystkie inne wartości. Mogą okazać się niebezpieczni."

Ścieżka Duszy i Śmierci: "Są podobni do nas, jednak brak wigoru czyni ich na zawsze słabymi."

Ścieżka Złych Objawień: "Ich zepsucie zjada nas od środka. Należy położyć szybki kres ich planom."

Ścieżka Harmonii: "Śmiertelna część jest wciąż w nich bardzo silna. Przesłania im prawdę o tym, czym są w istocie."

Ścieżka Honoru: "Wolą czepiać się swoich śmiertelnych wierzeń, rozważając je w tajemnicy. Przyjęli tę Ścieżkę, ponieważ nie zmusza ich do zaakceptowania tego, czym w rzeczywistości się stali."

HIERARCHIA GRZECHÓW ŚCIEŻKI MOCY I WEWNĘTRZNEGO GŁOSU

Wartość Ścieżki

Minimalne wykroczenia wymagające Testu Ścieżki

- 10 Nie spędzenie co najmniej dwóch godzin w nocy na cichej medytacji.
- 9 Nie sięganie po wszelkie niezbędne środki dla zdobycia większej potęgi.
- 8 Zaakceptowanie porażki.
- 7 Pomaganie innym, kiedy nie jest z twoją korzyścią.
- 6 Okazanie braku szacunku względem posiadających większą potęgę i mądrość.
- 5 Złe traktowanie niższych rangą.
- 4 Wycofanie się, kiedy wiesz, że masz rację.
- 3 Zaprzepaszczenie szansy zwiększenia bogactwa bądź potęgi.
- 2 Publiczna utrata twarzy.
- 1 Zaakceptowanie równego sobie bądź mniej uzdolnionego na swojego przełożonego.

PODĄŻANIE ŚCIEŻKĄ

Ścieżka Mocy i Wewnętrznego głosu należy do Ścieżek zdradzieckich. Nie przebacza tym, którzy zawiodą. Bohater podążający tą Ścieżką powinien być żądny władzy, ale nawet najbardziej zachłanni mają tendencje do badania samego siebie. Bohater powinien zawsze przedkładać własne cele nad dążenia wampirów o mniejszych umiejętnościach. Kiedy trzeba, należy umieć manipulować innymi. Bohater powinien zawierać jak najwięcej znajomości, zdobywać sprzymierzeńców i zyskiwać poparcie dla własnych planów. Z ochotą należy pomagać innym tylko wtedy, kiedy może to przynieść jakieś korzyści. Dla bohatera istotne są bogactwo i oznaki władzy. Bardzo ważne jest Uznanie Sfory, Prestiż Klanowy i Status w Sabacie.

Zdolności: Bójka, Sekrety Miasta, Dyskusja, Dyplomacja, Empatia, Broń Palna, Zastraszanie, Intrygi, Autorytet, Medytacja, Walka Wręcz, Polityka, Uwodzenie, Wyczucie Oszustwa oraz Przebiegłość są najczęściej używanymi Zdolnościami.

Preferowane Dyscypliny: Żadna pojedyncza Dyscyplina nie jest uważana za ważniejszą od innych. Nacisk kładziony jest na pełny rozwój we wszystkich Dyscyplinach.

KODEKS WYZNAWCÓW ŚCIEŻKI MOCY I WEWNĘTRZNEGO GŁOSU

Spędzaj dużo wolnego czasu na samokontemplacji lub doskonaleniu własnych Zdolności i Dyscyplin.
Słuchaj każdego, ale postępuj według własnego uznania.
Ceń każdy rodzaj władzy. Czyni cię ona silniejszym na więcej niż tylko jeden sposób.
Poszukuj wiedzy i bogactwa.
Bądź przywódcą, nie podwładnym.
Traktuj podwładnych sprawiedliwie a przełożonych z szacunkiem (jeśli na to zasługują).
Nigdy nie bądź usatysfakcjonowany tym, co zrobiłeś lub możesz zrobić.
Manipuluj innymi dla osobistych korzyści.
Bądź chętny do naginania i łamania zasad, które cię ograniczają.
Zdradź najbliższe ci osoby, jeżeli jest to absolutnie konieczne, aby podążać za Wewnętrznym Głosem.

Rozdział Piąty: Cechy Sabatu

Pomimo więzi z Rodziną Camarilli, członkowie Sabatu wypracowali dużo własnych, unikalnych Cech i mocy. Ta ciągła ewolucja jest główną przyczyną frustracji przeciwników sekty, nie mogących nigdy mieć pewności, z czym znowu będą mieli do czynienia.

Podręcznik Gracza opisuje niektóre z Cech, takie jak Zdolności Drugorzędne oraz Wady i Zalety. Większość z nich może być bez problemów używana przez wszystkie wampiry, dodając w ten sposób grze nowego wymiaru.

NOWE ZDOLNOŚCI DRUGORZĘDNE

Wszystkie opisane poniżej Zdolności są uważane za drugorzędne. Jeżeli w swojej sadze nie stosujesz Zdolności Drugorzędnych, potraktuj je tak, jak każdą inną Zdolność. Część z nich używana jest podczas rytuałów Sabatu. W jaki sposób i kiedy powinny być użyte, pozostawiamy to do decyzji Narratora. Większość z nich powinna być używana raczej podczas Ignoblis Ritae niż Auctoritas Ritae.

Chociaż Zdolności te mogą się okazać szczególnie użyteczne dla wampirów Sabatu, nie ma powodu, dla którego wampiry spoza sekty nie mogłyby mieć do nich dostępu. Jedyne Zdolności, które nie powinny dostać się w ręce wampirów spoza Sabatu, to Wiedza o Czarnej Ręce i Wiedza o Sabacie.

TALENTY

Sny

Talent pozwalający kontrolować własne sny a także mieć do nich wgląd (dostępny jest tylko śmiertelnym i wampirom znającym Taumaturgiczną ścieżkę Moc Morfeusza).

(Nowicjusz: Każdej nocy jesteś w stanie przypomnieć sobie w całości własne sny.
((Praktykant: Masz umiejętność zmieniania tych aspektów swoich snów, których nie lubisz.
((Fachowiec: Potrafisz zmieniać duże fragmenty swoich snów.
((Ekspert: Potrafisz śnić o czym zechcesz.
((((Mistrz: Jesteś panem swoich snów. Możesz mieć wgląd w swoje życie, jeżeli pozwolisz snom biec ich własnym torem. Często jednak otrzymane w ten sposób wskazówki będą bardzo mgliste.

Posiadany przez: Ludzi o dobrej wyobraźni, Proroków Nowej Ery, Mistyków.

Cechy Szczególne: Sprawy osobiste, Przemiany, Interpretacje.

Wróżbiarstwo

Możesz posiadać albo i nie prawdziwy dar wróżbiarski, potrafisz jednak przekonać ludzi, że masz taki dar. Może się to okazać pożytecznym narzędziem intryg lub sposobem zarabiania pieniędzy.

(Nowicjusz: Potrafisz odpowiednio wykorzystać tylko jedną metodę wróżenia, traktując tę umiejętność jako rozrywkę.
((Praktykant: Potrafisz dobrze się posługiwać jedną metodą wróżenia i podawać ogólne informacje związane z jakąś osobą.
((Fachowiec: Posiadasz dużą wiedzę na temat metod wróżbiarskich i potrafisz podać szczegółowe informacje związane z jakąś osobą.
((Ekspert: Potrafisz posługiwać się dobrze wieloma metodami wróżenia. Doskonale wyczuwasz, co ludzie chcieliby od ciebie usłyszeć.
((((Mistrz: Cyganie pobierają u ciebie nauki.

Posiadany przez: Cyganów, Psychicznie Chorych, Zawodowych Wróżbitów, Proroków Nowej Ery.

Cechy Szczególne: Karty Tarota, Przepowiednie, Fantazjowanie, Czytanie z Dłoni.

Żebractwo

Jesteś biegły w sztuce żebrania. Potrafisz prośbami nakłonić ludzi do ofiarowania ci pieniędzy. Sztuka żebrania w subtelny sposób łączy w sobie Zdolności Manipulowania, Empatii, Zastraszenia, Cwaniactwa i Przebiegłości. Wiesz kogo prosić, w jaki sposób go podejść, co powiedzieć i jak unikać policji. Jest to Talent użyteczny do szybkiego zdobywania drobnej gotówki bądź jako przykrywką dla prawdziwej natury i prowadzonych działań.

(Nowicjusz: Potrafisz opowiedzieć dobrą, wzruszającą historyjkę.
((Praktykant: Potrafisz wzbudzić sympatię u większości ludzi.

(((Fachowiec: Prawdziwy ekspert. Potrafisz naciągnąć nawet najbardziej nieczułych na parę groszy.

(((Ekspert: Ludzie chcą cię zabrać do domu, nakarmić i przyodziać.

((((Mistrz: Możesz dostać za darmo cokolwiek zechcesz (oczywiście w granicach rozsądku).

Posiadany przez: Uliczników, Narkomanów, Wolnych Strzelców, Zawodowych Żebraków.

Cechy Szczególne: Łachmany, Wzruszające Historyjki, Namierzanie Obiektu, Yuppies.

UMIEJĘTNOŚCI

Walka w ciemnościach

Nawet kiedy nie widzisz swojego przeciwnika, możesz używać Bójki i Walki Wręcz z obniżonym modyfikatorem ujemnym lub bez niego. Umiejętność ta wykorzystywana jest w kilku grach uprawianych przez Sabatników. Może być także wymogiem podczas Monomacji. Walka w Ciemnościach jest najbardziej przydatna w połączeniu z efektem Sfera Ciemności. Można także znaleźć dla niej wiele zastosowań nie związanych z walką. Należy wziąć pod uwagę, że umiejętność bynajmniej nie poprawia widzenia w ciemnościach. Za każdy posiadany poziom tej Umiejętności należy zmniejszyć modyfikatory ujemne za działania wykonywane po omacku.

(Nowicjusz: Nie potykasz się w ciemnościach o własne nogi.

((Praktykant: Rozpoznajesz kierunek, z którego nadszedł dźwięk.

(((Fachowiec: Możesz jednocześnie walczyć i przewidywać, gdzie znajdują się twoi przeciwnicy.

((((Ekspert: Nieomal "czujesz", gdzie znajdują się twoi przeciwnicy.

(((((Mistrz: Posiadasz prawie mistyczne zmysły – Zen i Sztuka Przestrzennej Orientacji.

Posiadana przez: Ninja, Zabójców, Mistrzów Sztuk Walki, Grotołazów, Łuczników Zen, Lasombra.

Cechy szczególne: Uniki, walka na pięści, pomieszczenia, pojedynki, wielu przeciwników.

Przemiana Ciała

Jesteś biegły w sztuce zmieniania wyglądu ciała. Możesz posiadać Dyscyplinę Zniekształcenie bądź być kimś, kto wykonuje tatuaże lub składa ofiary. W każdym z

tych przypadków jesteś przygotowany do pracy z ciałem jako narzędziem twojej sztuki.

(Nowicjusz: Potrafisz nakłuwać ciało.

((Praktykant: Potrafisz wykonywać dobre tatuaże lub zmieniać czyjeś ciało, ale nic wyszukanego.

((((Fachowiec: Jesteś całkiem dobry w swoim rzemiośle. Możesz tworzyć wyszukane projekty bądź zmiany ciała.

(((((Ekspert: Potrafisz wykonać swoją robotę lepiej niż ktokolwiek inny.

(((((Mistrz: Potrafisz z ciała zrobić arcydzieło na miarę Kaplicy Sykstyńskiej.

Posiadana przez: Twórców Artystycznych Tatuaży, Tzimisce, Chirurgów Plastycznych, niektórych rzezimieszków.

Cechy Szczególne: Projektowanie, Kolorystyka, Ręce.

Połykacz Ognia

Potrafisz gasić płomienie ustami bez wyrządzania sobie szkody. Jest to bardzo rzadka Umiejętność, nawet w Sabacie, ponieważ ogień stanowi poważne zagrożenie dla wampirów. Pożytek z tej umiejętności ma się jedynie podczas niektórych Ignoblis Ritae. Kiedy wampir próbuje połykać ogień, obrażenia należy określać normalnie, jednak każde pozytywne wykorzystanie tej Umiejętności redukuje wielkość odniesionych obrażeń o jeden Stopień Zdrowia. Stopień trudności zależy od wykonywanej sztuczki i temperatury płomienia.

(Nowicjusz: Jesteś w stanie wykonywać sztuczki z ogniem bez popadania w szaleństwo, nie chroni cię to jednak przed poparzeniami.

((Praktykant: Jesteś w stanie wykonywać sztuczki z ogniem nie odnosząc poparzeń.

((((Fachowiec: Możesz dość łatwo wykonać sztuczkę i nawet ani odrobinę się przy tym nie poparzyć.

(((((Ekspert: Potrafisz wykonywać różne sztuczki z ogniem i gasić naprawdę gorące płomienie.

(((((Mistrz: Potrafisz wykonywać skomplikowane sztuczki a nawet pluć ogniem.

Posiadana przez: Artystów cyrkowych i naprawdę obłąkane wampiry.

Cechy Szczególne: Sztuczki (płonące noże, plucie ogniem, itp.).

Chodzenie po Ogniu

Potrafisz wpaść w rodzaj transu pozwalający ci chodzić po rozżarzonych węglach i skakać przez ogień. Niewiele wampirów spoza Sabatu posiada tę Umiejętność. Ma ją większość Sabatników, ponieważ używana jest podczas Tańca Ognia w Auctoritas Ritus. Efekt jest analogiczny jak przy Połykaniu Ognia, za

wyjątkiem tego, że dotyczy kontaktu płomieni ze skórą. Umiejętność przydatna jest także podczas obchodzenia się z ogniem. Nie daje żadnej odporności na ogień, pozwala jednak wampirowi unikać spalenia i wpadnięcia w szal. Umiejętności tej nie można wykorzystywać przy podzielonej Sumie. Należy się całkowicie skoncentrować na Chodzeniu po Ogniu – na niczym więcej!

(Nowicjusz: Potrafisz skakać przez ogień. Nie jesteś więc tchórzem.

((Praktykant: Masz do tego wrodzony talent bądź praktykowałeś już to przez jakiś czas.

(((Fachowiec: Czasami możesz zaimponować innym Sabatnikom. Naprawdę nie obawiasz się ognia.

((((Ekspert: Jesteś akrobatą w tej dziedzinie. Potrafisz dać prawdziwy pokaz.

(((((Mistrz: W skokach przez płomienie możesz pokonać prawie każdego. Potrafisz wykonywać wszystkie sztuczki w trakcie Tańca Płomieni.

Posiadana przez: Mistyków, Sabatników, Plemiona Prymitywne, Artystów.

Cechy Szczególne: Pochodnie, Ogniska.

Zaklinanie Węży

Potrafisz hipnotyzować węże, czyniąc je pasywnymi i skorymi do wykonywania poleceń wydawanych gestami rąk. Niektóre sfory używają węży w Ignoblis Ritae.

(Nowicjusz: Nie masz doświadczenia, ale wiesz jak to jest robione.

((Praktykant: Potrafisz oddziaływać na węża, czyniąc go mniej agresywnym.

(((Fachowiec: Z łatwością potrafisz ujarzmić węża i manipulować nim (z ostrożnością).

((((Ekspert: Potrafisz ujarzmić dowolną ilość węży i z łatwością nimi manipulować.

(((((Mistrz: Jesteś mistrzem w poskramianiu kobry. Możesz kazać wężom tańczyć i podążać tam, gdzie zechcesz.

Posiadana Przez: Zaklinaczy Węży, Treserów Zwierząt, Kapłanów Sabatu, Handlarzy Wężami, Setowców.

Cechy Szczególne: Grzechotniki, Taniec, Poskromienie.

Chodzenie po Linie

Potrafisz chodzić po naprężonej linie. Mogłeś się tego nauczyć podczas szkolenia w Sabacie lub kiedy jeszcze byłeś śmiertelny. Umiejętność ta wykorzystywana jest przez niektórych templariuszy i członków Czarnej Ręki podczas wykonywania zadań.

(Nowicjusz: Potrafisz powoli chodzić po linie tak długo, jak nic ci nie przeszkadza. Wiatr, głośne dźwięki bądź spojrzenie w dół mogą spowodować upadek.

((Praktykant: Potrafisz chodzić po linie przy drobnych niedogodnościach i bez pomocy tyczki.

((((Fachowiec: Potrafisz chodzić po linie nie zważając na niedogodności, nawet kiedy lina jest nachylona ukośnie lub poluzowana.

(((((Ekspert: Jesteś biegły w chodzeniu po linie niczym ninja. Z łatwością chodzisz po pochyłych i poluzowanych linach.

((((((Mistrz: Jesteś niczym artysta cyrkowy. Potrafisz chodzić po linie dźwigając przedmioty lub ludzi. Możesz jeździć po linie specjalnym rowerkiem bądź wykonywać inne sztuczki.

Posiadana przez: Artystów cyrkowych, Ninja, Zabójców Sabatu.

Cechy Szczególne: Salto, Rozrywka, Linie Telefoniczne.

Tortury

Wiesz jak zadawać ból. Twoje umiejętności w tej dziedzinie są tak precyzyjne, że można je traktować jak naukową wiedzę. Potrafisz prowadzić przesłuchania więźniów przy użyciu tortur i przedłużać ich cierpienia utrzymując ofiary na granicy życia.

(Nowicjusz: Znasz różne sposoby ranienia ludzi.

((Praktykant: Jesteś dobry w zadawaniu bólu i potrafisz utrzymać ofiarę przy życiu celem dalszego przesłuchania.

((((Fachowiec: Jesteś tak dobry jak wojskowy oprawca. Potrafisz wywoływać ból o takiej intensywności, jakiej większość ludzi nie miała okazji nigdy doświadczyć.

(((((Ekspert: Jesteś zawodowym oprawcą. Potrafisz wydobyć każdą informację od swoich ofiar.

((((((Mistrz: Jesteś artystą i badaczem bólu oraz cierpienia.

Posiadana przez: Śledczych wojskowych, strażników więziennych, "doktorów" nazistowskich, Odszczepieńców Toreadorów.

Cechy Szczególne: Metody egzotyczne, przedłużanie życia, ból, biczowanie.

DZIEDZINY WIEDZY

Wiedza o Czarnej Ręce

Posiadasz informacje o Czarnej Ręce znane niewielu spoza organizacji. Znasz historię Ręki, typową strategię, intrygi wewnątrz organizacji oraz jej rytuały. Dodatkowo potrafisz rozpoznać wszystkich członków Czarnej Ręki z twojego miasta.

(Nowicjusz: Większość posiadanych informacji pochodzi z drugiej ręki.
((Praktykant: Wiesz to, co każdy członek Czarnej Ręki.
((Fachowiec: Posiadasz sporą dozę informacji nieznanych większości członków Czarnej Ręki.
((Ekspert: Wiesz co najmniej tyle, co Władni.
((Mistrz: Wiesz tyle samo, co Serafin.

Posiadana przez: Członków Czarnej Ręki, przywódców Sabatu, Odszczepieńców Assamitów, niektórych Assamitów, niektórych Odszczepieńców Nosferatu.

Cechy Szczególne: Historia, słynni przywódcy, taktyka, strategia, sekrety, rytuały, miejscowi członkowie.

Wiedza o Camarilli

Posiadasz informacje na temat Camarilli. Wiesz, kim jest większość książąt i prawdziwych decydentów. Znasz szczegóły dotyczące Maskarady, historię Camarilli, legendy i propagandę.

(Nowicjusz: Wiesz to, co wszyscy członkowie Rodziny Camarilla.
((Praktykant: Wiesz to, co większość Ventrue.
((Fachowiec: Wiesz to, co większość Nosferatu lub Tremere.
((Ekspert: Wiesz to, co większość książąt.
((Mistrz: Wiesz to, co większość Matuzalemów.

Posiadana przez: Rodzinę Camarilla, Inkwizytorów, szpiegów Sabatu.

Cechy Szczególne: Historia, legendy, słynni władcy, książęta, strategie, obecne działania, tajemnice, propaganda.

Wiedza o Klanach

Posiadasz informacje dotyczące jakiegoś klanu (na ogół – ale nie zawsze – twojego własnego). Informacje te nie są tajne, ale może upłynąć wiele lat zanim zgromadzisz jakieś użyteczne wiadomości. Większość członków klanu niewiele wie o swoim dziedzictwie, głównie dlatego, że ich to nie obchodzi.

(Nowicjusz: Wiesz to, co niektórzy członkowie klanu.
((Praktykant: Wiesz to, co większość obywateli.
((Fachowiec: Wiesz to, co większość starszych.
((Ekspert: Wiesz to, co większość Matuzalemów.
((Mistrz: Wiesz to, co wie tylko przywódca klanu.

Posiadana przez: Członków klanu, Tremere, Nosferatu.

Cechy Szczególne: Plotki, członkostwo. legendy, historia, zgromadzenia.

Wiedza o Sabacie

Posiadasz informacje osiągalne tylko dla członków Sabatu. Jeżeli nie należysz do Sabatu i posiadasz tę wiedzę, najlepiej utrzymuj ją w tajemnicy. Jeżeli Sabat dowie się o tym, płomień twego istnienia wkrótce zostanie zgaszony. Znasz historię Sabatu, legendy, rytuały, taktykę, strategię i dużo więcej.

- (Nowicjusz: Wiesz to, co prawie wszyscy członkowie Sabatu.
- ((Praktykant: Wiesz to, co większość kapłanów Sabatu.
- (((Fachowiec: Wiesz to, co większość biskupów Sabatu.
- (((Ekspert: Wiesz to, co większość arcybiskupów Sabatu.
- ((((Mistrz: Wiesz to, co prisci, kardynałowie i Regent.

Posiadana przez: Członków Sabatu.

Cechy Szczególne: Historia, Auctoritas Ritae, słynni Sabatnicy, miejscowy Sabat, propaganda.

Wiedza o kanałach

Posiadasz dość dużą, ogólną wiedzę o kanałach, a w szczególności o systemie kanalizacyjnym własnego miasta. Jest to pożyteczna wiedza, ponieważ pozwala ci zorientować się jakimi tunelami i gdzie można dotrzeć. Wiesz, gdzie znajdują się schronienia Nosferatu i gdzie spotykają się Giovanni. Możesz także wiedzieć o innych istotach zamieszkujących systemy kanalizacyjne. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, możesz zejść do kanałów i bez problemu przeżyć w nich dowolną ilość czasu. Posiadasz także wystarczającą wiedzę do poruszania się po nieznanym kanałach, tak aby wyjść na powierzchnię jak najbliżej miejsca przeznaczenia.

- (Nowicjusz: Jesteś prawdziwym szczurem tunelowym.
- ((Praktykant: Wiesz to, co pracownik odpowiednich służb miejskich.
- (((Fachowiec: Wiesz to, co Nosferatu lub Giovanni.
- (((Ekspert: Wiesz to, co doświadczeni Nosferatu.
- ((((Mistrz: Wiesz to, co starsi Nosferatu.

Posiadana przez: Nosferatu, Giovanni, niektórych Malkavian, pracowników miejskiej kanalizacji, potwory zamieszkujące kanały, niektórych ludzi ulicy, krasnoludy, Bone Gnawers.

Cechy Szczególne: Schronienia, żywność, miejsca ukrycia, skróty, slumsy.

NOWE DYSCYPLINY

Opisane poniżej Dyscypliny znajdują się głównie w posiadaniu wampirów Sabatu. Większość Sabatników posiada także dobrze znane, standardowe Dyscypliny, opisane w Wampirze. Nowe Dyscypliny mogą być używane przez wampiry spoza Sabatu, powinny jednak być traktowane jako trudno dostępne.

DEMENCJA

Dyscyplina należąca głównie do Odszczepieńców Malkavian. Pozwala wampirowi przenieść swoje szaleństwo na wybraną ofiarę. Jest podobna do Dominacji, tyle tylko, że działa bardziej jak katalizator niż kontroler.

(PASJA

Powoduje u ofiary pobudzenie emocjonalne. Ofiara odczuwa wszystko w dwójnasób, a nawet z potrójną intensywnością. Wampir nie posiada kontroli nad tym, co w szczególności ofiara będzie odczuwać. Ta moc może nawet działać na inne wampiry.

System: Czas trwania zależy od stopnia sukcesu w teście Charyzma + Empatia (ST równy Człowieczeństwu ofiary bądź wartości Ścieżki Oświecenia).

1 sukces	1 tura
2 sukcesy	1 godzina
3 sukcesy	1 noc
4 sukcesy	1 tydzień
5 sukcesów	1 miesiąc

((OMAMY UMYSŁU

Wampir jest w stanie wywoływać halucynacje na skraju pola widzenia ofiary. Powstały obraz sprawia wrażenie realnego, ale może być widziany tylko przez moment bądź kątem oka. Ofiara będzie miała duże kłopoty z przekonaniem innych o tym, co widziała. Wampir nie ma kontroli nad tym, co zobaczy ofiara. Denerwujący efekt tej mocy może trwać od jednej nocy aż po kilka miesięcy. Omamy pojawiają się sporadycznie, głównie nocą oraz kiedy ofiara jest samotna. Najczęściej przybierają kształty podświadomych lęków. Narrator może dać upust swojej wyobraźni przy ich opisywaniu prześladowanemu.

System: Wampir wykonuje rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość (ST = Percepcja + [Samokontrola lub Instynkt] ofiary).

1 sukces	1 noc
2 sukcesy	2 noce
3 sukcesy	1 tydzień

4 sukcesy 1 miesiąc
5 sukcesów 3 miesiące

(((OCZY CHAOSU

Ta niezwykła moc pozwala wampirowi dojrzeć prawdziwą Naturę kogoś innego. Pozwala także dostrzec szaleństwo i daje wiedzę, jak sobie z nim radzić u osób niestabilnych psychicznie. Wampir posiada także umiejętność dostrzegania wzorów szaleństwa, nie od razu rozpoznawanych nawet u najbardziej wrażliwych jednostek.

System: Wampir może dostrzec wzór, jeśli pomyślnie wykona rzut Percepcja + Medycyna (ST zależy od złożoności wzoru. Na przykład: rozpoznanie cudzej Natury przy pierwszym spotkaniu - 10, po krótkiej znajomości - 8; odkrycie modus operandi seryjnego zabójcy nie pozostawiającego po sobie śladów i nie znając motywów jego postępowania - 8; tajny szyfr w szyfrze - 7; wzór na piasku stworzony przez fale - 5). Dla wampira posiadającego tę moc prawie wszystko pozostawia jakieś wzory, które można odczytać. Wiele z nich nie będzie miało żadnego znaczenia, mogą jednak swoją formą absorbować uwagę wampira całymi godzinami.

(((ZAMĘT

Wampir potrafi wywołać u ofiary kompletny zamęt, patrząc jej prosto w oczy lub mówiąc do niej. Ofiara będzie świadoma tylko niewielkich fragmentów swojej pamięci. Będzie stale odczuwać oszołomienie, chodząc wokół niczym w transie. Aby wydostać się z oszołomienia i odzyskać zdolność logicznego działania przez turę (łącznie z działaniami wymagającymi użycia Sumy), ofiara będzie musiała zużyć punkt Siły Woli.

System: Efekt trwa co najmniej jedną turę. Może też trwać dłużej, zależnie od liczby sukcesów przy rzucie na Oddziaływanie + Zastraszanie (ST = Percepcja + [Samokontrola lub Instynkt] ofiary).

1 sukces 1 tura
2 sukcesy 1 godzina
3 sukcesy 1 noc
4 sukcesy 1 tydzień
5 sukcesów 1 miesiąc

((((ABSOLUTNE SZALEŃSTWO

Ta moc pozwala wampirowi doprowadzić śmiertelnika bądź wampira do obłądu. Ofiara zupełnie traci zdrowe zmysły, nabywając 5 Zaburzeń Psychiczych (wybieranych przez Narratora). Aby moc zadziałała, ofiara musi być całkowicie i wyłącznie skupiona na wampirze.

System: Długość efektu określana jest przez liczbę sukcesów przy rzucie na Oddziaływanie + Zastraszenie (ST = Siła Woli ofiary).

1 sukces	1 tura
2 sukcesy	1 noc
3 sukcesy	1 tydzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5 sukcesów	1 rok

Poziom Szósty

ZMIANA PSYCHIKI

Umożliwia wampirowi spowodowanie trwałego Zaburzenia Psychicznego, którego nie można się pozbyć. Wampir musi patrzeć ofierze w oczy, opisując jej nowe Zaburzenie Psychiczne. Wampir może wybrać rodzaj Zaburzenia Psychicznego.

System: Należy osiągnąć co najmniej dwa sukcesy w rzucie na Oddziaływanie + Empatia, przeciwko Silnej Woli ofiary.

WIĘŹ DUCHOWA

Wampir może manipulować cudzym umysłem i narzucić osobowości ofiary upodobnienia się do jego osobowości. Ofiara nabywa także wszelkie Zaburzenia Umysłowe i inne problemy mentalne wampira. Nie daje to wampirowi żadnej realnej kontroli nad ofiarą i nie powinno być traktowane jak moc Władcy Marionetek z Dyscypliny Dominacja. Wampir powinien być także przygotowany na naukę, jak bardzo sam siebie nienawidzi. Aby moc zadziałała, potrzebny jest fizyczny kontakt (bezpośredni – skóra w skórę).

System: Czas trwania efektu zależy od ilości sukcesów przy rzucie na Charyzmę + Przebiegłość (ST = Inteligencja + [Samokontrola lub Instynkt] ofiary).

1 sukces	1 noc
2 sukcesy	1 tydzień
3 sukcesy	1 miesiąc
4 sukcesy	6 miesięcy
5 sukcesów	1 rok
6 lub więcej	na stałe

Poziom Siódmy

ZDZIECINNIE

Dzięki tej mocy wampir może zmniejszyć sumę Atrybutów Umysłowych wybranej osoby o 7 punktów, przy czym ofierze powinien zostać co najmniej 1 punkt

na każdym z trzech Atrybutów. Ofiara dziecinnieje, stając się naiwną i skora do zabawy. Aby moc zadziałała wampir musi spojrzeć ofierze (którą może być zarówno śmiertelnik jak i wampir) w oczy. Jedyną metodą uniknięcia efektu tej mocy jest unikanie kontaktu wzrokowego z wampirem.

System: Wymagany jest rzut na Inteligencję + Empatię (ST = Spryt + [Samokontrola lub Instynkt] ofiary).

1 sukces	1 tura
2 sukcesy	1 noc
3 sukcesy	1 tydzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5 sukcesów	1 rok

UMYSŁ ZABÓJCY

Dzięki tej umiejętności wampir potrafi dokonać zmian w umyśle wybranej osoby, czyniąc ją zimnokrwistym mordercą pozbawionym wszelkiego szacunku dla życia. Jeżeli ofiara zostanie w jakikolwiek sposób przez kogoś obrażona, nawet przez osobę jej bliską – zamorduje obrażającego – czy to używając jakiegoś skomplikowanego planu, czy też zwykłego noża. Po pierwszym zabójstwie efekt mocy zanika i ofiara wraca do stanu normalnego, nie wiedząc dlaczego dokonała tak okropnego czynu. Moc działa zarówno na śmiertelnych jak i wampiry. Wymagane jest aby wampir pocałował ofiarę.

System: Wykorzystanie tej mocy wymaga co najmniej trzech sukcesów przy rzucie na Charyzmę + Przebiegłość (ST = Charyzma + [Odważa lub Morale] ofiary).

FALA SZALEŃSTWA

Wampir używający tej mocy powoduje taki sam efekt jak Absolutne Szaleństwo, ale u większej liczby ludzi i wampirów. Jeżeli liczba ofiar przekracza możliwości wampira, Narrator określa kto ulegnie szaleństwu.

System: Liczbę ofiar określa rzut na Charyzmę + Empatię (ST 7). Wampir może objąć tą mocą jedną osobę za każdy sukces rzutu. Po określeniu maksymalnej liczby ofiar należy wykonać dla każdej z nich rzut określający czy moc zadziała, tak jak w przypadku użycia Absolutnego Szaleństwa. Wampir wywołuje ten efekt przemawiając do ofiar w określony sposób.

Poziom Ósmy

ŚPIĄCZKA

Moc pozwalająca wampirowi porazić umysł ofiary w taki sposób, aby wstrzymała wszystkie funkcje mózgu za wyjątkiem witalnych i zapadła w śpiączkę.

Metoda przenoszenia tej mocy jest nieznana. Wampir po prostu koncentruje się na wybranej osobie. Po chwili ofiara dostaje konwulsji, po czym zapada w śpiączkę.

System: Wampir musi wykonać rzut na Charyzmę + Zastraszenie (ST = Spryt + [Odwaga lub Morale] ofiary). Czas trwania śpiączki zależy od ilości sukcesów.

1 sukces	1 tydzień
2 sukcesy	1 miesiąc
3 sukcesy	6 miesięcy
4 sukcesy	1 rok
5 sukcesów	10 lat

GRUPOWE ZDZIECINNIE

Efekt mocy jest taki sam jak przy Zdziecinnieniu, tyle tylko że można nim objąć grupę osób. Jeżeli liczba potencjalnych ofiar przekracza możliwości wampira, Narrator określa które z nich ulegną zdziecinnieniu.

System: Liczba potencjalnych ofiar zależy od liczby sukcesów przy rzucie na Charyzmę + Przebiegłość (ST 7). Aby określić czy moc zadziałała i na jak długo, należy dla każdej ofiary wykonać rzuty tak jak przy Zdziecinnieniu.

Poziom Dziewiąty

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO CHAOSU

Wampir posiadający tę moc jest odporny na Demencję, Dominację, Prezencję i Iluzję. Błogosławieństwo Chaosu nie jest jednak za darmo. Wampir nabywa na stałe jedno dodatkowe Zaburzenie Psychiczne. Będzie także czasami cierpieć na Omamy Umysłu (jak drugopoziomowa moc Demencji). Ze względu jednak na naturę tej Dyscypliny, łatwiej będzie sobie radził z tymi urojeniami. O tym, kiedy i w jaki sposób Omamy Umysłu będą wpływać na wampira, decyduje Narrator.

ZBIOROWA ŚPIĄCZKA

Moc pozwalająca wampirowi użyć Śpiączki wobec grupy osób. Jeżeli liczba ofiar przekracza możliwości wampira, wówczas Narrator określa kto zapadnie w śpiączkę.

System: Liczbę potencjalnych ofiar określa rzut na Siłę Woli (ST 7) wampira. Liczba ofiar równa jest liczbie sukcesów. Należy jeszcze dla każdej ofiary wykonać rzut sprawdzający, czy uległa działaniu mocy i na jak długo. Rzut ten jest analogiczny jak przy Śpiączce.

SFERA MROKU

Dyscyplina związana z siłami ciemności. Pozwala w znacznym stopniu manipulować ciemnością, a możliwe nawet że i otchłanią. Sfera Mroku praktykowana jest głównie przez Lasombra.

(GRA CIENI

Wampir potrafi manipulować cieniami i przyćmionym (ale jeszcze nie wygaszonym) światłem. Oprócz innych korzyści (takich jak usunięcie własnego cienia), ta moc daje wampirowi dodatkową kostkę do rzutu na Krycie się i Zastraszanie (wampir potrafi manipulować otaczającymi go cieniami w taki sposób, aby wyglądać bardziej przerażająco).

System: Rzut kośćmi nie jest wymagany, należy jednak zużyć Punkt Krwi w celu uaktywnienia mocy.

((CAŁUN NOCY

Wampir potrafi stworzyć obszar nieprzenikalnie czarnej materii. Ciemność pochłania światło a nawet dźwięki. Większość złapanych w nią przeciwników jest całkowicie oślepiena, a nawet istoty posiadające Ogniste Ślepie i Wyostrzone Zmysły mają modyfikator ujemny do Sumy w wysokości 3 kostek. Wywołana ciemność pozostaje nieruchoma, jednak wampir może ją przemieszczać z prędkością marszu, musi się jednak w pełni na tym zadaniu skoncentrować.

System: Za każdy sukces przy rzucie na Oddziaływanie + Okultyzm (ST 7) można objąć ciemnością obszar 3 metrów. Zasięg mocy wynosi 50 metrów. Całun może zostać przywołany nawet na obszar, którego wampir nie widzi (na przykład do pomieszczenia za zamkniętymi drzwiami), jednak trudność takiego zadania jest zwiększona o 2 oraz należy zużyć dodatkowy Punkt Krwi.

((((RĘCE OTCHŁANI

Wampir może przywołać jedną lub więcej macek ciemności ze sfery cienia, które pochwyć jego przeciwników. Każda macka ma Siłę = 4, Zręczność = 3 i Bójkę = 2 (przy określaniu schwywania).

System: Należy wykonać rzut na Oddziaływanie + Okultyzm (ST 7). Liczba sukcesów określa ilość macek (jedna na jeden sukces) bądź ich długość (podstawowa długość wynosi 182 cm, plus dodatkowe 182 cm za każdy przeznaczony na to sukces).

(((((NOCNE ZJAWY

Wampir może przywołać mroczne i niewyraźne, cieniste obrazy. Może to być duplikat samego wampira (pożyteczne przy dywersji), potworów a nawet obiektów nieożywionych. Obrazy są całkowicie niematerialne i wszelkie ataki po prostu przez nie przechodzą jak przez powietrze. Są wielkości człowieka, można jednak zużyć sukcesy na ich powiększenie. Mocy tej można użyć do przysłonięcia jakiegoś terenu, tworząc wprawiający w zakłopotanie i dezorientujący przeciwnika szereg przelewających się kształtów.

System: Wampir może stworzyć jedną zjawę na każdy sukces przy rzucie na Spryt + Okultyzm (ST 7). Sukces może zostać także zużyty na podwojenie wielkości zjawy.

Alternatywa – jeden sukces może zostać zużyty na pokrycie 3 metrowego obszaru przelewającymi się cieniami, każdy dodatkowy sukces powiększa ten obszar o 1,5 metra. Przeciwnicy (i sprzymierzeńcy nie posiadający Sfery Mroku) znajdujący się na tym obszarze mają początkowe trudności powiększone o 3 i otrzymują modyfikator ujemny do Sumy w wysokości 1 kostki.

((((CENISTE CIAŁO

Wampir potrafi zmienić swoje ciało w przesączającą się formę cienia. Będąc w tej formie widzi w absolutnej ciemności, potrafi przesączyć się przez najmniejszą szczelinę i jest odporny na fizyczne uszkodzenia (ale sam także nie może atakować). Ogień i światło słoneczne nadal są dla niego niebezpieczne, a nawet bardziej bolesne – do tego stopnia, że trudność unikania Rotschrecku jest w tej formie o 1 większa. Cieniste wampiry nie mogą latać, mogą za to prześlizgiwać się wzdłuż powierzchni z normalną prędkością.

System: Wywołanie tej mocy wymaga 3 Punktów Krwi. Przemiana trwa 3 tury.

Poziom Szósty

PRZYWOŁANIE CIEMNOŚCI

Moc pozwalająca wampirowi przywołać do siebie siłę ciemności. Ciemność wydobywa się z ust wampira i otacza wybrany cel wysysając jego siły życiowe. Ciemność wysysa z ofiary 1 Punkt Krwi na turę. Obrażenia przybierają postać setek drobnych ukąszeń. Siły tej można użyć do zabijania śmiertelnych, nie działa natomiast na wampiry. Powoduje jednak zwiększenie u nich wszystkich stopni trudności o 3. Dodatkowo, przerażające uczucie bycia pożeranym, zmusza ofiary do wykonania testu Odwagi (ST 8). Nieudany test oznacza Rotschreck. Ciemność powraca do wampira poprzez usta, oddając mu połowę pochłoniętych Punktów Krwi.

System: Kiedy Ciemność jest w użyciu wampir nie może wykonywać żadnych działań, za wyjątkiem koncentrowania się na mocy. Ciemność jest odporna na wszelkie fizyczne obrażenia, może jednak zostać zniszczona w magicznie (Wytrzymałość 4 do testów, jednak każde obrażenie ją niszczy). Jeżeli podczas kontrolowania Ciemności wampir zostanie zaatakowany, Ciemność natychmiast wraca do jego ciała.

OCZY NOCY

Wampir widzi wszystko, co dzieje się w ciemnościach stworzonych przez Sferę Mroku. Może przywołać Całun Nocy (poziom 2) do sąsiedniego pokoju i w sposób ponadnaturalny dokładnie zbadać pomieszczenie. Wampir automatycznie otrzymuje moc Ogniste Ślepie z Dyscypliny Transformacja. Dodatkowo, o ile nie znajduje się na dobrze oświetlonym terenie, może obserwować otoczenie z dowolnego punktu oddalonego o 15 metrów od swego ciała – wystarczy, że zamknie oczy i skoncentruje się na patrzeniu.

WEJŚCIE W CIEŃ

Wampir może wejść w cień i wynurzyć się z innego cienia w odległości do 15 m. Ta moc działa jak ograniczona forma teleportacji. Można jej używać do przechodzenia przez ściany, przedostawania się na wyższe piętra budynku i omijania różnych przeszkód. Wampir może także użyć tej mocy do przyciągnięcia do siebie poprzez cień innych. Można tego dokonać sięgając w głąb cienia, chwytając ofiarę i wciągając ją poprzez cień na miejsce swego położenia.

System: Przed wejściem w cień wampir musi podjąć decyzję, w którym miejscu się wyłoni i powiadomić o tym Narratora. Aby gdziekolwiek przejść należy wykonać rzut na Inteligencję + Krycie się (ST 6). Porażka oznacza, że nigdzie się nie dotarło, podczas gdy Pech daje Narratorowi wolną rękę (przejście w wymiar cienia, atak bestii z cienia, itp.). Przeciągnięcie kogoś przez cień wymaga co najmniej dwóch sukcesów przy rzucie na Inteligencję + Bójkę (ST 7). Jeden sukces oznacza, że ofiara została schwytana ale nie przeszła przez cień.

Poziom Siódmy

CIEŃ-NIEWOLNIK

Wampir może ożywić swój własny cień, wykorzystując go jako strażnika a nawet wojownika. By posłużyć się tą mocą musi znajdować się w miejscu, w którym rzuca cień.

Niepożądanym efektem ubocznym długotrwałego używania tej mocy jest wzrastająca niezależność a nawet świadomość cienia. Wampir używający tej mocy może czasami zaobserwować podskoki i susy cienia, nienaturalne wleczenie się cienia za sobą, a nawet przedrzeźnianie wampira za jego plecami.

System: Należy zużyć Punkt Krwi i wykonać test Siły Woli (ST 8). Każdy sukces ożywia cień, podczas gdy Pech powołuje do życia cień wrogi swemu stwórcy. Cień nie potrafi się porozumiewać. Wartości Atrybutów i Zdolności równe są połowie wartości jego stwórcy (zaokrąglając w dół) za wyjątkiem Krycia się, które jest takie

samo jak u wampira. Nie posiada żadnych Dyscyplin oprócz Sfery Mroku, której wartości są także równe połowie wartości tej dyscypliny u wampira, który go stworzył. Cień może odłączyć się od swego pana i odejść na odległość 45 metrów. Może przesączać się przez szczeliny i po ścianach. Pozostaje w tej formie przez 1 godzinę na każdy sukces testu Siły Woli, w każdym jednak wypadku znika o wschodzie słońca. Cień może być fizycznie atakowany i w wypadku zniszczenia wampir, który go stworzył traci połowę wartości Siły Woli oraz musi natychmiast wykonać rzut na uniknięcie Rotschrecku (ST 9). Po stracie cienia nie jest w stanie używać tej mocy przez miesiąc.

Poziom Ósmy

UWIEZIENIE

Moc pozwalająca wampirowi otoczyć pojedynczą osobę nieprzeniknioną ciemnością. Ciemność jest tak potężna, że schwyta w nią ofiara udusi się po liczbie minut równej jej Wytrzymałości. Ofiara raz złapana nie jest w stanie uwolnić się normalnymi metodami. Wampir może manipulować ciemnością w taki sposób, aby ofiara się nie udusiła. Ciemność trwa dopóki nie zostanie wystawiona na światło słoneczne, kiedy to natychmiast znika. Jeżeli ofiarą jest wampir, nie może się oczywiście udusić, ale na pewno ucierpi od światła słonecznego.

System: Uwięzienie ofiary wymaga rzutu na Spryt + Zabezpieczenia (ST = Zręczność + Okultyzm ofiary).

PAN NOCY

Wampir jest w stanie przywołać trzy (lub mniej) cienie, stwory ciemności. Chociaż cienie mogą być normalnie ranione, zachowują się jak gdyby w ogóle nie odnosiły obrażeń, aż do momentu w którym osiągną stopień Zmasakrowania, kiedy to znikają (nie dostają modyfikatorów ujemnych z otrzymanych ran). Cienie będą służyć wampirowi przez całą noc, chyba że zostaną wcześniej zniszczone. Ponieważ posiadają ograniczony stopień świadomości, w pełni wykonują werbalne polecenia wampira.

System: Używając tej mocy po raz pierwszy wampir musi poświęcić 5 Punktów Krwi i 1 punkt Siły Woli aby przywołać jeden cień (krew wylewana jest na ziemię tworząc kałużę, cień wylania się z ciemności i ją wypija). To samo należy wykonać jeśli cień zostanie zniszczony. Za każdym razem, kiedy ponownie przywołuje się ten sam cień, wystarczy zużyć 1 Punkt Krwi ("zakąska" dla stwora). Stwory można przywołać tylko w miejscach, w których znajdują się jakieś cienie z których będą mogły się wynurzyć.

Cień

Atrybuty Fizyczne: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3
Atrybuty Społeczne: Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0
Atrybuty Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 1, Spryt 5
Cechy Charakteru: Sumienie 0, Samokontrola 0, Odwaga 5
Talenty: Bójka 3, Wysportowanie 1, Uniki 1
Umiejętności: Krycie się 8
Wiedza: nie ma

Dyscypliny (ekwiwalenty): Akceleracja 1, Niewidoczność 2, Sfera Mroku (Oczy Nocy, Chodzenie w Cieniu, Cieniste Ciało [choć mogą atakować i być normalnie ranieni]). Mroźny uścisk cienia zadaje poważne rany, ponieważ jednak nie są to szpony z Dyscypliny Transformacja, nie dolicza się dodatkowych obrażeń z Siły Cienia.

Człowieczeństwo 0
Siła Woli 5

Poziom Dziewiąty

PRZYWOŁANIE OTCHŁANI

Moc pozwalająca wampirowi sprowadzić tak potężną ciemność, że wysie życie ze wszystkich złapanych w nią istot. Kiedy otchłań powraca tam, skąd przyszła, zabiera ze sobą ciała ofiar. Otchłań wydobywa się z rąk wampira i pozostaje tylko przez 1 turę. Atakuje wszystkich w promieniu 15 metrów, oprócz wampira który ją przywołał.

System: Przywołujący musi zużyć 2 punkty Siły Woli i koncentrować się przez 3 tury. Pod koniec koncentracji należy wykonać rzut na Inteligencję + Krycie się (ST 6). Wszyscy w obszarze otchłani otrzymują właśnie tyle ran. Ofiary mogą przyjąć ilość ran równą ich Odporność.

Poziom Dziesiąty

WYGNANIE

Wampir potrafi usunąć ofiarę z tego świata i wysłać ją w otchłań, skąd pochodzi ciemność. Nikomu nigdy nie udało się samemu stamtąd wydostać. Co wydarzy się w otchłani, pozostawiamy diabelskiej wyobraźni Narratora.

System: Ofiara nie ma kontroli nad efektem mocy, natomiast czas przebywania w otchłani zależy od liczby sukcesów przy teście Siły Woli wampira (ST = Człowieczeństwo lub wartość Ścieżki ofiary).

1 sukces	1 dzień
2 sukcesy	1 tydzień
3 sukcesy	1 miesiąc
4 sukcesy	1 rok

5 sukcesów Na stałe, chyba że ofiara potrafi w jakiś sposób uciec.

ZNIEKSZTAŁCENIE

Dyscyplina popularna wśród Tzimisce. W niektórych aspektach jest podobna do Transformacji, jednak są to różne Dyscypliny. Zniekształcenie pozwala wampirowi zmieniać kształt i strukturę ciała, zarówno swojego jak i cudzego.

Jest to dziwna Dyscyplina, bardziej przypominająca chorobę niż sztukę tajemną. W miarę jak wampir powoli ją opanowuje, zaczyna myśleć i działać w odmienny sposób. Ci, którzy osiągnęli biegłość w tej Dyscyplinie, nie rozumują już w ludzki sposób. Ich dążenia są często tajemnicze i niezrozumiałe nawet dla nich samych. Niektóre wampiry, które osiągnęły wielką moc w Zniekształceniu, straciły całe zainteresowanie światem materialnym. Nigdy więcej nie słyszano żadnych pogłosek o tych Tzimisce, którzy zniknęli.

Co dziwniejsze, niektóre wampiry posiadające dużą biegłość w Transformacji nie zostały umysłowo odmienione. Wygląda na to, że nie ma żadnego schematu oddziaływania tej Dyscypliny na umysł – jeżeli jakieś oddziaływanie w ogóle istnieje. Wszystkie dziwaczne cechy szczególne, dotyczące Zniekształcenia, pozostały niewyjaśnione. Oddziaływanie tych efektów pozostaje w gestii Narratora.

(PRZEMIANA

Pozwala wampirowi zmienić swoją powierzchowność i/lub głos. Wampir jest w stanie wywołać tylko drobne zmiany w swoim ciele, np. wydłużyć nos, stworzyć błonkę pomiędzy palcami, spiczaste uszy, itp. Powstałe zmiany są trwałe, chyba że użyje się ponownie tej Dyscypliny do odtworzenia poprzedniego wyglądu. Mocy tej można użyć do zwiększenia Atrybutu Wygląd bądź przybrania cudzego wyglądu (o ile potrzebne zmiany nie musiały być zbyt drastyczne). Wyjaśnia to, dlaczego tak wielu Tzimisce jest ładnymi istotami.

System: Na każdą część ciała podlegającą przemianie należy zużyć Punkt Krwi, następnie wykonać rzut na Inteligencję + Przemiana Ciała (ST 7). Liczba sukcesów określa rezultat przemiany. Jeżeli wampir pragnie zwiększyć Atrybut Wygląd, wówczas ST = 10 (pech obniża Atrybut). Aby wyglądać jak ktoś inny, należy wykonać rzut na Inteligencję + Maskowanie (ST 10) (jakość sukcesu – patrz Karta Przemian).

Karta Przemian

1 sukces Podobne do tego, co wampir zamierzał, ale z drobnymi skazami. Wampir mógłby uchodzić za kogoś innego z pewnej odległości i w przyćmionym świetle.
2 sukcesy Prawie to, co chciał osiągnąć wampir, z kilkoma bardzo drobnymi skazami. Nadal niewystarczające, aby z bliska uchodzić za kogoś innego.
3 sukcesy Dokładnie to, czego pragnął wampir, chociaż przynajmniej z jedną drobną skazą, która nie musi być od razu dostrzegalna.
4 sukcesy Lepiej niż wampir myślał, że to możliwe. Nie ma żadnych skaz, których wampir byłby świadomy. Tylko bliska rodzina lub przyjaciele mogą rozpoznać w wampirze sobowtóra.

5 sukcesów Ideał. Wampir nie zostanie rozpoznany jako sobowtór nawet przez najbliższą rodzinę, o ile dobrze odegra swoją rolę.

((KSZTAŁTOWANIE CIAŁA

Pozwala wampirowi radykalnie zmieniać ciało, zarówno swoje jak i cudze. Wampir musi położyć ręce na obiekcie i ukształtować go w pożądaną formę. Ciało można formować w dowolny kształt i nadawać mu wybraną fakturę. Kształtowanie Ciała nie daje specjalnych korzyści za wyjątkiem kosmetycznych, ale za to zmiany są trwałe. Tzimisce dość często używają tej mocy do ulepszania wyglądu bądź jako przekleństwa. W przypadku przekleństwa wampir łapie ofiarę i – utrzymując kontakt ze skórą – poddaje ją deformacjom.

System: Kształtowanie Ciała wymaga rzutu na Zręczność + Przemianę Ciała. Koszt i efekt taki sam jak przy Przemianie (patrz tabelka). Jeżeli ofiara nie jest chętna do przemiany, wampir musi najpierw ją złapać. Jeżeli moc używana jest do obniżania Wyglądu ofiary, Atrybut spada o 1 punkt za każdy sukces.

((((KSZTAŁTOWANIE KOŚĆCA

Pozwala wampirowi kształtować kości podobnie jak ciało. Ten sposób tworzenia powoduje straszliwe efekty, ograniczone tylko przez własną wyobraźnię kreatora. Jeżeli nie chcemy, aby kości wystawały z ciała (przebijając je i zadając okropny ból), należy połączyć tę moc z Kształtowaniem Ciała.

System: Kształtowanie Kośćca działa podobnie jak Kształtowanie Ciała, wymaga jednak rzutu na Siłę + Przemianę Ciała. Jeżeli mocy tej używa się do zranienia ofiary, otrzymuje ona 1K obrażeń na każdy sukces (ST 7) i zostaje straszliwie zdeformowana.

(((((STRASZLIWY KSZTAŁT

Pozwala wampirowi przybrać formę odrażającego potwora. W ciągu jednej tury całe ciało wampira przemienia się w groteskowo wyglądającą istotę o 2 - 2,5 m wysokości. W tej formie wampir ma siedmiopalczaste, uszponione dłonie, rząd kolcy wyrastających z kręgosłupa, straszliwie zdeformowaną głowę, olbrzymią muskulaturę i grubą, szaro-czarną skórę pokrytą jakąś czarną, lepka wydzielina. Co dziwniejsze, wszystkie wampiry używające tej mocy przybierają podobny kształt, chociaż każda z przybranych form różni się drobnymi szczegółami.

System: W tej formie Siła, Zręczność i Wytrzymałość wampira zostają zwiększone o 3, podczas gdy Atrybuty Społeczne spadają do zera. Rany zadawane w zwarcu zwiększane są o jeden, ze względu na kościste guzy na dłoniach wampira i ostre pazury. Przybranie tego kształtu kosztuje 2 Punkty Krwi.

(((((WEWNĘTRZNA ESENCJA

Używając tej mocy wampir może zamienić część swojego ciała w krew, a później z powrotem odtworzyć tę część ciała. Można w ten sposób uzyskać maksymalnie 10 Punktów Krwi. Taką krew można pozostawić w jednym miejscu, użyć do stworzenia Więzów Krwi z innym wampirem lub wchłonąć. Jeżeli cała krew zostanie spożyta bądź zniszczona, wampir przestaje istnieć.

System: Wampir wybiera jaką część (lub części) jego ciała zostaje zamieniona w krew. Każda noga oraz klatka piersiowa warte są 2 punkty; brzuch, ręce i głowa – 1 punkt. Krew może zostać z powrotem zamieniona w części ciała, jeżeli nie zostanie spożyta lub zniszczona i zostanie się w kontakt z wampirem. Jeżeli krew zostanie zniszczona, wampir musi zużyć tyle Punktów Krwi, ile było oryginalnie stworzonych, aby odtworzyć utracone części ciała.

Poziom Szósty

KWASOWA KREW

Krew wampira, a także spożywana przez niego, zamienia się w kwas. Jeżeli zostanie rozlana, może zadać poważne rany przeciwnikowi, który wejdzie z nią w kontakt. Łącząc Kwasową Krew z Wewnętrzną Esencją można wykonać zaskakujący atak. Chociaż wampir nie musi się już więcej przejmować diabolizmem, nie może za to tworzyć innych wampirów ani ghuli. Krew zamieniona w kwas byłaby dla nich zabójcza.

System: Każdy Punkt Krwi, który wejdzie w kontakt z celem, zadaje 5K obrażeń. Kwasowa Krew przeżera drewno, ale nie przetrawi metalu ani szkła. Krew opryska każdego, kto rani wampira w starciu (1 Punkt Krwi za każdy utracony Stopień Zdrowia). Chcąc uniknąć spryskania krwią należy wykonać rzut na Zręczność + Uniki (ST 8, lub 9 jeżeli atakujący używał mocy Wilcze Pazury). Jeden sukces neguje jeden Punkt Krwi.

ARSENAŁ CIAŁA

Wampir potrafi własne ciało przetworzyć w broń. Może stworzyć pazury podobne do Wilczych Pazurów z Dyscypliny Transformacja, jednak o wiele większej mocy. Potrafi tworzyć noże, miecze, pałki, bicz i większość pozostałych broni do walki wręcz, które potrafi sobie wyobrazić (za wyjątkiem broni miotanych). Ataki i obrażenia są identyczne jak dla danego rodzaju broni, z tym że zadawane rany należą do poważnych.

FORMA PLAZMOWA

Moc podobna do Wewnętrznej Esencji, jednak jej użytkownik może manipulować krwią, którą stworzył. Może przesunąć część lub całość krwi, co pozwala mu przemieszczać się przez szczeliny, pod drzwiami, itp. W tej formie wampir jest odporny na wszelkie ataki za wyjątkiem ognia i światła słonecznego.

Wampir może przemieszczać się w postaci czerwonej kałuży, bądź wyglądać zupełnie normalnie, pominąwszy to, że jest cały czerwony (nadal przecież jest czystą krwią, utrzymującą człękokształtną formę poprzez kontrolę napięć powierzchniowych cieczy). Wampir w formie płynnej może normalnie mówić i poruszać się.

Ciało wampira w tej formie nie jest stałe, tak więc pociski i inne bronie będą przechodzić przez niego nie wyrządzając żadnej szkody, ale i on też nie jest w stanie atakować, pić krwi, bądź angażować się w jakąś inną fizyczną aktywność. Wampir może używać Dyscyplin Mentalnych, o ile nie wymagają kontaktu wzrokowego.

Poziom Siódmy

KOKON

Wampir potrafi stworzyć kokon z niezwyklej substancji wydzielanej przez jego organizm. Przybiera on formę białego, twardego pancerza w kształcie trumny. Kokon chroni wampira z odpornością równą dwukrotnej odporności swego twórcy. Kokon chroni przed wszystkimi obrażeniami, nawet przed światłem słonecznym.

Wampir może stworzyć kokon tylko dla siebie, a zajmuje mu ta czynność około 10 minut. Może w nim pozostawać bez ograniczeń, nawet w stanie letargu. Znajdujący się w kokonie wampir wszystko słyszy, ale nic nie widzi. Nie może także komunikować się z istotami na zewnątrz. Nadal może używać Dyscyplin Mentalnych. Kokon jest przydatny jako trumna, którą można bezpiecznie transportować w świetle dziennym. Wampir może rozpuścić kokon w dowolnej chwili.

GNICIE CIAŁA

Wampir potrafi wywołać chorobę podobną do trądu u każdego, kogo dotknie (także u innych członków Rodziny). Straszliwa natura tej choroby powoduje, że prawie każdy kto zobaczy jej ofiarę ucieka pełen obrzydzenia. Nikt, za wyjątkiem najbliższych towarzyszy ofiary, nie będzie chciał pozostać w jej towarzystwie.

System: Stan choroby i czas jej trwania zależy od rzutu na Wytrzymałość + Medycyna (ST 9). Choroba postępuje z prędkością 1 dnia na każdy sukces, aż do maksymalnej liczby sukcesów. Oznacza to, że jeśli wyrzucono 3 sukcesy, pierwszego dnia ofiara traci 1 punkt Wytrzymałości. Następnego dnia straci kolejny punkt Wytrzymałości. Trzeciego dnia ofiara straci kolejny punkt Wytrzymałości oraz 1 punkt Siły i 1 Stopień Zdrowia. Wszystkie zmiany są trwałe.

1 sukces	utrata 1 punktu Wytrzymałości
2 sukcesy	jak wyżej + 1 punkt Wytrzymałości
3 sukcesy	jak wyżej + 1 punkt Wytrzymałości, 1 punkt Siły, 1 Stopień Zdrowia
4 sukcesy	jak wyżej + 1 punkt Siły, 1 punkt Zręczności, 1 Stopień Zdrowia

5 sukcesów jak wyżej + 1 Stopień Zdrowia

Poziom Ósmy

BŁYSKOTKA

Dzięki tej mocy wampir może przemienić się w przedmiot wielkości od małego kamienia szlachetnego po obiekt wielkości wampira. Przedmiot może być pochodzenia naturalnego lub sztucznego. Wampir przyjmuje wszystkie fizyczne właściwości przedmiotu, zachowując właściwości mentalne, łącznie z możliwością posługiwania się tą Dyscypliną oraz wszystkimi Dyscyplinami niefizycznymi. W tej formie wampir może być bez problemów przenoszony, chociaż światło słoneczne jest nadal dla niego śmiertelne. Widoczna jest także aura wampira.

ODDECH SMOKA

Moc ta pozwala wampirowi wydmuchiwać płomienie niczym połykaczowi ognia, bez otrzymywania obrażeń.

System: Ognisty oddech pokrywa obszar 182 cm². Cel może zostać objęty sześcioma trafieniami. Każde trafienie zadaje 1K obrażeń co turę, dopóki nie zostanie ugaszone. Ofiara może wytrzymywać obrażenia poprzez test wytrzymałości, trzeba jednak przeprowadzać go co turę od nowa. Obrażenia z dodatkowych trafień sumuje się z poprzednimi.

Poziom Dziewiąty

DOPPLEGANGER

Pozwala wampirowi na przyjęcie dowolnego kształtu, byle nie był mniejszy niż połowa i nie większy niż dwukrotna masa ciała wampira. W tej formie wampir może mieć kłopoty z używaniem niektórych Dyscyplin. Zależy to od przyjętego kształtu (decyduje o tym Narrator). Używając tej mocy wampir nie jest w stanie uzyskać nowych Dyscyplin, może jednak zwiększyć naturalne Atrybuty i Zdolności (natura i stopień tych zmian także leży w gestii Narratora).

System: Spowodowanie przemiany nie wymaga żadnego rzutu, wystarczy tylko zużyć Punkt Krwi. Jeżeli wampir przyjmie formę, która z samej swojej natury jest dla niego szkodliwa (np. ogień), wówczas otrzymuje normalne obrażenia.

STOPIENIE Z ZIEMIĄ

Wampir potrafi połączyć się z ziemią, rozpuszczając własne ciało w otaczającym go terenie. W przeciwieństwie do Wniknięcia w Ziemię moc ta czyni wampira odpornym na wszelkie obrażenia, za wyjątkiem sił niszczących grunt, ale nawet wtedy może mieć dość czasu na przemieszczenie się do sąsiedniej,

bezpiecznej gleby. Wampir słyszy wszystko, co się dzieje na terenie, w którym dokonał Stopienia. Nie odbiera normalnych bodźców wzrokowych i słuchowych, ale posiada doskonalszy od innych, nadnaturalny zmysł, który daje mu intuicyjną wiedzę o tym, co się wokół dzieje. W tej formie wampir może używać Dyscyplin Mentalnych. Może także używać tej formy będąc w letargu.

Poziom Dziesiąty

REKONSTRUKCJA CIAŁA

Jest to najbardziej zaawansowana moc Dyscypliny Zniekształcenie. Pozwala wampirowi zrekonstruować swoje ciało, po tym jak zostanie zniszczone. Duch wampira potrafi wniknąć w popioły i odbudować ciało. Może to potrwać całe lata, wampir jest jednak niezniszczalny. Możliwie, że nie uda się odbudować ciała o dokładnie takim samym wyglądzie, ale uzyska się przynajmniej wygląd zbliżony do poprzedniego.

TAUMATURGIA

Odszczepieńcy Tremere opracowali co najmniej jedną nową ścieżkę Taumaturgii. Istnieją pogłoski, że przy pomocy wampirów Tzimisce udało im się opracować więcej ścieżek. Ścieżki te mogą być znane Tremere spoza Sabatu, ale bardzo niewielu, gdyż Sabat zazdrośnie strzeże swoich tajemnic. Odszczepieńcy Tremere znają także większość ścieżek swojego pierwotnego klanu.

DAR MORFEUSZA

Ta ścieżka Taumaturgii pozwala wampirowi usypiać innych i wchodzić w ich marzenia sennie. Pozwala nie tyle na wejście w prawdziwy wymiar snów, ile raczej w umysł śpiącego śmiertelnika poprzez jakiś niewytłumaczalny rodzaj połączenia telepatycznego. Ścieżka oddziałuje mentalnie, można więc ją łączyć z innymi oddziałującymi na umysł Dyscyplinami (np. Nadwrażliwość, Dominacja, Prezencja).

(UŚPIENIE

Wampir potrafi poprzez samą koncentrację spowodować senność u osoby w zasięgu swego wzroku. Uśpioną osobę mogą przebudzić głośne dźwięki lub bezpośrednia akcja innej osoby.

System: Wampir musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Empatię (ST = Siła Woli ofiary +3, maksymalnie 10). Do uśpienia ofiary potrzebne są 3 sukcesy, podczas gdy jeden lub dwa obniżają tylko Sumę ofiary o liczbę sukcesów. Moc ta oddziałuje na wampiry tylko wtedy, gdy zużyje się punkt Siły Woli.

((MASOWE UŚPIENIE

Pozwala wampirowi uśpić za jednym zamachem kilka osób. Działa jedynie na śmiertelnych i to tylko wtedy, gdy znajdują się w polu widzenia wampira.

System: Wampir wykonuje rzut na Charyzmę + Autorytet (ST 8). Liczba sukcesów określa stopień uśpienia analogicznie jak przy mocy Uśpienie. Każda ofiara ulega uśpieniu w takim samym stopniu.

(((MAGICZNY SEN

Pozwala wampirowi wprowadzić śmiertelnych (a nawet inne wampiry) w magiczny sen, z którego się nie przebudzą dopóki nie zostanie spełniona określona warunkiem akcja (np. pocałunek księcia). Wampir musi określić precyzyjnie warunki, jakie muszą zostać spełnione aby ofiara się obudziła. Warunki nie muszą być łatwe, ale też nie mogą być nie możliwe do spełnienia.

System: Na początek należy wykonać rzut określający długość trwania zaczarowanego snu (po tym czasie sen samoczynnie mija). Określa go liczba sukcesów przy rzucie na Inteligencję + Przebiegłość (ST = Siła Woli ofiary). Aby sen zadziałał na wampira, należy zużyć punkt Siły Woli.

1 sukces	1 tura
2 sukcesy	1 noc
3 sukcesy	1 tydzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5 sukcesów	1 rok

((((PROJEKCJA SENNA

Dzięki tej mocy wampir może telepatycznie przesłać swój wizerunek do umysłu śpiącej osoby. Nie daje to prawdziwej kontroli nad snem, pozwala jednak wykorzystywać we śnie posiadane Dyscypliny lub Zdolności. Ofiara po przebudzeniu może lub nie może pamiętać wampira, zależy to od jej zdolności zapamiętywania snów.

System: Wampir musi posiadać coś należącego do ofiary i wykonać rzut na Spryt + Sny (ST = Siła Woli ofiary, nawet jeśli się nie opiera). Czas działania równy jest długości snu.

(((((WŁADCA SNÓW

Władca Snów kontroluje marzenia senne, dowolnie kształtując je podług swej woli. Wampir jest w stanie wymusić na ofierze zapamiętanie bądź zapomnienie snu. Może manipulować snami w dowolny sposób, powodując nawet śmierć ofiary poprzez wywołanie panicznego przerażenia, ograniczony jedynie swą pomysłowością. Może przeprowadzać normalne walki w sferze snu, podczas których

jest w stanie używać wszystkich znanych mu Dyscyplin. Jeżeli jeden z walczących zginie, śmierć jest rzeczywista.

System: Wampir wchodzi do snu tak, jak przy Projekcji Sennej, musi jednak wykonać rzut na Oddziaływanie + Sny (ST 7) aby móc oddziaływać na sen w rzeczywisty sposób. Kiedy wampir rozpocznie już oddziaływać na sen, ofiara może bronić się, robiąc dokładnie to samo – powtarzając te same rzuty. Kto ma najwięcej nagromadzonych sukcesów w danej turze, ten określa przebieg snu. Władca Snów musi zużyć punkt Siły Woli, aby wejść do snów innego wampira (dodatkowo musi wykonać test Człowieczeństwa lub Ścieżki, żeby pozostać "przebudzonym" w czasie dnia).

NOWE RYTUAŁY TAUMATURGICZNE

Większość Sabatników biegłych w Taumaturgii zna kilka rytuałów, z czego większość jest odmienna od rytuałów znanych Tremere spoza Sabatu. Tremere Sabatu i Camarilli mają kilka wspólnych, pospolitych rytuałów przeniesionych do Sabatu przez zdrajców Tremere.

Efekt opisanych poniżej rytuałów trwa 1 godzinę, o ile nie zostanie wyszczególniony w opisie odmienny czas trwania.

1. Poziom Rytuałów

Smak Krwi

Pozwala wampirowi stworzyć uczucie picia krwi. Rytuał używany jest na ogół dla przyjemności, chociaż można posłużyć się nim także do stłumienia narastającego na widok krwi szału. Wampir, który wykona ten rytuał, automatycznie jest w stanie utrzymać Bestię pod kontrolą. Ponadto wampir czuje się czasowo nasycony. Efekt utrzymuje się około 1 godziny.

Symulacja Życia

Rytuał pozwalający wampirowi symulować jeden aspekt człowieczeństwa. Wampir może jeść, pić lub oddychać zupełnie jak śmiertelnik. Taumaturg może nadać swemu ciału "zdrową" barwę żywych, zwiększyć jego temperaturę do 36,5°C, wywołać bicie serca lub zasymulować podobne oznaki życia. Efekt utrzymuje się przez całą noc.

Oświetlenie Tropu Zdobyczy

Rytuał powoduje świecenie śladu ofiary w sposób widoczny jedynie dla wampira, który przeprowadził ten rytuał. Odciski stóp, ślady opon, itp., świecą niczym jaki neon. Można w ten sposób wykryć nawet trajektorie samolotów i tory statków.

Efekt zostaje przerwany w momencie przejścia przez lub zanurzenia w wodzie osobnika będącego celem.

Wampir musiał widzieć osobę, którą chce wytropić przy pomocy tego rytuału. Potrzebny jest też jakiś punkt podjęcia tropu, od którego można będzie rozpocząć rytuał. Od tego miejsca trop ofiary zaczyna świecić, aż do momentu w którym cel zostanie odnaleziony bądź znajdzie się w pozycji w której nie idzie, nie jedzie ani nie prowadzi pojazdu. Natężenie jasności świecenia tropu określa czas przejścia ofiary.

Konserwacja Krwi

Rytuał pozwalający wampirowi zakonserwować krew w specjalnie przygotowanym pojemniku. Rytuał ten był niezwykle użyteczny przed wynalezieniem lodówek, a nawet obecnie jest dość często praktykowany przez nomadów. Do rytuału potrzebne jest szczelne naczynie garncarskie, wystarczająco duże do pomieszczenia wymaganej ilości krwi.

Przygotowanie pojemnika polega na zakopaniu go w ziemi na dwie noce. Kolejnej nocy należy go wykopać, następnie otworzyć i napęlnić krwią z dodaniem świeżego, wilgotnego łopianu. Zanim pojemnik zostanie zapieczętowany woskiem, należy wyrecytować parę właściwych inkantacji. Pojemnik może być przenoszony. W wypadku jego uszkodzenia krew zacznie się psuć w normalnym tempie. Pojemnik można otworzyć w dowolnym momencie, nie można natomiast ponownie go zapieczętować z tą samą krwią. Samo naczynie może zostać użyte ponownie – trzeba wówczas od początku przeprowadzić cały rytuał.

Świetlista Kula

Rytuał umożliwia stworzenie kuli światła. Poruszająca się zgodnie z poleceniami wampira Świetlista Kula ma zasięg jego widzenia. Może przemieścić się w dowolne miejsce, wykonując opisane poniżej sztuczki.

Kula potrafi: zwiększać i zmniejszać natężenie światła, podzielić się na wiele mniejszych kulek, latać dookoła, skąpać kogoś w swoim magicznym świetle, wirować, pozostawać nieruchomo lub wykonywać dowolne manewry nakazane przez wampira. Rytuał ten jest użyteczny do dywersji lub jako źródło oświetlenia.

Do rytuału wymagana jest gałązka drzewa wierzbowego. Wampir musi wyrecytować magiczną inkantację i rzucić w powietrze gałązkę, która zamieni się w kulę światła. Światło trwa tak długo, jak długo wampir się koncentruje na podtrzymywaniu działania kuli.

2 Poziom Rytuałów

Stworzenie Krwawnika

Ten rytuał pozwala Taumaturgowi stworzyć niewielkie, nasycone krwią wampira, magiczne urządzenie zwane Krwawnikiem. Rzucony na naturalny krwawnik czar pozwala wampirowi zawsze zorientować się, gdzie w danej chwili znajduje się jego przedmiot. Jest to swoista nadnaturalna latarnia. Krwawnik dostarcza tylko informacji mentalnych, żadnych bodźców wizualnych. Wampir wie, gdzie znajduje się

Krwawnik, ale go nie widzi (jeśli jest poza zasięgiem wzroku). Istnieje wiele sposobów wykorzystania Krwawnika: może być używany do namierzania nowych rekrutów, przeciwników, zniewolonych ghuli, innych członków sfory, itp. Moc Krwawnika zanika dopiero po całym stuleciu lub później (niektóre były aktywne ponad 500 lat).

Rytuał tworzenia Krwawnika trwa kilka nocy. Najpierw trzeba znaleźć odpowiedni kamień i pozostawić go w naczyniu wypełnionym co najmniej 3 Punktami Krwi wampira wykonującego rytuał. Przez trzy kolejne noce nad pojemnikiem należy wypowiadać specjalnie zaklęcie, które powoduje wchłonięcie przez Krwawnik 1 Punktu Krwi. W miarę wchłaniania Punktów Krwi, krew w naczyniu staje się coraz bardziej podobna do wody. Trzeciej nocy jest to już zupełnie czysta woda. Kamień nabiera nienaturalnej doskonałości i głębi koloru.

Oczy Nocnego Jastrzębia

Rytuał pozwalający wampirowi widzieć oczami ptaka i słyszeć jego uszami. Wybrany ptak musi zostać przez wampira dotknięty w momencie rozpoczynania rytuału. Przez czas trwania rytuału wampir może kontrolować umysłem kierunek lotu ptaka. Poza podaniem kierunku lotu nie ma innej możliwości kontrolowania ptaka.

Gdy wampir chcąc patrzeć oczami ptaka, musi najpierw zamknąć swoje. Do rytuału potrzebne jest "magiczne siemię". Nie różni się ono od zwykłego siemienia poza tym, że zostało namoczone w roztworze korzenia cohosh, kory tsugi, bratka i innych tajemniczych składników. Ptak musi zostać nakarmiony "magicznym siemieniem". Większość ptaków nie odmawia przyjęcia magicznego siemienia.

Kontrola Mechanizmów

Pozwala wampirowi na przejmowanie kontroli nad mechanizmami. Efekt następuje natychmiast i trwa tak długo, jak długo wampir koncentruje na nim uwagę. Dzięki temu rytuałowi wszelkiego rodzaju urządzenia, łącznie z bronią, narzędziami, maszynami, elektroniką, itp., zostają do pewnego stopnia ożywione, mogąc nawet atakować wyznaczone przez wampira istoty i cele. Efektywność rytuału jest większa, jeśli zostanie użyty do kontrolowania samochodów, dużych maszyn i broni.

Nie można w pełni ożywić maszyn, jednak można zmusić je do wykonywania czynności podobnych do tych, które wykonują na codzień. Na przykład magnetofon może wypływać kasety, włączać się i wyłączać, zmieniać głośność, itp.. Nie może natomiast przesunąć się i spaść lub wyrzucić taśmy z taką siłą, żeby kogoś zranić. Dokładny efekt działania rytuału pozostawiamy decyzji Narratora.

Moc Niewidzialnego Płomienia

Ten prosty rytuał pozwala wampirowi biegłemu w ścieżce Taumaturgii znanej jako Pokusa Płomieni stworzyć niewidzialny ogień. Płomienie są jak najbardziej realne i chociaż ich nie widać, można je poczuć. Rytuał trwa jedną pełną noc. Nie wymaga żadnych materialnych komponentów, ale wampir musi go wykonać nad płonącym ogniem wielkości co najmniej pochodni.

Leczenie Rodzinną Ziemią

Używając rodzinnej ziemi wampir potrafi wyleczyć swoje poważne rany. Taumaturg musi posiadać co najmniej garść ziemi z rodzinnego miasta. Na ziemię rzucane jest zaklęcie, dzięki któremu będzie ją można użyć później do leczenia. Jedna garść ziemi leczy 1 poważną ranę. W ciągu jednej nocy można użyć do leczenia tylko jednej garści ziemi. Rytuał pozwala zaczarować dowolną ilość ziemi, ale może być przeprowadzany tylko raz w ciągu jednej nocy. Na wyleczenie rany zaczarowaną ziemią potrzeba jednego pełnego dnia. Po użyciu ziemi staje się kredowo szara i nie nadaje się do ponownego wykorzystania w rytuale.

Spowolnienie

Rytuał pozwalający na spowolnienie wybranego przeciwnika. Im bardziej ofiara będzie starała się biec, tym wolniej będzie się poruszać. Podczas pierwszej tury spowolniony porusza się z połową normalnej prędkości. Jeżeli będzie starał się przyspieszyć, wówczas prędkość poruszania obniży się do jednej czwartej normalnej prędkości, ewentualnie spowolni do kroku spacerowego. Rytuał ten jest często używany przy łapaniu sprytnych ofiar lub w celu przerażenia ściganego. Kiedy ofiara próbuje uciekać z całych sił, wampir może bez wysiłku dogonić ją poruszając się spacerowym krokiem. Komponentem materialnym do tego rytuału jest niewielki sześcian z wyschniętego błota o dokładnie kwadratowych bokach.

Wezwanie Ducha Opiekuńczego

Rytuał pozwalający wampirowi wezwać Ducha Opiekuńczego. Duch będzie pomagał wampirowi ostrzegając go przed niebezpieczeństwem – i jedynie w taki sposób może być użyty. Wampiry często wzywają duchy, aby pełniły swe obowiązki podczas ich snu. Wampir może zobaczyć wezwanego ducha, jednak duch nie może mówić. Duch jest widziany tylko w czasie niebezpieczeństwa. Chociaż duch nie jest w stanie przemówić, może ostrzegać poprzez uderzenie w dzwon, pukanie, potrząsanie łóżkiem, itd. Duch służy wampirowi przez 24 godziny.

Niewykrywalny Trop

Wampir może przechodzić przez najgęstsze zarośla i trawy bez pozostawiania za sobą śladów przejścia. Dla innych wampirów i wilkołaków o silnym zmyśle węchu jego trop nadal będzie wykrywalny, ale nic więcej ponadto. Rytuał wymaga od wampira owinięcia swych stóp miękką skórą jelenią. Długość trwania – jedna noc.

3 Poziom Rytuałów

Dotyk Belladony

Rytuał pozwalający wampirowi samym dotykiem zatruć ofiarę. Pierwsza osoba dotknięta po wykonaniu rytuału ulega magicznemu efektowi podobnemu do zatrucia. Ofiara wykonuje rzut na Wytrzymałość + Odporność (ST 8). Jeden sukces oznacza, że ofiara przeżyła. Przez całą noc będzie jednak miała straszliwe skurcze podnoszące o 2 stopnie trudności. Przy dwóch sukcesach ofiara czuje lekkie mdłości, co zwiększa o 1 wszystkie stopnie trudności. Jeżeli ofiara wyrzuci trzy lub więcej sukcesów, wówczas niczego nie odczuwa. Wampir używający tego rytuału musi rozetrzeć w dłoniach owoc belladony lub jakąś inną, silną truciznę roślinną.

Owadzia Chwytność

Pozwala wampirowi pełzać po ścianach i sufitach. Jedynym materialnym komponentem jest mały, żywy pająk, którego należy zjeść. Po tym rytuale wampir jest w stanie pełzać po dowolnej powierzchni, która utrzyma jego wagę. Rytuał jest nieskuteczny przy zupełnie gładkich, śliskich powierzchniach (np. szkło, teflon).

Magiczna Poświęta

Rytuał pozwalający wampirowi czerpać pewien rodzaj magicznej energii, która otacza go bladozieloną poświętą. Nagromadzona moc umożliwia wampirowi strzelanie kulami energii. Można wystrzelić dowolną ilość ładunków w tempie jednego na turę, kosztuje to jednak jeden Punkt Krwi za każdy ładunek. Trafienie ładunkiem w cel wymaga rzutu na Percepcję + Broń Palną (ST 6). Każdy ładunek zadaje 3K obrażeń. Komponentem materialnym do tego rytuału jest kawałek piaskowca zamoczonego w occie.

Ognista Krew

Rytuał powodujący u ofiary niebezpieczne rozgrzanie ciała. Ofiara czuje gorąco przepływające wraz z krwią przez całe ciało. Efekt działania tego rytuału jest wyjątkowo bolesny. Ciepło narasta powoli. W miarę aktywności ofiary krew staje się coraz cieplejsza. Ofiara otrzymuje poważną ranę za każdym razem, kiedy próbuje wykonać cokolwiek wymagającego rzutu na Atrybuty Fizyczne, chyba że wykona rzut na Spryt + Medycynę (ST 7). Udany rzut oznacza, że udało się jej uspokoić się na tyle, by krew nie uległa rozgrzaniu. Ofiara nie może wykonywać żadnych czynności, jeśli nie chce doznać bólu bądź nawet uszkodzenia ciała. Rytuał nie wymaga komponentów materialnych.

Przyjaciół Drzew

Moc powodująca zaplątanie w korzenie, krzaki i rośliny pnące wszystkich istot podążających za wampirem przez teren leśny. Oddziałująca moc częściowo

ożywia rośliny zapewniające tę ochronę. Podążający za wampirem będą mogli poruszać się na obszarze objętym efektem rytuału tylko z połową prędkości. Rytuał może być wykonany tylko na terenie leśnym i wymaga od wampira zasadzenia żołędzia.

Przegniłe Drewno

Rytuał chroniący wampira przed drewnianymi kołkami oraz inną drewnianą bronią. Powoduje zgnicie drewna i rozsypanie się w pył. Po wykonaniu rytuału, którego działanie trwa całą noc, wystarczy wypowiedzieć magiczny rozkaz i dotknąć drewnianego obiektu aby przemienić go w pył.

Przywołanie Złośliwego Ducha

Używając tej mocy można przywołać ducha powodującego dużo hałasu, robiącego bałagan wśród sprzętu, wyposażenia, urządzeń elektronicznych i innych obiektów nieożywionych. Duch może ożywić prawie każdy obiekt i poruszać nim, ale bardzo rzadko będzie próbował celowo zranić żywe istoty. Natomiast bardzo gorliwie będzie się starał wywołać “przypadkowe” obrażenia, np. spuszczać krzesło na głowę ofiary bądź ciskając nożem przez pomieszczenie.

Należy pamiętać, że duch nie chce skrzywdzić ofiary – pragnie ją jedynie doprowadzić do furii. Sposoby działania ducha zależą od Narratora. Czas działania ducha zależy od liczby sukcesów przy rzucie na Charyzma + Wiedza o Duszy (ST 7).

1 sukces	1 godzina
2 sukcesy	1 noc
3 sukcesy	1 tydzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5 sukcesów	1 rok

4 Poziom Rytuałów

Uwięzienie Głosu w Butelce

Taumaturg przejmuje w posiadanie cudzy głos. Ofiara pozostaje niemową tak długo, jak długo wampir więzi jej głos. Skradziony przy pomocy werbalnej inkantacji głos zostaje uwięziony w butelce, na której umieszcze się woskową pieczęć. Poza tym, że ofiara nie jest w stanie mówić, rytuał nie oddziałuje na nią w żaden inny sposób. Głos pozostaje uwięziony tak długo, jak długo pieczęć i butelka pozostają nienaruszone.

Wykorzystanie Więzy

Rytuał pozwalający Taumaturgowi korzystać z Dyscyplin innego osobnika, z którym łączą go bezpośrednio Więzy Krwi. Nie działa poprzez Vinculum stworzone przez Vaulderie, ponieważ osobnik musi być bezpośrednio związany z wampirem

Więzami Krwi. Najczęściej stosuje się więź z ghulami, co pozwala na korzystanie z ich Potencji i innych Dyscyplin. Ofiara nie może używać Cech wykorzystywanych w danej chwili przez wampira. Rytuał wymaga od wampira posiadania niewielkiej fiołki zawierającej kroplę krwi ofiary.

Rytuał pochodzi z Haiti, szybko jednak się rozprzestrzenił. Niestety, jego użyteczność dla Sabatu jest o wiele mniejsza niż dla innych członków Rodziny.

Ochrona przed Ogniem

Rytuał ten przez krótki okres czasu chroni wampira przed ogniem, zwiększając na 1 godzinę odporność skóry wampira. Wampir nie przestaje być wrażliwy na spalenie, po rytuale może jednak wytrzymać dwa razy więcej ran od ognia. Rytuał nie daje więc pełnej odporności na ogień i wampir musiałby być wyjątkowym głupcem, żeby mimo to pchać się w gorące niebezpieczeństwo. Pozwala jednak w miarę bezpiecznie uczestniczyć w rytualnych zabawach Sabatu z ogniem. Komponentem materialnym jest specjalnie wykonana maść, wcierana w podeszwy stóp wampira.

Nawiedzenie

Rytuał wzywający ducha, który ma straszyć ofiarę. Duch będzie próbował rozmaitych sztuczek w celu spowodowania omdlenia lub ataku serca (tylko u śmiertelnych) u ofiary. Duch nie będzie bezpośrednio atakował ofiary, jednak swoimi działaniami potrafi wywołać pożądany efekt. W celu określenia skuteczności działania ducha należy wykonać za niego rzut na Przerazenie + Zastraszanie (ST = Wytrzymałość + [Odwaga lub Morale] ofiary). Oddziaływanie ducha na wampiry jest niewielkie.

1 sukces □ Ofiara jest poważnie przerażona, poza tym nie ma żadnych fizycznych dolegliwości. □ □ 2 sukcesy □ Ofiara jest w szoku. Nie jest w stanie nic robić przez kilka minut (a może i godzin). □ □ 3 sukcesy □ Ofiara zemdlała. □ □ 4 sukcesy □ Ofiara jest w stanie poważnego szoku. Możliwy też długotrwały psychiczny uraz. □ □ 5 sukcesów □ Duch spowodował u ofiary atak serca. Śmiertelny, o ile ofiara nie wykona rzutu na Wytrzymałość + Samokontrolę (ST 8). Jeśli przeżyje to możliwe, że osiwieje. □ □

Duch nawiedza ofiarę przez okres czasu zależny od liczby sukcesów przy rzucie wampira na Charyzmę + Wiedza o Duszy (ST 7).

1 sukces	1 godzina
2 sukcesy	1 noc
3 sukcesy	1 tydzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5 sukcesów	1 rok

Wartość Przerazenia ducha waha się w granicach 3 - 5 (każdy punkt daje jedną kostkę do próby przestraszenia), a Zastraszania w przedziale 2 - 5. O konkretnej wartości decyduje Narrator.

Niewidzialne Więzy

Rytuał pozwalający wampirowi stworzyć unieruchamiającą ofiarę ponadnaturalną siłę. Ofiara zostaje skrępowana niewidzialnymi i niewyczuwalnymi więzami, które unieruchamiają ją na miejscu. Ofiara może próbować się poruszać, jednak więzy są na tyle silne, by nie mogła ich zerwać, chyba że ofierze uda się wykonać test Siły (ST 8) i uzyskać 2 sukcesy w jednej turze (Potencja oddziałuje na ten test normalnie). Przy użyciu rytuału można spętać do 4 ofiar. Taumaturg musi wykonać wyraźne gesty rękoma, nie wymagany za to jest żaden komponent materialny.

Lament Banshee

Wampir wydaje z siebie przerażające dźwięki, tak głośne i wysokie, że aż ogłuszające. Osoba znajdująca się najbliżej wampira przyjmuje na siebie pełną siłę uderzenia. Natychmiast siwieje i starzeje się o 1 - 10 lat (tylko śmiertelnicy). Działanie rytuału jest natychmiastowe. Komponentem jest naszyjnik z wisiorkiem wykonanym z kamienia nagrobnego. Z oczywistych przyczyn rytuał ma niewielki efekt na wampiry, za to działa na Lupinów tak jak na śmiertelnych.

Lustrzana Brama

Wampir może wejść w dowolne lustro, wystarczająco duże aby się przez nie przecisnąć, i używając go jako ponadnaturalnej bramy przejść do najbliższego, wystarczająco dużego lustra. Jeżeli nie ma żadnego odpowiedniego lustra, wampir może wyjść przez najbliższą szklaną taflę. Rytuału tego można używać do przemieszczania się z miejsca na miejsce, jest on też wyjątkowo użyteczny podczas ucieczki. W momencie wchodzenia w lustro szklana powierzchnia staje się płynna i faluje w zetknięciu z ciałem wampira. Kiedy już wejdzie do środka, powierzchnia na powrót staje się normalna a wampir znika.

Materialnym komponentem jest pierścień ze szmaragdem, który świeci w trakcie działania rytuału. Wampir może zabrać jedną osobę, pociągając ją za sobą. Jeśli ktoś spróbuje wskoczyć w bramę za wampirem, kiedy powierzchnia jest jeszcze płynna, zostanie przecięty w pół. Niższa połowa zostanie w lustrze wejścia po jednej stronie, a druga połowa w lustrze wyjścia po stronie przeciwnej. Narrator może pozwolić nieszczęśnikowi wykonać rzut na Zręczność + Uniki (ST 7), celem uniknięcia śmierci przez przecięcie.

Szacunek Zwierząt

Wampir, który użył tego rytuału, może podróżować przez dzikie tereny nie obawiając się ataków zwierząt. Zwierzęta nie będą się go bały ani nie będą odczuwać do niego antypatii. Zaakceptują go jako równego sobie i pozwolą mu przejść, ale nie będą w żaden sposób pomagać wampirowi. Rytuał nie wymaga komponentu i trwa przez 4 godziny.

5 Poziom Rytuałów

Dominium

Rytuał ten tworzy niezwykle efektywną obronę. Wykonanie go wymaga trzech godzin, za to jego efekt utrzymuje się przez tydzień. Rytuał wykonywany jest na określonym terenie, nie większym niż 150 m³ objętości. Na obszarze chronionym rytuałem niemożliwe jest używanie Animalizmu, Nadwrażliwości, Dominacji i Prezencji przez kogoś innego niż wampir, który wykonał rytuał. Aby rytuał był efektywny, na wszystkich drzwiach w obszarze chronionym należy umieścić żelazną pieczęć. Jeżeli choć jedna pieczęć zostanie naruszona, rytuał przestanie działać.

Oczy Bestii

Wampir jest w stanie przez 24 godziny patrzeć oczami zwierzęcia. Aby rytuał zadziałał, należy dotknąć wybrane zwierzę w głowę. Od tego momentu wampir widzi to samo co zwierzę, nie ma jednak nad nim kontroli – ani nad tym co robi, ani nad tym gdzie patrzy. Wampir musi zamknąć swoje oczy, żeby widzieć oczami zwierzęcia. Jest to szczególnie pożyteczna moc, kiedy używa się zwierząt do pilnowania schronienia.

Lwie Serce

Przy użyciu tego rytuału można czasowo zwiększyć swoje możliwości bojowe. Rytuał dodaje wampirowi 2 punkty Siły, 1 punkt Zręczności i 1 punkt Wytrzymałości. Dodatkowo zwiększeniu o 3 punkty ulegają Odwaga i Morale. Poza tym wampir zyskuje 2 dodatkowe punkty na Bójkę i Autorytet. Efekt rytuału utrzymuje się przez 20 minut.

Wampir używający tego rytuału musi po jego zakończeniu odpoczywać przez 2 godziny lub zacznie co 10 minut tracić Stopień Zdrowia, póki nie uda mu się wypocząć. Rytuał może być niebezpieczny, jednak jego efekty są niesamowite.

Pożeracz Umysłu

Użycie tego rytuału wywołuje w głowie ofiary magiczną siłę, która powoli powoduje utratę zmysłów. Efekt jest przerażający i niesłychanie skuteczny. Taumaturg musi położyć dłoń na głowie ofiary, aby rytuał zadziałał. Przy dotknięciu ofiara poczuje tylko drobne pieczenie.

Po tygodniu ofiara zaczyna tracić Atrybuty Umysłowe. Pierwszego dnia traci 1 punkt Percepcji, drugiego dnia 1 punkt Inteligencji, trzeciego dnia 1 punkt Sprytu. Kolejnego dnia cykl się powtarza i tak do chwili, gdy wszystkie Atrybuty Umysłowe spadną do poziomu 1. Kiedy to nastąpi Pożeracz Umysłu znika.

Ofiara jest w stanie odbudować swoje Atrybuty Umysłowe z prędkością 1 punktu na tydzień dla Atrybutu, który ma być w danej kolejności odbudowywany. Komponentem materialnym jest drobny, pomalowany na czerwono kleszcz z

wyrysowanym mistycznym symbolem. Kleszcz zostaje zgnieciony i wtarty w głowę ofiary.

Papierowe Ciało

Rytuał powodujący u ofiary zredukowanie Wytrzymałości i Odporności (jeśli posiada taką Dyscyplinę) do 1 punktu. Ofiara pozostaje w tym stanie przez całą noc. Może się okazać niezwykle przydatny przeciwko wrogom o dużej odporności na obrażenia. Jeśli jednak ofiara pochodzi z siódmej lub niższej generacji, za każdą generację poniżej ósmej zachowuje dodatkowy punkt Wytrzymałości i Odporności. Jeśli wampir czwartej generacji dostanie się pod działanie tego rytuału, zachowa 5 punktów Wytrzymałości i Odporności (1 + 4 za generację). Komponentem materialnym jest kawałek papieru z rysunkiem przedstawiającym ofiarę. W momencie wykonywania rytuału należy podrzeć papier.

Duch Męki

Rytuał pozwalający wezwać ducha, mogącego wchodzić w fizyczny kontakt ze światem materialnym. Wampir może nakazać duchowi zaatakować inną istotę. Duch będzie walczył dla wampira tak długo, dopóki sam nie znajdzie się w niebezpieczeństwie. Duch może pozostać w świecie materialnym tylko przez ograniczony okres czasu; jeżeli otrzyma jakiegokolwiek obrażenia będąc w fizycznej formie, automatycznie odejdzie. W innym przypadku czas pozostawania zależy od liczby sukcesów przy rzucie wampira na Oddziaływanie + Okultyzm (lub Wiedzę o Duszy).

1 sukces	1 tura
2 sukcesy	1 godzina
3 sukcesy	1 noc
4 sukcesy	3 noce
5 sukcesów	1 tydzień

Duch wygląda obrzydliwie niehumanoidalnie i ma następujące statystyki:

Fizyczne: 13 punktów do podziału
Społeczne: 3 punkty do podziału
Umysłowe: 7 punktów do podziału
Cechy Charakteru: Sumienie 0, Samokontrola 1, Odwaga 4
Talenty: Bójka 4, Empatia 3, Zastraszanie 3
Umiejętności: Krycie się 3
Wiedza: Okultyzm 1, Wiedza o Duszy 2
Dyscypliny (ekwiwalenty): Nadwrażliwość 2, Przeróżenie 3 (dodaje jedną kostkę na poziom do próby przestraszenia), Niewidoczność 5, Potencja 1, Duchowy Wzrok, Manifestacja (pozwala duchowi przyjąć fizyczną formę, w której pozostaje przez 1 turę na zużyty do tego punkt Siły Woli).
Człowieczeństwo 0
Siła Woli 7

Niezaspokojone Pragnienie

Użyty przeciwko innemu wampirowi powoduje pragnienie krwi, którego nie można zaspokoić. Przez resztę nocy tylko połowa spożytej krwi odświeża wampira. Ofiara jest także bardziej podatna na szal (ST zwiększone o 2). Komponentem materialnym jest garść soli.

6 Poziom Rytuałów

“Dar”

Pozwala wampirowi przekazać część własnych Dyscyplin komuś innemu. Przekazanie odbywa się poprzez położenie rąk na biorcy. Wybór Dyscypliny i liczba przekazanych punktów zależą od dawcy. Rytuał wymaga 5 minut na przekazanie 1 punktu. Oprócz tego wampir musi wykonać rzut na Inteligencję + Okultyzm (ST 6), żeby prawidłowo ocenić jak dużo już przekazał. Jeśli rzut wypadnie pomyślnie, ocena jest prawidłowa i wiadomo kiedy zakończyć rytuał. Jeżeli rzut będzie niepomyślny, rytuał zostanie zakończony przedwcześnie i transfer punktu nie nastąpi, bądź zbyt późno i zostanie przekazane zbyt dużo punktów. Jeżeli rzut okaże się pechowy, Taumaturg utraci przekazywane punkty, ale osoba mająca je otrzymać nic nie dostanie. Po prostu przepadną.

“Dar”, jak można się tego spodziewać, używany jest bardzo rzadko. Wykorzystywany jest przez najstarszego z Odszczepieńców Assamitów przed jego rytualnym zabiciem do przekazania wszystkich posiadanych Dyscyplin swojemu następcy. Czasami “Dar” jest używany jako forma nagrody lub łaski. Jeśli wampir udzielający “Daru” chce zwiększyć wartość obniżonej Dyscypliny, musi nabyć ją na nowo, tak – i za tyle – jakby robił to po raz pierwszy.

Żelazny Umysł

Dzięki temu rytuałowi wampir jest przez jedną noc odporny na Nadwrażliwość. Rytuał wymaga noszenia przy głowie kolczyka, spinki do kapelusza bądź innego przedmiotu zawierającego żelazo. Rytuał przeprowadzany jest właśnie na tym obiekcie, który tworzy coś w rodzaju “psychicznej bariery”, blokującej efekty Nadwrażliwości używanej przeciwko osobie noszącej przedmiot. Osobnik posługujący się Nadwrażliwością będzie wiedział, że coś jest nie w porządku, ale nie będzie potrafił dokładnie określić co jest nie tak.

Pajęczyna

Wampir potrafi stworzyć sieć z wyglądu przypominającą zwykłą pajęczynę, za wyjątkiem rozmiaru tak dużego, że można nią z łatwością pokryć duże

pomieszczenie. Pajęczyna jest na tyle lepka i mocna, aby uwięzić dowolną ofiarę. Wampir przedzie sieć przy pomocy własnych dłoni, kształtując ją w zamierzony sposób. Może jej użyć w celach ochronnych, otaczając całe schronienie, lub wykorzystać w innych miejscach do łapania pożywienia. Niemożliwe jest używanie pajęczyny jako formy ataku, ponieważ przedzenie jest nadzbyt powolne i wymaga jeszcze uformowania wytworzonego materiału.

Wampir jest odporny na stworzoną przez siebie pajęczynę – nie może się do niej przylepić. Złowiona ofiara może próbować uwolnić się z pajęczyny. Jest to możliwe, jeśli się jej uda uzyskać 3 sukcesy w teście Siły (ST 6; Potencja działa normalnie). Kiedy ewentualna ofiara próbuje przejść koło pajęczyny, musi wykonać prosty rzut na Zręczność + Uniki. Komponentem materialnym rytuału jest pajak gatunku Czarna Wdowa, którego należy rozetrzeć i zjeść.

7 Poziom Rytuałów

Powietrzna Szabla

Rytuał pozwalający wampirowi stworzyć cienką taflę telekinetycznej siły, na tyle precyzyjnej aby obciąć głowę osobie, którą wampir wskaże palcem. Efekt tego rytuału jest przerażający, ponieważ postronni obserwatorzy widzą tylko nagle spadającą z tułowia głowę. Skutek jest śmiertelny dla prawie każdej istoty posiadającej głowę, łącznie z wampirami. Taumaturg musi wykonać rzut na Percepcję + Broń Palną (ST 8), żeby precyzyjnie pokierować Powietrzną Szablą. Ofiara ma szansę uniknąć dekapitacji uzyskując jeden sukces przy rzucie na Zręczność + Empatia (ST 9). Komponentem materialnym jest kawałek czystego szkła o wymiarach 2, 5 na 5 cm. W momencie wykonywania rytuału należy przełamać go na dwie części. Wampir wykonujący rytuał nie musi widzieć celu, musi jednak dokładnie wiedzieć, gdzie się znajduje obiekt ataku.

Cień Wilka

Ten potężny rytuał pozwala wampirowi przemienić się na jedną noc w Lupina. Wampir musi opracować charakter Lupina, bazując na swoich podstawowych statystykach. Rodzaj Lupina zależy od natury rytuału. Istnieje kilka odmian tego rytuału, każda z nich zapewnia inną formę. Po przemianie wampir ma te same ograniczenia i zalety, co wszyscy Lupini. Komponentem materialnym jest płaszcz wykonany ze skóry wilka.

NOWE CECHY POZYCJI

Alternatywna Tożsamość

Posiadasz alternatywną tożsamość w innej sekcie lub klanie. Tylko kilku są znane twoje prawdziwe imię i tożsamość. Służysz swojej sekcie lub klanowi, zbierając informacje o przeciwniku.

Ta cecha jest najbardziej popularna wśród Tremere Camarilli. W rzeczywistości niemożliwe jest, aby jakiś szpieg zinfiltrował Sabat, dlatego tę opcję pozostawiamy do decyzji Narratora.

Niektóre wampiry są szpiegami podejmującymi działalność wywiadowczą dopiero w pewnym szczególnym momencie lub na rozkaz. Nazywa się ich "uśpionymi". Nie zbierając aktywnie informacji, pozostają w przyczajeniu na terytorium wroga. Reszta zajmujących się wywiadem wampirów to pełnowymiarowi szpiedzy. Nie posługują się swoją prawdziwą tożsamością na obcym terenie i zawsze aktywnie zbierają informacje bądź wypełniają jakieś zadanie. W zależności od tego, jakiego rodzaju jesteś szpiegiem, możesz prowadzić własne, autentyczne życie, lub też jest to niemożliwe. Niewykluczone, że będziesz musiał przez cały czas korzystać z Alternatywnej Tożsamości podczas wykonywania zadania.

Udało ci się zdobyć zaufanie tych, których szpiegujesz. Twoja misja znana jest tylko łącznikowi, któremu przekazujesz informacje i od którego otrzymujesz polecenia. Możesz mieć nawet prawdziwych przyjaciół wśród przeciwników, nie wolno ci jednak nikomu ujawnić swojej tajemnicy.

Poniższy opis dotyczy pełnowymiarowych szpiegów. Szpiedzy pracujący okazjnie, nie są darzeni pełnym zaufaniem. Bohaterowie tego typu nie mogą awansować powyżej drugiego stopnia bez dobrego odgrywania roli. Cecha ta jest niedostępna dla Odszczepieńców Tremere.

(Jesteś nowicjuszem. Nie wypracowałeś sobie jeszcze pełnego zaufania. Jeśli coś pójdzie źle, będziesz pierwszym podejrzanym. W rzeczywistości nie masz dostępu do informacji.

((Jesteś zdolnym szpiegiem. Masz dobrą reputację i kilku przyjaciół w szeregach przeciwnika. Posiadasz też ograniczony dostęp do informacji.

((((Przez lata budowałeś swoją dobrą reputację. Jesteś darzony szacunkiem i zaufaniem, w takim stopniu w jakim wampiry mogą sobie ufać. Jesteś wtajemniczony w niektóre prywatne rozmowy przywódców, ale nie we wszystko.

(((((Posiadasz wysoki status i szacunek u przeciwnika. Nie będziesz podejrzany o szkodliwą działalność. Cieszysz się zaufaniem i przyjaźnią wielu potężnych wampirów. Masz dostęp do większości informacji.

(((((Najwyższy stopień wtajemniczenia. Prawie wszyscy ci ufają, a wielu dużo ci zawdzięcza. Znasz tyle tajemnic, że potrafisz zamknąć usta prawie każdemu, kto odkryje kim naprawdę jesteś. Ufa ci książę i starszyzna. Możesz być nawet jednym z nich, jeśli posiadasz odpowiednie Cechy Pozycji.

Przynależność do Czarnej Ręki

Jesteś członkiem słynnej Czarnej Ręki. Oczywiście musisz należeć do Sabatu, aby posiadać tę Cechę. Jesteś pełnym członkiem Ręki, ze wszystkimi prawami i obowiązkami z tego wypływającymi.

Kiedy tego bardzo potrzebujesz, możesz wezwać na pomoc innych członków Ręki. Oni także mają prawo poprosić cię o pomoc. Będziesz miał dużo sposobności, zarówno do diabolizmu jak i destrukcji. Członkom Czarnej Ręki towarzyszy pewien

prestż. Musisz stawiać się na wezwania i wykonywać polecenia przywódców Sabatu w takim samym stopniu co przywódców Czarnej Ręki. We wczesnej fazie kariery w Czarnej Ręce będziesz otrzymywał najniebezpieczniejsze zadania. Będziesz także zaangażowany w Krucjaty, co powoduje czasowe odłączenie od własnej sfory.

Wartość cechy symbolizuje twoją pozycję w Czarnej Ręce.

(Poziom najniższy.

((Jesteś znany i szanowany.

((((Twoja pozycja w Ręce odpowiada stopniowi porucznika, mimo że Ręka nie posiada zdefiniowanego podziału na stopnie. Możesz być dowódcą małego oddziału Ręki.

(((((Jesteś szanowanym przywódcą Ręki. Twoja pozycja odpowiada stopniowi majora. Wolno ci wydawać rozkazy i dowodzić dużą grupą członków Ręki.

(((((Jesteś zwierzchnikiem Czarnej Ręki. Jest to ekwiwalent stopnia generała w armii. Możesz dowodzić dużymi grupami członków Czarnej Ręki.

Uznanie Sfory

Oprócz Prestiżu Klanowego i Statusu w Sabacie istnieje jeszcze jedna forma wyróżnienia społecznego - Uznanie Sfory. Działa mniej więcej tak, jak Prestiż czy Status – oddziałując na inne wampiry w sposób powodujący, że działają zgodnie z twoim życzeniem – ale tylko w obrębie twojej sfory. Wartość Uznania określa pozycję przywódczą w sforze.

Chociaż Status w Sabacie jest nadrzędny względem Uznania Sfory, członkowie twojej sfory będą cię oceniali na podstawie tej właśnie cechy. Możesz więc być biskupem, ale tak nie lubianym we własnej sforze, że jej członkowie nie będą cię w niczym popierać. Poparcie własnej sfory jest bardzo ważne jeśli pragniesz zdobyć prawdziwą władzę. Niestety, czasami Uznanie kłóci się ze Statusem i Prestiżem.

(Jesteś akceptowany w sforze.

((Jesteś lubiany przez większość członków sfory.

((((Twoi towarzysze traktują cię z dużym respektem.

(((((Uważany jesteś za bohatera sfory.

(((((Bez wątpienia jesteś przywódcą sfory.

ZMIANY W CECHACH POZYCJI DLA SABATU

Sprzymierzeńcy

Sabat nie posiada sprzymierzeńców wśród śmiertelników. Śmiertelni są słabi i byliby tylko źródłem kłopotów dla Sabatu. Oznacza to, że jedyni sprzymierzeńcy jakich posiada Sabatnik to ci, których miał przed przystąpieniem do sekty. Jeżeli przywódcy Sabatu wykryją, że któryś z członków sekty ma sprzymierzeńców wśród śmiertelnych, wówczas skazują takiego wampira na surową karę a jego śmiertelnych sprzymierzeńców zabijają.

Znajomości

Sabatnik może posiadać znajomości wśród śmiertelnych, nigdy jednak nie wolno mu ujawnić im, że należy do Sabatu. Jeśli człowiek odkryje prawdę, powinien zniknąć – na zawsze.

Sława

Większość Sabatników unika zamieniania wampirów w gwiazdy filmowe, czasami jednak może się to zdarzyć. Sława może ściągnąć niepożądaną uwagę na sektę, tak więc nie należy z niej korzystać. Wampiry posiadające sławę muszą być bardzo ostrożne, albo zostaną zniszczone przez swych własnych przywódców, jak każde zagrożenie bezpieczeństwa Sabatu.

Trzoda

Większość Sabatników posiada niewielką trzodę – duża mogłaby stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa sekty. Liczba żywicieli nie powinna przekraczać 7. Na ogół Sabatnik żywi się na tym, kto mu akurat odpowiada.

Wpływy

Sabat posiada duże wpływy w społeczeństwie śmiertelnych, jednak sekta na ogół z nich nie korzysta. Przeciętnemu członkowi Sabatu radzi się nie mieszać w sprawy śmiertelnych, ponieważ go nie dotyczą. Sabatnik nie posiadający pozycji przywódczej nie powinien mieć żadnych wpływów. Jeśli ma, może tylko popaść w kłopoty, niepotrzebnie mieszając się do polityki.

Mentor

Wampir Sabatu może mieć mentora. Najczęściej jest to wampir, który go Zjednoczył lub inny zainteresowany nim członek sfory. Mentorem może być nawet wampir spoza sfory. Dobry przykład stanowią Miejsy Odszczepieńcy Gangrel: chociaż są samotnikami, prawie każdy z nich posiadał mentora w początkowej fazie swego nieśmiertelnego istnienia. W tym przypadku mentorem na ogół jest inny Miejski Odszczepieniec Gangrel.

(Mentorem jest kapłan lub obywatel.

- ((Mentorem jest biskup.
- ((((Mentorem jest arcybiskup.
- (((((Mentorem jest priscus.
- (((((Mentorem jest kardynał.

Świta

Członkowie Sabatu nie posiadają świty, chyba że są obywatelami lub starszymi. Sabat nie pozwala młodym otaczać się bandą ludzi znających ich tajemnicę. Nawet ci z Sabatników, którym wolno posiadać świtę, ograniczają ją do jednej lub dwóch osób, i to na ogół ghuli. Sabat nie ma żadnych preferencji odnośnie ludzi i zwierząt – traktuje jednych i drugich tak samo. Jeśli chodzi o świtę, to nawet wolą zwierzęta – psy lub koty. Większość Odszczepieńcy Gangrel znani są z preferowania kojotów, wilków i rysi.

Status w Sabacie

Status w Sabacie jest podobny do swego odpowiednika w Camarilli, tyle że w Sabacie pozycje przywódcze są ściślej zdefiniowane. Większość Sabatników posiadających Status to przywódcy, nie jest to jednak zawsze regułą. Status może odgrywać istotną rolę w zdobywaniu i utrzymaniu przywództwa.

- (Kapłan lub przywódca sfory / dobrze znany
- ((Templariusz lub paladyn / szanowany
- ((((Biskup / wysoki status
- (((((Arcybiskup / potężny
- (((((Priscus / luminarz

NOWE WADY I ZALETY

Wady i Zalety zostały opisane w Podręczniku Gracza, poniższy zestaw stanowi ich uzupełnienie. Można je wykorzystać dla dowolnych postaci, chociaż niektóre są bardziej efektywne dla członków Sabatu. Oczywiście Wady i Zalety opisane w Podręczniku Gracza mogą także zostać wykorzystane przez bohaterów Sabatu.

PSYCHOLOGICZNE

Lunatyzm: (2 pkt., Wada)

Podlegasz wpływom faz księżyca. Podczas nowiu jesteś pasywny, a podczas pełni wyjątkowo emocjonalny i radosny. W pierwszej fazie księżyca jesteś uprzejmy i bardziej skupiony na własnych sprawach. Podczas ostatniej fazy księżyca jesteś trochę apatyczny i drażliwy. W trakcie każdego cyklu księżycowego twój poziom emocjonalny dopasowuje się do aktualnej fazy księżyca. Lunatyzm należy odpowiednio odgrywać, jeśli się tego nie robi Narrator może narzucić właściwe zachowanie poprzez szal.

UZDOLNIENIA

Naturalny Przywódca: (1 pkt., Zaleta)

Jesteś obdarzony charyzmą dającą ci większe szanse uzyskania posłuchu niż innym. Posiadasz wrodzone zdolności do przewodzenia. W sytuacjach wymagających bezpośredniego dowodzenia możesz obniżyć stopień trudności o 3.

PONADNATURALNE

Czarujący Głos (2 pkt., Zaleta)

Masz niemal czarodziejski głos, tak piękny, że to nie do opisania. Możesz dodać 2 kości do wszystkich rzutów w sytuacjach wymagających użycia głosu, takich jak przywództwo, śpiew, uwodzenie, itp. Zależnie od okoliczności, Narrator może zezwolić na użycie 2 dodatkowych kości przy rzutach na Prezencję.

Wpływ Księżyca: (1 pkt., Zaleta)

Księżyc ma na ciebie niezwykle silny wpływ. W czasie nowiu twoja Siła, Zręczność i Wytrzymałość zmniejszają się o połowę (zaokrąglając w dół). Podczas pełni Siła, Zręczność i Wytrzymałość zwiększają się o połowę. W czasie innych faz księżyca Atrybuty te pozostają bez zmian.

Wrażliwość na Magię: (1 pkt., Zaleta)

Dar pozwalający ci wyczuć działającą magię lub niedawne użycie magii w promieniu 3 metrów od ciebie. Odnosi się to także do wszystkich ponadnaturalnych Dyscyplin. Jak dużo jesteś w stanie się dowiedzieć o naturze wyczuwanej magii, zależy od liczby sukcesów przy rzucie na Percepcję + Okultyzm (ST 8).

Cisza: (1 pkt., Zaleta)

Posiadasz niezwykłą zdolność cichego poruszania się, przekraczającą tradycyjne normy. Zmniejsz o 2 stopień trudności wszystkich rzutów na Krycie się, wymagających cichego poruszania się.

Zdolności Mistyczne: (2 pkt., Zaleta)

Z jakiś powodów nawiedzają cię wizje. Niekoniecznie muszą one dotyczyć przyszłości, ale podobnie jak z Jasnowidzeniem, nie posiadasz nad tym kontroli. Możesz stać się na nie bardziej wrażliwy poprzez praktyki ascetyczne, nigdy jednak nie będziesz w stanie świadomie wywołać wizji. Możesz mieć wizję spacerując ulicą i rozmyślając nad własnymi sprawami. W przeciwieństwie do Jasnowidzenia, wizje są zawsze symboliczne i dotyczą tylko twojego życia. Szczegóły, jak i kiedy to zadziała, pozostawiamy Narratorowi.

Świętość: (2 pkt., Zaleta)

Z jakiś powodów wszyscy uważają cię za czystego i niewinnego, ale na pewno nie naiwnego. Posiadasz w mniemaniu innych charakter świętego, chociaż tobie trudno byłoby wskazać palcem te cechy. Wzbudzasz zaufanie, nawet jeśli nie jesteś tego godzien. Jesteś lubiany przez większość i dostajesz mniejsze niż inni kary za przewinienia.

Zdolności Wieszce: (3 pkt., Zaleta)

Postrzegasz znaki i omeny w codziennym życiu. Potrafisz zrozumieć magiczne przesłania, objawiane ludziom codziennie, ale widziane i interpretowane przez niewielu. Jesteś w stanie czerpać porady z tych omenów, jako że są one wskazówkami na przyszłość i ostrzeżeniami odnośnie teraźniejszości.

Ujrzenie znaku lub omenu wymaga rzutu na Percepcję + Okultyzm (ST zależy od stopnia ukrycia znaku; najbardziej oczywiste mają ST 5). Kiedy znak zostanie już spostrzeżony, należy go jeszcze zinterpretować. Interpretacja wymaga rzutu na Inteligencję + Okultyzm (ST zależy od złożoności znaku; przeciętnie ST = 6). Liczba sukcesów określa, jak wiele informacji można odczytać ze znaku.

Przeczcucie: (4 pkt., Zaleta)

Posiadasz umiejętność przewidywania wydarzeń, które mają nastąpić. Nie masz kontroli nad tą umiejętnością. Wizje wpływają na ciebie w najmniej oczekiwanych momentach. Temat wizji także nie podlega twojej kontroli. Ta umiejętność może w znacznym stopniu oddziaływać na opowieść, dlatego dokładna natura jej efektów pozostaje w gestii Narratora. Tej zalety nie powinno się wykorzystywać w sposób powodujący problemy w grze, ale dla pogłębienia intensywności przeżyć graczy przez zwiększenie dramatyzmu wydarzeń.

Zdolności Magiczne: (5 pkt., Zaleta)

Posiadasz pewien rodzaj nietypowych zdolności magicznych. Są one odmienne od tradycyjnych mocy i Dyscyplin wampirycznych. Dokładna natura tych zdolności powinna pozostawać dla ciebie tajemnicą, chociaż możesz je częściowo określić. Zdolności Magiczne są porównywalne do Trzeciego Poziomu Dyscyplin.

Dziewięć Istnień: (6 pkt., Zaleta)

Przeznaczenie dało ci możliwość zbliżenia się do Ostatecznej Śmierci tak blisko, jak nigdy dotąd nikomu się to jeszcze nie udało. W rzeczywistości posiadasz dziewięć istnień. Jeżeli znajdziesz się w sytuacji w której powinieneś zginąć, przeżyjesz, chociaż możesz być w opłakanym stanie. Technicznie wygląda to w sposób następujący: jeżeli z rzutu wynika, że powinieneś zginąć, wykonujesz drugi rzut. Jeśli z drugiego rzutu także wynika, że powinieneś zginąć, wykonujesz kolejny rzut, i tak aż do skutku lub wyczerpania Zalety. Możesz wykonać dziewięć takich rzutów w trakcie całej swojej egzystencji – raz wykorzystany rzut przepada na zawsze. Na karcie bohatera powinieneś odnotowywać, ile takich rzutów zostało już wykonanych.

Brak Odbicia: (2 pkt., Wada)

Tak jak legendarne wampiry, nie posiadasz odbicia w lustrach. Może mieć to niekorzystny efekt przy kontaktach z ludźmi. Przynajmniej możesz podkraść się niezauważenie do ofiary w pomieszczeniu pełnym luster. Lasombra nie mogą korzystać z tej Wady.

Niesamowita Obecność: (2 pkt., Wada)

Ludzie mają dziwne odczucia kiedy się blisko nich znajdujesz. Inni czują się w twojej obecności nieswojo, szczególnie zwierzęta i śmiertelni. Masz dwukostkowy modyfikator ujemny do wszystkich działań społecznych. Jak i kiedy ten modyfikator jest przyznawany, zależy od Narratora. Posiada ją wielu Tzimisce.

WIĘZY RODZINNE

Członek Rodziny: (1 pkt., Zaleta)

Jeden z członków twojej śmiertelnej rodziny także jest wampirem. Ponieważ jesteście w dobrych stosunkach, przyjdzie ci z pomocą jeśli zostanie wezwany. On także może pewnego dnia poprosić cię o pomoc. Jeżeli członek rodziny jest gdzieś w pobliżu, wówczas jest to 2 punktowa Zaleta. Jeżeli jest członkiem twojej sfory, będzie to Zaleta za 3 punkty.

Wyróżnienie w Sforze: (2 pkt., Zaleta)

Jesteś sławny w swojej sforze. Przyczyną tego wyróżnienia jest najprawdopodobniej jakiś heroiczny czyn, który uratował życie wielu członkom sfory. Możesz z tego tytułu dodać 2 punkty do Uznania Sfory. Nie musisz być przywódcą, ale możesz cieszyć się większym szacunkiem niż przywódca.

Specjalne Więzy: (2 pkt., Zaleta)

Pozostajesz w szczególnej więzi z innym wampirem, wykraczającej poza znane ci typy więzów. Możesz, ale nie musisz, kochać innego wampira, jednakowoż istnieje między wami jakieś szczególne połączenie. Dzięki niemu zawsze wiesz, kiedy ten drugi jest w kłopotach, kiedy odczuwa ból, kiedy kłamie i kiedy cię potrzebuje. Działa to w obie strony, co znaczy, że ten drugi wampir ma dokładnie takie same odczucia. Tę Zaletę muszą posiadać oba wampiry. Nie powinna ona łączyć osobnika słabego z silnym, chyba że Narrator to zaaprobuje.

Kara Sfory: (1 pkt., Wada)

Jesteś ograniczony jakąś specjalną karą, wyznaczoną ci za uczynienie czegoś wbrew zasadom sfory. Ogranicza cię ona w pewnych czynnościach, które normalnie mógłbyś robić, np. samotne wypady, wychodzenie ze sforą poza miasto, przebywanie w okolicach terenów łowieckich, przebywanie z pewnymi osobnikami, itp. Dokładna natura kary zależy od gracza i Narratora.

Rywal w Sforze: (1 pkt., Wada)

Toczysz zawziętą rywalizację z jakimś członkiem własnej sfory. Zawsze z nim współzawodniczysz, bądź to dla zabawy, bądź ze złości. Znany jesteś z tego, że potrafisz posunąć się do ostateczności żeby go pokonać – on też. Czasami górą jest on, czasami ty.

Obowiązki Specjalne: (1 pkt., Wada)

Posiadasz pewnego rodzaju obowiązki względem sfory, z których musisz się wywiązywać. Nie czerpiesz z tego powodu żadnych specjalnych korzyści, gdybyś jednak z nich zrezygnował, utraciłbyś w znacznym stopniu szacunek członków sfory. Obowiązkiem może być cokolwiek, np. bycie posłańcem lub koordynatorem, zbieranie ofiar na Krwawe Uczty, sprzątanie bałaganu po innych członkach sfory lub udzielanie pożyczek członkom sfory.

Nielaska Sfory: (2 pkt., Wada)

Zrobiłeś coś, co przyniosło wstyd twojej sforze i tobie. Masz 2 kostki mniej do wszystkich związanych z tym rzutów i testów, a twoje Uznanie Sfory jest o 2 mniejsze niż być powinno.

Przeciwnik w Sforze (2 pkt., Wada)

Jeden z członków sfory jest twoim wrogiem. Osobnik ten chciałby się ciebie pozbyć ze sfory a nawet cię zniszczyć. Osobiście nie lubi ciebie, albo ma jakieś inne przyczyny tej wyjątkowej antypatii. W każdym bądź razie, będzie starał się nastawić innych przeciwko tobie i pomniejszyć wszelkie twoje zasługi dla sfory. Jeżeli twój wróg jest przywódcą sfory, wówczas Wada warta jest 3 punkty. Stopień Vinculum między tobą a twoim przeciwnikiem automatycznie wynosi zero i nigdy nie wzrośnie, bez względu na to jak często będziecie razem brali udział w Vaulderie.

Członek Sekty w Zawieszeniu (4 pkt., Wada)

Jesteś odstępcą. Zdradziłeś Camarillę, Wyznawców Seta, lub jakąś inną grupę wampirów. Zostałeś właśnie przyjęty na okres próbny. Zanim zostaniesz w pełni zaakceptowany, musisz się jeszcze sprawdzić. Jesteś dobrze traktowany przez większość członków Sabatu, wiesz jednak że nie darzą cię zaufaniem. Zawsze jesteś przydzielany do najbardziej niebezpiecznych misji i w przypadku rozróby także jesteś w pierwszym szeregu. Twoja sfera bacznie cię obserwuje i ogranicza twoje działania. Nie wolno ci rozmawiać z wampirami spoza sekty, nie wolno ci opuszczać terytorium sfory samotnie, ciągle też wymaga się od ciebie dowodów lojalności.

SPOŁECZNOŚĆ ŚMIERTELNYCH

Akceptowalny Sprzymierzeniec: (1 pkt., Zaleta)

Masz pożyteczne kontakty w świecie śmiertelnych, wartościowe nawet dla przywódców Sabatu. Wolno ci utrzymywać kontakt z tym sprzymierzeńcem tak długo, jak nie powoduje to żadnych komplikacji. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, będzie się od ciebie oczekiwać, że zabijesz sprzymierzeńca w celu ochrony Sabatu bądź udowodnienia swojej lojalności.

Zaprobowana Przyjaźń: (2 pkt., Zaleta)

Masz przyjaciela poza Sabatem, wampira lub śmiertelnika, z którym z jakiś powodów możesz nadal utrzymywać przyjacielskie stosunki. Twój przyjaciel musi mieć wpływy lub zdolności czyniące go wartościowym dla sekty, inaczej już dawno kazano by ci go zniszczyć. Jeśli jednak zajdzie taka potrzeba, twój przywódca może poprosić cię o zabicie przyjaciela.

Potajemna Przyjaźń: (1 pkt., Wada)

Masz przyjaciela spoza Sabatu, wampira lub śmiertelnika, pomimo świadomości, że jeśli zostanie to odkryte najprawdopodobniej obaj zostanieie

zglądzeni. Musisz zawsze kryć się z tą znajomością. Nigdy nie wolno ci ujawnić tej tajemnicy, albo znajdziesz się w poważnych tarapatach.

FIZYCZNE

Kocia Równowaga: (1 pkt., Zaleta)

Posiadasz rewelacyjny zmysł równowagi. Spadając zawsze lądujesz na nogach. Masz dodatkowo 2 kostki więcej przy rzutach na zachowanie lub odzyskanie równowagi.

Krótki Sen: (1 pkt., Zaleta)

Zawsze wstajesz jako pierwszy i kładziesz się jako ostatni. Wstajesz co najmniej godzinę wcześniej od innych, nawet jeśli byłeś na nogach do samego świtu. Wygląda na to, że potrzebujesz mniej odpoczynku niż inni.

Lenistwo: (1 pkt., Wada)

Po prostu jesteś leniwy. Nie lubisz robić czegokolwiek, co wymaga od ciebie wysiłku. Wolisz żeby inni odwalali ciężką robotę. Lubisz sobie poleżeć i – podług wampirzego standardu – z pewnością jesteś trumiennym leserem.

Wrażliwość na Srebro: (2 pkt., Wada)

Otrzymujesz poważne rany od srebrnej broni, tak jak wilkołaki.

Bezpłodność: (3 pkt., Wada)

Z jakiś powodów nie jesteś w stanie stworzyć nowego wampira. Wszyscy, których próbujesz Zjednoczyć umierają. Twoja krew jest wadliwa jeszcze bardziej niż Rozrzedzona Krew. Bez względu na to, czego byś nie robił, nie jesteś w stanie stworzyć wampirzego dziecka. W przeciwieństwie jednak do Rozrzedzonej Krwi, swojej krwi możesz używać tak jak inne wampiry.

Powolne Leczenie: (3 pkt., Wada)

Twoje rany leczą się wolniej. Może okazać się to niebezpieczne w przypadku poważnych obrażeń, które leczą się z prędkością 1 Stopnia Zdrowia na 5 dni. Normalne obrażenia także leczą się wolniej a odzyskanie 1 Stopnia Zdrowia wymaga 2 Punktów Krwi.

Uzależnienie: (3 pkt., Wada)

Oprócz krwi jesteś uzależniony także od jakiejś innej substancji. Musisz najpierw się upewnić, czy ofiara wchłonęła tę substancję, zanim wypijesz jej krew. Substancją tą może być alkohol lub jakaś forma narkotyku. Jesteś bardziej podatny na szaleństwo jeśli nie dostaniesz co noc swojej działki – stopień trudności wszystkich rzutów na szaleństwo zostaje o 2 zwiększony.

Nosiciel Choroby: (4 pkt., Wada)

Twoja krew jest siedliskiem choroby atakującej śmiertelnych kiedy się pożywiasz ich krwią. Nie wszyscy muszą jej ulegać, jednak zdarza się to regularnie. Z tego powodu nie wolno ci aktywnie uczestniczyć w Vaulderie. Chociaż inni nie będą pili twojej krwi, ty wciąż musisz pić krew pozostałych członków Sabatu. Nie wolno ci bezpośrednio pić z żywiciela, ponieważ mógłbyś go zarazić. Dlatego musisz najpierw utoczyć jego krew do jakiegoś naczynia.

CECHY CHARAKTERU SABATU

Ponieważ Sabat nie jest normalną rasą wampirów, posiada specyficzne Cechy Charakteru. Sabatnicy są zupełnie pozbawieni Sumienia i Samokontroli, a ich Odwaga jest na ogół związana z całą sforą.

Członkowie Sabatu nie są ludźmi. Wiedzą o tym. Nawet nie próbują ich udawać. Za to uważają się za istoty nadrzędne i zachowują się w nieludzki sposób. Musi być to w jakiś sposób odzwierciedlone w zasadach, tak aby mogło odpowiednio oddziaływać na grę.

Chociaż w podręczniku Wampir napisano, że gdy bohater utraci całe Człowieczeństwo to gracz traci nad nim kontrolę, nie odnosi się to do bohaterów Sabatu. Nie oznacza to, że bohater nie ma żadnego kodeksu lub moralności: poniżej opisane Cechy mają zastąpić Cechy używane przez standardowe wampiry.

Nowe Cechy nie mają na celu utrudnienia gry. Dzięki nim powinieneś w pełni zrozumieć wampiry Sabatu takimi, jakimi są według ludzkich standardów – potworami. W części opisującej szal zauważysz różnice między Cechami wampirów Sabatu a innych członków Rodziny. Wampiry Sabatu prawie zawsze wpadają w szal, potrafią jednak kontrolować Bestię dzięki posiadanym Cechom. Jeżeli gracz chce, aby jego bohater zachował stare Cechy, może to zrobić. Wówczas Cechy Sabatu muszą zostać nabyte oddzielnie (normalny koszt). Może się to okazać bardzo zwodnicze, ponieważ w okresach kiedy wampir ma wyczerpane punkty na Cechy Sabatu lub Stare Cechy, nie jest w stanie uniknąć szału i nie potrafi kontrolować Bestii.

Nieczułość

Czy północ będzie prawdziwa? Dlaczego powinienem? Dlaczego powinienem ciebie pragnąć?

Anioły ciemności podążają za mną, ponad zapomnianymi przez Boga morzami,

Nieskończonymi górami, przez wszystkie dni, które mi zostały.

Co będzie prawdą? Czasami widzę twoją twarz, Gwiazdy wydają się tracić swoje miejsca.

Dlaczego muszę o tobie myśleć? Dlaczego? Dlaczego powinienem? Dlaczego powinienem ciebie pragnąć?

Dlaczego tego chcesz? I co to oznacza, że "Kocham cię na swój sposób"?

Co będzie prawdą? Dlaczego powinienem? Dlaczego powinienem ciebie pragnąć?

– Sting, "Why Should I Cry For You"

Ta Cecha Charakteru zastępuje Sumienie. Odzwierciedla zamknięcie umysłu wampira na człowieczy aspekt swojej istoty. Określa, jak dobrze postać znosi przyglądanie się okrutnym aktom, takim jak morderstwa i tortury, i uczestnictwo w nich. Określa także takie cechy jak mściwość postaci, zdolność do okrucieństwa, samowolność natury i niemożność zrozumienia ludzi.

Im wyższa wartość Cechy, tym większa jest zdolność wampira do uczestniczenia w okropnościach i pozostawiania niewzruszonym tym, co się widziało. Sabat jest niezwykle mściwą i bezwzględną organizacją, tak więc czym większa jest Nieczułość, tym łatwiej jest się przystosować do sekty i tym większe są szanse na przetrwanie.

(Występnie okrutny
((Nieludzki i sadystyczny
((Psychopata
((((Zły
((((Absolutnie zepsuty i podły

Instynkt

Wielkie decyzje ludzkiego życia z zasady mają więcej wspólnego z instynktami i innymi tajemniczymi doznaniem, niż ze świadomą wolą i dobrze pojętym rozsądkiem. But, który na kogoś pasuje idealnie, innego uwiera; nie istnieje żadna recepta na idealne życie dla każdego. Każdy z nas ma swoje własne życie – nieokreśloną formę, której nie da się zastąpić czymś innym.

– Karl Jung, "Współczesny człowiek w poszukiwaniu duszy"

Ta Cecha Charakteru zastępuje Samokontrolę. W przeciwieństwie do Samokontroli określa stopień zharmonizowania się postaci z Bestią. Bohater z Instynktem nie kieruje się sytuacją ani nie praktykuje samokontroli. Zamiast tego przez cały czas polega na wewnętrznym instynkcie Bestii. Działa impulsywnie, czasami pakując się w kłopoty. Najczęściej jednak instynkt szybciej wyciągnie go z kłopotliwego położenia niż gdyby miał dogłębnie całą sprawę przemyśleć. Im większa jest wartość Instynktu, tym większa jest szczerść, duma i wolność emocji.

W wielu aspektach Cecha ta funkcjonuje jak Samokontrola, czasami jednak dla własnego przetrwania wampir zmuszony jest do zrobienia czegoś, czego nie lubi. Instynkt czasami może kolidować z Morale.

Testy Instynktu przeprowadza się celem sprawdzenia czy wampir może “płynąć na fali” szaleństwa – innymi słowy: maksymalnie kontrolować szaleństwo tak, aby uniknąć samozniszczenia. O ile wampiry nie są w stanie pohamować wściekłości, wampir posiadający wysoki Instynkt może ją pokierować z korzyścią dla siebie. Jedną z pozytywnych cech Instynktu jest to, że nie ulega głodowi postaci.

- (Słaby instynkt
- ((Ostry instynkt
- ((((Zwierzęcy instynkt
- (((((Instynkt drapieżnika
- (((((Jesteś Bestią

Morale

Morale jest stanem umysłu. Jest solidnością, odwagą i nadzieją. Jest pewnością siebie, gorliwością i lojalnością. To elan, esprit de corps i determinacja.

– George Marshall, “Military Review”

Cecha Charakteru zastępująca Odwagę, wykorzystywana przy rzutach na uniknięcie Rotschrecku. Wampiry Sabatu są istotami społecznymi. Są odważne, ale morale całej sfory ma bardzo silny wpływ na osobistą odwagę. Morale funkcjonuje dokładnie tak samo jak Odwaga, może jednak przybierać różne wielkości, zależnie od innych członków sfory. Kiedy sfera stanie w obliczu niebezpiecznej sytuacji, należy sprawdzić Morale każdego członka sfory po kolei, zaczynając od przywódcy i schodząc w dół drabiny społecznej. Za każdego wampira, któremu test Morale się powiódł lub nie, następny w kolejności dodaje lub odejmuje jedną kostkę do rzutu. Sfera może podwyższyć Morale pojedynczego wampira tylko dwukrotnie (np. wampir posiadający Morale 2 nie może robić rzutu na Rotschreck więcej niż 4 kośćmi, bez względu na to, jak wysokie było Morale jego towarzyszy).

- (Zuchwały
- ((Nieustraszony
- ((((Pewny siebie
- (((((Dzielny
- (((((Waleczny

A co z Człowieczeństwem, Siłą Woli i Poziomem Krwi?

Człowieczeństwo nie jest zbyt często używane podczas gry członkiem Sabatu. Wielu Sabatników podąża Ścieżkami Oświecenia od wieków rozwijanymi przez sektę. Czasami nowy Sabatnik przeżywa Rytuały Tworzenia z nietkniętą, niewielką częścią człowieczeństwa. Bohaterowie mogą używać Człowieczeństwa zamiast Ścieżki Oświecenia – przynajmniej na początku. Wcześniej czy później wszyscy członkowie Sabatu wchodzi na Ścieżkę Oświecenia, ponieważ ideologia Sabatu kłóci się z ludzką moralnością.

Bohater może podążać Ścieżką Oświecenia od samego początku gry. Na ogół jest to ta sama Ścieżka, którą podąża jego rodzic. Rodzic jest odpowiedzialny za nauczanie nowego wampira drogi Sabatu, często też dyskusje te odnoszą się do zasad moralnych kierujących postępowaniem wampirów.

Siła Woli i Poziom Krwi używane są w taki sam sposób, jak dla innych wampirów. Bohaterowie Sabatu mogą rozwijać własną Siłę Woli – nie są bezmyślnymi narzędziami sekty.

Stopnie Vinculum

Istnieje jeszcze jedna kategoria stosunków nie używana przez inne wampiry – stopień Vinculum. Vinculum to Więzy Krwi pomiędzy wampirami Sabatu. Wampir posiada stopień Vinculum względem każdego innego wampira z którym dzielił krew w rytuale Vaulderie. Czym wyższy stopień, tym silniejsze są Więzy Krwi. Gracz może zachowywać stopnie Vinculum w tajemnicy. Pomaga to w zawiązywaniu intryg i zapobiega wykorzystywaniu Więzów przez współpracę. Narrator powinien znać wszystkie stopnie Vinculum każdej postaci.

Letarg

Dla określenia czasu pozostawania w letargu używa się stopnia Ścieżki Oświecenia. Wampir, którego stopień Ścieżki Oświecenia wynosi 5, zapada w letarg na rok, analogicznie do wampira, którego stopień Człowieczeństwa wynosi 5.

Szał

Sabatnicy są bardziej podatni na wpadnięcie w szal od innych wampirów: z założenia Sabatnik zawsze wpada w szal. W przeciwieństwie do innych wampirów Sabatnicy nie posiadają Sumienia, Samokontroli ani Odwagi. Dlatego gracz nie jest w stanie sprawdzić, czy jego bohater kontroluje się na tyle, żeby uniknąć szału. W zamian za to sprawdza, jak bohater radzi sobie z szałem. Dzięki Cechom Charakteru wampir jest w stanie do pewnego stopnia kontrolować swoje działania, nawet będąc w szale.

Używaj systemu opisanego w Wampirze do określenia jak i kiedy Sabatnik wpadnie w szal, stosując następujące modyfikacje.

CZYNNIKI PRZYSPIESZAJĄCE

To, kiedy wampir wpada w szal zależy od Narratora. Pozwala to na kierowanie grą zgodnie z własnymi założeniami bez kolidowania z przepisami.

Najczęstszymi przyczynami szału są głód, krew, niebezpieczeństwo, ogień i światło słoneczne. Istnieje jeszcze wiele innych czynników mogących wywołać szal. W takich przypadkach należy wykonać testowanie Cech opisanych w tym podręczniku.

UŻYCIE CECH CHARAKTERU

Gdy wampir wpadnie w szał gracz wykonuje rzut tyloma kośćmi, ile wynosi wartość odpowiedniej dla tej sytuacji Cechy. Każdy sukces zwiększa stopień kontroli wampira nad Bestią, chociaż wampir nigdy nie może się w pełni kontrolować podczas szału.

Nieczułość używana jest przy szale spowodowanym rozterkami moralnymi typu krew i głód. Instynkt w sytuacjach emocjonalnych, np. gniew, zakłopotanie. Morale dla Rotschrecku.

Poniższy wykaz pozwoli ci określić, jak dużą samokontrolę posiada Sabatnik podczas szału.

Szał spowodowany krwią lub głodem

- 1 sukces - Potrafisz opanować się przed wypiciem krwi towarzysza z Sabatu.
- 2 sukcesy - Potrafisz opanować się przed zabiciem bliskich ci osób.
- 3 sukcesy - Potrafisz opanować się przed zabiciem żywiciela, o ile tego chcesz.
- 4 sukcesy - Możesz wybrać swój posiłek, ale musisz zrobić to szybko. Nie możesz zwlekać.
- 5 sukcesów - Jesteś w stanie na jakiś czas zignorować głód, potrzebujesz jednak dużo krwi i musisz ją dostać wkrótce.

Szał spowodowany gniewem, poniżeniem, itp.

- 1 sukces - Potrafisz powstrzymać się przed zniszczeniem towarzysza z Sabatu, chociaż możesz go zranić jeśli wejdzie ci w drogę.
- 2 sukcesy - Potrafisz powstrzymać się przed zaatakowaniem osoby spoza Sabatu, którą znasz i na której ci zależy.
- 3 sukcesy - Jesteś w stanie wybrać cel ataku.
- 4 sukcesy - Jeśli tego chcesz, możesz powstrzymać się przed zabiciem celu.
- 5 sukcesów - Nie jesteś w stanie powstrzymać gniewu, możesz jednak wyładować go niszcząc jakiś przedmiot, zamiast kogoś atakować.

Rotschreck

- 1 sukces - Jesteś w stanie spokojnie wycofać się, chociaż nie możesz podejmować żadnych innych działań.
- 2 sukcesy - Możesz pozostać gdzie stoisz, ale nadal nie jesteś w stanie nic robić.
- 3 sukcesy - Możesz pozostać gdzie jesteś i wykonać jakieś proste działanie, o ile potrafisz się cały czas na nim koncentrować.
- 4 sukcesy - Jesteś w stanie zachować zimną krew. Możesz wykonywać większość działań, chociaż wciąż będziesz wyglądał i działał nerwowo.
- 5 sukcesów - Możesz stawić czoło sytuacji i walczyć, jeśli zajdzie taka potrzeba, chociaż nadal będziesz bardzo zdenerwowany. Po rozpoczęciu walki możesz wpaść w szał.

Co zrobić, jeśli Sabatnik ma Normalne Cechy?

Chociaż wykształcenie ludzkich Cech (Sumienie, Samokontrola i Odwaga) jest wyjątkowo nietypowe dla wampirów Sabatu, czasami się to zdarza. W takim przypadku Sabatnik sprawdza czy wpadł w szał, podobnie jak inne wampiry, zamiast sprawdzać jak sobie z nim radzi. Niestety, wampiry z Normalnymi Cechami nie posiadają tak dobrej kontroli nad sobą, kiedy już wpadną w szał.

WSKAZÓWKI JAK GRAĆ BOHATERAMI SABATU

Życie w ogóle jest trudne, a pierwsze sto lat najtrudniejsze.

– William Mizner

Gra Sabatnikami podobna jest do gry wampirami Camarilli. Główna różnica polega na tym, że Sabat akceptuje swoją wampiryczną naturę i nie stara się być ludzki. Na początku gry może to prowadzić do wielu problemów, szczególnie jeśli częścią tego, co przyciągnęło cię do gry, jest sponiewierane, szczątkowe człowieczeństwo w samej Bestii.

Częścią zabawy może być opracowywanie własnej moralności. Do ciebie należy poszukiwanie sensu egzystencji bohatera. Nie graj stereotypowym, złym wampirem, lecz zadaj sobie pytania: Jak to jest naprawdę wierzyć, że jest się ponad człowiekiem? Jak to jest być zmuszonym żywić się ludźmi?. Te dwa podstawowe aspekty charakteryzujące byt twojego bohatera wystarczą, aby zapewnić ci wiele godzin dobrej rozrywki. Na szczęście może ci pomóc kilka wskazówek. Nie zapominaj jednak, że każdy gracz powinien szukać odpowiedzi na swój własny sposób.

Staraj się cały czas pamiętać, że Sabat jest bardziej skłonny do walki niż Camarilla. Od ciebie zależy, jak bardzo chcesz się przywiązać do swojego bohatera, jako że istnieją duże szanse jego szybkiego zejścia Śmiercią Ostateczną. Jeżeli cię to niepokoi, możesz popracować z Narratorem nad uczynieniem Sabatu mniej agresywnym niż wskazują na to opisy z tego podręcznika. Jeżeli gwałt ci nie przeszkadza będziesz miał wiele okazji ożywienia gry.

Inną kwestią, którą należy mieć na uwadze są paradoksalne stosunki pomiędzy lojalnością a wolnością. Powinieneś samemu doświadczyć, jak daleko można się posunąć w obu tych kierunkach w sekcie. Staraj się unikać zachowania, które może zostać uznane za nielojalne, ze względu na surowe kary egzekwowane przez sektę. Jeśli bohater okaże się zdrajcą, najprawdopodobniej zostanie zniszczony.

Pamiętaj także o więzach Vinculum i ich wpływie na umysł bohatera. Możesz natknąć się na problemy, które zmuszą bohatera do działania wbrew jego osądowi, właśnie z powodu tych Więzów. Gra zyskuje na atrakcyjności, jeśli odmaluje się bohaterów jako zewnętrznie wolnych, ale jednocześnie zniewolonych przez więzy własnego umysłu.

Rozdział Szósty: Galeria postaci

Z całej tej nauki niewiele potrzebował,
Ani Łaciny, ani Greki, które zwątpienie siały
“wśród Duchowieństwa” i spory rodziły o teksty,
Skąd rozłam sekt powstaje,
I nienawistna herezja.

– Edmund Spenser, “Prosopopoia”

Nie wszystkie wampiry Sabatu są plugawymi, przepełnionymi nienawiścią, odrażającymi potworami – jak odmalowuje ich Camarilla. Chociaż Sabat rozmiarami organizacji nie dorównuje konkurencyjnej Camarilli, jest sektą prawie tak samo urozmaiconą. Za każdym razem, kiedy wybucha nowa wojna, sekta zaczyna tworzyć w wielkich ilościach nowicjuszy bardzo zróżnicowanych typów. W ten sposób śmiertelnicy, których Camarilla nigdy by nie wybrała, mogą skończyć jako przywódcy Sabatu.

Opisane poniżej gotowe postaci podobne są do ich odpowiedników z Wampira. Natury i Postawy są czysto przykładowe. Śmiało możesz wprowadzić zmiany w poniższe karty przykładowych bohaterów tak, aby pasowały do twojej koncepcji postaci. Niektóre Natury i Postawy zostały zaczerpnięte z dodatkowego opisu z Podręcznika Gracza.

ODSZCZEPNIENIEC ASSAMITE, ZABÓJCA

Cytat: Dlaczego nie odpoczniesz! Nie zabiję cię, dopóki nie trzeba będzie cię zabić. Oczywiście tylko ja wiem, kiedy to nastąpi.

Preludium: Przez całe życie byłeś zbirem, tak jak wszyscy, którymi się otaczałeś. Wychowała cię ulica. Ludzi widzisz takimi, jacy są naprawdę – łajdakami nie lepszymi od ciebie – i odpowiednio do tego ich traktujesz. Zrujnowałeś się biorąc pożyczkę na wysoki procent. Sprawy wymknęły ci się z rąk. Z policją depczącą po piętach wyruszyłeś na romantyczną eskapadę, przyłączając się do Legii Cudzoziemskiej. Kochałeś życie i musiałeś podróżować z miejsca na miejsce. Przez kilka lat próbowałeś swoich sił jako najemnik, wkrótce jednak wszystkie miejsca zaczęły wyglądać tak samo. Chociaż nigdy nie miałeś skrupułów przy zabijaniu, zdałeś sobie sprawę, że pewnego dnia skończysz jako padlina w jakimś podrzędnym państewku, które cię nic a nic nie obchodzi. Złapałeś samolot z powrotem do Stanów, podjąłeś oszczędności i otworzyłeś szkołę przetrwania w lasach Alabamy.

Na początku interes szedł słabo, dopóki nie złożył ci wizyty młody mężczyzna oferujący 70.000 \$ za zabicie pewnego osobnika. Niestety, zarówno gość, jak i cel byli wampirami. Sprawdzali twoje umiejętności. Zadowoleni z testu zabrali cię na cmentarz i przyłączyli do swojego klanu.

Rola Życiowa: Nie pochodzisz ze Środkowego Wschodu, co jest nietypowe jak na Assamitę. Jesteś handlarzem śmierci – widziałeś ją już wielokrotnie. Lubisz swoją pracę i jesteś dumny z przynależności do Czarnej Ręki. W końcu znalazłeś swoje miejsce.

Rola w Sforze: Jesteś zabójcą i zwiadowcą. Udzielasz porad dotyczących strategii oraz szkolisz innych w posługiwaniu się nowoczesną bronią i w technikach walki. Jesteś szanowany, chociaż niektórzy mogą uważać cię za aroganta.

Wskazówki dla Gracza: Czasami jesteś samochwałą i ponurakiem, zawsze jednak dumnym i pogardzającym innymi. Uśmiejasz się ponuro, gdy słyszysz te wszystkie podłe i straszne sugestie czynione przez członków sfory na twój temat, czerpiąc wielką przyjemność z wywyższania się nad resztę twoich braci – mięczaków.

Wyposażenie: Posiadasz cały arsenał legalnej i nielegalnej broni. Prowadzisz Forda Thunderbird 1983 i wynajmujesz apartament na własne schronienie, cały zavalony gadżetami z zestawów do przetrwania i rozmaitymi pułapkami do stawiania na głupków. Masz dobrze ukrytą i ufortyfikowaną kryptę, zawierającą trofea z twojego poprzedniego życia najemnika.

KARTA BOHATERA

Natura: Bojownik
Postawa: Brutal
Rola Życiowa: Najemnik
Klan: Odszczepieniec Assamite
Pokolenie: 13
Schronienie: Mieszkanie

Dyscypliny:
Akceleracja
Niewidoczność
Śmierć

Pozycja:
Członek Czarnej Ręki
Znajomości
Mienie

Inne Cechy:
Wiedza o Czarnej Ręce

Ścieżka: Mocy i Wewnętrznego Głosu

MIEJSKI ODSZCZEPIENIEC GANGREL, TRESERKA ZWIERZĄT

Cytat: Chciałabym, żeby wszyscy po prostu zostawili mnie w spokoju. Wydaje mi się, że nigdy nie miała czasu pomyśleć. Nie chodzi o to, że nie lubię swoich braci, tylko oni wciąż potrzebują, żebym coś dla nich robiła.

Preludium: Po śmierci męża pozostałaś samotna. Za mąż wyszłaś za swoją wieloletnią miłość szkolną, jednak wasz związek trwał ledwie trzy lata. Ukochany żył naprawdę przez wielkie Ż, nic więc dziwnego, że umierając pozostawił cię w długach. Spłaciłaś ile mogłaś z pieniędzy za ubezpieczenie, nie pozbyłaś się jednak wszystkich wierzycieli. Robiąc wszystko, byle tylko zarobić pieniądze, zaczęłaś w końcu chodować zwierzęta – na sprzedaż lub na mięso.

Pewnej nocy odwiedziła cię kobieta zainteresowana hodowlą zwierząt. Wkrótce zostałyście przyjaciółkami. Niedługo potem obudziło cię w środku nocy wściekłe ujadanie psów. Wyszłaś na zewnątrz, po to tylko, żeby zostać ogłuszona łopatą. Po przejściu Rytuałów Tworzenia nie potrzebowałaś wiele czasu, aby udowodnić swą przydatność jako Prawdziwy Sabatnik.

Rola Życiowa: Życie towarzyskie nigdy nie układało ci się najlepiej, wolałaś towarzystwo własne i swoich zwierząt. Przemiana w wampira nie zmieniła cię za bardzo, czegoś ci jednak brakuje – nie potrafisz tylko określić czego.

Rola w Sforze: W sforze spędzasz jak najmniej czasu. Czasami podejmujesz się zadań zwiadowczych lub inwigilacji. Niekiedy wysyłasz swoje zwierzęta na pomoc sforze. Twój ulubieńczy rzadko kiedy wracają z takich misji, co strasznie cię denerwuje.

Wskazówki dla Gracza: Preferujesz samotność. Jesteś lojalna względem Sabatu i nie narzekasz, kiedy musisz coś dla niego zrobić, oburza cię jednak, gdy ktoś próbuje cię wykorzystywać. Nigdy nie sypiasz w schronieniach komunalnych. Sfora widzi cię jako zimną i nieprzystępną, co zresztą jest prawdą.

Wyposażenie: Przebywasz w tym samym domu, w którym mieszkałaś za życia, wraz ze swoimi zwierzętami. Masz zieloną furgonetkę rocznik 1978. Potrafisz posługiwać się bronią, nie obawiasz się też nosić jej przy sobie. Na ogół wyposażona jesteś w dwa rewolwery Smith & Wesson kal. 38 – jeden w kaburze pod pachą i jeden w furgonetce.

KARTA BOHATERA

Natura: Samotnik

Postawa: Samotnik

Rola Życiowa: Treser Zwierząt

Klan: Miejscy Odszczepieńcy Gangrel

Pokolenie: 11

Schronienie: Dom

Dyscypliny:

Akceleracja

Niewidoczność

Transformacja

Cechy Pozycji:

Pokolenie

Mienie

Ścieżka: Harmonii

LASOMBRA, MANIPULATOR

Cytat: Bracia Sabatnicy, za mną do boju. Zniszczymy Camarillę i wszystkich jej niewolników. Ocalimy się przed Starożytnymi. Chodźcie za mną, a pokażę wam drogę do zwycięstwa.

Preludium: Konspirator od chwili przyjścia na świat. Zawsze wiedziałeś, że twoim życiowym powołaniem jest naginać innych do swej woli. Popsuty jako dziecko, rozpieszczany jako nastolatek gładko przeszedłeś przez szkołę średnią, zanim zająłeś się biznesem. Przyciągał cię każdy rodzaj handlu, ale dopiero nieruchomości stały się twoim żywiołem.

Odkryłeś, że potrafisz wmówić każdemu klientowi taki dom, jaki tylko zechcesz. W końcu któraś z takich operacji doprowadziła do twojego obecnego stanu. Po jednym ze szczególnie oszukańczych interesów kupcy postanowili wymierzyć ci sprawiedliwość. Ku ich zaskoczeniu przetrwałeś Rytuały Tworzenia i szybko stałeś się integralną częścią sfory.

Zostałeś Prawdziwym Sabatnikiem bardziej dzięki pomocy innych niż własnym dokonaniom. Od tego czasu nie musisz polegać na brutalnej sile, aby dostać to, czego pragniesz. Nikt nie kwestionuje twojego autorytetu, a nawet gdyby, uporałbyś się z nim po cichu, nie brudząc przy tym własnych rąk.

Rola Życiowa: Jesteś dobrym przykładem Lasombra. Zdolny przywódca, zarówno dzielny, jak i sprytny. Wiesz kiedy walczyć a kiedy kłamać. Najbardziej pragniesz władzy: zaczynając od zdobycia przywództwa w sforze.

Rola w Sforze: Jesteś jednym z przywódców. Cała sfera na ciebie patrzy. Jeśli powiesz innym Sabatnikom z kim i kiedy walczyć, najprawdopodobniej cię posłuchają.

Wskazówki dla Gracza: Kiedy trzeba jesteś śmiały. Wiesz jak przyciągnąć uwagę i zdobyć respekt innych wampirów. Publicznie przemawiasz z siłą, natomiast prywatnie mówisz po przyjacielsku. Przez cały czas umacniasz swoje stosunki z każdym członkiem sfory: rozmawiasz, wyświadczasz przysługi i dajesz innym okazję do udzielania ci rad. Potrafisz być uparty, ale kiedy trzeba naginasz się do zasad większości.

Wyposażenie: Nie posiadasz własnego schronienia. Przebywasz w komunalnym schronieniu sfory, gdzie możesz mieć oko na wszystkie wydarzenia. Posiadasz własne konto bankowe oraz nosisz dużo gotówki przy sobie (kto cię może okraść?). W czasach wojny chodzisz z pistoletem maszynowy typu Heckler & Koch MP 5 10 mm, a na co dzień w kaburze u swego pasa nosisz rewolwer Colt Python kal. 357.

KARTA BOHATERA

Natura: Cwaniak

Postawa: Zarządzający

Rola Życiowa: Zostać Przywódcą

Klan: Lasombra

Pokolenie: 13

Schronienie: Komunalne

Dyscypliny:

Dominacja

Sfera Mroku

Potencja

Cechy Pozycji:

Znajomości
Wpływy
Uznanie Sfory
Status w Sabacie

Ścieżka: Mocy i Wewnętrznego Głosu

ODSZCZEPIENIEC MALKAVIANIN, MIM

Preludium: Zawsze byłeś dziwny. Do 10 roku życia mieszkałeś w domu dla dzieci specjalnej troski. Cierpiełeś na niepohamowane napady wściekłości. Staraleś się poprawić i szło ci nawet nieźle, dopóki pewnego dnia “przypadkowo” nie zabiłeś innego dzieciaka. Zostałeś zamknięty w szpitalu dla psychicznie chorych.

W nowym miejscu nie miałeś zbyt dużo sposobności do uprawiania swojej ulubionej formy rozrywki, aż do pewnej nocy, kiedy to wszyscy pensjonariusze wydostali się jakoś na wolność. Zamiast skorzystać ze sposobności do ucieczki, wykorzystałeś sytuację do wywołanie zamieszania. Sabatnik, który właśnie uciekał, potraktował to jako oznakę wrodzonej wielkości i był całkiem szczęśliwy, kiedy udało ci się przetrwać Rytuały Tworzenia.

Od tej pory rozlew krwi i chaos wywarły niezatarte piętno na twojej osobowości. Większość czasu zachowujesz się poprawnie, jednak czasami masz nieodpartą ochotę przebrać się i udawać mima. Możliwe, że robisz to, ponieważ mimów nienawidzisz tak samo jak dzieci. Jakakolwiek jest tego przyczyna, w te noce jesteś śmiertelnie groźny. Nawet w dobre noce lubisz żerować na mimach.

Rola Życiowa: Jesteś prawdziwym Odszczepieńcem Malkavianinem. Na ogół jesteś normalny, jednak w pewne określone noce tracisz cały zdrowy rozsądek i poddajesz się swoim dziwnym fantazjom. Nienawidzisz mimów (jako dziecko przestraszyłeś się jednego z nich). Poza tym jesteś inteligentnym i spokojnym osobnikiem.

Rola w Sforze: Nie pełnisz żadnej funkcji poza terroryzowaniem przeciwnika, gdy jest to potrzebne. Pozostali członkowie sfory nie ufają ci za bardzo, rozumieją jednak twoje problemy i starają się ci pomóc.

Wskazówki dla Gracza: Przez większość czasu jesteś rozważny i łagodny. Masz wyjątkową intuicję i dość często miewasz odmienny punkt widzenia nawet na doczesne sprawy. Czasami tracisz kontrolę nad sobą, ale nie za często. Twoja gadatliwość jest ściśle powiązana ze zdrowiem psychicznym. Im więcej mówisz, tym bardziej jesteś przy zdrowych zmysłach. Natomiast kiedy zachowujesz się jak mim, stajesz się zupełnie inny.

Wyposażenie: Nie posiadasz samochodu ani broni. Masz własne schronienie, w głębi systemów kanalizacyjnych, jednak przez większość czasu pozostajesz ze swoją sforą.

KARTA BOHATERA

Natura: Ekscentryk
Postawa: Opiekun
Rola Życiowa: Szaleniec
Klan: Odszczepieniec Malkavianin
Pokolenie: 10
Schronienie: Kanały

Dyscypliny:
Nadwrażliwość
Demencja
Niewidoczność

Cechy Pozycji:
Pokolenie
Uznanie Sfory
Status w Sabacie

Ścieżka: Harmonii

PANDERS, ANARCHISTA

Cytat: Nie próbuj mi mówić, co mam robić. Za kogo się uważasz, do cholery. Jeśli chcesz żebym słuchał, poproś grzecznie. Myślisz, że kim jestem – jakimś idiotą?

Preludium: Urodziłeś się jako biedak w małym miasteczku w Luizjanie, gdzie ciągle zmieniałeś rodziny zastępcze. W końcu dorosłeś, dostałeś pracę przy połowie krewetek i stanąłeś na własne nogi.

Wyrzucony z pracy wyruszyłeś w odwiedzin do swojego brata, mieszkającego w dużym mieście. Twój brat zdecydował, że zasługujesz na takie same szanse jakie miał on, łącznie z możliwością stania się wampirem. Przetrwałeś Rytuały Tworzenia i wkrótce zostałeś Prawdziwym Sabatnikiem. Twojego brata i ciebie połączyły silne więzy. Razem jesteście w stanie robić to, na co macie ochotę – przynajmniej przez większość czasu.

Rola Życiowa: Jesteś bardzo niezależny, jednak wielokrotnie już udowodniłeś swoją lojalność. Nie jesteś całkowicie anarchistą, ale i tak nie lubisz porządku. Kierujesz się własnym osądem i nie pozwalasz się wykorzystywać innym.

Rola w Sforze: Nieustannie przeciwstawiasz się przywódcy, chociaż czasami zaskakujesz wszystkich w pełni go popierając. Jesteś hulaką i niegodziwcem. Widzisz siebie w roli "advokata diabła" swojej sfory. Bez ciebie sfora byłaby tylko bandą bezrozumnych marionetek.

Wskazówki dla Gracza: Masz tendencję do przeciwstawiania się swojemu przywódcy. W każdej sytuacji twój punkt widzenia jest buntowniczy. Niektórzy

uważają cię za uparciucha, ponieważ czasami działasz zupełnie przeciwnie niż wszyscy pozostali członkowie sfory, bez względu na efekty takiego postępowania.

Wyposażenie: Posiadasz samochód typu Buick Skylark. Mieszkasz w schronieniu komunalnym sfory. Nosisz przy sobie Mini-Uzi i parę kastetów.

KARTA BOHATERA

Natura: Gbur

Postawa: Buntownik

Rola Życiowa: Złota Rączka

Klan: Pandersi

Pokolenie: 13

Schronienie: Komunalne

Dyscypliny:

Nadwrażliwość

Akceleracja

Dominacja

Odporność

Zniekształcenie

Ścieżka: Katarów

WĄŻ ŚWIATŁA, TAJEMNICZA OSOBA

Cytat: Pewnego razu było sobie na tej planecie takie miejsce, gdzie martwi chodzili i rozmawiali i grali w swoje małe gry. Witam w naszej bajce.

Preludium: Pamiętasz tę noc, kiedy zostałeś przyjęty przez kult. Byłeś zaledwie 17 latkiem, mimo to zdobycie pozycji przywódcy kultu zajęło ci tylko kilka następnych lat. Ty i twoi ludzie wystąpiliście przeciwko Wyznawcom Seta. Udało ci się przeżyć cichą wojnę tajnych organizacji, ale wielu z twoich towarzyszy nie miało tyle szczęścia. Kontynuowałeś przegraną walką z tyloma sprzymierzeńcami, ilu udało ci się pozyskać.

W pewnym momencie niektórzy z twoich dawnych przyjaciół powrócili do ciebie jako Przeklęci. Zaproponowali ci szansę kontynuowania walki, oddając do dyspozycji moc znacznie większą niż ta, którą kiedykolwiek miałeś. Przystąłeś na to. Teraz jako Wąż Światła jesteś lojalnym i wiernym sługą sekty oraz zażartym wrogiem Setowców.

Rola Życiowa: Za życia jako ongan (przywódca kultu Voodoo) zawsze interesowałeś się zjawiskami paranormalnymi. Teraz masz nadzieję poprowadzić swoją sforę do walki z Wyznawcami Seta.

Rola w Sforze: Służysz sforze na wiele sposobów – jako zwiadowca, wiedzą okultystyczną, czasami jako przywódca. Jesteś postrzegany jako ktoś tajemniczy. Lubisz ten wizerunek i wykorzystujesz go, gdy jest ci to na rękę.

Wskazówki dla Gracza: Lubisz stanowić niewiadomą. Niech towarzysze ze sfory odgadują twoje myśli i kierujące działaniami motywacje. Mów zagadkami, kiedy tylko możesz. Wyglądaj na mądrzejszego niż w rzeczywistości jesteś, dawaj mgliste porady i dużo się uśmiechaj. Sprawiaj wrażenie, jakbyś zawsze dobrze się bawił, jednak od czasu do czasu diametralnie zmieniaj nastrój, działając wyjątkowo poważnie i w skupieniu.

Wyposażenie: Posiadasz własne schronienie, głęboko pod świątynią Sabatu. Masz także dużą kolekcję antyków i pajaków. Nikt nigdy nie widział cię noszącego broń, chociaż jesteś właścicielem rewolweru Smith & Wesson M 640 kal. 38; załadowanego srebrnymi kulami. Posiadasz także ładny, czerwono-biały kabriolet Mustang rocznik 1966.

KARTA BOHATERA

Natura: Twórca
Postawa: Autystyczna
Rola Życiowa: Ongan
Klan: Węże Światła
Pokolenie: 12
Schronienie: Podziemne

Dyscypliny:
Niewidoczność
Prezencja
Moc Węża

Cechy Pozycji:
Pokolenie
Mienie

Inne Cechy:
Wiedza o Setowcach

Ścieżka: Śmierci i Duszy

ODSZCZEPNIENIEC TOREADOR, RZEŹBIARKA

Cytat: Czy widziałeś którąś z moich prac? Jeśli masz czas, chciałbym ci kilka zaprezentować. Czy byłeś kiedyś w Rzymie o tej porze roku? Jest śliczny, prawda? Chodź ze mną na dół, proszę. Chciałbym pokazać ci moją pracownię, mam tam coś, w czym mógłbyś mi pomóc.

Preludium: Wychowałaś się w rodzinie artystów. Matka była właścicielką galerii a ojciec wędrownym muzykiem jazzowym. Po prawdzie, nigdy nie miałaś życia rodzinnego, dlatego byłaś tak szczęśliwa, kiedy dostałaś własne mieszkanie i poszłaś na studia artystyczne. W ciągu kilku lat zrobiłaś karierę. Twoje prace przyniosły ci

spora fortunę, a dobra reputacja szybko rozprzestrzeniła się w międzynarodowym świecie artystycznym. Jednak z biegiem lat twoje dzieła stawały się coraz mroczniejsze i coraz silniej prześiknięte złem, a twoje zainteresowania twórcze skupiały się wokół śmierci i zjawiskach paranormalnych. Popyt na nie zaczął maleć, za to popularność wśród nieumarłych rosła. Twoje prace głęboko poruszyły jednego z Toreadorów Sabatu. Czuł, że mogłabyś wzbić się na wyżyny, gdyby tylko dano ci szansę Zjednoczenia. Przeszłaś Rytuały Tworzenia i zostałam Prawdziwym Sabatnikiem. Większość czasu pochłania ci praca, wspierasz też swoją sektę.

Rola Życiowa: Jesteś typową artystką Toreadorem. Twoje dzieła naprawdę wzniosły się na poziom, jakiego nigdy byś nie osiągnęła za życia. Jesteś wyjątkowo utalentowana. Najczęściej używaną przez ciebie formą artystyczną jest rzeźba, chociaż ostatnio także "sztuka ciała" pochłania dużo twojego czasu.

Rola w Sforze: Mimo posiadania własnego schronienia wspierasz sforę, chociaż przebywasz z nią tylko jeśli jest to konieczne. Wielu członków sfory traktuje cię z lekceważeniem, ale kto miał sposobność poznać cię bliżej, nie mógł cię nie polubić.

Wskazówki dla Gracza: Jesteś wyjątkowo uprzejma. Czasami traktujesz innych jak gorszych od siebie, ale jedynie tych, którzy zachowują się nieprzyjaźnie. Nie można na tobie w pełni polegać, dlatego jesteś proszona o pomoc tylko wtedy, kiedy sfora potrzebuje wsparcia wszystkich swoich członków.

Wyposażenie: Masz swoją własną posiadłość. Jest to stary domu w bardzo dobrym stanie. Posiadasz kilka kont bankowych i nowiutkiego Jaguara, którego jeszcze nie spłaciłaś. Nigdy nie miałaś broni palnej. Wystarczą ci zawsze naostrzone narzędzia rzeźbiarskie.

KARTA BOHATERA

Natura: Ekscentryk

Postawa: Fanatyk

Rola Życiowa: Artysta Tortur

Klan: Odszczepieniec Toreador

Pokolenie: 11

Schronienie: Posiadłość

Dyscypliny:

Nadwrażliwość

Akceleracja

Prezencja

Cechy Pozycji:

Znajomości

Sława

Pokolenie

Mienie

Status w Sabacie

Inne Cechy:

Rzeźbiarstwo

Ścieżka: Duszy i Śmierci

TZIMISCE, KAPŁANKA

Cytat: Znam zło czające się na tym świecie. Znam je, ponieważ jestem jego częścią. Nie jesteś tak nikczemny jak twierdzisz. Pokażę ci, co to naprawdę znaczy być jednym z Przeklętych.

Preludium: Prowadziłaś zupełnie normalne życie. Miałaś ładny domek pod miastem, średnie zarobki, męża i dwójkę dzieci. Twój mąż był księgowym a ty gospodynią domową, dorabiającą sprzątaniami w miejscowym kościele.

Pewnego dnia odkurzałaś kościół, gdy wszedł ubrany jak ksiądz mężczyzna, którego nigdy wcześniej nie widziałaś. Chociaż zadał tylko kilka pytań, bardzo cię onieśmielił. Wkrótce wyszedł, jednak tej nocy zobaczyłaś go jeszcze raz. Zatrzymał cię, gdy wychodziłaś. Zdominował i zaprowadził na cmentarz, gdzie jeszcze tej samej nocy przeszłaś Rytuały Tworzenia. Od tego czasu zaakceptowałaś swoje nowe nie-życie w Sabacie. W początkowej fazie nowej egzystencji przychodziłaś popatrzeć przez okno na męża i dzieci. Nie byłaś już jednak człowiekiem. Biorąc udział w Jyhadzie szybko dowiodłaś swego sprytu i wykazałaś się brutalnością. Niedawno zostałaś kapłanką sfory, nie jesteś jednak jeszcze prawdziwą przywódczynią.

Rola Życiowa: Jesteś wampirem do szpiku kości. Znasz się na swojej robocie. Rozwinęłaś umiejętności przywódcze i jesteś na tyle przebiegła, aby osiągnąć już pewien poziom władzy.

Rola w Sforze: Jesteś dobrą przywódczynią. Nie pozwalasz innym Sabatnikom ulegać emocjom. Nie dajesz im jednak pełnej wolności, którą gwarantował Sabat. Z powodu tych rządów "silnej ręki" nie jesteś w stanie osiągnąć rzeczywistego przywództwa. Prawie wszyscy w sforze darzą cię szacunkiem, nadal jednak nie poprą twojej próby przejęcia pełni władzy.

Wyposażenie: Posiadasz nowego Cadillaca oraz prywatne schronienie zlokalizowane niedaleko schronienia komunalnego. Dysponujesz także sporą gotówką. Na ogół nie nosisz broni, chociaż posiadasz TEC 9 oraz przyciętą dwustrzałową dubeltówkę kal. 20 (traktować jak Ithaca M 37, z tym że Częstotliwość Strzału może wynosić 1 lub 2, a Ładowność 2), których używasz do walki z wrogiem.

KARTA BOHATERA

Natura: Wizjoner

Postawa: Twórca

Rola Życiowa: Niesamowita Dama

Klan: Tzimisce

Pokolenie: 13

Schronienie: Apartament

Dyscypliny:

Nadwrażliwość
Zniekształcenie

Cechy Pozycji:

Uznanie Sfory
Mienie
Status w Sabacie

Inne Cechy:

Przemiana Ciała

Ścieżka: Kaina

ODSZCZEPIENIEC VENTRUE, WSZYSTKOWIEDZĄCA

Cytat: Mówiłam ci, żeby tego nie robić. Nie słuchałeś. Jestem tutaj wystarczająco długo, żeby wiedzieć, co można robić, a co wkurzy biskupa. Chodźmy do Lunaparku. Jestem głodna.

Preludium: Zawsze byłaś wzorową uczennicą. Wszystko robiłaś dobrze, dlatego twoi rówieśnicy niezbyt cię lubili. Po skończeniu szkoły średniej postanowiłaś skorzystać ze stypendium i pójść na Prawo. Dobrze zrobiłaś – wszyscy wiedzieli, że dokonasz prawidłowego wyboru. Nagle twoje życie diametralnie się zmieniło.

W mieście szalał Jyhadd. Zostałaś rekrutką Sabatu. Siłą wywleczono cię z mieszkania na cmentarz, gdzie przeszedłaś Rytuały Tworzenia. Byłaś sprytna i udało ci się przeżyć Jyhadd, tymczasem twoja współlokatorka, która także została wybrana, zginęła. Udowodniłaś swoją wartość, mimo to nikt cię naprawdę nie polubił. Tak, dobrze wykonywałaś swoją robotę, jednak z jakiegoś powodu nikt nie chciał korzystać z twoich porad, których bez przerwy udzielałaś.

Rola Życiowa: Jesteś geniuszem. Sprawiasz wrażenie równie dobrej prawie we wszystkim. Ze względu na swój wygląd i wykształcenie jesteś cennym nabytkiem dla Odszczepieńców Ventrue. Nie jesteś tak buntownicza jak większość Ventrue Sabatu, ale równie dobrze możesz być – i tak nikt cię nie szanuje.

Rola w Sforze: Robisz co ci się każe, chociaż czasami narzekasz. Nie masz specjalnych obowiązków. Niektórzy członkowie sfory chętnie zobaczyliby twój koniec, a to z powodu twojej protekcyjnej postawy. Lubisz myśleć o sobie jako o doradcy sfory, gdy tymczasem inni postrzegają cię jako osobę wielce irytującą.

Wskazówki dla Gracza: Uwielbiasz mówić innym co mają robić. Jest to bardzo denerwujące, chociaż na ogół masz rację. Lubisz posługiwać się wyrażeniem: "A nie mówiłam", kiedy ktoś coś sknoci. Wiesz, że inni chętnie potraktowaliby ciebie dokładnie tak samo, jednak ty rzadko się mylisz. Jesteś pewna siebie i często

przemawiasz do swoich towarzyszy w sposób dla nich nie zrozumiały. Sprawia ci przyjemność wytykanie im ignorancji.

Wyposażenie: Masz zielonego Chevroleta Berretta i własne mieszkanie. W sforze śpisz tyle samo czasu, co we własnym schronieniu. Nie nosisz broni za wyjątkiem Jyhadu, kiedy masz przy sobie jakiś rodzaj broni automatycznej. Zawsze ubierasz się zgodnie z najnowszą modą.

KARTA BOHATERA

Natura: Łowca Pochwał
Postawa: Krytyk
Rola Życiowa: Mazgaj
Klan: Odszczepieńcy Ventrue
Pokolenie: 11
Schronienie: Mieszkanie

Dyscypliny:
Nadwrażliwość
Dominacja
Odporność

Cechy Pozycji:
Pokolenie
Mienie

Ścieżka: Honoru

Spis Treści

Wprowadzenie
Rozdział Pierwszy: Sabat od środka
Rozdział Drugi: Obyczaje
Rozdział Trzeci: Kreacja Bohatera
Rozdział Czwarty: Ścieżki Oświecenia
Rozdział Piąty: Cechy Sabatu
Rozdział Szósty: Galeria postaci
Dodatek Pierwszy: Nietypowa broń
Dodatek Drugi: Relikwie i przedmioty magiczne Sabatu

Spis Treści

Wprowadzenie
Rozdział Pierwszy: Sabat od środka
Rozdział Drugi: Obyczaje
Rozdział Trzeci: Kreacja Bohatera
Rozdział Czwarty: Ścieżki Oświecenia
Rozdział Piąty: Cechy Sabatu
Rozdział Szósty: Galeria postaci

Dodatek Pierwszy: Nietypowa broń

Dodatek Drugi: Relikwie i przedmioty magiczne Sabatu