



přeložil: Radim "smrq" Trčálek

Poznámka: Tato kniha je určena jako reference pravidel hry **Upíři** a pomůže hráčům vytvořit pokračování událostí představených v **Průvodci příběhem** tohoto svazku. Pokud jsi Průvodce příběhem ještě nečetl, doporučujeme začít u něj a tuto knihu přečíst později.

Vítej ve hře **Upíři**. Toto je referenční příručka pravidel **Startovací sady**. Pravděpodobně se chceš dozvědět více o hře, pravidlech a světě, ve kterém se příběhy odehrávají.

Zde ti poskytneme pouze rychlý přehled pravidel a prostředí. Pokud se budeš chtít dozvědět více podrobností, doporučujeme pořídit si základní příručku hry **Upíři: Maškaráda 5. edice (Vampire: the Masquerade)**.

- **Vítejte ve Světě temnoty** ti poskytne dodatečné informace o světě, ve kterém se příběhy hry **Upíři** odehrávají.
- **Role Vypravěče** poskytne rady a pomocnou ruku nejen začínajícím Vypravěčům, ale i těm zkušenějším, kteří hrají hru **Upíři** poprvé.
- **Pravidla** rozšiřují informace popsané v **Průvodci příběhem** a poskytují ucelenější systém pravidel, který mohou zkušenější nebo zvědavější hráči využít ve svých hrách.

Doufáme, že si svou první zkušenost s hrou **Upíři** vychutnáte.

Vítejte ve Světě temnoty

Legendy a mýty hovoří o příšerách a monstrech. Strašidelné pohádky a pověsti nás varují před nebezpečím číhajícím v noční tmě. Z pohádek a pověstí se staly knihy, později filmy a populární televizní pořady. Jsou tu, aby nás pobavili a poučili. Ve Světě temnoty stvoření z legend žijí mezi námi, chodí po stejných ulicích a poslouchají totožné podcasty.

Ve hře **Upíří** přebírají hráči roli upírů snažících se najít své místo ve spletnosti starých politických machinací, osobní msty a nekončící snahou zachovat si lidskost.

RODNI Upíří v naší hře označují sami sebe za Rodné. Jsou podobní ale i odlišní od upírů zobrazovaných v médiích. Rodný může být například zabít slunečním svitem a ohněm, ale kolik zabodnutý do srdce jej pouze paralyzuje. Kromě výjimečných případů nikoho z nich neohrožují klasické pověry jako česnek, kříže, tekoucí voda, vstup do domu bez pozvání a podobné.

Mnoho Rodných věří, že pocházejí z biblického vraha Kaina, který byl za svůj čin proklet a proměnil se v prvního upíra. Postavení ve společnosti Rodných závisí u každého jedince na vzdálenosti od této mýtické postavy (tedy jejich **generaci**). Důležité jsou také stáří, moc a **klan**, ke kterému náleží. Rodný se může připojit ke frakcím, například k **Anarchům** nebo **Kamarile**. A všichni žijí ve strachu z obávané **Druhé inkvizice**.

KLANY RODNÝCH Rodní se dělí na klany. Každý z nich má jinou povahu Bestie, která byla uvalena na původní zakládající Rodné. Klany jsou přenášeny krví z **tvůrce** (otce nebo matky) na **potomka**. V našem scénáři se vyskytují následující klany:

Brujah, obvykle známí jako Gauneři, jsou ve své přirozenosti filozofové a rebelové. S jejich vášní pro lidskost (a všechny její důsledky) může soupeřit pouze jejich fyzická síla. Jsou jedním z základních klanů Anarchů. Bestie Brujahů se projevuje neovladatelnými návaly slepé zuřivosti, což činí jejich snahu o mír a spravedlnost zcela nesmyslnou.

Gangrelové žijí ve spojení s přírodou. Přestože jsou obecně považováni za samotáře nezajímající se o politiku Rodných a společenský život, často se shromažďují do skupin, podobně jako vlci do smeček, a vytvářejí si vlastní společenství. Jsou dalším základním klanem Anarchů. Povaha jejich Bestie se jim vysmívá, trestá je zvířecími rysy – fyzickými i psychickými – kdykoliv nad sebou ztratí kontrolu.

Mnozí ztratili rozum ve snaze pochopit psyché **Malkaviánů**. Jsou obdarováni jedinečným vnímáním záhad okolního světa. Pokud jsou orákula záhadná, je to z důvodu, že je nemožné popsat velikost jejich vizí. Malkaviáni jsou často podceňováni, ale za jejich extravagantními způsoby je vždy záblesk geniality.

Nosferatu nosí svou Bestii na očích ostatních, vepsanou do tváří a celého těla. Jejich kletba se zdá být tou nejkrutější: během **přijetí** – přeměny smrtelníka na Rodného – trpí strašlivou metamorfózou, která je promění v monstra z nočních můr. Přestože svou monstróznost vystavují navenek, jsou členové klanu často nejhumánnějšími a psychologicky nejvyrovnanějšími Rodnými.

Milovníci lidskosti, krásy a velkoleposti – **Toreadoři** jsou považováni za nejsmyslnější z Rodných. Jejich staletí trvající snaha o estetickou dokonalost je přivedla k umění. Shromažďují se v uměleckých galeriích a divadlech, kde hrají své společenské hry a zapojují se do životů obyčejných smrtelníků, jako žádný jiný z klanů. Jejich estetické cítění je natolik akutní, že se stali citlivými vůči prostředí, které odporuje vkusu. Trpí úzkostí a melancholií vždy, když nejsou obklopeni krásou.

Před tisíci lety zajal mocný kouzelník upírku a provedl na ní strašlivý rituál. Kouzelník získal věčný život, ale spolu s ním nabyt také Kainovu kletbu. Od té doby potomci **Tremere** shromažďují znalosti a ctí pevnou hierarchii. Leč, protože Druhá inkvizice vyplenila jejich Chantry ve Vídni, celá rodová linie zeslábla a rozdrobila se. V současné době prodávají členové klanu Tremere své služby jako žoldnéři a pokoušejí se zjistit, jak dále žít se svou nově nabytou svobodou.

Tradiční vůdci Kamarily, **Ventrue** – nebo Modrá krev, jak se jim často říká – působí majestátně, mocně a privilegovaně. Jsou vedeni k představě, že byli zrozeni, aby vládli, a všichni ostatní je musí poslouchat. Pokud jde o krev, Ventrue mají vybíravé chutě. Živit se mohou pouze konkrétními typy lidí. Typ této vybrané chutě se liší u každého z Ventrueů – někteří se mohou krmit pouze na mužích středního věku, jiní nepozřou jinou krev než od usvědčených zločinců.

KAMARILA Když se během středověku objevila svatá inkvizice, nebyli Rodní na její řádění připraveni a mnoho z nich za to zaplatilo životy. Přeživší uspořádali shromáždění a na něm ustanovili řadu příkázání, která měla zajistit jejich přežití. Starší rozhodli, že budou vládnout a jejich slovo se stane zákonem. Tak vznikla Kamarila, největší známá upíří společnost.

ANARCHOVÉ Anarchové se odštěpili od Kamarily. S městy, které mají pod svou kontrolou, dnes představují sílu, se kterou je třeba počítat. Jejich vlády jsou benevolentní, s rozdílným přístupem město od města, ale základní princip je všude stejný: o vůdcích nerozhoduje jejich stáří. Někteří členové touží vybudovat spravedlivou společnost, jiní lační po moci. Ale vnitřní identitou, mnohem víc než členstvím, jsou všichni Anarchové.

DRUHÁ INKVIZICE S příchodem věku informací se stalo skrývání těžší, než kdy jindy.



Rodní se nejprve snažili nové technologie využít ve svůj prospěch. Vytvořili tajné sítě na Darknetu a zřídili komunikační kanály pro vlastní potřebu. Jenže smrtelníci jsou od přírody podezřívaví a nepřátele hledají za každým rohem. Bylo jen otázkou času, než budou Rodní odhaleni vládami a zpravodajskými agenturami.

Od roku 2001 začaly zpravodajské služby po celém světě v důsledku celosvětových událostí boj proti terorismu. Posiloval se dohled jak online, tak offline. Pouhou náhodou objevili síť tajných společenstev obývaných monstry z legend. Spojením sil se Společnosti Leopold – mystickou skupinou lovců čarodějnic sídlící ve Vatikánu – přijaly agentury jako CIA anebo MI6 nedokončenou práci inkvizice z dob středověku. A tak začali smrtelníci opět lovit Rodné.

Během prvního desetiletí existence dosáhla Druhá inkvizice působivých výsledků. Aktivity Rodných v online světě byly smazány a vyhlazena byla nemrtvá populace mnoha měst. Tvorové noci byli přinuceni přijmout nejedno zoufalé opatření, kupříkladu se zcela stáhli z virtuálního světa. Jejich komunitu zachvátil vsudy přítomný strach a paranoia.

Role Vypravěče

Tvým úkolem je zhmotnit všechno a všechny krom hráčských postav. Je potřeba vědět, které události se stanou, kdy se stanou a kdo se do nich zapojí. Alespoň je to tak hráči často vnímáno. Pravdou ale je, že většina těchto věcí vyplyne z tvé improvizace. Přesto se doporučuje na hraní dobře připravit. Jsi pro své hráče průvodcem a pomocníkem. A všichni společně vyprávíte příběh. Bez ohledu na to, zda jste blízko nebo na míle vzdálení tvým původním plánům, příběh tvoří celá hráčská skupina.

Svět je obývaný nejrůznějšími postavami. Máš za úkol je všechny ztvárnit. Označujeme je jako **nehráčské postavy**. Někteří Vypravěči se snaží dát nehráčským postavám během jejich hraní akcent, jedinečnou řeč těla, usilují, aby každý zněl a působil odlišně. Jiní Vypravěči používají více popis, zvláštnosti každé nehráčské postavy vysvětlí, než aby je předváděli. Oba přístupy jsou funkční. Měj na paměti, že i Vypravěč je hráč, proto zvol jakýkoliv přístup, který ti bude vyhovovat. Cílem je, aby sis hru užil stejně, jako zbytek skupiny.

Dobry Vypravěč by měl mít vždy přesné informace o nehráčských postavách. Nemusíš si u každé psát dopředu celý životopis, stačí mít nachystaných pár detailů, které ti pomůžou ujasnit si úlohu nehráčské postavy ve světě a definují její charakter. Například: žena na autobusovém nádraží si kouše nehty; pásek na zápěstí prozrazuje, že je dárcem orgánů. Podezřelý drogový dealer v nočním klubu; v peněžence má fotografii své malé sestry. Na krku jeptišky, která ráno postavám poskytne útočiště, je vidět tetování plazícího se hada.

Čas od času by se měl každý cítit jako hlavní hrdina příběhu. Pokud máš ve skupině tichého hráče, který je příliš plachý na to, aby se účastnil skupinových rozhodnutí, buď připravený mu pomoci. Dopřej mu jeho okamžik slávy. Můžeš jeho postavu na chvíli oddělit od ostatních nebo do hry zakomponuješ úkol, který dokáže vyřešit jen on. Pointou je zábava pro všechny.

Nastavení atmosféry

Svět temnoty se většinou podobá světu kolem nás, ale stíny jsou delší, zármutek hlubší, a všude cítá nebezpečí. Zločinnost je na vzestupu a všichni politici zkorumpovaní. Chceš-li vytvořit správnou atmosféru, musíš prohloubit temnotu. Každá postava, která se v příběhu objeví, by mohla skrývat děsivé tajemství. Ty ostatní poslouží mnohem zlověstnějšímu dramatičtějšímu záměru. Projevy nevinosti slouží jako varování nebo jde o způsob, jak dostat do příběhu hrůzu.

Hlavními tématy Upírů jsou **niterná hrůza** a **politický horor**. Tyto pojmy táhnou postavy a příběh dvěma protichůdnými směry.

Niterná hrůza pojednává o vnitřním životě postav, jejich emocích a propojení se světem smrtelníků. Existuje mnoho příběhů, které mohou vyprávět o vině, studu, touze a nelidských činech, ke kterým dochází během sání lidské krve, která je nutná k upírovi přežití.

Politický horor pojednává o světě Rodných, jejich soupeření, boji o moc a nadvládu. Je plný společenských a politických her, které mezi sebou soupeři hrají. Konflikty Rodných za sebou téměř vždy zanechávají stopu smrti a neštěstí.

Niterná hrůza: *Mara se vydává na lov. V posledním vagonu vlaku najde osamělého muže, který si nervózně pohrává s telefonem. Mara k němu přistoupí a bez zbytečných průtahů se z něj začne krmit. Jeho krev je zvláštní a neskutečně lahodná. Mara se přestane ovládat a pije hlubokými doušky, dokud muž nezemře. Zatímco se snaží vyrovnat s tím, co provedla, zapírá mužův telefon. S obavami si přečte zprávu: "Je to kluk! Gratulujeme, Franku! Jsi otec!"*

Politický horor: *Jake se dozví, že se jeho kamarád Nathan chystá přeběhnout ke Kamarile. Znepokojený Jake tuto informaci sdělí místnímu baronovi, který rozhodne, že z důvodu ochrany komunity je potřeba Nathana odstranit. Je uspořádán rozsáhlý hon, během kterého je zrádce dopaden a následně stat. Jake dostane za úkol zahladit stopy. S hrůzou ale zjistí, že Nathan vyzradil svou upíří podstatu rodině a ta se chystá informovat agenta Druhé inkvizice. Jake nevidí jiné řešení než vyvraždit celou Nathanovu rodinu.*

Každé vyprávění hry **Upíři** může obsahovat prvky obou témat nebo se zaměřit pouze na jedno z nich. Politický horor může přecházet v niternou hrůzu a naopak. Jde jen o změnu zaměření a rozsahu příběhu.

Pomůcky jako hudba, obrázky nebo dokonce kostýmy a rekvizity, vám mohou pomoci vytvořit dokonalou atmosféru hry. Pokud všichni hráči - včetně tebe - souhlasí s přinesenými pomůckami, použijte cokoli, co pomůže udělat příběh věrohodnějším. Mít po ruce notebook s kolekcí skladeb a zvukových efektů může být neuvěřitelně efektivní, ale musí se používat střídmě a s citem. Vliv na zážitek může mít i uspořádání a osvětlení místnosti. Tlumené světlo pomůže navodit intimnější a tajemnější atmosféru, ale pamatuj, že hráči potřebují vidět na karty postav.

Spojenec hráčů

Hry na hraní postav (RPG) nejsou o vítězství nebo prohře. S ohledem na tento fakt je představa Vypravěče jako protivníka hráčů absurdní. Naopak, jste spojenci a vaší společnou snahou je vyprávění fascinujícího příběhu, jehož protagonisty jsou hráčské postavy. Občas budeš nucený malinko pozměnit svět - to abys podpořil epické situace, které hrdinové přežijí navzdory všem překážkám nebo tragickým dopadům.

Příběhy v Upírech mají být výjimečné, ne všední. Proto je zcela oprávněné přeskočit scény, ve kterých se nic podstatného neděje. Pokud hráči stráví dvě hodiny sezení rozebíráním každodenní rutiny, začnou se nudit. Nemá smysl doufat, že se náhodou stane něco výjimečného. Pomoz hráčům tím, že jim budeš stavět do cesty situace, ve kterých se jejich postavy projeví něčím mimořádným - ať již v dobrém nebo ve zlém, a kde záleží na jejich morálních rozhodnutích.

VYKOLEJENÉ PŘÍBĚHY Hráči mají kreativní povahu a jejich zvědavost je povede k prozkoumávání cestiček, kterým ses nikdy nehodlal věnovat do hloubky. Budou trvat na spolupráci s nehračskou postavou, kterou nemáš podrobně nachystanou. Budou ignorovat hlavní téma příběhu a jednání jejich postav vás zavedou na tebou neplánovaná místa. Zvládnout tyto nečekané změny je oříšek, kterého se obává nejen Vypravěč.



Vždy, když budeš mít potřebu vrátit hráče zpět na předem připravenou cestu, polož si otázku: Je to opravdu nutné? Možná jsou záměry hráčů přeci jenom zajímavější a kouzelnější variantou.

Pokud neexistuje jiná možnost než vrátit hráče zpět na připravenou dějovou linii, existuje jen jeden způsob, jak to udělat správně: šetrně. Musíš být flexibilní, chápavý a schopný improvizovat tak, aby váš příběh opět získal plánovaný směr, ale abys, pokud to bude možné, nemanipuloval s hráčskými postavami.

Citlivá témata

Příběhy hry **Upíří** mohou pojednávat o **citlivých tématech**. I když je svět temný a mají se v něm odehrávat děsivé události, je potřeba stanovit hranice na ochranu citlivějších hráčů. Je vhodné s nimi dopředu probrat, co se komu líbí a jakým tématům by bylo dobré se vyhnout. Pokud kterémukoliv z hráčů (včetně tebe) nedělá dobře, když se zabývá nějakým konkrétním tématem (a není podstatné, že ostatním přijde banální), rozhodně byste se mu měli vyhnout. Nikdo nikomu za podobnou věc nedluží vysvětlení. Respektujte prosím navzájem své potřeby a pocity. Zážitek ze hry, i když plný napětí a náročných výzev, by měl pro všechny vždy být příjemný.

Pravidla

Upíři jsou vyprávěcí hrou, kde je příběh vždy důležitější než mechaniky. Existují však situace, ve kterých se prověřují schopnosti postav, a konflikty je třeba řešit předem nastaveným spravedlivým způsobem. Proto je zde systém herních mechanik. Mechaniky hráčům umožňují vyjádřit číselně schopnosti postav, nastavit si hodnotu jejich dovedností a řešit situace, ve kterých by pouhé vyprávění mohlo vést k neuspokojivému prožitku.

Rysy

Při pohledu do karet postav vidíme, že jsou definovány řadou rysů o různých hodnotách. Tyto ukazatele definují všechny věci, které postava umí.

- **Atributy:** vrozené rysy postavy představuje devět atributů.
- **Dovednosti:** tyto rysy představují znalosti a trénované talenty postavy.
- **Disciplíny:** disciplíny jsou mystické síly získané díky krvi Rodných.

Vůle a Zdraví





Postavy mají dva záznamníky, na kterých se zaznamenává jejich duševní a fyzické zdraví: Vůle a Zdraví. Tyto dva rysy nemohou nikdy vzrůst nad svou maximální hodnotu.

Kostky

K posouzení případných konfliktů a k testování schopností postav v extrémních situacích budete používat desetistěnné kostky (k10). Kdykoli se postava snaží udělat něco neobvyklého, obzvláště obtížného nebo za stresujících okolností, je potřeba hodit kostkami. Existují dva typy kostek: **běžné kostky** (černé) a **hladové kostky** (červené).




Při hodu znamená každá kostka, na které padlo 6 až 10 (0 znamená 10), úspěch. 1 až 5 neznamenaají nic, můžete je ignorovat.

POUŽITÍ SPECIÁLNÍCH KOSTEK

Pro hru *Upíři* existují speciální kostky se specifickými symboly. Symbol  značí úspěch. Symboly  a  značí kritické úspěchy. A  na hladové kostce je symbol pro bestiální neúspěch.

POKROČILÉ POUŽÍVÁNÍ KOSTEK

Pokud si přejete hru obohatit dalšími možnostmi, můžete použít následující rozšiřující pravidla:

- **KRITICKÝ ÚSPĚCH**  – **Běžná kostka.** Jde o výjimečný úspěch. Při sčítání úspěchů se každé dvě hozené 10 počítají jako 4 úspěchy místo 2. (Jedna hozená 10 nebo lichá 10 se počítají pouze jako jeden úspěch.)
- **BESTIÁLNÍ KRITICKÝ ÚSPĚCH**  – **Hladová kostka.** Funguje stejně jako kritický úspěch, s jedním důležitým rozdílem. V případě, kdy padnou dvě 10 a alespoň jedna z nich je na hladové kostce, jde o bestiální kritický úspěch. To znamená, že postava uspěla tak moc, až se nechala umést vnitřní Bestií a úspěch bude mít i nějaký negativní následek.
- **BESTIÁLNÍ NEÚSPĚCH**  – **Hladová kostka.** Jedná se o opak úspěchu. Kdykoli nemáte při hodu dostatečný počet úspěchů a navíc vám padne 1 na hladové kostce, postava nejenže neuspěje ve své akci, ale dokonce se rozzuří její vnitřní Bestie. Postava nad sebou ztratí kontrolu a provede něco nepředvídatelného a destruktivního. Říká se tomu bestiální neúspěch.

Testy a kontrolní hody

Ve hře **Upíří** existují dva typy situací, ve kterých hráči nebo Vypravěč hází kostkami: testy a kontrolní hody. U testu vytvoříme banku kostek sečtením hodnot atributu a dovednosti nebo disciplíny. Hod provedeme počtem kostek odpovídajícím banku kostek. Je potřeba hodit tolik úspěchů, kolik je vypravěčem stanovená obtížnost. Testy jsou nejčastějším hodem ve hře.

Při kontrolních hodech házíme kostkami, abychom určili, zda se postavě nezmění hodnota Hladu (**kontrola probuzení hladu**) nebo Lidskosti (**kontrola lítosti**). Kontrolní hody nejsou ovlivněné hladovými kostkami a nelze je přehodit utracením bodu Vůle.

Jednoduché testy

Většina hodů kostkami v běžné hře budou jednoduché testy. Když se postava pokouší udělat něco, co vyžaduje hod kostkami, postupuje se podle následujících kroků:

- Hráč Vypravěči popíše, čeho a jakým způsobem chce dosáhnout.
- Vypravěč rozhodne, které dva rysy budou použity. Součet hodnot těchto dvou rysů se nazývá banka kostek.
- Vypravěč určí obtížnost a rozhodne se, zda bude tajná nebo ji prozradí.
- Hráč hodí počtem kostek odpovídajícím jeho banku kostek. Každá kostka, na které padlo 6 až 10 znamená úspěch.
- Pokud je počet úspěchů stejný nebo vyšší než obtížnost stanovená Vypravěčem, hráč uspěl.
- Pokud je počet úspěchů nižší než obtížnost, hráč neuspěl.
- Pokud nepadne ani jeden úspěch, hráč nejenže neuspěl, ale jde o totální selhání, což povede k nečekaným následkům.

Obtížnost nastavená Vypravěčem by se měla pohybovat v rozmezí od 1 do 5, přičemž vyšší obtížnost se používá pro extrémní situace. Měj na paměti, že obtížnost většiny akcí bude 2 nebo 3. Krom několika zmíněných případů se v tomto scénáři vyšším číslem vyhni.

Modifikátory

Jednoduché testy mohou být ovlivněny různými faktory. Zatímco pomoc kolegy nebo použití vhodného vybavení může postavě činnost usnadnit, stresová situace nebo použití nevhodného vybavení dokončení úkolu stíží.

- **Spolupráce:** Pokud chce kdokoliv pomoci jiné postavě v jejím jednoduchém testu, může tak učinit pouze v případě, že má v banku kostek alespoň jeden bod v příslušné dovednosti. Pokud nejde o test dovednosti, může spolupracovat jakákoliv postava. Každý spolupracovník přidá první postavě 1 kostku do jejího banku kostek.
- **Vybavení:** Na některé úkoly je potřeba použít specifické vybavení. Vypravěč se může rozhodnout, že bez vybavení nelze akci provést, popřípadě že je obtížnost o 1 bod vyšší. Naopak se může stát, že má postava možnost využít kvalitnější nebo speciální vybavení a díky němu se obtížnost sníží o 1 bod.
- **Okolnosti:** Pípání alarmu, hejno hmyzu, prudký déšť nebo dokonce vtíravé myšlenky mohou výrazně ztížit jakýkoli úkol. Pokud to okolnosti umožňují, může se vypravěč rozhodnout zvýšit obtížnost o 1 nebo – ve zvláště stresujících situacích – dokonce o 2 body. Samozřejmě to lze uplatnit i opačně. Pokud jsou okolnosti pro postavu příznivé a usnadňují splnění úkolu, lze obtížnost o 1 nebo 2 body snížit.
- **Vůle:** Hráč se může rozhodnout během jakéhokoliv testu utratit 1 bod Vůle a díky tomu přehodit až tři běžné kostky (nikoliv hladové), pokud se mu nelíbí, co na nich padlo. Nový výsledek již musí přijmout, i pokud by byl horší než ten původní. Vůle se také používá jako záznam „zdraví“ během sociálních konfliktů.

Pokud modifikátory sníží obtížnost nastavenou Vypravěčem na 0 nebo méně, bude jednoduchý test automaticky považován za úspěšný, protože akce již nevyžaduje hod kostkami.



Rozdíl

Při hodu bankem kostek může hráč získat více úspěchů, než kolik je potřeba k překonání obtížnosti stanovené Vypravěčem. V takových případech se přebytečné úspěchy nazývají **rozdíl**. Díky této hodnotě může být úspěch efektivnější nebo akce účinnější.

Střety

Různé postavy budou často provádět protichůdné akce. Situace, ve kterých spolu soupeří dvě postavy, se nazývají **střety**. Střety jsou podobné jednoduchým testům, ale v jednom se liší: obtížnosti. Při střetu postupujte dle následujících kroků:

- Aktivní hráč popíše, co a jakým způsobem chce udělat.
- Vypravěč určí, který atribut a dovednost nebo disciplínu postava při akci použije. Součet jejich hodnot stanoví bank kostek.
- Pote Vypravěč určí, jaký bank kostek použije soupeřící postava. Mějte na paměti, že postavy zapojené do střetu nemusí používat stejné rysy. Například zatímco se jedna postava snaží vyběhnout z budovy, v tom samém okamžiku sedí soupeřící postava za počítačem a pokouší se rychle zamknout elektronický zámek na dveřích.

- Hráči za obě postavy hodí svým bankem kostek. Kdo získá více úspěchů, vyhraje.
- Porovnejte hozené úspěchy obou postav k určení případného **rozdílu**.

Střet mohou hráči vyvolat i sami mezi sebou, ale je to stále Vypravěč, kdo určuje, z čeho budou složeny banky kostek.

BER PŮLKU Pokud se střet odehrává mezi hráčskou a nehráčskou postavou, může Vypravěč místo svého hodu rozdělit bank kostek nehráčské postavy na půlku a tím určit pro hráče obtížnost. Díky tomuto pravidlu zvanému **ber půlku** se vyhnete nadbytečnému házení kostkami, díky čemuž bude hra rychlejší a plynulejší.

Konflikty

Svět temnoty je nebezpečné místo. Násilné situace vznikají dennodenně. Fyzické i duševní zdraví postav je v neustálém ohrožení. Když se agresivně střetne více postav (ať již jde o fyzické násilí nebo snahu navzájem se ponižít ve společnosti), vzniká **konflikt**.

Konflikty se řeší pomocí pravidel pro **střet**. Soupeři házejí banky kostek určenými Vypravěčem, kdo získá více úspěchů, vyhrává Konflikt. **Rozdíl** stanoví míru úspěchu a množství Zdraví nebo Vůle, které neúspěšná strana ztratí.

Konflikt na jeden hod

Při použití této metody zredukujete konflikt na jeden hod. Útočící strana - zpravidla hráči - poskládá bank kostek (jde o akci **útok**) a hodí proti obtížnosti stanovené Vypravěčem. Pokud útočící strana v hodu uspěje, protivníka porazí. Po vyhodnocení hodu vynásobte obtížnost *2

a výsledek porovnejte s hozenými úspěchy. Pokud je zdvojnásobená obtížnost větší než počet úspěchů, obdrží zranění také útočící strana. Jeho výše se rovná rozdílu těchto dvou hodnot.

V těchto případech si hráči mohou vybrat, že jejich postavy obdrží místo zranění Skvrny (viz dále). To značí, že během boje byly postavy obzvláště brutální.

STANOVENÍ A ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI PRO KONFLIKT NA JEDEN HOD

Pro stanovení obtížnosti konfliktu na jeden hod určí, jak silná, kvalifikovaná nebo nebezpečná je protistrana. Zřetelně horší protivníci značí obtížnost 2. Přibližně rovnocenní protivníci značí obtížnost 4. Zřetelně silnější protivníci značí obtížnost 6.

Tuto obtížnost můžeš upravit na základě faktorů, které obě strany ovlivňují. Například použití disciplíny nebo jiné nadpřirozené schopnosti, proti které nemá druhá strana obrany, popřípadě lepší příprava a pozice ve střetu, upraví celkovou obtížnost o 1.



Rozšíření boje

- **Boj zblízka:** Dvě postavy, které se účastní rvačky nebo souboje na blízko si hodí banky kostek složenými z atributu Síla a příslušné dovednosti (Boj beze zbraně nebo Zbraně na blízko - podle toho, zda bojují ozbrojeni nebo ne). Rozdíl (tj. úspěchy převyšující úspěchy protivníka) zvýší zranění, které vítěz souboje způsobí poraženému. Projeví se to přičtením tohoto rozdílu k příslušným modifikátorům zranění.

Lehké zranění se před zaznamenáním na záznamníku Zdraví vždy sníží na polovinu (zaokrouhluje se nahoru). Útoky způsobující *vážné zranění* (viz dále), se na polovinu nesnižují.

- **Střelba a vrh:** Konflikty založené na střelných nebo vrhačích zbraních se řeší stejně jako konflikty v boji zblízka, jen s tím rozdílem, že banky kostek složíte z atributu Síla a dovednosti Střelné zbraně. Pokud střelí pouze jedna z postav, druhá provede hod na úskok, který bude pravděpodobně se záporným modifikátorem.

Zpočátku mohou být bojové scény napínavé, ale pokud trvají příliš dlouho, stanou se lehce nudnými. Doporučujeme Vypravěčům, aby je zkracovali na maximálně tři kola. Vypravěč by měl po uplynutí této doby vyhodnotit, kdo vítězí, a vhodně zvoleným vyprávěním situaci ukončit. Snadným řešením je popsat, že se nepřátelé vzdají, utečou nebo upadnou do bezvědomí. Pokud prohrávají hráčské postavy, může jim Vypravěč zdvořile sdělit, že svůj spor očividně prohrávají a je nejvyšší čas zvolit jiný postup.

Sociální konflikt

Podobně jako proti sobě postavy mohou podnikat násilné fyzické akce, dokáží se zapojit i do společenského soupeření, ponížovat se navzájem na veřejnosti a špinit pověst nepřátel. Tento druh konfliktů se řeší stejným způsobem jako v případě boje, jen s několika drobnými rozdíly. Banky kostek se obvykle skládá z atributů, jako je Manipulace, Charisma, Vyrovnanost nebo Důvtip, v kombinaci s dovednostmi jako je

Přesvědčování, Etiketa nebo Vůdcovství. Zranění se nezapočítává do Zdraví postav, ale jejich Vůle.

Akce

Abychom v tomto scénáři usnadnili hráčům učení pravidel hry, přidali jsme do karet postav několik předchystaných **akcí**. Tyto často používané **akce** jsou již vytvořené z kombinací atributů a dovedností. Jakmile se budete v herních mechanikách všichni pohodlně orientovat, můžete přestat používat předchystané **akce** a začít skládat *banky kostek* kombinací **atributu + dovednosti**, jak uznáte za vhodné.

Všimněte si, že některé nadpřirozené schopnosti postav zvyšují určitým **akcím** *banky kostek*. Pokud je daná nadpřirozená schopnost aktivní, jsou již tyto hodnoty v předchystaných **akcích** započítány. Při sestavování vlastního *banku kostek* je budete muset zohlednit sami.

- **Útok (beze zbraně):** Síla + Boj beze zbraně
- **Útok (střelnou zbraní):** Vyrovnanost + Střelné zbraně
- **Kousnutí:** Síla + Boj beze zbraně
- **Vyšetřování:** Inteligence + Vyšetřování
- **Vylomení zámku:** Obratnost + Zlodějina (odemknutí zlodějským vybavením)
- **Přesvědčování:** Charisma nebo Manipulace + Přesvědčování
- **Zastrašení:** Charisma nebo Manipulace + Zastrahování
- **Vcítění:** Inteligence + Vcítění
- **Plížení:** Obratnost + Nenápadnost.

Monstrum

Rodní jsou od přírody monstra ovládaná hladem, která se snaží udržet zbytky lidskosti. Díky krvi se změnili a v mnoha ohledech se odlišují od smrtelníků.

Zranitelnosti

Existuje několik způsobů, jak zničit Rodného. Sluneční světlo a oheň je spálí, po chvíli nezůstane víc než popel. I když jsou schopni

pomalu regenerovat ztracené končetiny, žádný upír nepřezije stětí hlavy. Pokud jejich tělo utrpí velké poškození - zranění, která by zabila několik smrtelníků, také zahynou. Ale kůl zabodnutý do srdce upíra nezabije. Jen jej, dokud není odstraněn, zcela ochromí. Česnek, křížce, tekoucí voda a další pověry na Rodné nepůsobí.

Lehké a vážné zranění

Existují dva druhy zranění: **lehké a vážné**. Zranění způsobená ohněm, slunečním světlem nebo různými nadpřirozenými útoky jsou pro Rodné vážná. Stejně tak způsobuje vážné zranění jakákoli amputovaná končetina nebo jiná část těla. Smrtelníci krom toho obdrží vážné zranění také od sečných, bodných a střelných zbraní.

Rodní mohou vyléčit lehká zranění jednoduše prostřednictvím své krve. Postava použije **probuzení krve**, provede **kontrolu probuzení** a vyléčí si bod lehkého zranění. Toto lze provést jednou za kolo. Naproti tomu vážné zranění se plně vyléčí až za několik dní nebo dokonce týdnů.

Na kartě postavy se lehké zranění zaznamenává přeškrtnutím prázdných políček Zdraví čárkou. Vážné zranění se zaznamená křížkem. Pokud má postava všechna políčka Zdraví přeškrtnutá lehkým zraněním, jakékoliv další zranění již bude vážné (čárku přepíše na křížek). Když má postava zakřížkovaný celý záznamník Zdraví, je mrtvá.

Vážné zranění může postihnout také Vůle. Vždy když okolnosti nebo akce ostatních dostanou postavu za hranu snesitelnosti (ať již emocionálně nebo psychicky), obdrží **vážné zranění Vůle**. Na začátku každého herního sezení si všechny postavy vyléčí množství **lehkého zranění Vůle**, rovnající se jejich **Vyrovnanosti** nebo **Odhodlání** (podle toho, co je vyšší.) Postavy si také mohou jednou za herní sezení vyléčit jeden bod **lehkého zranění Vůle**, pokud Vypravěč usoudí, že se aktivně snaží získat věc, po které během tohoto sezení touží. A konečně, postava si může vyléčit jeden bod **vážného zranění Síly vůle**, pokud Vypravěč usoudí, že se snaží aktivně naplnit své dlouhodobé ambice.

Hlad

Hlad představuje neuhasitelnou žízeň po krvi, která provází Rodné po celou dobu jejich existence. Kdykoli postava udělá něco, co by mohlo zvýšit její Hlad, například pravidelné noční probuzení nebo použití určitých schopností disciplín, provede **kontrolu probuzení** (viz dále).

Snížení Hladu se provádí krmením. Pití zvířecí krve sníží Hlad o jeden stupeň, ale nikdy úplně. Krmení ze smrtelníků Hlad utiší více, ale také nesmaže poslední políčko na záznamníku Hladu. Až úplně vysátí smrtelníka – tedy jeho zabití – sníží Hlad úplně. Tím však vznikají skvrny (viz **Skvrny**).

Hladové kostky

Pokaždé, když má postava hodit na test (netýká se kontrolních hodů, jako například kontroly probuzení), sestaví hráč bank kostek přednostně z hladových kostek, jejichž počet odpovídá Hladu postavy (maximálně do skutečného limitu banku kostek). Případný zbytek doplní běžnými kostkami.

PŘÍKLAD:

Emily hraje postavu Rain a chce použít akci vylovení zámku. Rain na to má 8 kostek. V současné době má Rain 3 body Hladu. Při sestavování banku kostek si vezme 3 hladové kostky představující její Hlad, plus 5 běžných kostek, které doplní bank kostek do 8. Kdyby měla mít bank kostek o 2 kostkách, hodila by pouze 2 hladovými kostkami.

Hladové kostky nelze přehazovat a jsou na nich speciální symboly, které mohou při hodu kostkami vést k nečekaným negativním důsledkům. Pokud hrajete tuto hru poprvé, doporučujeme, abyste si speciálních symbolů na kostkách nevšímali.

Rezonance

Ne každá krev chutná stejně. Opravdový znalec to ví, a stejně tak ví, že vliv na chuť a vlastnosti konzumované krve bude mít i emocionální stav kořisti.

Ve hře **Upíři** se tomu říká rezonance. Ty představují základní způsoby, díky kterým může být krev každé kořisti jedinečná.

Existují čtyři rezonance, pojmenované podle tradiční teorie o čtyřech povahách. Rezonanci má každá krev, ale její intenzita může být proměnlivá. Když se Rodní živí na kořisti s velmi intenzivní rezonancí, mohou získat dočasné nebo dokonce trvalé schopnosti a výhody.

Intenzivní rezonance dává dotyčné postavě kostku navíc na každý hod na disciplínu, která je s touto rezonancí nějak propojená. Navíc, ale to pouze ve výjimečných případech, kdy je rezonance ohromující, může být získána nějaká další a neočekávaná výhoda.

Máme čtyři rezonance:

- **Cholerická:** zloba, prudkost, vášeň.
Poskytuje bonusy k **Hbitosti** a **Posílení**.
- **Melancholická:** smutek, strach, sklíčenost.
Poskytuje bonusy k **Nezdolnosti** a **Zatemnění**.
- **Flegmatická:** lenost, apatie, sentiment.
Poskytuje bonusy k **Zření** a **Dominanci**.
- **Sangvinická:** sexuální touha, radost, nadšení.
Poskytuje bonusy ke **Zmámení** a **Krevní magii**.

Pití zvířecí krve také poskytuje rezonanci dávající bonus k hodům na disciplíny **Animalismus** a **Přeměna**.

Kontrola probuzení

Pokaždé, když postava provede akci, která by mohla zvýšit její Hlad - jako například každonoční probouzení, nebo používání některých schopností Disciplín – jde o tzv. probouzení krve a je vyžadována kontrola probuzení.

Hráč hodí jednou běžnou kostkou, a pokud nepadne úspěch, Hlad jeho postavy vzroste o jedna.

Přival krve

Všichni Rodní mohou krátkodobě zvýšit kterýkoliv svůj atribut pomocí vrozené schopnosti zvané **přival krve**. Díky němu si může postava přidat jednu kostku k jakémukoli hodu, ale zároveň musí provést kontrolu probuzení. Toto zvýšení trvá pouhý jeden hod a týká se jednoho konkrétního atributu vybraného při aktivaci této schopnosti. Starší Rodní se silnější krví si mohou atributy zvýšit více.

Rumělec života

Většina Rodných vypadá jako obyčejní lidé, jen jsou bledší, ztuhlí a s mrtvolně bílou pletí. Každý, kdo se na upíry dívá dostatečně dlouho, pozná, že s nimi není něco v pořádku. Rodní ale se ale dokáží pomocí své krve zamaskovat.

Hozením kontroly probuzení si postava rozproudí krev do kůže, čímž získá zdravější růžový odstín pleti. **Rumělec života** Rodným také umožňuje používat dotykové displeje chytrých telefonů a tabletů.

Lidská bytost

Postavy ve hře **Upíři** se neustále snaží zůstat v kontaktu se vším, co je kdysi činilo lidmi. Jejich jednání pomalu degraduje jejich duše, až je ovládne Bestie. Když se tak stane, jsou postavy ztraceny: stanou se divokými a nekontrolovatelnými a jejich jednání bude podmíněno pouze uspokojením hladu a zajištěním vlastního přežití. Od té chvíle není cesty zpět.

Lidskost

Tento morální rozpor reprezentuje záznamník **Lidskosti**. Většina postav začíná s hodnotou 7 bodů. Jak se tato hodnota snižuje, stávají se zrudnějšími, díky čemuž se zhoršují jejich vzájemné vztahy. Smrtelníci i zvířata instinktivně reagují na postavy s nízkou hodnotou Lidskosti negativně. Naopak pro postavy, kterým se podaří si udržet vysokou Lidskost, budou snažší komunikovat s ostatními a ovládat se, když je bude pokoušet krev.

Skvrny

Pokaždé, když postava jedná proti vlastnímu morálnímu kodexu - pácháním zločinů, zrazováním přátel nebo zapojením do jiných bestiálních činů - získá **skvrnu**. Ta je reprezentována přeškrtnutím jednoho z prázdných slotů na záznamníku Lidskosti. Čím vyšší je Lidskost, tím méně nevyužitelných slotů bude postava mít. Postava s Lidskostí 7 bude mít 3 nevyužitelné sloty, postava s Lidskostí 4 jich bude mít 6. To reprezentuje, že zkaženější duše má méně morálních pochybností při eticky sporném jednání.

Když nemá postava již žádné prázdné sloty a má získat novou skvrnu, je přemožena zrůdností svých činů. Stane se po zbytek herního sezení tzv. **narušenou**. To znamená, že si odečte -2 kostky ze všech banků kostek. Navíc budou všechny následující získané skvrny brány jako vážné zranění Síly vůle. Hráč se může kdykoli rozhodnout, že se postava se svými hrůznými činy smíří a tím ztratí jeden bod Lidskosti a odstraní všechny skvrny.

Lítost

Na konci herního sezení provede každá postava, která má alespoň jednu skvrnu, **kontrolní test na lítost**. Hodí tolika kostkami, kolik zbývá prázdných slotů na záznamníku Lidskosti (které nejsou přeškrtnuty skvrnou). Pokud nezůstaly

žádné prázdné sloty, hodí hráč jednou kostkou. Pokud padne alespoň jeden úspěch, prošla postava dostatečným očistcem hanby a viny a nebude mít žádné další následky. Pokud úspěch nepadne, znamená to, že zvítězila Bestie. Postava se smířila se svými hrůznými činy a nevidí na nich nic zásadně špatného. V důsledku toho ztratí od příštího herního sezení jeden bod Lidskosti. Bez ohledu na to, zda byl kontrolní test na lítost úspěšný nebo ne, jsou po jeho vyhodnocení odstraněny všechny skvrny.

Dodatek I: Postavy a akce

Zde naleznete hlavní tabulku všech postav a jejich banků kostek na akce. Vyšší hodnoty jsou označeny **tučně**. Velmi nízké hodnoty (na kartách nejsou uvedeny) jsou označeny **červeně**.

Specializace dovedností přidávají za určitých okolností 1 kostku. Pokud není uvedeno jinak, jsou již zohledněny.

Schopnosti disciplín přidávající kostky jsou již započítány. Rain si může pomocí disciplíny **Oči Bestie** zvýšit zastrašení. **Ruměnc** života umožňuje přidat si 1 kostku.

TABULKA: POSTAVY A AKCE

BANK KOSTEK NA AKCI	ALEX	BLAKE	JAY	MARSH	RAIN	SAM	TERRY
Vyšetřování	4	7	9	5	3	9	4
Plížení	1	2	4	5	5	3	4
Vcítění	5	5	6	5	3	6	5
Přesvědčování	8	9	4	2	2	6	6
Útok (beze zbraně) / kousnutí	2	1	1	8	6	4	7
Útok (střelnou zbraní)	4	5	6	4	5	6	4
Vylomení zámku	1	2	4	5	7	2	5
Zastrašení	5	6	5	5	4/6	4	6

Dodatek II: Glosář

- **Anarchové:** Frakce Kamarily, která se odštěpila ve snaze získat vlastní svobodu.
 - **Atributy:** Devět rysů určujících vrozené talenty postavy.
 - **Bank kostek:** Množství kostek, kterými hráč hází, aby uspěl v testu. Ze kterých dvou rysů se bank kostek skládá, určuje Vypravěč. Zpravidla jde o atribut a dovednost nebo disciplínu.
 - **Baron:** Vůdce anarchské domény.
 - **Ber půlku:** V zájmu plynulejší hry se může Vypravěč ve střetu vzdát svých hodů a rozdělit bank kostek nehráček postavy na polovinu a tím určit obtížnost pro postavu hráče.
 - **Bestiální kritický úspěch:** Když padne kritický úspěch a alespoň jedna 10 z páru je na hladové kostce, překoná úspěch všechna očekávání, ale bohužel za použití nepřiměřené síly. Následky bývají tragické.
 - **Bestiální neúspěch:** Když je test neúspěšný a na hladových kostkách padne alespoň jedna 1, jde o obrovský neúspěch s tragickými následky.
 - **Bestie:** Metafyzické ztělesnění upířské kletby žijící v postavách.
 - **Brujah:** Jeden ze sedmi hlavních klanů a dvou nejdůležitějších klanů mezi Anarchy. Známy také jako Učený klan nebo Gauneři.
 - **Kamarila:** Staletí existující organizace Rodných, oddané dodržující Tradice a pravidla starších.
 - **Disciplína:** Nadpřirozené schopnosti, které Rodní získali spolu s upířím prokletím.
 - **Doména:** loviště konkrétního Rodného, které většina ostatních Rodných, převážně z Kamarily, považuje za nedotknutelné.
 - **Dovednost:** Rysy představující všechny naučené a natrénované talenty postavy.
 - **Druhá inkvizice:** Společný název pro tajné skupiny působících v rámci různých zpravodajských agentur po celém světě a Leopoldovi společnosti.
 - **Flegmatická:** Rezonance kořistí, které jsou líné, apatické nebo sentimentální.
 - **Gangrel:** Jeden ze sedmi hlavních klanů a dvou nejdůležitějších klanů mezi Anarchy.
- Známy také jako Klan šelem nebo Zvířata.
- **Hlad:** Neuhasitelná žízeň po krvi, kterou neustále trpí všichni Rodní.
 - **Hladová kostka:** Červená kostka používaná ve hře Upíři znázorňující Bestii sílící spolu s rostoucím Hladem.
 - **Cholerická:** Rezonance kořistí, které jsou rozzlobené, vášnivé nebo násilnické.
 - **Jednoduchý test:** Jakýkoliv test, při kterém hráč hází proti běžným překážkám.
 - **Kain:** Podle pověstí byl prvním Rodným, prokletý Bohem za vraždu svého bratra.
 - **Klan:** Třináct rodů Rodných.
 - **Konflikt:** Situace, kdy se dvě nebo více postav aktivně snaží fyzicky, nebo psychicky navzájem poškodit.
 - **Kontrola lítosti:** Kontrolní hod, který provádějí na konci sezení hráči se skvrnami.
 - **Kontrola probuzení:** Kontrolní hod, který postava provede po použití jakéhokoliv schopnosti krve.
 - **Kontrolní hod:** Systém, který se používá k určení, zda se během herního sezení nebo na jeho konci sníží Hlad (kontrola probuzení) nebo Lidskost (kontrola lítosti).
 - **Leopoldova společnost:** Tajná skupina lovců čarodějnic z Vatikánu významně zapojená do Druhé inkvizice.
 - **Lidskost:** Hodnota vyjadřující míru kontroly Bestie nad Rodným.
 - **Malkavian:** Jeden ze sedmi hlavních klanů. Známy také jako Klan měsíce nebo Věštki.
 - **Maškaráda:** Tradice prikazující Rodným za každou cenu neprozradit smrtelníkům svou pravou podstatu.
 - **Melancholická:** Rezonance kořistí, které jsou smutné, vystrašené nebo v depresi.
 - **Nosferatu:** Jeden ze sedmi hlavních klanů. Známy také jako Klan skrytých nebo Kanálové krsy.
 - **Obtížnost:** Náročnost testu. Její výši určuje vypravěč na základě složitosti akce a případných okolností a vybavení, které ji mohou usnadnit nebo ztížit.
 - **Potomek:** Potomek upíra. Vztahuje se k *sir*.
 - **Přijetí:** Přeměna smrtelníka v upíra.
 - **Příval krve:** Schopnost zlepšit jeden atribut

- probuzením krve.
- **Rezonance:** Specifická příchut' a vlastnost krve kořisti.
 - **Rodný:** Upír.
 - **Rozdíl:** Rozdíl mezi počtem hozených úspěchů a obtížností určenou Vypravěčem při úspěšném hodů.
 - **Rys:** Jakákoliv hodnota na kartě postavy zaznamenaná pomocí teček.
 - **Sangvinická:** Rezonance kořisti, které jsou šťastné, nadřžené nebo vzrušené.
 - **Sir:** Rodný, který přijme smrtelníka a tím z něj udělá upíra. Vztahuje se k *potomek*.
 - **Skvrna:** Křížek v jednom z prázdných políček na záznamníku Lidskosti, představující nemorální čin, jenž se podepsal na duši postavy.
 - **Starší:** Starobylý Rodný držící moc nad určitou doménou. Vůdci Kamarily.
 - **Střet:** Jakýkoli test, při kterém hráč hází proti aktivnímu protivníkovi.
 - **Svět temnoty:** Svět, ve kterém se odehrávají příběhy hry Upíři.
 - **Test:** Systém používaný k řešení akcí postav, sestavení banku kostek a následnému hodů.
 - **Toreador:** Jeden ze sedmi hlavních klanů.
- Známý také jako Klan růže nebo Divy.
- **Tremere:** Jeden ze sedmi hlavních klanů. Známý také jako Zlomený klan nebo Čarodějové.
 - **Vážné zranění:** Zranění způsobené slunečním zářením, ohněm, nadpřirozenými prostředky nebo nadměrným použitím síly, a to buď fyzické (zranění zdraví), nebo psychické (zranění Vůle).
 - **Ventrue:** Jeden ze sedmi hlavních klanů a *de facto* vůdce Kamarily. Známý také jako Klan králů nebo Modrá krev.
 - **Vůle:** Míra psychického zranění, které postava dokáže vydržet a také její schopnost odolat nátlaku.
 - **Vypravěč:** Hráč, který se ujímá vedení příběhu.
 - **Vypravěčova postava:** Nehráčská postava (často také SPC). Jakákoliv postava, která se objeví ve hře a hraje za ni Vypravěč.
 - **Zdraví:** Množství fyzického zranění, které postava vydrží.

