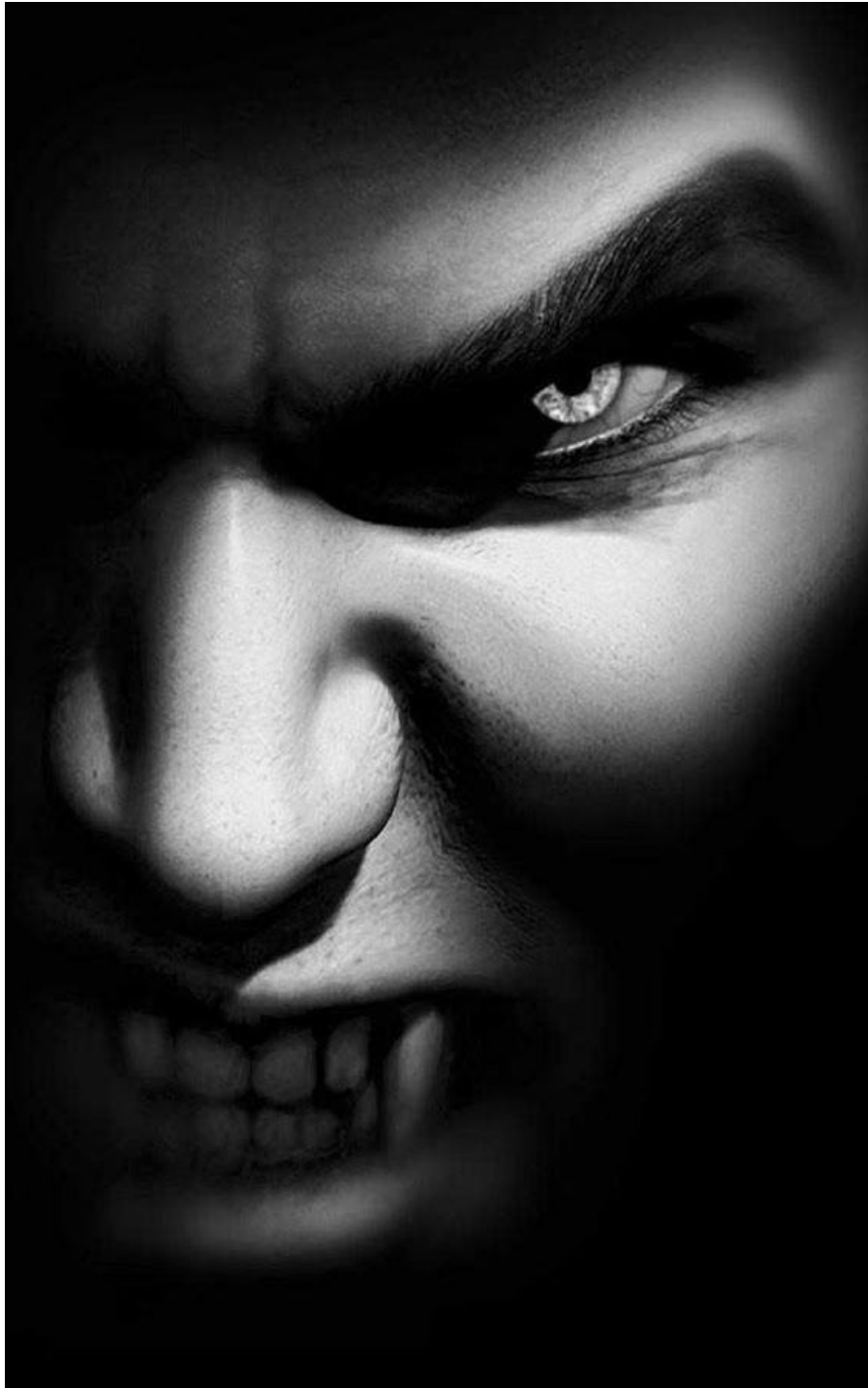


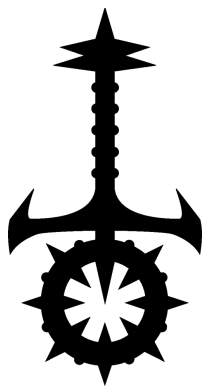
**SABAT**

**Setting dokument**



<b>Historie Sabatu</b>	<b>4</b>
<b>Co znamená být v Sabatu?</b>	<b>5</b>
<b>Struktura Sabatu</b>	<b>5</b>
Black Hand	6
Sabatová inkvizice	7
Loajalistická frakce	7
Další skupiny	7
<b>Neživot v Sabatové smečce</b>	<b>8</b>
<b>Rituály</b>	<b>8</b>
Vaulderie	8
Rituál stvoření	9
Poutání	9
Krvavá lázeň	9
Ohnivý tanec	9
Válečná party	9
Monomacie	10
Hostina	10
Palla Grande	10
<b>Závěrem k Sabatu</b>	<b>10</b>
<b>O čem se v Sabatu mluví?</b>	<b>11</b>
Bestie	11
Kamarila	11
Maškaráda a Mlčení krve	11
Diablerie	11
Zmizení klanu Tremere antitribu	11
Klan Gangrel opustil Kamarilu	12
Gehena	12
Kniha Nod a Nodisté	12
<b>Jak si vytvořit zajímavou smečku pro larp?</b>	<b>12</b>
<b>Cesty osvětlení</b>	<b>13</b>
Lidskost	13

Cesta Kainova	14
Cesta moci	14
Cesta čestné dohody	15
Cesta divokého srdce	15
Cesta metamorfózy	16
Cesta zlého zjevení	16
<b>Klany a krevní linie</b>	<b>17</b>
Lasombra	17
Tzimisce	17
Toreador antitribu	17
Brujah antitribu	17
Ventrue antitribu	17
Assamite antitribu	17
Gangrel antitribu	18
Městští Gangrelové	18
Nosferatu antitribu	18
Malkavian antitribu	18
Pandeři	18
<b>Sabatové Dokumenty</b>	<b>18</b>
Získací pakt	19
Dokument - Milánský kodex	19
Dodatky k Milánskému kodexu	19



Tento dokument není potřeba si celý zapamatovat. Slouží především, abychom měli všichni jednotnou představu o světě, ve kterém se hra bude odehrávat. Najdete zde i inspiraci pro hraní své postavy nebo smečky. **Tučně** jsou označeny termíny, které je vhodné si zapamatovat.

## Historie Sabatu

Pro pochopení co je to Sabat a proč jedná, jak jedná, je potřeba se vypravit až do středověku 14. století. Území Evropy předtím bylo rozděleno na území, kterým vládli staří a mocní upíři. Většinou byli staří mnoho staletí a na svých panstvích vládli železnou rukou tyranů. Rozhodovali o neživotech svých potomků i ostatních upírů na ovládaných územích. Tito mladší (ač často sami velmi staří) upíři neměli žádnou šanci situaci změnit, protože – na rozdíl od lidí – jejich vládci neumírali.

A v průběhu pozdního středověku došlo k tomu, že část mladších členů klanu Brujah se prohlásila za anti-tribu a postavila se se zbraní v ruce svým Starším. K nim se velmi rychle přidali členové dalších klanů a propukly tzv. Anarchské bouře. Mladší upíři cíleně vyhledávali skrytá doupata starých a mocných upírů a ničili je, či na nich páchali **diablerii** (*upíří verze kanibalismu, viz níže*). Dvěma klanům – Lasombra a Tzimisce – se prý dokonce podařilo zničit své zakladatele tzv. **Antediluviany**, Praotce jejich klanů.

Otevřená válka mezi upíry však vedla k tomu, že se do ní zapojil element, se kterým nikdo nepočítal – lidé. Vznikla inkvizice – nejmocnější lidské uskupení bojující proti upírům – ale i mnoho dalších uskupení a lidé sami začali hromadně likvidovat upíry z obou bojujících táborů. Situace došla tak daleko, že si rozumné hlavy na obou stranách konfliktu uvědomily, že pokud nemají být zcela zničeni, musí se začít skrývat před lidmi.

Nakonec došlo k uzavření míru. Nejstarší upíři sedmi klanů se dohodli na vzniku uskupení nazvaném **Kamarila**, jehož hlavní zásadou, Tradicí, byla tzv. Maškaráda. V jejím rámci se zavázali se skrývat před lidmi, přesvědčit je, že upíři neexistují. Jednání bylo uzavřeno roku 1493 v malé vesničce Thorns v Anglii. Jednání se zúčastnili i vůdcové Anarchů. **Anarchové** dostali status samostatné jednotky v rámci Kamarily, která má právo se na svém území organizovat dle vlastních principů, pokud bude respektovat Maškarádu.

Ne všichni vůdci Anarchů se však ke Kamarile přidali. Část z nich se prohlásila za nadřazené lidem s tím, že se před nimi nehodlá skrývat. Tato skupina anarchských vůdců učinila ještě pokus o útok na shromážděné staré upíry v Thorns, nicméně bez úspěchu.

Kamarile se v dalších letech podařilo vytlačit skupinky nepodrobených anarchů – těmto skupinám se začalo říkat sabbaty – na okraje Evropy a do zámoří. Poměrně dlouho se sabbaty volně pohybovaly po území severní a jižní Ameriky. Jejich nepřítelem byli spíše vlkodlaci a další bytosti mimo svět upírů. Ale s narůstajícím vlivem evropských vlád se začala do Ameriky rozpínat i Kamarila – konečně se našlo nové území, kde se mladší upíři mohli stát pány vlastních panství.

Kritickým okamžikem pro jen občas spolupracující sabbaty v Americe bylo získání Lousiany Spojenými státy v roce 1812. **Sabat** ztratil území Lousiany zejména proto, že víc než proti Kamarile, válčili vůdcové jednotlivých skupin mezi sebou. Skupina vůdců tehdy už existujícího Sabatu vyhlásila tzv. Získací pakt. Tímto aktem se zakazuje válka mezi členy Sabatu a také bylo určeno, že kdo tuto literu poruší, bude stíhán celým Sabatem.

V devatenáctém a na počátku dvacátého století však v novém světě proběhly ještě další dvě občanské války, které vedly ke ztrátě území na většině území USA a značné části Kanady. Druhá občanská válka byla ukončena podepsáním Milánského kodexu na konci roku 1933. Tímto kodexem byla stanovena pravidla existence Sabatu, která se většinově podařilo v Sabatovém světě prosadit.

Na konci roku 1957 proběhla ještě jedna šarvátka označována jako občanská válka. Probíhala však na území jediného města – New Yorku – a jejím důsledkem bylo uznání upírů bez příslušnosti k některému z klanů za samostatnou skupinu na úrovni samostatné krevní linie. Podle svého vůdce se nazývají Pandeři.

## Co znamená být v Sabatu?

Je nutné si uvědomit, že je zásadní rozdíl být členem Kamarily a být členem Sabatu. Upíři Kamarily lpí na Lidskosti, snaží se chovat co nejvíc jako lidé, před kterými se skrývají. Jsou spokojeni – většinou – s neživotem, který žijí. Pradávné příběhy o Antediluviánech, Praotcích klanů, kteří přežili potopu a poté založili 13 klanů – považují při nejlepším za dávno přežitá povídačky.

Proti tomu, Kainita (sabatoví upíři se nazývají tímto tradičním jménem) v Sabatu je v první řadě voják. Sabat existuje proto, aby Kainité mohli žít ve svobodě. A svobodě brání nejenom mocní staří upíři z Kamarily, ale zejména Antediluviani. Ano, to o potopě mohou být pověsti, ale 13 upírů, kteří vytvořili upíří klany, skutečně existuje. Dva klany se jich už zbavily. A ví se, že jednou přijde doba, kdy Praotci opět povstanou ze svého dlouhého spánku a budou své potomky chtít zničit. Pojednává se o tom v **Knize Nod**, prastaré knize popisující vznik klanů a obsahující proroctví o konci světa, alespoň o konci světa pro Kainity - o **Geheně**. A tomu je potřeba být připraven. Vlastnit, nebo najít některý dosud neznámý fragment z Knihy Nod, je cílem řady členů Sabatu. Z nalezených fragmentů vyplývá, že jediným, kdo může Antediluviani zastavit, je Kain - první upír, kterého někteří ztotožňují s biblickým prvním vrahem. A až povstanou Antediluviani, postaví se Sabat proti nim, po boku Kainovi. Sabat bude Kainovým mečem. A Meč Kainův musí být ostrý, silný a připravený. Gehena se totiž blíží. Nebo, podle některých, již začala.

Pokud Kainité bojují za svobodu, tak je to svoboda i vůči lidem. Kainité, jak Sabat tvrdí, jsou lidem nadřazeni. A skrývat se před lidmi – to je v rozporu s nadřazeností. Ale lidé v současnosti jsou příliš silní a proto – v souladu s Milánským kodexem zapovídajícím ohrožení sekty – nakonec i Sabat dodržuje tzv. **Mlčení krve** - jak nazývají svou Maškarádu, kterou jeho vůdci odmítli na setkání v Thorns. Je to ale jenom dočasně. Jakmile bude Sabat dost silný na to, aby vládl i lidem, tak tuto nedůstojnou slupku odhodí.

## Struktura Sabatu

Sabat má velmi organizovanou a shora postavenou strukturu. I když používá tituly římskokatolické církve, tak je víc než jen církev. Je to armáda. V čele Sabatu stojí **Regent**. Je to nejvyšší generál armády Sabatu, on(a) sám(a) je limitován(a) pouze Milánským kodexem. Současným Regentem je Treadorka antitribu - Melinda Gabraith, která má své sídlo v Mexico City.

Každý region světa, ve kterém Sabat působí, nebo který chce dobít, má v čele svého **kardinála**. Kardinál je nejenom nominálním velitelem všech Kainitů v dané oblasti, ale hlavně odpovídá za tzv. křížovou výpravu - za plné ovládnutí daného regionu Sabatem.

Kardinálové koordinují činnost **arcibiskupů** a **biskupů** a téměř neustále cestují svěřeným regionem.

Arcibiskupy a biskupy jmenuje kardinál odpovědný za danou oblast. Arcibiskup stojí v čele větších měst a nebo menších územních celků. Biskup je v hierarchii hned pod arcibiskupem. Na Sabatových územích má na starost přežití Sabatu, eliminaci případných hrozeb a zajištění Mlčení krve. Mohou být polními veliteli, kteří stojí v čele několika operujících **smeček** a nebo třeba spirituálními vůdci, či **inkvizitory** proti **infernalismu** (*viz níže*).

Biskupové mají také na starosti komunální skrýš – jedno nebo více úkrytů, kde může v bezpečí strávit den každý člen Sabatu. Místní smečky mají většinou svoje vlastní skrýše, kde tráví dny, ale putujícím smečkám, nebo návštěvníkům z jiných měst přijdou tyto komunální úkryty vhod.

Zvláštní postavení mají **Priskové**, což jsou jacísi poradci regenta, kardinálů a arcibiskupů. Jsou to obvykle (na poměry Sabatu) staří a zkušené Kainité, které jejich patron pověřuje speciálními úkony. Když se někde zjeví Priskus, může to být skoro to samé, jako by se dostavil jeho patron osobně.

Druhým čestným titulem je **templář**. Templáři bývají elitní bojovníci podřízeni přímo regentovi, kardinálovi nebo arcibiskupovi. Bývají pověřováni různými úkoly vojenské povahy. Od obrany města či vedení útoků na nepřátelské území až po vedení krvavého honu na členy Sabatu, kteří porušili některé ze zásadních pravidel.

Základní jednotkou Sabatu je pak **smečka**. Smečka se skládá z několika Kainitů a obvykle to je vlastně taková malá vojenská jednotka. Existují smečky trvale žijící na nějakém území, ale i smečky, které putují z jednoho místa na druhé a málokdy se zdrží dlouho.

V čele smečky stojí **duktus**. Je to titul spíše čestný. Je to ten, kdo hovoří za smečku při formálních setkáních s ostatními. U usedlých smeček duktus svolává setkání zvané esbat, na kterých smečka provádí své pravidelné rituály.

Druhým klíčovým členem smečky je **kněz** či šaman, který je odpovědný za samotný průběh rituálů smečky. Kněz se také ujímá vedení v případě úmrtí dukta až do zvolení nového. Krom toho je kněz odpovědný za to, že ostatní členové smečky se budou vyhýbat infernalismu a že dokáží ovládat svoji **Bestii** (*viz níže*). Jsou to nejčastěji kněží, kdo opouští **Lidskost** a svoji morálku vedou pomocí některé z **Cest osvětlení** (*viz níže*).

Sabat ovšem nemá pouze tuto přísně stromovou strukturu. Například některé klany a linie mají vlastní agendy, vlastní shromáždění, vlastní kongregace. Jsou tím známi zejména Lasombrové, Assamite antitribu a Ventrue antitribu. Kromě toho existují další skupiny a politické frakce, které jdou napříč klany a působí na celém území Sabbatu. K nejdůležitějším patří tyto skupiny:

## Black Hand

Black hand je militaristická skupina uvnitř Sabatu a být členem je čest. Pokud si Kainita přeje stát se členem, musí na sebe pozitivně upozornit v bojových akcích a doufat, že si jej někdo z členů Black Handu všimne a pozve jej. Vstupující pak prochází řadou testů, které, pokud uspěje, jsou zakončeny rituálním vytetováním znaku Black Handu pomocí Vicissitudy, které už nejde sejmout.

V čele Black Handu stojí čtyři serafové, kteří se zodpovídají samotnému regentovi. Členy Black Handu jsou příslušníci skoro všech klanů a linií, k nejpočetnějším patří Assamite antitribu a Gangrel antitribu. Tím, že je potřeba si členství v Black Handu zasloužit, nebývají

většinou v Black Handu celé smečky, ale jenom jednotlivé členové. Ve skutečnosti, první čistě Black Handové smečky se objevily poměrně nedávno.

Členové Black Handu své členství obvykle před okolím tají a je považováno za potupné (zejména ostatními členy Black Handu), pokud se člen odhalí bez závažného důvodu.

### Sabatová inkvizice

Sabatová inkvizice, nebo prostě jen Inkvizice je frakce, která má za svůj hlavní cíl vymýtit z řad Sabatu heretiky a infernalisty. Původně vznikla proto, aby odstranila z řad Sabatu následovníky Cesty zlého zjevení, kteří se k sektě přidali poté, co Kamarila vyhlásila Lidskost jako jediný přijatelný kodex.

Členy Inkvizice jsou především vlivní členové Sabatu. Každý inkvizitor cestuje se svojí buňkou po území Sabatu a velmi úspěšně (a také velmi bezohledně) likviduje ty, kdo podlehlí vábení démonů a využívají infernálních sil. Kdo je jednou obžalován z infernalismu, má jen malou šanci se očistit.

Inkvizitoři mají právo sesadit kněží, dukty, biskupy a arcibiskupy z jejich úřadů, což je činí dost nepopulární. Inkvizitoři proto obvykle přijíždějí do svého působiště neohlášení a v utajení.

Mezi Sabatovou inkvizicí a Black Handem panuje rivalita. Obě skupiny zakazují svým členům vstoupit do druhé organizace.

### Loajalistická frakce

Tato skupina je cosi jako anarchisté uvnitř Sabatu. Tvrdí, že oni jediní zůstávají loajální ideálu svobody z dob anarchických bouří a že se nehodlají nechat omezovat jinými Kainity jen proto, že jim někdo dal titul biskup, či nějaký jiný. Loajalisté nejčastěji porušují Mlčení krve a nechávají na místních, aby srovnali jejich hříchy.

Jedná se o neorganizovanou skupinu zejména mladých Kainitů, kteří ale upřímně věří svému ideálu.

### Další skupiny

Kromě těchto všeobecně známých skupin jich existuje celá řada, které nemají tak velký vliv a jsou známy buď pouze některým Kainitům, nebo se dokonce cíleně skrývají.

Ultrakonzervativci mají za své členy nejstarší Kainity v Sabatu. Pro tyto upíry je Sabat jen nástrojem v boji proti jiným upírům, kteří pro stejný účel používají Kamarilu. Ultrakonzervativci by nejradši vrátili staré dobré časy, kdy vládli svým rodům a mladší upíři byli jejich otroci. Nahlas to ale neříkají.

Řád svatého Blažeje je skupina Sabatových upírů, kteří se skrývají uvnitř oficiálních struktur římskokatolické církve. Pro své členy z řad Kainitů dokonce otevřeli několik klášterů.

Nutno přiznat, že v řadách Sabatu se vyskytují i Kainité sloužící démonům - infernalisté. Ti netvoří jednotnou skupinu. Jejich démoničtí spolupracovníci většinu z nich zbavili Lidskosti a přivedli je na Cestu zlého zjevení. Infernalismus je vnímán jako popření všech hodnot, ve které Sabat věří a jako takový je bez milosti likvidován nejen inkvizicí, ale i ostatními členy Sabatu.

## Neživot v Sabatové smečce

Smečka je v základní buňkou Sabatu. Je to v zásadě vojenská jednotka, která si (většinou) už prošla ohněm bitev a bývá stmelena společnými zážitky i vzájemným poutem krve – **Vinkulem** (viz níže *Rituály*). Každá smečka je ale jiná a její členové určují, co je zač. V zásadě každá by ale měla být uplatitelná v boji, zejména s Kamarilou, ale někdy třeba vlkodlaky nebo lidmi. Smečky nemusí být jen čistě bojové. Může existovat smečka zaměřená na ovládání lidí, smečka soustředící se na nenápadný pohyb, případně pobyt v divočině. Existují smečky, které slouží jako spojky se zvědy v Kamarile. Biskup nebo kardinál pak musí pracovat s tím, jaké smečky se nacházejí na jejich území – doplněné o vlastní templáře.

Spíše výjimečné jsou smečky, se kterými se běžně v boji nepočítá, ale mají pro Sabat významný smysl. Jsou to třeba smečky významných Sabatových filosofů, kteří udržují a rozvíjejí jednotlivé Cesty osvětlení - filosofické směry zásadně odlišné od Lidskosti, kterou se řídí Kamarila (ale i naprostá většina mladších členů Sabatu). Další specializované smečky tvoří skupiny zaměřené na netradiční Disciplíny (nejčastěji různé druhy rituální krvavé magie jako jsou Nekromancie a Thaumaturgie), které pak využívají ke svým cílům vysoko postavení členové Sabatu.

Smečka si vybírá, kdo budou její členové. Budoucí členy nechává projít zkouškami, kterými si ověří, že budoucí člen skutečně dokáže být přínosem. Tyto zkoušky většinou zahrnují kroky, kterými se budoucí člen (pokud uspěje) hned zpočátku zbaví části své Lidskosti. Zkoušky probíhají jak před, tak po proměně v upíra. Ale teprve když projde všemi zkouškami, stává se z upíra Kainita, tedy “skutečný Sabat” a tím i člen smečky.

Ve válečných časech se někdy používá postup, že se vezme několik náhodných smrtelníků, vytvoří se z nich upíři a pošlou se (obvykle) na jistou smrt do nějaké bitvy. Takovému upírovi se říká “**shovelhead**”. Není to moc obvyklé, ale stává se to. Většina takovýchto Kainitů, kteří svoji zkoušku provedli v boji a nezná svého tvůrce a tak se automaticky stává Kainity bez klanu, tedy Pandury.

## Rituály

Sabat, který má sice pevnou hierarchickou strukturu, ale přesto značná část jeho síly leží ve značně individualistických smečkách, musí mít nějaké mechanismy, kterými je držen pohromadě. A těmi jsou z velké části Sabatové rituály - rituály, které stmelují ducha sekty a drží ji pohromadě. Existuje jich celá řada, zde jsou uvedeny jen některé.

### Vaulderie

Rituál, kterým v dávných dobách Anarchských bouří lámali vzbouření anarchové pouta krve mladých upírů, kteří se pak přidávali k nim v boji proti mocným prastarým upírům. Vaulderie místo pouta krve, kterým jeden upír sváže druhého do mentálního otroctví, vytváří vztah vzájemnosti, přátelství a náklonnosti mezi těmi, kdo se rituálu účastní. Tato vzájemná vazba se nazývá **Vinkulum**.

Každá smečka má vlastní podobu Vaulderie, ale jedno mají všechny Vaulderie společné. Kněz smečky nechá každého z účastníků darovat část své krve do společného poháru, kde dojde k smíšení krve. Poté se každý účastník z poháru napije a kněz rituál ukončí. Tam, kde Vinkulum neexistovalo, tak při Vaulderii vzniká. Tam, kde Vinculum existovalo, při Vaulderii posiluje.



Prostřednictvím Vaulderie se vytváří vzájemná náklonnost mezi členy Sabatu. Nebýt jí, velmi pravděpodobně by se už dávno rozpadl. Vaulderii lze provádět při jakékoliv příležitosti. Bývá zvykem ji konat v rámci smečky alespoň jednou týdně.

Bývá povinností kněze smečky, aby se staral o pohár, který bývá používán k Vaulderii a k ničemu jinému. Většina smeček má také nějaké ozdobné dýky, srpy, či jiný předmět, kterým si účastníci působí rány, aby jejich krev mohla stéci do společného kalicha.

### Rituál stvoření

Stvoření nového Kainity je záležitostí smečky, která se rozhodla přijmout nového člena. Záleží na ní, jakými zkouškami jej nechá projít, ale na konci je potřeba jej buď přijmout, nebo usmrtit.

Samotný rituál, kterým se nový Kainita stává “skutečným Sabatem”, vede kněz. Dotkne se rozpáleným železem hlavy nového Kainity a pak jej nechá složit sliby vůči Sabatu. Dotyk žhavého železa má za cíl naučit nového Kainitu, že musí dokázat přemoci strach a bolest. Bezprostředně po Rituálu stvoření následuje Vaulderie, která nového Kainitu sváže s jeho smečkou.

### Poutání

Rituál, který se koná vždy noc zimní rovnodennosti. Místní smečky se sejdou u řeky, jezera či na břehu moře, kde voda je symbolem Sabatu. Sabat, stejně jako voda, si najde cestu všude.

Rituál obvykle vede biskup, či dokonce výše postavený Kainita. Pokud je smečka sama, vede jej kněz. Každá smečka v rámci rituálu přednese svoje chápání Sabatového kréda. Na závěr se koná hromadná Vaulderie všech zúčastněných doprovázená přísahou věrnosti Sabatu.

### Krvavá lázeň

Krvavá lázeň je rituál doprovázející jmenování libovolného výše postaveného Kainity (kardinála, biskupa). Na místě se shromáždí co nejvíce Kainitů z daného území, kteří jako dar nově ustavenému vůdci darují svoji krev do velké nádoby, do které se nový vůdce poté ponoří. Jako symbol uznání nového vůdce pak všichni přítomní vypijí krev z lázně nového vládce.

### Ohnivý tanec

Rituál, který se koná na setkání více smeček nebo před Válečnou party. Kainité na ní dokazují, že dokáží přemoci strach z ohně, který upírům velmi ubližuje. Před ohnivým tancem je připravena ohromná hranice, která se zapálí. Za bušení do bubnů se zúčastnění upíři dostanou do stavu podobného tranzu a tančí kolem ohně a postupně všichni skáčou skrz plameny.

### Válečná party

Tento rituál bývá konán noc před útokem na předem vytipovanou oběť z řad starých upírů (velmi často pohlavára Kamarily) a nebo před významnější ofenzívou. Smečky, které se chtějí party zúčastnit se sejdou a slaví. Mohou provádět společné Vaulderie, Ohnivý tanec, či Hostinu. Účastníci pak přísahají, že necouvnu před úkolem, dokud nebude splněn, nebo nebudou mrtví. Smečka, která slib nesplní, ztrácí v očích zbytku Sabatu čest.

Následující večer, hned po setmění, vyráží smečky za dohodnutým cílem. V akci by neměly vzájemně sabotovat činnost jiných smeček. Platí, že první Kainita, který se zakousl do loveného upíra, má právo se pokusit jej zdiablerizovat bez zásahu ostatních. Teprve, pokud cíl

pokusu odolá, mají šanci se pokusit zakousnout další. Ten, kdo nakonec uspěje a spáchá diablerii a celá jeho smečka jsou pak oslavováni a jejich status v očích zbytku Sabatu vzrostl.

## Monomacie

Monomacie je rituální forma řešení sporů a nepřátelství mezi Kainity. Ve smečce vede rituál kněz, mezi smečkami biskup nebo kněz neutrální smečky. Napřed je předložen předmět sporu, který kněz posoudí, zda je hodný Monomacie. Pokud ano, může ještě vyzvaný odmítnout, což je většinou doprovázeno ztrátou cti v očích všech zúčastněných. Vyzvaný má také právo určit podmínky souboje – místo, používání Disciplín a zbraní a podobně. Velmi často bývají používány meče, jako tradiční soubojová zbraň. Vždy se předem domlouvá, zda je to souboj na život a nebo na smrt. Pokud je na smrt, vítěz má právo na poraženém provést diablerii.

## Hostina

Žádné pořádné setkání více smeček se neobejde bez krvavé hostiny. Někdy se pořádá krvavá hostina „jen tak“, jako párty pro širší skupinu upírů. Hostina spočívá v pořízení dostatečného množství smrtelníků, kteří mohou být znehybněni, zavřeni do klecí, přivázáni za nohy ke stropu, či pomocí Vicissitudy spojeni dohromady. Lahůdkou může být třeba chycený kamarilový upír.

Hostina je zahájena požehnáním nejvýše postaveného upíra, který připravenou stravu prohlásí za oběť pro Sabat. Všichni poté mohou hodovat s tím, že bývá zvykem po ochutnání olíznout ránu a zabránit zbytečným ztrátám krve. Někdy ale bývá párty divočejší...

## Palla Grande

Nejvyšší ze všech rituálů Sabatu se koná v předvečer svátku Všech svatých na veřejném místě, často dokonce jako akce pro veřejnost. Očekává se, že se zúčastní všichni přítomní členové Sabatu. Zahajuje jej nejmladší přítomný kněz smečky. Do půlnoci se Kainité pohybují mezi lidmi, pak začíná na skrytém místě soukromá Hostina pro Kainity – a zde se očekává, že hostitel něčím překvapí. Kromě zajímavých lidí, kteří jsou použiti pro hostinu (často se změněnou podobou pomocí Vicissitudy). Hraje se typicky divadlo z historie Kainitů, koná se obrovská Vaulderie, kde je krev lidských obětí smísená s dávkou krve každého z přítomných Kainitů. Biskup, či nejvýše postavený Kainita pak s krví provádí rituály, které se liší od města k městu, obvykle zahrnují Krvavou lázeň. Tvrdí se, že vlivem těchto rituálů získává biskup dočasně neuvěřitelné schopnosti. Vlivem tance, hudby a množství krve se při Palla Grande mnozí Kainité vezou na vlně **Frenzy** (viz *Bestie níže*).

## Závěrem k Sabatu

Být Kainitou v Sabatu znamená – v porovnání s Kamarilou – menší jistoty, ale mnohem větší svobodu dělat to, co sama smečka chce, pokud si to dokáže prosadit. Největším omezením, se kterým se může setkat, je „ohrožení Sabatu“. Tam je největší nebezpečí porušení Mlčení krve, jak Sabat nazývá vlastní verzi Maškarády.

Druhým obrovským omezením je období, kdy Sabat s někým bojuje. V tu chvíli jsou zapovězeny veškerá nepřátelství mezi členy Sabatu.

Specifickým rozměrem jsou Cesty osvětlení. Kainita již opustil lidskou morálku a místo ní převzal nelidský a pro lidi nepředstavitelný morální kodex, kterým se řídí.

## O čem se v Sabatu mluví?

### Bestie

Okamžikem Stvoření (tedy kdy se z člověka stane upír) se v upírovi probudí tzv. Bestie, vnitřní predátor, který je hnaný základními zvířecími pudy. Co přesně Bestie je, je předmětem dohadů mnoha upířích učenců. Bestie je to, co způsobuje upíří touhu po krvi, touhu lovit a zabíjet a také co způsobuje upírům strach z ohně. Cesty osvícení byly většinou založeny právě proto, aby se Kainité naučili svou Bestii ovládat. Za určitých okolností může Bestie převzít kontrolu nad upírem. Například při velkém hladu a nebo veřejném zostuzení nastává tzv. **Frenzy**, kdy upír hnán svou Bestií propadá do stavu zběsilé zuřivosti, kdy napadá vše živé kolem něho. Naopak když je upír ovládnut Bestií ze strachu, např. vlivem vážného zranění ohněm nebo sluncem, nastává tzv. **Rötschreck**, kdy upír nekontrolovatelně prchá, se snaží skrýt a nebo jen tak bezmocně sedí v koutě.

### Kamarila

Úhlavní nepřítel Sabatu. Upíři, kteří sami sebe nazývají směšným jménem "Rodní". Sabat a Kamarila jsou spolu v konstantní válce o území a vliv již od svého vzniku. V České republice je frontová linie na přímce Brno - Ostrava. Slovensko náleží Sabatu od rozdělení Československa v roce 1993 a Čechy Kamarile se sídlem v Praze. Dále na východ je povětšinou Sabat (včetně Polska), na západ spíše Kamarila.

### Maškaráda a Mlčení krve

Maškaráda je směšný výmysl Kamarily, která popírá svou přirozenou pozici predátora nadřazeného lidem. Je to hlavní pilíř těchto slabochů, který jim ukládá třást se strachy před lidmi. Mlčení krve naproti tomu je něco úplně jiného - Sabat se sice musí skrývat před lidmi, ale pouze dočasně, než bude dost silný, aby mohl začít opět otevřeně lidem vládnout. Nutno podotknout, že na území Kamarily si s Mlčením krve Sabat hlavu příliš neláme.

### Diablerie

Nebo také Amaranth. Upíři verze kanibalismu, kdy však opravdu část síly pozřené přechází na toho, jenž diablerii spáchal. Diablerista (tak se nazývá ten, který diablerii páchá) nejprve vysaje krev jiného upíra a potom pokračuje v sání. V tuto chvíli však nevysává již jeho krev, ale jeho duši. Může tak nabít schopností toho, kterého zdiablerizoval, zvláště pokud je dotčený starší a mocnější. To však s sebou nese i stinnou stránku. Každý, kdo se tohoto činu dopustí si odnese i duševní poruchu a pokud zdiablerizovaný nějakou duševní poruchu měl, přenáší se i na diableristu. Jsou dokonce známy případy, kdy duše diablerizovaného ovládla tělo diableristy, nicméně tyto případy jsou spíše vzácné.

Kamarila považuje diablerii za nejohavnější možný čin a diableristy těžce stíhá. Sabat takovými předsudky netrpí, dokonce ji oslavuje. Zvláště diablerii starých a mocných upírů z Kamarily.

### Zmizení klanu Tremere antitribu

Před časem zmizeli všichni členové tohoto nepočetného klanu. Nikdo s jistotou neví, co se s nimi stalo. Někteří tvrdí, že dezertovali ke svým protějškům v Kamarile, jiní tvrdí, že byli vyvražděni, další že ve skutečnosti mají pouze velké a dlouhé shromáždění v Sabatové enklávě v Mexico City.

## Klan Gangrel opustil Kamarilu

Jeden z velkých vůdců klanu a vysoký funkcionář v Kamarile - Xavier z klanu Gangrel opustil Kamarilu a s ním i značná část jeho klanu. Není to tak, že by se přímo připojil k Sabatu, ale Kamarila přišla o jeden ze svých pilířů. Ačkoliv značná část Gangrelů v Kamarile zůstala, jedná se spíše o individuality, než shora organizovanou strukturu.

## Gehena

Začala již Gehena? Toto je otázka, která rozděluje Sabat. Gehena má být okamžikem, ve kterém se probudí ze staletí a tisíciletí trvajících spánku Antediluviani - praotci klanů - a ve kterém dojde k finálnímu boji, ve kterém může být celá Kainitská rasa zlikvidována.

## Knihy Nod a Nodisté

Knihy Nod je mystický spis, který mezi Kainity koluje spíše v orální podobě, popřípadě ve fragmentech, na které se však musí pohlížet poněkud kriticky. Ti, kteří se Knihou Nod zabývají a snaží se ji vyložit, se nazývají Nodisté. Mezi Nodisty existují rozepře o výkladu a původním smyslu Knihy. Povětšinou mapuje neživot Kainův a kainitskou historii, ale také různá vize a proroctví budoucnosti, například Geheny.

## Jak si vytvořit zajímavou smečku pro larp?

Pokud chcete mít na larpu zajímavou smečku, můžete se inspirovat následujícími tipy:

- Každá smečka, stejně jako vojenské jednotky nebo pouliční gang, má svůj název, na který je hrdá. Ten název musel nějak vzniknout. Obvykle to bývá vázáno na událost, díky které se smečka dala dohromady, či na místo, kde se setkali. Vymyslete si, jak a proč se vaše smečka jmenuje.
- Smečky mají své pokřiky, se kterými jdou do boje. Některé i znaky, nebo tagy, které sprejují na zeď. Jaký je ten váš. A proč? Doporučujeme někam si takovou značku namalovat, ať už na tělo nebo na kostým.
- Každá smečka má své vlastní chápání toho, co znamená Sabat. Na společných rituálech s dalšími smečkami každá smečka představuje svoje pojetí Sabatového kréda. Mějte to svoje krédo připravené tak, aby zahrnuje pro vás podstatné věci.
- Kdo jsou členové smečky? Jak si je smečka vybírá? Co musí budoucí člen smečky dokázat, než je proměněn v Kainitu? A co musí dokázat poté, aby se zbavil své lidskosti. K tomu nejspíš v průběhu larpu nedojde, ale měli byste to vědět, dává to i prostor k debatám s ostatními smečkami.
- Každá smečka provádí aspoň jednou týdně Vaulderii. Je to pokaždé stejný opakovaný rituál, který vede kněz smečky. Při něm kněz bude pronášet nějaká slova, která budou pro vaši smečku typická. Smečka může, nebo nemusí odpovídat. Každý člen smečky musí při Vaulderii nalít trochu své krve do kalichu. K tomu používá rituální dýku (nebo jiný ostrý předmět). Kalich a dýku smečka nepoužívá na nic jiného. Každý může něco říkat při nalévání krve a potom při jejím pití. Kněz by měl také Vaulderii nějak formálně ukončit.
- Bylo by také dobré, abyste jako smečka měli svoji rituální číši a dýku (či jinou zbraň), které používá k Vaulderii. *Pozn. při hře se doopravdy neřežte.*
- Jako smečka se velmi dobře znáte a víte o sobě první – poslední. A máte se rádi – když pro nic jiného, tak díky Vaulderii. Měli byste o každém členovi smečky vědět, v čem je dobrý a co mu naopak nejde. Ideálně si připravte pro každého nějakou „pikošku“, pro kterou si jej lze dobírat (někdo se bojí tekoucí vody, někdo vlastní nerozvážeností naběhl do Elysia Kamarilových upírů a musel potupně prchat, aby ho

přítomná elita nechytla,... ). Vymyslete si na každého něco, co bude možné používat jako přátelská rýpnutí v debatách. Nemělo by to být nic, co by vadilo hráči.

- Zamyslete se nad Cestami osvícení (viz níže). Členové vaší smečky mohou následovat různé cesty, což může vytvářet jisté napětí ve skupině. A nebo naopak celá smečka může kráčet po jedné cestě, ale názory na její praktikování se mohou lišit.
- Vaše smečka nemusí být úplně dlouho pohromadě. Možná ji dokonce chcete vytvořit teprve během hry. Možná vám nedávno zemřel duktus a nebo kněz (a nebo oba) a chcete si zvolit nového.

## Cesty osvícení

Aby bylo zřejmé. Většina členů Sabatu i nadále žije podle zásad Lidskosti. Zbytky Lidskosti jsou to, co jim umožňuje nebýt zvířetem s cílem se jen nakrmit a přežít, ale být čímsi víc - Kainitou. Přijmout místo Lidskosti některou z Cest osvícení, je totiž hodně náročné a vyžaduje prakticky bez výjimky učitele. Kainita, který přechází na Cestu osvícení, se napřed musí zbavit Lidskosti tím, že cíleně páchá skutky, které jsou prohřeškem z pohledu života, na který byl předtím zvyklý. A když už je jenom krok od toho být zcela ovládnut svou vnitřní Bestií, začne si budovat novou osobnost, která je postavena na některé z jiných etik - Cest osvícení - pomocí které se opět naučí držet Bestii na uzdě.

Ještě ve středověku existovaly desítky Cest osvícení, které učily jednotlivé filosofické školy mezi upíry. Většina z nich zanikla v době honů na čarodějnice, kdy lidé začali systematicky likvidovat upíry. A další ranou pro následovníky Cest osvícení byl vznik Kamarily, která považuje za přípustnou jedinou etiku a to Lidskost. Příslušníci ostatních Cest osvícení byli částečně zničeni, částečně přešli k Sabatu, kde v upravené podobě jejich filosofické směry přetrvaly.

*Cesty osvícení (popř. Lidskost) je to, co do velké míry utváří charakter vaší postavy. To, jak se chová, co jí je drahé, čím opovrhuje. I v rámci dané cesty je jistá variabilita. Postavy se maximálně snaží vyhnout prohřeškům proti dané cestě. Ti, kteří s danou cestou teprve začíná a nebo jí neberou zas tak vážně, se mohou dopouštět lehkých provinění, aniž by ho to nějak ovlivnilo. Pokud se postava z nějakých důvodů proti své cestě proviní, nejen že sklídí opovržlivé poznámky svých "spolucestářů", ale zároveň trpí výčitkami, jak se přibližuje Bestii.*

Níže je srovnána Lidskost s několika Cestami osvícení, se kterými se lze setkat v Sabatu:

### Lidskost

I když se z člověka stal upír, tak by se neměl poddat vnitřní Bestii. Musí se nadále držet lidskosti a zůstat členem společnosti. Čím víc se Kainita bude držet zásad lidské společnosti, tím víc bude Bestii ovládat.

Lehká provinění:

- sobecké činy
- neúmyslné zabití člověka nebo upíra
- krádež

Těžké hříchy:

- úmyslné zabití
- plánované poškození větší skupiny lidí

- těžce perverzní činy

## Cesta Kainova

I když v současnosti nemá tato cesta tolik následovníků, jako ještě zhruba před 200 lety, tak je to cesta velmi důležitá, protože kolem ní se točí celá filosofie Sabatu. Nodisté, jak se příslušníkům této cesty říká, tvrdí, že zde byl Kain, první upír, od kterého pochází veškeré schopnosti Kainitů. Jsou to Nodisté, kdo v Sabatu cíleně vyhledávají fragmenty Knihy Nod, pradávnej knihy, ve které je popsána jak minulost, tak budoucnost rodu Kainova. Lze říci, že Nodisté představují oficiální ideologii Sabatu.

Po filosofické stránce jde ale Nodistům o víc, než o znalost historie. Nodista se snaží smířit se se svou upíří podstatou a přiblížit se tak Kainovi. Predátorské instinkty je podle nich potřeba rozvíjet, ne potlačovat. Diblerie je v jejich očích chválihodný čin přibližující Kainitu blíž Kainovi, bývají proto často v čele Válečných her s cílem diablerie Kamarilových upírů. Nodisté chtějí své (a nejen své) upíří schopnosti rozvíjet na maximum.

Lehká provinění:

- některou noc vynechat studium či zmařit příležitost k sebezdokonalení
- neinformovat ostatní Kainity ohledně Cesty Kainovy
- přátelit se, či žít společně se smrtelníky
- nebýt uctivý k ostatním Nodistům

Těžké hříchy:

- neovládnout Frenzy či Röttschreck
- nevyužít příležitosti o diablerii upíra na Lidskosti
- nezískat fragment upíří historie, je-li k tomu příležitost
- dobrovolně hladovět

## Cesta moci

Jako stojí Nodisté za ideologií Sabatu, tak následovníci Cesty moci jsou mezi nejvýše postavenými členy Sabatu a drží tak celý Sabat pohromadě. Následovníci Cesty moci totiž věří, že spolu s nekončícím neživotem, nadpřirozenými schopnostmi a nelidským hladem po krvi přichází i povinnost. A to povinnost vládnout. Sjednotitelé, jak bývají následovníci Cesty moci nazýváni, tvrdí, že hlavní rolí upírů je vládnout.

Sjednotitelé ale nejsou pouhými machiavelistickými technology moci. Vládnout ostatním znamená napřed ovládnout sám sebe. Typický sjednotitel netoleruje chyby - cizí, ale ani svoje vlastní. Lze je nalézt ve vedoucích pozicích Sabatu, což je dáno i tím, že se snaží získat co nejvíc moci. Jsou svou cestou totiž vychováni k tomu být vládci.

Lehká provinění:

- nestarat se o své podřízené
- nerespektovat nadřízené
- pomoci ostatním, bez výhod pro sebe sama

Těžké hříchy:

- nevyužít příležitost k posílení moci
- podřídít se omylům ostatních
- zastavit se před vraždou toho, kdo ohrožuje vlastní moc



- přijmout porážku

## Cesta čestné dohody

Tato Cesta se vyvinula z rytířských ideálů středověku. Její následovníci, zvaní někdy Rytíři, následují kód cti, jehož úzkostlivým dodržováním docházejí vysoké sebejistoty, která jim umožňuje vládnout své vnitřní Bestii.

Nenechte se mýlit. Cesta čestné dohody není jen nějakou lidskostí v Sabatovém hávu. Rytíři ve středověku věřili, že jsou nadřazeni prostým lidem a že jsou stvořeni k vyšším cílům. Stejně tak i sabatoví Rytíři jsou především konatelé velkých skutků následující vlastní kód cti. Rytíři drží dané slovo a velmi dbají na to, aby s každým jednali tak, jak si zaslouží. Mocné a hodné cti uznávají. Lidi a těmi, kdo jsou cti nehodni, opovrhují. Rytíři bývají chladní a nenechávají se unášet emocemi. Emoce odvádějí od dodržování kódu cti.

Kód cti Rytířů zahrnul Milánský kodex a tak vyznavači této Cesty patří k největším autoritám týkající se dodržování tohoto základního zákoníku Sabatu. Díky tomu se Rytíři stali dalším z klíčových skupin v Sabatu, která jej drží pohromadě.

Lehká provinění:

- neposkytnout pohostinnost spojencům
- spolupracovat s jedincem bez cti
- neúčastnit se rituálů své smečky či skupiny, kam náleží

Těžké hříchy

- neuposlechnout svého nadřízeného
- ukázat zbabělost
- zabít bez příčiny
- porušit danou přísahu

## Cesta divokého srdce

Ne nadarmo se říká následovníkům této cesty Bestie. Jejich cílem není bojovat s vlastní Bestií. Jejich cílem je stát se výkonnými lovci a predátory. Následovníci cesty divokého srdce se snaží se svoji Bestií co nejvíce sžít. Uspokojují její potřeby, svoji Frenzy nebo Röttschreck se nesnaží potlačit. Hlavní je přežít a k tomu je potřeba využívat veškerých svých instinktů. Pokud se zapojují do politiky, pak jen proto, aby rozhojnili možnosti lovu. Typická Bestie vede svoji smečku nebo několik smeček do boje či Válečné hry.

Tato Cesta není příliš rozšířená a nejvíce jejích příslušníků patří mezi Gangrel antitribu. Přesto se najdou příslušníci dalších klanů a linií, kteří se rozhodli tuto filosofii následovat, zejména Nosferatu antitribu.

Lehká provinění:

- zapojit se do politiky
- nechat se ohrozit ohněm nebo sluncem (kromě situace, kdy lze zabít nepřátele)
- jednat zbytečně krutě

Těžké hříchy:

- nezabít, když je ohrožen vlastní život
- zabít člověka či upíra z jiného důvodu, než vlastní přežití
- přejít na opačnou stranu v důležitém sporu (loajalita především)

- nelovit, když má hlad

### Cesta metamorfózy

Před anarchskými bouřemi byla tato cesta, kterou následovala významná část členů klanu Tzimisce. Po anarchských bouřích se většina jejích přeživších následovníků Cesty přihlásila k Sabatu. Akcí sekty se ale účastní minimálně. Zůstávají - stejně jako v dobách dávných - spíše uzavřeni do sebe a svých děl, která vytvářejí pomocí Vicissitudy.

Metamorfisté věří, že svět se mění, proměňuje a že schopnost Vicissitudy je vrcholem této schopnosti. Věří, že upíři jsou lidem nadřazení. A že upírům je nadřazen další druh, který vzejde ze schopnosti proměňovat těla živých, neživých i mrtvých. Těla metamorfistů většinou jen vzdáleně připomínají těla lidská. Věří také, že zkušenost je potřeba získat vlastními zážitky, nikoliv sdílením znalostí s ostatními. Jsou to hodně uzavřená a ani vzájemně nespolupracující skupina.

Lehká provinění:

- užít si potěšení
- požádat jiného o znalosti, nebo sdílet znalosti s ostatními
- odložit krmení, když má hlad
- zvažovat potřeby ostatních

Těžké hříchy

- neovládnout se při Frenzy
- nezabít, když z toho lze získat novou zkušenost
- vyhnout se pokusům, včetně pokusů na sobě samotném
- slitování se vůči ostatním

### Cesta zlého zjevení

Sabat nazývá ty, kdo zvolili Cestu zlého zjevení, otroky. Jsou to otroci, kteří vyměnili vlastní svobodu za moc. Jsou to otroci démonů, kteří za poslušnost dávají svým následovníkům další schopnosti. Následovníci této cesty věří, že slouží vyššímu cíli. A protože upíři patří mezi zavržené, musí být tento vyšší cíl na opačném pólu. Cíleně slouží ze všech sil Zlu, které obvykle představují různí démoni. K jejich potírání v řadách Sabatu vznikla Sabatová inkvizice.

Lehká provinění:

- některou noc neuctít své démonické pány
- nevyužít příležitost k posílení vlastní moci
- prosazovat svoje vlastní zájmy

Těžké hříchy:

- nespolupracovat s ostatními uctíváči svých démonických pánů
- prozradit nezkonvertovaným něco o uctívání démonů
- nespět při pokusu zkorumpovat nebo zlikvidovat upíra
- vzepřít se vůči svého infernálního mistra



## Klany a krevní linie

Do Sabatu patří dva klany a velké množství krevních linií. Zde jsou uvedeny stručné charakteristiky těch běžnějších. Každý klan a linie má nějakou slabost, která je pro ně typická a kterou pokud možno opravdu hrajte.

### Lasombra

Vládcí Sabatu, nejvznešenější z klanů. Z jejich řad se často rekrutují biskupové a vůdci smeček. Klan, který udává Sabatu směr a stmeluje jej dohromady. A je to také klan, který drží pohromadě i v rámci Sabatu. Většina Lasombrů má svého mentora, na kterého se může obrátit, když je třeba. Jejich schopnost ovládat stíny a temnotu je tajemná a mimo klan ji nesdílí. Nejednoho Kainitu již pohltily stíny Lasombrů navždy. Říká se však, že tato schopnost má i svou daň. Že příliš časté zírání do hlubin Abbysu znetvoří duši a Lasombrové tak místo svého odrazu v zrcadlech vidí cosi nelidsky pokřiveného.

**Slabost:** Mají iracionální strach ze zrcadel (a obecně ze svého odrazu v lesklých plochách).

### Tzimisce

Pradávný klan z východu Evropy praktikující podivnou Disciplínu umožňující modifikovat těla živých, mrtvých i nemrtvých. V současnosti je to klan velkých rozporů. Najdou se v něm vznešené linie, které spolupracují, stejně jako brutální válečníci, kteří vytvářejí potomky, aby měli "potravu pro kanóny", když jdou do války s Kamarilou. Velká část Tzimisců má nějak modifikované tělo pomocí Vicissitudy.

**Slabost:** Musí spát na hlíně své domoviny, jinak jejich schopnosti výrazně slábnou. Každý Tzimisce proto u sebe proto nosí alespoň hrst takové hlíny.

### Toreador antitribu

Spolu s Lasombry a Tzimisce patří k "vládcům Sabatu", jestli tedy něco takového skutečně existuje. Perverzní umělci, kteří, na rozdíl od svých příbuzných v Kamarile, se nemusí řídit zbytečnými pravidly, v jejich umění je vidět inovace a kreativní užití Kainitů.

**Slabost:** Slabost pro mučení, či nějakou perverzi. Neodolá, když je příležitost...

### Brujah antitribu

Vůbec první, kdo se vzepřeli starým upírům v dobách anarchských bouří. Hnání touhami, Brujah antitribu si je ukájejí. Chtějí-li krev, vezmou si ji. Chtějí-li potomstvo - stvoří si je. I díky tomu patří Brujah antitribu k nejpočetnějším liniím v Sabatu.

**Slabost:** Horkokrevnost. Pokud jim někdo jakkoliv odporuje, mívají problém se ovládnout.

### Ventrue antitribu

Rytíři, vznešení aristokraté, kteří neopustili své rytířské povinnosti jako jejich příbuzní v Kamarile, ze kterých se stali prachsprostí obchodníci. Ventrue antitribu věří, že musí být připraveni na Gehenu, až přijde čas postavit se bok po boku proti Antediluvianům. Menší skupina, než ostatní linie, ale v bojových operacích bývají zastoupeni na vysokých místech.

**Slabost:** Mohou konzumovat pouze jeden druh lidské krve.

### Assamite antitribu

Velmi organizovaná linie, která očekává příchod svého Antediluviana, aby jej mohla zlikvidovat. Díky svým bojovým dispozicím fungují poměrně často v pozici templářů. Část

členů linie vytváří smečky sestávající se pouze z členů této linie. Všem členům klanu s přibývajícím věkem tmavne pokožka. Po sto letech neživota bývají už černí jak uhel.

**Slabost:** Pokud Assamita ochutná krev jiného upíra, získává okamžitě závislost na této krvi a snaží se ji ochutnat znovu... a znovu... a znovu...

### Gangrel antitribu

Většinou příslušníci nomádských smeček putujících z jednoho místa na druhé. Jsou to lovci, kteří si užívají pobytu v pustině. Dokáží se skrývat, dokáží útočit ze zálohy. Jako vlci.

**Slabost:** Po každé Frenzy přibude Gangrelovi jeden zvířecí znak, který se může projevovat zvířecím chováním - očucháváním, "mytím" se tlapkami apod., nebo jim přímo mohou narůstat části zvířecích těl (rohy, srst, ocas...).

### Městští Gangrelové

Linie Gangrelů, která se v rámci Sabatu přizpůsobila životu ve městech. Stali se z nich městští predátoři, kteří se vrhnou na svou oběť a pak se dokáží skrýt. Podobně jako Nosferati.

**Slabost:** Stejně jako Gangrel antitribu.

### Nosferatu antitribu

Vzdělaní a na poměry Sabatu málo brutální Kainité, kterými pro jejich vzhled ostatní často opovrhují. Je to linie, která velmi drží pohromadě a chystá se na příchod Antediluvianů. Nebo ještě někoho dalšího...

**Slabost:** Nosferati trpí nenapravitelnou deformací těla. Jsou fyzicky zohydření a znetvoření.

### Malkavian antitribu

Nešťastníci trpící šílenstvím. A nedejte se mýlit, není to nic směšného. Šílenství Malkavian antitribu je tragické, o to tragičtější, že mají pocit, že je zapotřebí své šílenství šířit a přenášet na ostatní. Dát ostatním prožít ten teror, který se odehrává v jejich hlavách. Ale rituály, které vedou Malkavian antitribu, se zdají být... překvapivě úspěšné.

**Slabost:** Každý příslušník tohoto klanu trpí nějakou duševní poruchou.

### Pandeři

Jedná se o Kainity, kteří nespádají pod žádný klan, ani oficiální linii Sabatu. A je jich přitom ohromný počet. To je dáno tím, že Sabat v době válek občas používá taktiku, že zabije velké množství smrtelníků, uspořádá Vaulderii a právě zabitým dává napít krve celé smečky. Takto vzniklí Kainité, nebo jejich potomci nepatří k žádné linii.

Dlouhou dobu patřili ke Kainitům druhé kategorie. Až v roce 1957 se vzbouřili a v průběhu 100 dní trvající třetí občanské války v Sabatu si vydobyli stejný status, jako ostatní krevní linie. Alespoň oficiálně.

**Slabost:** Nemá slabost z krve. Ale obtížněji se učí Disciplíny. Také mohou mít lehčí formy slabostí ostatních klanů a krevních linií, někdy i více najednou.

## Sabatové Dokumenty

Není třeba je znát z paměti, je ale dobré si je před hrou alespoň jednou přečíst a mít povědomí o tom, o čem pojednávají.

## Získací pakt

Budiž známo, že Sabat existuje jako svobodné společenství. Cenou za svobodu však musí být obětování některých práv.

Tímto, dne 19. září 1803, se v celém Sabatu v dobré víře a s nejlepším svědomím zapovídá páchání křivdy na ostatních jeho členech.

Každý v Sabatu, kdo bude chycen při zřejmém porušení této dohody – tedy každý v Sabatu, kdo vstoupí v otevřenou válku s jiným pro své vlastní obohacení na úkor sekty – bude prohlášen vyhoštěncem a kdokoliv jej může ulovit a získat sílu jeho krve. Toto zavržení musí být vyhlášeno řádně uznaným biskupem, arcibiskupem nebo jiným starším členem sekty.

V tomto jsme sjednoceni. V tomto jsme Sabat.

## Dokument - Milánský kodex

- I. Sabat zůstane sjednocený v podpoře svého Regenta. Bude-li to nezbytné, bude zvolen nový Regent. Regent bude podporovat odpor proti tyranii a bude Sabatu garantovat svobodu.
- II. Každý v Sabatu bude ze všech sil sloužit svým vůdcům, dokud jejich vůdci plní vůli Regentovu.
- III. Každý v Sabatu bude důsledně slavit Stvrzující rituály.
- IV. Každý v Sabatu bude plnit čestné slovo dané druhovi v Sabatu.
- V. Každý v Sabatu bude jednat se svými druhy čestně a jako s rovnými, aby posílil sílu a jednotu Sabatu. Bude-li to potřeba, pomůže svým druhům.
- VI. Každý v Sabatu bude upřednostňovat zájmy Sabatu a rasy Kainitů před svými vlastními. Za všech okolností.
- VII. Ti, kdo se tímto Kodexem neřídí, jsou nehodni cti a nebude jim poskytnuta žádná pomoc.
- VIII. Vždy tomu tak bylo a vždy tomu tak bude. Zákon odplaty budiž vzorem pro nesmrtelnou spravedlnost, kterou se bude Sabat řídit.
- IX. Každý v Sabatu bude chránit ostatní před nepřáteli sekty. Osobní nepřátelství mají prostor jen tam, kde neohrožují bezpečí sekty.
- X. Každý v Sabatu bude chránit území sekty před všemi ostatními.
- XI. Duch svobody budiž základním principem Sabatu. Každý v Sabatu bude očekávat a vyžadovat svobodu od svých vůdců.
- XII. Rituál Monomacie bude sloužit k řešení sporů mezi všemi v Sabatu.
- XIII. Každý v Sabatu bude podporovat Black Hand.

## Dodatky k Milánskému kodexu

- XIV. Každý v Sabatu má právo sledovat chování a jednání svých druhů ze sekty s cílem zachovat svobodu a bezpečnost.
- XV. Každý v Sabatu má právo svolat setkání svých druhů a svých bezprostředních vůdců.
- XVI. Každý v Sabatu zasáhne proti členům sekty, kteří užívají své schopnosti a autoritu danou Sabatem pro osobní cíle na úkor Sabatu. Zasáhnout smí pouze schváleným způsobem potvrzeným kvórem Prisků.