

Zamczysko

Scenariusz LARP

Antyradek

10 maja 2022

Ten dokument musi być trzymany w tajemnicy przed graczami. Każdy może mieć wgląd jedynie do własnej karty postaci.

1 Fabuła

Zamek lokalnego Księcia Camarilli płonie. Poddani zwabieni łuną pożaru próbują dowiedzieć się co się dzieje. Jednakże zamek skrywa wiele tajemnic, i nie jesteście jedynymi zainteresowanymi.

Księżę Bożydar Szymonowicki został wciągnięty w czeluście zamku i fajnie było by go uratować.

1.1 Wstęp fabularny

Ta sekcja powinna być wydrukowana publicznie do zaznajomienia się z każdym graczem.

1.1.1 Wampiry

W Świecie Mroku wampiry to połowicznie-martwe istoty, które żywią się krwią do przeżycia. Zabija je słońce, UV i ogień. Nie stosują się legendy o czosnku, lustrach, liczeniu, zapraszaniu itp. Wbicie kolka w serce i pełne obrażenia powodują letarg. Posiadają moce regeneracyjne, a po ostatecznej śmierci zmieniają się w popiół.

Społeczeństwo wampirów dzieli się na klany na podstawie linii krwi. Geneza wampirów zaczyna się od biblijnego Kaina, przeklętego przez Boga. W trzecim pokoleniu powstało 13 klanów, a potem był Potop. Najpopularniejsze z nich:

Banu Haquim Daleki klan ze wschodu o którym mało kto słyszał.

Brujah Rewolucjoniści i wojownicy z mocami wzmagającymi prędkość i siłę.

Gangriell Dzikusy z komunikacją ze zwierzętami i ukrywaniem się.

Malkavian Szaleńcy, moce niewidzialności, nadwrażliwi na świat, kontrolują umysły, widzą niestworzone rzeczy.

Nosferatu Brzydale, siedzą w piwnicach w łachmanach, dobrzy w technologii, atakują z zaskoczenia.

Toreador Piękni i ponętni, uwodzą ofiary, artyści.

Tremere Magowie krwi, trzymają się razem i chronią swoich sekretów.

Tzimisce Starzy wojewodzi, bezwzględni właściciele ziem, kolektorzy skarbów i wasali, powszechni w Europie.

Ventrue Dyrektorzy i bezwzględni korporacjoniści, chcą władzy i przyporządkowania sobie wszystkiego.

Dyscypliny i moce wampirów:

Animalizm Zmiana w zwierzęta i komunikacja z nimi. Ukrywanie się.

Dominacja Kontrole umysłu i przymuszenia do działań.

Nadwrażliwość Widzenie niewidocznego. Szaleństwo.

Nekromancja Tajemnicze moce zagładania do świata nieumarłych.

Niewidoczność Ukrywanie się, podszywanie się, niezwracanie uwagi.

Odporność Zwiększenie fizycznej wytrzymałości ciała.

Potencja Zwiększenie swojej siły.

Prezencja Zastraszanie bądź zauraczanie.

Przyspieszenie Zwiększenie swojej prędkości.

Transformacja Zmiana kształtów, wtapianie w ściany, zamiana w mgłę.

Magia Krwi Sekretna magia strzeżona przez Tremere.

Maskarada to odwieczna zasada ukrywania swojej tożsamości przed śmiertelnikami. Tutaj nie bardzo jest przed kim się ukrywać.

Sekty to globalne organizacje. Camarilla to tradycyjna organizacja chcąca władzy. Anarchiści to wyzwoleni i niezrzeszeni, którzy nie chcą wampirzej władzy. Sabat to złe stowarzyszenie, które morduje kogo popadnie i za nic ma Maskaradę.

Inkwizycja jest tajną organizacją ludzi, próbującą zwalczyć wszystkie wampiry na Ziemi. Wsparcie Watykanu i rządów na świecie. Zakon Św. Leopolda działa od czasów średniowiecza. Zamek jest ostrzeliwany przez Inkwizycję, a przejścia się czasami zawałają.

Jeśli przeprowadzamy diabolizm, przejmujemy czyjąś krew, jedną z jego mocy, zwiększamy liczniki Siły i Życia o 1. Diabolizm to jak zniszczenie czyjejś duszy i to najgorszy czyn przeciwko innemu wampirowi.

1.1.2 Testy

- **Test wroga** $< X$ - Moc pasywna, działa ciągle. Wróg musi rzucić więcej, lub równą ilość sukcesów co X , aby przewyciężyć moc. Używa monet w ilości cechy **Siła**. Użytkownik mocy nie rzuca nic.
- **Test** $X \geq \text{Test } Y$ - Atak, obie strony rzucają. Atakujący rzuca X monetami, a broniący się tyloma, ile wynosi jego cecha Y . Atakujący musi wyrzucić równią ilość lub więcej, aby zdać. Każdy sukces nadwyżki oznacza zadane obrażenia broniącemu się. Jeśli atakowany wygrywa, unika i nikt nie otrzymuje obrażeń.
- Automatyczni wrogowie mają ustaloną z góry ilość sukcesów w obronie i ataku, które trzeba przewyciężyć.
- Aby kogoś wyssać, musimy go pochwycić z **Siła**. Ssanie nie wymaga testu i zabiera akcję. Po wypiciu jednej jednostki druga osoba może się wyszarpywać z **Siła**.
- Pomoc komuś w akcji dodaje punkt cechy. Atak w kilku wrogów wymaga podzielenia puli cechy na części.

1.2 Mapa

Zamek składa się z pokoi i korytarzy. Przechodząc przez korytarz musimy odkryć karteczkę i zobaczyć, co się pod nią skrywa. Często jest walka albo testy na uniki. Przedmioty możemy brać.

Aby odgruzować przejście, należy przesypać łyżeczką ryż.

2 Mapa

Najlepiej jeśli mapa przypomina graf z niewielką ilością cykli. Niektóre ścieżki mogą być jednokierunkowe. Również należy stworzyć i oznaczyć ścieżki jako tajne przejścia, przez które tylko niektórzy mogą się przedostawać.

2.1 Książ

Zamek jest wielkim żywym Kniaziem, stworzonym dawno temu przez potężnego wojewodę Tzimisce. Nie wszyscy gracze o tym wiedzą. Potrafi atakować graczy snujących się po nim. Posiada rdzeń w tajnym miejscu, który steruje wszystkim.

Zamek nie atakuje kapitana, chyba że przypadkiem ponieważ używa go jako przynęty. Kapitan został tymczasowo porwany na początku rozgrywki.

Aby odkryć rdzeń, należy znaleźć jego 3 różne współrzędne 7.4. Po znalezieniu 3 współrzędnych, gracze dowiadują się, że rdzeń się porusza i należy znaleźć jeszcze jedną współrzędną. Po znalezieniu 4 współrzędnych okazuje się, że rdzeń jest wtopiony w ciało kapitana, który o tym nie wie. Musiało się to stać, gdy został tymczasowo porwany. Jeśli kapitan nie żyje, rdzeń będzie kolejno w Szlachcicu Alfa, Potworze lub jakimś nowo-powstałym bojowym Szlachcicu.

Zamek atakuje graczy. W kilku miejscach są poustawiane kupki z kartami 7.2. Gracze przechodząc obok kupki biorą kartę z wierzchu i sprawdzają, co się dzieje.

2.2 Szlachcice

Wśród zakamarków i tajnych przejść czasami snują się Szlachcice, które niegdyś dbały o zamek. Mieszkańcy zamku są ich nieświadomi, gdyż zawsze siedzą w zakamarkach i kryją się przed wzrokiem. Wampiry mogą się ich napić, aby odzyskać punkty krwi.

W tajnych przejściach są wyłożone karteczki z listami szlachciców. Gracze odkrywają karteczkę przy przejściu przez korytarz i sprawdzają na co się natknęli. Aby wykorzystać szlachcica do własnych celów, można użyć wampirzych mocy. Mogą także zostać zaatakowanym przez Zamek.

Karty szlachciców, które można spotkać znajdują się w 7.1. Należy je połączyć z kartami Zamku 7.2.

2.3 Inkwizycja

Zakon Św. Leopolda był świadomy prawdy o zamku, więc postanowił wykorzystać sytuację, aby pozbyć się problemu raz na zawsze. Wykorzystują moździerz aby zawalać zamek. Co jakiś czas Mistrzowie Larpu losują przejście, które zostanie zawalone. Gracze muszą spędzić czas na odgruzowywaniu, jeśli chcą przejść dalej. Zamek leczy się samoczynnie po pewnym czasie i naprawia zawały. Aby ustawić zawał, należy zablokować przejście na mapie i napisać karteczkę o zawale. Obok zostawić sznurek z supłami, które gracze muszą rozwiązać, aby odgruzować przejście.

2.4 Pożary

Zamek się także pali. Na początku na mapie jest sporo pożarów, które blokują przejście. Po pewnym czasie znikają. Pożar można ugasić wodą, przebiec przez niego itp. Wampiry muszą testować siłę woli na to.

3 Walka

Sposób opisu rozwiązywania konfliktów siłowych.

Każda postać przy konflikcie dysponuje pulą punktów zapisanych przy używanej mocy lub w parametrze **Siła**, jeśli używa niestandardowych zagrywek. Obrona przeciwko czemuś jest zazwyczaj z parametru **Siła**, **Siła Woli**, bądź bardzo rzadko z pasywnej mocy.

Punkty Siły Woli są brane z ilości pustych krater w liczniku.

Obie strony rzucają w kubku, bądź w dłoniach liczbę monet w ilości cechy. Różnica w liczbie zwycięstw na korzyść atakującego oznacza liczbę zadanych obrażeń, do której dodaje się siłę broni. Zwycięstwa na korzyść atakowanego oznaczają, że udało się jej uniknąć konsekwencji, chyba że posiada odpowiednią pasywną moc do kontrataku.

Jeśli ktoś chce kogoś zaatakować wręcz, to musi takie osoby wpierw pochwycić lub zagonić w kozi róg, chyba że jest niewidzialny, bądź złapie je fizycznie z zaskoczenia. Atak dystansowy nie wymaga pochwycenia, a atakowana osoba jest informowana o tym, że atakujący w nią strzela. Jeśli jest kilka osób, które chcą walczyć ze sobą, to rzucają do skutku z parametru **Siła** i kto będzie miał najwięcej zwycięstw, zaczyna atak. Osoba atakująca ma dodatkową monetę, jeśli ktoś jej pomaga w ataku. Jeśli celem ataku jest kilka osób, wtedy należy podzielić swoją pulę punktów i zaatakować każdego osobno jej częścią.

Atakujący zadaje obrażenia, osoba atakowana prawie nigdy nie zadaje obrażeń.

Po wykonaniu akcji, atakowana osoba może próbować uciekać bądź atakować agresora z powrotem.

4 Narzędzia

Lista narzędzi, które warto mieć:

1. Sznurki i smycze do zawieszenia kart na graczach.
2. 5 monet krwi dla każdego gracza czerwono-czarnych – jako licznik krwi i do przeprowadzania testów wzbudzenia.
3. 10 monet cechy dla każdego gracza – do przeprowadzania testów.
4. Licznik Życia – zestaw karteczek lub krater na karcie do zamalowywania w stanach pełnego życia, lekkiego obrażenia i ciężkiego obrażenia.
5. Licznik Siły Woli – tak samo jak Życie.
6. Czapki – do oznaczania że użytkownik jest niewidzialny. Mogą być czapeczki z papieru z symbolem przekreślonego oka.
7. Zestaw karteczek i pisadło – dla syna Księcia, aby mógł przekazywać prywatnie podświadome rozkazy.
8. Krótki kijek na sztylet – dla syna Księcia.
9. Czarna taśma – dla wyklętego syna, do oznaczania uszkodzonych przedmiotów i części ciała.
10. Pęk kluczy lub gąbki na smyczy – dla klucznika, jako broń i element fabularny.
11. Kawałki rurek do zakładania na ręce – dla kapitana, aby odgrywać transformacje dłoni w szpony.
12. Hełm, kask lub maska z zakrywaną twarzą – dla gracza szeryfa, aby odgrywać zastraszanie twarzą.
13. Fiolka z ciecżą lub zielona taśma klejąca – dla gracza zabójczyni, aby odgrywać polanie czegoś kwasem lub trucizną.
14. Karty do budowania domków z kart – dla gracza Duczeskiego, w liczbie 35.
15. Przenośne stojaki – dla gracza Duczeskiego, do odgrywania stawiania automatonów.
16. Mały pistolecik na krew – dla gracza Duczeskiego, do odgrywania pistoletu na krew. Może być także pistolet na wodę.
17. Srebrne/ogniste bronie przeciwko wampirom w formie długich pianek. Dla gracza Ojca zakrzywiona pianka.
18. Lina z pętlą, prześcieradło – dla gracza Ducha. Zakładając na kogoś pętlę, symbolizuje jego opętanie. Prześcieradło aby jasno rozróżnić bohatera. Czapka może być zakładana i ściągana, aby odgrywać pojawianie się ducha dla widoku dla innych.
19. Kubeczki przywiązane do deski, ryż i łyżeczka – mechanika odgruzowywania, można zastąpić czymś, co wstrzyma graczy na pewien czas.
20. Kolorowe materiały do oznaczania przejść – do normalnych przejść oraz do tajnych przejść.
21. Hełm z zakrytą twarzą – dla gracza Szeryfa.
22. Zestaw przyklepanych karteczek i pisadło – dla Szlachcica Alfa, do przyklejania na siebie i zmieniania wyglądu.

5 Mechanika

Lista mechanik, które przestrzegają dane postacie.

Mechaniki wspólne dla wszystkich:

- Test cechy – rzuć monetami w liczbie cechy, musisz wyrzucić liczbę sukcesów \geq jak wróg.
- Obrażenia otrzymuje atakowana strona w liczbie różnic sukcesów.
- Liczniki Siły Woli i Życia są w formie trójwartościowych wskaźników. Brak obrażeń, obrażenie lekkie i ciężkie.
- Możesz przerzucić zwykłą monetę za powierzchowne obrażenie Siły Woli.
- Test Siły Woli – rzuć monetami w liczbie pustych kratek Siły Woli.
- Opętane osoby mogą próbować się uwolnić gdy tylko otrzymają obrażenia.

Mechaniki dla użytkowników krwi:

- Ilość monet krwi oznacza poziom krwi.
- Pobudzenie krwi polega na rzucie jedną monetą krwi i stracie jej przy czarnym wyniku.
- Pobudź krew, aby wyleczyć 1 powierzchownych obrażeń.
- Pobudź krew, aby wzmocnić się na jeden test o 1 punktów siły, można powtarzać.
- Przy użyciu każdej dyscypliny pobudź krew.
- Oddaj jeden krwi wampirowi w letargu, aby uleczyć mu jedno ciężkie obrażenie i natychmiastowo obudzić. Oddaj więcej krwi, aby nie wpadł od razu w szal.

Mechaniki dla wampirów:

- Po utracie życia zapadasz w letarg i ktoś musi przekazać ci krew, abyś wstał.
- Po wyjściu z letargu pobudzasz krew, co może spowodować wejście w szal.
- Po utracie krwi twoja Bestia wpada w szal.
- Po utracie Siły Woli załamujesz się i wpadasz w depresję. Wywołuje się twoja kompulsja klanowa.
- Gdy twoja Bestia wpada w szal, to chce kogoś natychmiast wyssać. Twoja siła jest podwojona na ten czas.
- Srebrna broń zadaje ci obrażenia poważne, a normalna powierzchowne.
- Po zdiabolizowaniu kogoś otrzymujesz jego specjalną moc. Zwiększasz swoją cechę **Siła** i Życie o 1.
- Aby kogoś wyssać, musisz go pochwycić ze swojej cechy **Siła** i wypić jedną jednostkę. Pochwycona osoba może się wyszarpywać, także robiąc testy. Po próbie wyszarpania się możesz dalej ssać bez testów, albo wykonać coś innego.

Mechaniki dla śmiertelników:

- Po utracie życia jesteś w stanie krytycznym na granicy śmierci.
- Po utracie Siły Woli wpadasz w depresję.
- Bronie zadają ci poważne obrażenia.

Mechaniki dla ghuli:

- Po utracie krwi nie wpadasz w szal.
- Odzyskujesz punkt krwi co 10 minut.

6 Krótki opis

To jest krótki opis zasad, jakie należy poruszyć graczom.

1. Wydrukowany opis fabularny 1.1.
2. Czym są wampiry. Odporni na czosnek. Piją krew.
3. Zasada Maskarady.
4. Spokrewnienie i dziedziczenie klanów. Opisać ogólnie.
5. Społeczeństwo. Księża i domeny. Sekty. Fabuła.
6. Inkwizycja. Tajne służby.
7. Dyscypliny wampirów. Opisać ogólnie.
8. Karta postaci. Organizacje. Opis. Moce. Cele.
9. Punkty krwi. Mechanika pobudzenia. Szał. Przykład rzutu.
10. Cecha siły. Siła Woli. Życie. Obrażenia. Wbicie kołka.
11. Przeprowadzenie zwykłego testu monetami. Przykład rzutu.
12. Przerzut.
13. Atak z pomocnikami.
14. Atak wielu wrogów.
15. Test mocy dyscypliny.
16. Leczenie krwią. Wzmacnianie krwią. Obudzenie z letargu.
17. Wysysanie krwi. Diabolizm.
18. Ghule.
19. Fabuła. Dziwne zachowanie Księcia. Pożar. Brak wyjścia. Bombardowanie.
20. Opis dla poddanych Księcia.
21. Chodzenie po zamku i karteczki.
22. Opętanie przez ducha i wyrwanie się.

7 Karty

Wydrukować i pociąć na kawałki.

7.1 Szlachta

Szlachcic sprzątający

Staje przed wami kreatura w zjedzonym przez mole stroju pokojówki. Zamiast jednej dłoni ma szufelkę z własnych kości, a zamiast drugiej szczoteczkę z kręconych ludzkich włosów. Przepycha kurz z miejsca na miejsce i rozmazuje pajęczyny.

Test ≥ 3 **Życie:** 4 **Krew:** 1

Szlachcic deratyzacyjny

Kreatura brudna i ufajdana błotem, z której zwisają szkielety licznych zwierzątek. Patrzy się na was zło-wieszczo, abyście dołączyli do jego kolekcji.

Atak z siłą 3: Z torsu natychmiastowo wyskakuje mu pazurzasta łapa, używana normalnie do łapania szczu-rów, atakuje tylko raz na początku.

Test ≥ 2 **Życie:** 3 **Krew:** 2

Szlachcic towarowy

Wsuwa się przed was kreatura niska i szeroka. Posiada 2 dodatkowe nogi i szerokie stopy. Potężne mięśnie na ramionach i olbrzymie dłonie. Łazi niezgrabnie z miejsca na miejsce.

Test ≥ 4 Życie: 5 Krew: 3

Szlachcic obliczeniowy

Dziwna struktura na dwóch nogach, z której otworów kapie atrament i wylatują strzępki papieru. Patrzy się na was i coś notuje.

Atak z siłą -: Oblicza jedną współrzędną. Nie zrobi tego dobrowolnie.

Test ≥ 6 Życie: 7 Krew: 1

Szlachcic obronny

Wielkie bydlę z 4 rękoma, a każda zamiast dłoni ma srebrny miecz przytwierdzony do kości. Już po was.

Atak z siłą 3: Zadaje poważne obrażenia i przecina na pół. Zawsze atakuje 4 razy.

Test ≥ 7 Życie: 2 Krew: 5

7.2 Zamek

Ręce wychodzące z murów

Ze ścian wychodzą ręce i próbują złapać wszystko, co się rusza.

Atak z siłą 4: Każdy, kto próbuje przekroczyć obszar, jest łapany i rozrywany.

Test $\geq -$ Życie: 3 Krew: 1

Miażdżące ściany

Ściany chcą przerobić na placek każdego, kto próbuje zwyczajnie przebiec.

Atak z siłą 9: Jeśli nie udało się przebiec, sprawdź, ile obrażeń zadały.

Test ≥ 5 Życie: - Krew: -

Paszcza w podłodze

W podłodze otwiera się potężna paszcza z zębami. Nie można jej atakować, a jedynie przeskoczyć.

Test ≥ 5 Życie: - Krew: -

Rycerz

Ze ściany wychodzi rycerz w skórzanej zbroi. Jest nadal podłączony macką do ściany. Macka ma dwukrotnie mniejszą siłę.

Atak z siłą 5: Szturch. Rycerz wali mieczem.

Test ≥ 6 Życie: 4 Krew: 3

Kolce ze ścian

Długie kolce wysuwają się i strzelają w kogokolwiek, kto spróbuje przejść naprzeciwko. Nie można ich atakować. Można próbować prześlizgnąć się obok.

Atak z siłą 6: Jeśli nie udało się prześlizgnąć, kolec wyskakuje z impetem i robi szaszłyk.

Test ≥ 4 Życie: - Krew: -

Skarb

Na środku przejścia na stojaczku pojawia się najcenniejszy dla ciebie skarb. Nie możesz się mu oprzeć.

Atak z siłą 10: Mam cię! Stojaczek chowa się w podłodze, wśród setek straszliwych zębów. Ty chowasz się razem z nim.

Test $\geq -$ Życie: - Krew: -

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

7.3 Karty pomocnicze bohaterów

Tutaj są zapisane wskazówki dla graczy, wykorzystujące ich moce.

7.4 Współrzędne

<p>Współrzędna Rdzenia</p> $\Lambda\Upsilon\Psi$	<p>Współrzędna Rdzenia</p> $\Delta Z\Xi$	<p>Współrzędna Rdzenia</p> $AK\Phi$
<p>Współrzędna Rdzenia</p> $\Omega\Theta\Gamma$	<p>Współrzędna Rdzenia</p> $T\Pi\Delta$	

7.5 Postaci

Postacie są uporządkowane w kolejności, w jakiej należy je przyporządkowywać kolejnym osobom biorącym udział w zabawie. Minimalna ilość graczy to 4. Jest potrzebny jeden dobrze ogarnięty Mistrz Larpa, albo dwóch zwyczajnych. Jeśli w grze jest Szlachcic Alfa, to warto dodać jeszcze jednego Mistrza.

Teodor Szymonowicki

Gatunek: Wampir Ventrue

Pozycja: Diedzic i syn Księcia

Przynależność: Dworzenie Księcia, Camarilla

Twój ojciec, Książę, pałał się Nekromancją. Obrzydzało cię to niemiłosiernie. Robiłeś wszystko, aby pewnego razu jego praktyki zemściły się na nim, a ty będziesz mógł zostać jego następcą. Twój ojciec wydziedziczył twojego brata i nie wiesz, za co. Kiedyś zdiabolizowałeś Malkawianina i bardzo pragniesz to ukryć. Trenowałeś malkawiańskie praktyki oblędu, które w trakcie kłótni przypadkowo użyłeś na ojcu, przez co wpadł w szał i podpalił zamek. Jako Ventrue masz wysublimowane podniebienie i krew z worka nie daje ci punktów krwi.

- Niewidoczność – **Zasłona cienia** – Pobudzenie, **Test wroga** < 5 – Pobudzasz krew, gdy nikt nie patrzy i wtapiasz się w tło i cię nie widać. Wróg może cię wypatrzyć, jeśli zda test.
- Dominacja – **Oblęd** – **Test 7 ≥ Test Siła Woli** – Nieświadomie zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli.
- Dominacja – **Mesmeryzm** – **Test 5 ≥ Test Siła Woli** – Rozkazujesz komuś natychmiast wykonać konkretne instrukcje.
- Dominacja – **Podświadome instrukcje** – **Test 6 ≥ Test Siła** – Zapisujesz w kimś odpowiedni warunek i akcję, którą ma wykonać, w formie tekstu na karteczce: *Jeśli stanie się X to zrób Y*. Druga osoba wykonuje w tajemnicy test **Test 5 ≥ Test Siła** , czy nie udało jej się przezwyciężyć komendy.
- Broń – **Sztylet** – **Obrażenia:** -1 – Atak z bliska.

- Zwalić winę za oblęd Księcia na kogoś innego.
- Nie pozwolić, aby klucznik dowiedział się o twoim diabolizmie.
- Przeżyć.
- Zostać następcą Księcia.

Siła: 6

Siła Woli:

Życie:

Kompulsja: Arogancja, żądza władzy nad innymi.

Moc dawana na diabolizm:
Dominacja – **Mesmeryzm** – **Test 6 ≥ Test Siła Woli** – Rozkazujesz komuś natychmiast wykonać konkretne instrukcje.

Sławomir Szymonowicki

Gatunek: Wampir Ventrue **Pozycja:** Wydziedziczony syn Księcia

Przynależność: Dworanie Księcia, Camarilla

Twój ojciec wyklął ciebie, gdy zacząłeś lepiej sobie radzić w mocach Nekromancji, niż on sam. Możesz użyć mocy, aby zobaczyć duchy w danym miejscu. Nie lubisz swojego brata i nie możesz pozwolić, aby przejął władzę. Chcesz aby władza została w rękach Camarilli. Oblivion to twoja broń i nie potrzebujesz żadnej innej. Jako Ventrue masz wysublimowane podniebienie i krew z worka nie daje ci punktów krwi.

- Nekromancja – **Wizja Obliviona** – Pobudzenie – Potrafisz zobaczyć wszystkie duchy w pomieszczeniu.
- Nekromancja – **Ręce Ahrimana** – **Test 5 \geq Test Siła** – Macki wychodzą z cieni, poruszają się po powierzchniach, mogą atakować i manipulować rzeczami.
- Nekromancja – **Dotyk Obliviona** – **Test 5 \geq Test Siła** – Twój dotyk powoduje poważne obrażenia **Obrażenia:** +2 , uszkadzając ciało bądź dotykane przedmioty. Bronie tracą jeden punkt siły, osoby tracą władzę w członkach ciała.
- Dominacja – **Zatarcie wspomnień** – **Test 6 \geq Test Siła** – Mówisz ofierze, jakie jej znane ci wspomnienia mają być zatarte podanymi.
- Prezencja – **Zachwył** – **Test 4 \geq Test Siła** – Powodujesz, że ofiara na krótko zmienia nastawienie do ciebie i nie chce atakować.

1. Zemścić się na ojcu.
2. Znaleźć prawdę co się stało.
3. Powstrzymać brata przed przejęciem władzy.
4. Ukrywać swoje moce przed bratem.
5. Przeżyć.

Siła: 5 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐

Kompulsja: Arogancja, chęć podporządkowania sobie całego najbliższego świata niematerialnego.

Moc dawana na diabolizm:

Nekromancja – **Dotyk Obliviona** – **Test 6 \geq Test Siła** – Twój dotyk powoduje poważne obrażenia **Obrażenia:** +3 , uszkadzając ciało bądź dotykane przedmioty. Bronie tracą dwa punkty siły, osoby tracą władzę w członkach ciała i odczuwają ból.

Gerwazy

Gatunek: Wampir Malkavian **Pozycja:** Klucznik zamku

Przynależność: Dworanie Księcia, Camarilla

Jesteś zaufanym klucznikiem, znasz wszystkie tajne przejścia w zamku. Zawsze widzisz nieistniejące rzeczy i nie odróżniasz prawdy od własnych urojeń. Jesteś świadomy swojej klątwy. Znasz wszystkie dziwactwa występujące w zamku, ale zawsze brałeś je za urojenia. Z tego powodu nigdy nie powiedziałeś o niczym Księciu.

- Nadwrażliwość – **Fatamorgana** – **Test 4 \geq Test Siła** – Tworzysz iluzje wpływające na zmysły wszystkich wokół.
- Nadwrażliwość – **Odczytywanie duszy** – **Test 6 \geq Test Siła Woli** – Odczytujesz gatunek osoby, jej cechy i liczniaki, dowiadujesz się czy popełniła diabolizm.
- Nadwrażliwość – **Przeczcucie** – Pobudzenie – Pozwala prywatnie podejrzeć pierwszą karteczkę na stosie.
- Nadwrażliwość – **Wyczucie niewidocznego** – Pasywna – Pozwala w przybliżeniu wyczuć niewidzialne rzeczy w okolicy.
- Broń – **Pęk kluczy** – **Obrażenia:** -1 – Pęk bardzo ostrych kluczy na sznurku jest dobrą bronią.

1. Uratować Księcia.
2. Naprawić zamek.
3. Chronić innych poddanych.
4. Przeżyć.

Siła: 4 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐

Kompulsja: Urojenia i wizje.

Moc dawana na diabolizm:

Nadwrażliwość – **Wzmocnione Przeczucie** – Pobudzenie – Pozwala prywatnie podejrzeć dwie karteczki na stosie i odłożyć w dowolnej kolejności.

Kamil

Gatunek: Wampir Toreador **Pozycja:** Kapitan Księcia

Przynależność: Dworzanie Księcia, Camarilla

Jesteś zaufanym kapitanem Księcia. Zostałeś wciągnięty przez zamek, ale z jakichś przyczyn nadal nieżyjesz. Musisz pomóc absolutnie wszystkim rozwiązać ich problemy. Coś dziwnego się dzieje z twoim ciałem, jeśli się skupisz, i nie masz pojęcia, co. Możesz modyfikować swoje ręce na ostrza lub stać się zupełnie lekki. Lepiej nie pokazywać tych zdolności innym.

- Transformacja – **Waga piórka** – Pobudzenie – Zmniejszasz swój ciężar niemal do zera.
- Transformacja – **Pierwotna broń** – Pobudzenie – Zmieniasz ręce w ostrza i możesz atakować nimi jak srebrem
Obrażenia: +4 .
- Nadwrażliwość – **Obeah** – **Test 6** \geq **Test 2** – Leczysz tyle powierzchownych obrażeń Siły Woli, ile masz nadwyżek punktów sukcesu.
- Przyspieszenie – **Przebiegnięcie** – **Test 6** \geq **Test Siła** – Potrafisz natychmiastowo przebiec przez obszar i biegać po wodzie.
- Broń – **Miecz** – **Obrażenia:** +2 – Zwykły metalowy miecz, jakich wiele.

1. Uratować Księcia.
2. Dowiedzieć się prawdy o zamku.
3. Zemścić się na tym, kto porwał Księcia.
4. Dowiedzieć się, co to za nowe moce posiadasz.
5. Przeżyć.

Siła: 5 **Siła Woli:** ☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐☐☐

Kompulsja: Obłąd na temat jakiejś rzeczy lub kogoś, możesz mówić tylko o tym.

Moc dawana na diabolizm:

Transformacja – **Metamorfoza** – Pobudzenie – Zmieniasz się w nietoperza. Możesz chodzić dowolnie po całym zamku i nie brać karteczek. Machaj rękami i piszcz.

Ryszard

Gatunek: Wampir Nosferatu **Pozycja:** Szeryf Księcia

Przynależność: Dworzanie Księcia, Camarilla

Całe nieżyście byłeś razem z Księciem. Zwykle nosisz zakryty hełm aby wzbudzać mniejszy strach wśród wrogów waszej domeny. Nie pamiętasz, gdy ostatni raz widziałeś swoją twarz w lustrze, a nadal masz koszmary. Posiadasz zastraszanie oraz znasz się na anatomii i torturach. Umiesz obsługiwać zaawansowane urządzenia technologiczne.

- Nosferatu – **Wygląd Nosferatu** – **Test 6** \geq **Test Siła Woli** – Pokazujesz swój upiorny wygląd i zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli **Obrażenia:** +0 .
- Animalizm – **Poskromienie Bestii** – **Test 6** \geq **Test Siła** – Powoduje apatię lub blokuje używanie mocy krwi.
- Potencja – **Daleki skok** – Pobudzenie – Pozwala przeskoczyć kawałek podłoga.
- Niewidoczność – **Niewidoczne przejście** – Pobudzenie – Pozwala na przemykanie, będąc niezauważalnym, jeśli się jest cicho i zniknęło się niezauważonym.
- Broń – **Wyrąbisty miecz** – **Obrażenia:** +3 – Ten miecz spopielił już wielu wrogów Camarilli, a nadal się nie stępił.

1. Uratować Księcia.
2. Ochronić poddanych.
3. Ochronić mury zamku, abyście dalej mogli w nim mieszkać.
4. Poświęcić się dla ratunku innych.

Siła: 6 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐☐☐

Kompulsja: Kryptofilia. Chęć poznania wszystkich możliwych sekretów wszystkiego wokół.

Moc dawana na diabolizm:

Animalizm – **Poskromienie Bestii** – **Test 7** \geq **Test Siła** – Powoduje apatię lub blokuje używanie mocy krwi.

Amelia

Gatunek: Wampir Banu Haquim **Pozycja:** Tajna zabójczyni

Przynależność: -

Informacja o tym, kto jest twoim zleceniodawcą, została ci wymazana z głowy. Wiesz że twój klan nigdy się nie poddaje, a jeśli ktoś ma być zabity, to będzie to nieuniknione. Twoim celem jest szeryf. I warto by zwalić winę na kogoś innego. Posiadasz zestaw broni na wampiry. Uważasz, że inne wampiry nie mają prawa należeć do żadnych sekt jak Camarilla, a tylko przynależność klanowa się liczy.

- Magia Krwi – **Korozyjne Vitæ** – Pobudzenie – Twoja krew produkuje silny kwas, jeden test pobudzenia na 1 dm³ materiału.
- Magia Krwi – **Stłumienie Vitæ** – **Test 4** \geq **Test Siła Woli** – Usuwasz innemu użytkownikowi krwi jeden punkt krwi.
- Magia Krwi – **Dotyk Skorpiona** – Pobudzenie – Twoja krew produkuje silną truciznę, którą można pokryć broń dla podwójnych obrażeń.
- Magia Krwi – **Łyk Skorpiona** – **Test wroga** < 6 – Używasz Dotyku Skorpiona, aby wysysaną sobie krew zmienić w truciznę. Wysysający musi zdać test.
- Magia Krwi – **Kradzież Vitæ** – **Test 6** \geq **Test Siła** – Rozrywasz komuś tętnicę na odległość, aby przesikać 1 punkt krwi wprost do ust. Rana się zasklepia.
- Broń – **Srebrny miecz** – **Obrażenia:** +2 – Specjalny miecz na potwory. Nie masz drugiego. Zadaje poważne obrażenia wampirom.
- Sproszkować szeryfa Księcia.
- Zwalić winę na kogoś innego.
- Uciec.

Siła: 7 **Siła Woli:** □□□□ **Życie:** □□□□

Kompulsja: Osądzenie i zabójstwo każdego, kto się nie zgadza z twoimi przekonaniem.

Moc dawana na diabolizm:

Magia Krwi – **Kradzież Vitæ** – **Test 7** \geq **Test Siła** – Rozrywasz komuś tętnicę na odległość, aby przesikać do 2 punktów krwi wprost do ust. Rana się zasklepia.

Dionizy Duczeski

Gatunek: Naturalny ghul **Pozycja:** Znajomy Księcia

Przynależność: Dworzanie Księcia, Camarilla

Ghule stworzone dawno temu przez Tzimisce po wielu pokoleniach nauczyły się tworzyć własne Witæ i rozmnażać jak ludzie. Rodzina Duczeskich jest szanowanym rodem inteligenckim. Wasze badania opierają się o tworzenie skomplikowanych mechanizmów zegarowych. Posiadasz 5 rozkładalnych klatek, które chronią przed zawałem, rozłożenie klatki wymaga postawienia dwupiętrowego domku z 7 kart. Czytałeś o mocach transformacji Tzimisce i podejrzewasz, że zamek jest wielkim Kniaziem i ma rdzeń sterujący, ale nie wiesz, gdzie. Możesz skonstruować blokadę na rdzeń, która uśpi zamek. Aby skonstruować blokadę, musisz zebrać pośród zamku 5 ciekawych przedmiotów o tematyce blokowania, a potem spróbować skonstruować blokadę, pytając się Mistrza Larpu. Mistrz Larpu może zaakceptować albo powiedzieć, które z przedmiotów się nie nadają.

- Wykształcenie – **Przekonywanie** – **Test wroga** < 7 – Masz dar przekonywania wampirów, aby cię nie wyssali.
- Wyposażenie – **Nakręcana zbroja** – **Test wroga** < 4 – Atakujący musi zdać dodatkowy test, aby sprawdzić, czy automatyczna zbroja nie zablokowała jego ataku całkowicie.
- Odporność – **Twardy umysł** – **Test wroga** < 5 – Twoja Siła Woli używana w obronie jest wzmocniona.
- Wyposażenie – **Automaton ratowniczy** – **Test 5** \geq **Test 3** – Wykonaj Pobudzenie krwi, aby zasilić automaton i zdaj test, aby zgasić pożar lub użyć większej łyżki do odgruzowywania.
- Wyposażenie – **Automaton obronny** – **Test wroga** < 3 – Wykonaj pobudzenie krwi, aby zasilić automaton, który będzie chronił dowolną grupę osób. Ktokolwiek was atakuje, będzie musiał dodatkowo zdać test.
- Broń – **Zawodny pistolecik na krew** – **Test 3** \geq **Test Siła** – Musisz wykonać Pobudzenie krwi, aby naładować pistolet. Zadaje **Obrażenia**: -1 poważnych obrażeń wampirów.

1. Przeżyć.
2. Uśpić zamek za pomocą blokady.
3. Uratować wszystkie dobre istoty.

Siła: 4 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐

Moc dawana na diabolizm:

Odporność – **Twardość** – Pobudzenie – Negujesz jeden punkt dowolnych obrażeń, które w ciebie wchodzi.

Ojciec Arnold

Gatunek: Człowiek **Pozycja:** Zakonnik Inkwizycji

Przynależność: Inkwizycja

Zostałeś posłany przez Zakon Św. Leopolda, aby upewnić się, że wszystko w zamku ma być ostatecznie martwe. Nie dzielasz jednak wszystkich idei swoich przełożonych. Chcesz uratować wszystkie dobre istoty w tajemnicy przed resztą zakonu. Posiadasz Prawdziwą Wiarę, która odstrasza wampiry i duchy. Zamek jest ostrzeliwany przez Inkwizycję, masz informację o wszystkich kolejnych zawałach korytarzy. Wiesz, że zamek jest wielkim Kniaziem stworzony dawno temu przez wojewodę Tzimisce. Posiada rdzeń, który wszystko kontroluje. Znasz jedną ze współrzędnych rdzenia. Możesz wykonać egzorcyzm na kimś, aby wypędzić z niego ducha. Potrafisz rozpoznać moce transformacji, jeśli ktoś ich używa.

- Wyposażenie – **Kolczuga** – Pasywna – Wszystkie ciężkie obrażenia zamieniają się na powierzchowne.
- Prawdziwa Wiara – **Niesmaczna krew** – Pasywna – Kto napije się krwi, musi za każdy punkt wykonać **Test 10** \geq **Test Siła Woli**.
- Prawdziwa Wiara – **Odstraszenie wampirów** – **Test 9** \geq **Test Siła Woli** – Zmuszasz wszystkie wampiry, aby uciekły z pokoju.
- Prawdziwa Wiara – **Wystraszenie duchów** – **Test 8** \geq **Test Siła Woli** – Zadajesz obrażenia Siły Woli wszystkim duchom w pokoju, jeśli w nim są.
- Prawdziwa Wiara – **Światło Chrystusa** – **Test 4** \geq **Test Siła** – Zadajesz ciężkie obrażenia fizyczne wszystkim duchom w pokoju, niezależnie czy w nim są.
- Inkwizycja – **Egzorcyzm** – **Test 7** \geq **Test Siła Woli** – Wypędzasz ducha z opętanej osoby.
- Inkwizycja – **Idź precz, szatanie** – **Test wroga** < 7 – Jeśli duch cię opęta, musi wykonać dodatkowy test.
- Broń – **Pastorał** – **Obrażenia:** +2 – Święcony pastorał zadaje poważne obrażenia wampirom i duchom i powierzchowne śmiertelnikom.

1. Uratować wszystkie dobre istoty, w tajemnicy przed Inkwizycją i Watykanem.
2. Nawrócić złe istoty na dobrą drogę.
3. Przekonać Ludwika, aby sobie poszedł lub do was dołączył.
4. Zniszczyć zamek.
5. Przeżyć albo umrzeć za wiarę.

Siła: 4 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐

Moc dawana na diabolizm:

Prawdziwa Wiara – **Nawrócenie** – Pasywna – Od teraz stajesz się dobry. Już nie chcesz zabijać. Chcesz wszystkich ukochać, przytulić i uratować.

Duch

Gatunek: Upiór **Pozycja:** Zjawy

Przynależność: -

Jesteś duchem snującym się po zamku. Zamek jest czymś na kształt wielkiego żywego potwora. Nie wiesz, skąd i jak powstał. Książę pałał się potajemnie nekromancją i przyzywał cię w czasie jednego ze swoich nieudanych eksperymentów. Jesteś domyślnie niewidoczny dla wszystkich innych, chyba że zdecydujesz się pokazać. Możesz kogoś opętać, aby chodził razem z tobą i wykonywał twoje rozkazy, używasz do tego czapeczki ze sznurkiem. Opętana osoba może się próbować uwolnić, gdy tylko otrzyma jakiekolwiek obrażenia. Gdy kogoś opętasz, to wnikasza w jego ciało i ponosisz tyle obrażeń, co on. Nie możesz przenikać przez ściany, bo zamek cię atakuje. Znasz pozycje tajnych przejść. Poważne obrażenia są dla ciebie powierzchowne, a powierzchowne żadne. Nie możesz fizycznie atakować nikogo żywego, atakujesz mentalnymi cechami i zadajesz obrażenia Siły Woli. Jednak inni mogą cię normalnie atakować, jeśli cię widzą. Zamek cię zawsze widzi. Jeśli znajdziesz kogoś martwego lub w letargu, możesz wyrwać mu duszę, dzięki czemu stanie się duchem podobnym do ciebie. Traci swoje moce, ale nie musi cię cię pomagać. Możesz mu przekazać jedną ze swoich spirytualnych mocy. Możesz przechodzić bez problemu przez zawałiska, ale przy innych przejściach musisz pobierać karteczki. Nie możesz nikogo łapać, a jedynie zaganiać w kozi róg. Zamiast punktów krwi posiadasz punkty ektoplazmy. Zużywasz je jak krew. Gdy kogoś opętasz, możesz zabrać mu jeden punkt krwi, aby odnowić ektoplazmę. Możesz zostać wyspany, jeśli jesteś widoczny. Wysysający zabiera ci ektoplazmę, ale nie otrzymuje za to krwi. Może popełnić diabolizm.

- Spirytualizm – **Zmiana postaci** – Pobudzenie – Pokazujesz lub ukrywasz swoją materialną postać dla wszystkich zgromadzonych w pokoju.
- Spirytualizm – **Buuu!** – **Test 7 \geq Test Siła Woli** – Przestraszasz kogoś na śmierć, zadając mu powierzchowne obrażenia Siły Woli.
- Spirytualizm – **Największy koszmar** – **Test 5 \geq Test Siła Woli** – Pokazujesz komuś najgorsze wizje z jego życia i zadajesz poważne obrażenia Siły Woli.
- Spirytualizm – **Kompulsja** – **Test 6 \geq Test Siła Woli** – Wywołujesz natychmiastowo kompulsję na danym wampirze.
- Spirytualizm – **Przejęcie kontroli** – **Test 6 \geq Test Siła Woli** – Przejmujesz kontrolę nad kimś, zakładając mu czapeczkę ze sznurkiem.
- Spirytualizm – **Gadanie w myślach** – **Test 8 \geq Test Siła Woli** – Możesz komuś powiedzieć coś w myślach i rozmawiać prywatnie i nie musisz go łapać.
- Spirytualizm – **Wyrwanie duszy** – **Test 6 \geq Test 3** – Tworzysz nowego ducha i dajesz mu życia w liczbie sukcesów.

1. Zemścić się na Księciu.
2. Nie pozwolić na uratowanie Księcia.
3. Stworzyć sobie kompanów do mieszkania razem.
4. Pozbyć się wszystkich innych z zamku.
5. Przestraszyć kogoś do szaleństwa.
6. Zabić zamek i zostawić mury, albo nawiązać z nim pokój.

Siła: 5 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐

Moc dawana na diabolizm:

Spirytualizm – **Forma niematerialna** – Pobudzenie – Potrafisz na chwilę zmienić postać na niematerialną. Nie pozwala to na przechodzenie przez ściany, ale możesz się komuś wyrwać albo przejść przez zawałisko.

Szlachcic Alfa

Gatunek: Mięśny golem, ghul **Pozycja:** Kreacja Zamku
Przynależność: Zamek

Zamek jest potężnym Kniaziem, czyli amalgamatem pochwyconych przez dawnego właściciela Tzimisce wrogów, stopionych razem w wirującą masę i ożywionych magią. Kniaziem tak potężnym, że stworzył ciebie, abyś usunął z jego rejonów wszystkich żywych i nieżywych. Masz zaawansowane moce transformacji, które pozwalają ci przybierać wygląd normalnego wampira lub człowieka. Wiesz, że rdzeń, który steruje zamkiem, został wtopiony w ciało kapitana, a on o tym nie wie. Powinieneś go chronić tak, aby nikt się nie domyślił. Możesz zapytać się Mistrzów Larpa o wszystkie informacje na temat zamku jak miejsca pożarów i zawałów. Możesz się poruszać dowolnie po zamku z każdego miejsca w każde. Ale takie wchodzenie w ściany może być bardzo podejrzane. Zamek nie atakuje ciebie i nie musisz odkrywać karteczek (ale niech inni o tym nie wiedzą). Gdy zamek zostanie przez kogoś zraniony, możesz napić się z rany jego krwi, aby odzyskać 1 punkt krwi. Wiesz, że Książę został porwany i zaabsorbowany przez zamek i poszukiwania jego są daremne, ale niech próbują jak najdłużej. Jeśli ktoś leży martwy lub w letargu, możesz wskazać zamkowi jego pozycję, aby go zaabsorbował. Jeśli zwabisz kogoś do najgłębszej części zamku i będziecie tam sami razem, to zostaje automatycznie absorbowany, nawet jak jeszcze się rusza. Wtedy zmienia się w twojego pomocnika i może ci pomagać. Jednak nie ma ludzkiego wyglądu, traci wszystkie moce i umysł. Jeśli zmieniasz wygląd, zapisujesz opis na przylepnej karteczce i przyklejasz sobie, lub komuś. Możesz także dać kogoś dobrowolnie *przerobić* na Szlachcica. Zaprowadzasz go do najgłębszej części zamku, gdzie odbywa się bolesna transformacja wedle twojego upodobania. Gracz zachowuje umysł, moce i cechy. Przekazujesz mu jedną z dodatkowych mocy, którą musisz uzgodnić z Mistrzami Larpu. Jego **Siła** i **Życie** podwajają się.

- Zamek – **Wskazanie ofiary** – Pobudzenie – Pobudzasz krew, aby przywołać zamek na miejsce ofiary i aby zaabsorbował ją.
- Transformacja – **Zniekształcenie** – **Test wroga** < 8 – Pobudzenie pozwala się podszyć pod kogoś innego. Jeśli wróg zda test, to odkrywa twój kamuflaż.
- Transformacja – **Jedność z ziemią** – Pobudzenie – Pozwala wtopić się w ziemię i wyjść w innym miejscu zamku, niejako się teleportując.
- Transformacja – **Kształtowanie ciała** – **Test 6** ≥ **Test Siła** – Pozwala ci na zmianę czyjegoś wyglądu, aby wzbudzić czyjaś nieufność albo podszyć.
- Dominacja – **Zapomnienie** – **Test 5** ≥ **Test Siła Woli** – Możesz nadpisać czyjeś wspomnienia, aby myślał że jest kimś innym.
- Transformacja – **Pierwotna broń** – Pobudzenie – Możesz zmienić swoje ciało, aby przypominało czyjaś broń, zadaje zawsze **Obrażenia: +0** ciężkich obrażeń.
- Chronić kapitana tak, aby nie wzbudzać podejrzeń.
- Dać zaabsorbować lub przerobić wszystkich innych, a na końcu kapitana.
- Nie dać się rozpoznać.
- Przeżyć.

Siła: 7 **Siła Woli:** □□□□ **Życie:** □□□□

Moc dawana na diabolizm:

Transformacja – **Swobodne serce** – **Test wroga** < 7 – Twoje serce wędruje po ciele, przez co trzeba wykonać dodatkowy test, jeśli ktoś chce przebić je kołkiem.