

Zamczysko

Scenariusz LARP

Antyradek

9 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.

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

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 Kniaź

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 6.4. 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 6.2. 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 6.1. Należy je połączyć z kartami Zamku 6.2.

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 zawałać zamek. Co jakiś czas Mistrzowie Larpu losują przejście, które zostanie zawałone. 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 kratek 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 kratek 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 podsłuchane 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 zastraszenie twarzą.
13. Fiolka z ciecżą lub zielona taśma klejąca – dla gracza zabójcy, 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. Kubeczki przywiązane do deski, ryż i łyżeczka – mechanika odgruzowywania, można zastąpić czymś, co wstrzyma graczy na pewien czas.
19. Hełm z zakrytą twarzą – dla gracza Szeryfa i dla Szlachcica Alfa, do podszywania się. Drugi kask powinien mieć tekst opisujący że inni gracze są oszukani wyglądem.

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.
- Możesz oddać swoje punkty życia wampirowi w letargu, aby go obudzić.

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.

Mechaniki dla wampirów:

- Po utracie życia zapadasz w letarg i ktoś musi oddać ci punkty życia, abyś wstał.
- Po wyjściu z letargu pobudzasz krew i jeśli się nie uda, wpadasz w szal.
- Po utracie krwi twoja Bestia wpada w szal.
- Po utracie Siły Woli szalejesz 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.

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 Karty

Wydrukować i pociąć na kawałki.

6.1 Szlachta

Szlachcic sprząający

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-wieszczco, 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 robi 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

6.2 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

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: -

Paszczka w podłodze

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

Test: ≥ 5 Życie: - Krew: -

6.3 Karty pomocnicze bohaterów

Tutaj są zapisane wskazówki dla graczy, wykorzystujące ich moce.

6.4 Współrzędne

Współrzędna Rdzenia

$\Lambda\Upsilon\Psi$

Współrzędna Rdzenia

$\Delta Z\Xi$

Współrzędna Rdzenia

$AK\Phi$

Współrzędna Rdzenia

$\Omega\Theta\Gamma$

Współrzędna Rdzenia

$T\Pi\Delta$

6.5 Postaci

Postacie są uporządkowane w kolejności, w jakiej należy je przyporządkowywać kolejnym osobom biorącym udział w zabawie. Minimalna ilość graczy to 4.

Teodor Szymonowicki

Gatunek: Wampir Ventrue **Pozycja:** Dziedzic i syn Księcia

Przynależność: Dworzenie Księcia, Camarilla

Twój ojciec, Książę, pałał się Nekromancją. Obrzydzało cię to niemilosierdzie. 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 obłądu, które w trakcie kłótni przypadkowo użyłeś na ojcu, przez co wpadł w szal i podpalił zamek.

- Niewidoczność – **Zasłona cienia** – 4 ↔ Siła – Wtapiasz się w tło i cię nie widać.
- Dominacja – **Obłąd** – 7 ↔ Siła Woli – Nieświadomie zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli.
- Dominacja – **Mesmeryzm** – 5 ↔ Siła Woli – Rozkazujesz komuś natychmiast wykonać konkretne instrukcje.
- Dominacja – **Podświadome instrukcje** – 6 ↔ 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 5 ↔ Siła, czy nie udało jej się przezwyciężyć komendy.
- Broń – **Sztylet** – **Obrażenia:** -1 – Atak z bliska.

1. Zwalić winę za obłąd Księcia na kogoś innego.
2. Nie pozwolić, aby klucznik dowiedział się o twoim diabolizmie.
3. Przeżyć.
4. Zostać następcą Księcia.

Siła: 6 **Siła Woli:** □□□□□□ **Życie:** □□□□□□

Kompulsja: Arogancja, żądza władzy nad innymi.

Sławomir Szymonowicki

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

Przynależność: Dworzenie Księcia, Camarilla

Twój ojciec wyklął cię, 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.

- Nekromancja – **Wizja Obliviona** – Pobudzenie – Potrafisz zobaczyć wszystkie duchy w pomieszczeniu.
- Nekromancja – **Ręce Ahrimana** – 5 ↔ Siła – Macki wychodzą z cieni, poruszają się po powierzchniach, mogą atakować i manipulować rzeczami.
- Nekromancja – **Dotyk Obliviona** – 5 ↔ 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** – 6 ↔ Siła – Mówisz ofierze, jakie jej znane ci wspomnienia mają być zatarte podanymi.
- Prezencja – **Zachwyt** – 4 ↔ 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.

Gerwazy

Gatunek: Wampir Malkawian **Pozycja:** Klucznik zamku

Przynależność: Dworzanie 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** – 4 ↔ Siła – Tworzysz iluzje wpływające na zmysły wszystkich wokół.
- Nadwrażliwość – **Odczytywanie duszy** – 6 ↔ Siła Woli – Odczytujesz gatunek osoby, jej cechy i liczniki, dowiadujesz się czy popełniła diabolizm.
- Nadwrażliwość – **Przecucie** – 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. Przeżyć.

Siła: 4 **Siła Woli:** □□□□□ **Życie:** □□□□

Kompulsja: Urojenia i wizje.

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** – 6 ↔ 2 – Leczysz tyle powierzchownych obrażeń Siły Woli, ile masz nadwyżek punktów sukcesu.
- Przyspieszenie – **Przebiegnięcie** – 6 ↔ 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.

Siła: 5 **Siła Woli:** □□□□ **Życie:** □□□□□□

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

Ryszard

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

Przynależność: Dworzanie Księcia, Camarilla

Całe nieżycie 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** – 6 ↔ Siła Woli – Pokazujesz swój upiorny wygląd i zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli **Obrażenia:** +0 .
- Animalizm – **Poskromienie Bestii** – 7 ↔ 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 – **Wygrabisty 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.

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

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

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** – 4 ↔ 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** – Pasywna **Test wroga:** < 6 – Używasz Dotyku Skorpiona, aby wysysaną sobie krew zmienić w truciznę. Wysysający musi zdać test.
 - Magia Krwi – **Kradzież Vitæ** – 6 ↔ 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.

Dionizy Duczeski

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

Przynależność: Dworzenie 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** – Pasywna **Test wroga:** < 7 – Masz dar przekonywania wampirów, aby cię nie wysłali.
- Wyposażenie – **Nakręcana zbroja** – Pasywna **Test wroga:** < 4 – Atakujący musi zdać dodatkowy test, aby sprawdzić, czy automatyczna zbroja nie zablokowała jego ataku całkowicie.
- Odporność – **Twardy umysł** – Pasywna **Test wroga:** < 5 – Twoja Siła Woli używana w obronie jest wzmocniona.
- Wyposażenie – **Automaton ratowniczy** – 5 ↔ 3 – Wykonaj Pobudzenie krwi, aby zasilić automaton i zdaj test, aby zgasić pożar lub użyć większej łyżki do odgruzowywania.
- Wyposażenie – **Automaton obronny** – Pasywna **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** – 3 ↔ Siła – Musisz wykonać Pobudzenie krwi, aby naładować pistolet. Zadaje **Obrażenia:** -1 poważnych obrażeń wampirom.

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

Siła: 4 **Siła Woli:** □□□□□□□ **Życie:** □□□□

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 podzielasz jednak wszystkich idei swoich przełożonych. Chcesz uratować wszystkie dobre istoty w tajemnicy przed resztą zakonu. Posiadasz Prawdziwą Wiarę, która odstrasza wampiry. 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 10 ↔ Siła Woli .
- Prawdziwa Wiara – **Odstraszenie wampirów** – 9 ↔ Siła Woli – Zmuszasz wszystkie wampiry, aby uciekły z pokoju.
- Prawdziwa Wiara – **Wystraszenie duchów** – 8 ↔ Siła Woli – Zadajesz obrażenia Siły Woli wszystkim duchom w pokoju, jeśli w nim są .
- Inkwizycja – **Egzorcyzm** – 7 ↔ Siła Woli – Wypędzasz ducha z opętanej osoby i zadajesz mu powierzchowne obrażenia.
- Broń – **Pastorał** – **Obrażenia:** +2 – Świącony pastorał zadaje poważne obrażenia wampirom 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.

Siła: 4 **Siła Woli:** □□□□□□ **Życie:** □□□