

Zamczysko

Scenariusz LARP

Antyradek

11 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 wojewodzy, 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.

Diabolizm polega na wypiciu całej krwi i wyssaniu jednostek naczyń krwionośnych. Ale wampiry bez krwi wpadają w szal. Jeśli przeprowadzamy diabolizm, przejmujemy czyjaś 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 równą ilość lub więcej, aby zdać. Każdy sukces nadwyżki oznacza zadane obrażenia broniącemu się. Jeśli atakowany wygrywa, unika i nikt nie otrzymuje obrażeń.
- **Test** $X \geq Y$ - Test z określonym poziomem trudności. Rzucasz X monetami i musisz mieć przynajmniej Y sukcesów.
- 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 Książem, 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 7.5. 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. Rdzeń może być atakowany, ale ma **Siła** 10, więc bardzo trudno go zniszczyć. Platynowe ostrze potrafi natychmiastowo zniszczyć rdzeń.

2.2 Przejścia

Zamek atakuje graczy. W kilku miejscach są poustawiane kupki z kartami 7.3. Gracze przechodząc obok kupki biorą kartę z wierzchu i sprawdzają, co się dzieje. Kartę bierze zawsze jeden gracz, który pierwszy dostaje lub atakuje. Zamek atakuje gracza, który ostatnio go atakował. Gracze mogą uciec, wtedy zostawiają kartę na wierzchu. Po pokonaniu/ominięciu wroga karta ląduje na spodzie stosu.

Zakon Św. Leopolda był świadomy prawdy o zamku, więc postanowił wykorzystać sytuację, aby pozbyć się problemu raz na zawsze. Wykorzystują mózdzierze aby zawalać zamek. Co jakiś losowy czas Mistrzowie Larpu biorą kolejny punkt z listy przejść do zawalenia i ustawiają je jako zawalone, a jeśli już było, to zamek się samoczynnie leczy i przejście przestaje być zawalone. Gracze muszą spędzić czas na odgruzowywaniu, jeśli chcą przejść dalej. Aby ustawić zawał, należy zablokować przejście na mapie i napisać karteczkę o zawale. Obok zostawić kubeczki z ryżem, albo inne zadania, które gracze muszą rozwiązać, aby odgruzować przejście.

Jeśli w czasie walki graczy przyjdzie zawał, wszyscy walczący dostają 2 ciężkie obrażenia.

2.3 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 7.2. Należy je połączyć z kartami Zamku 7.3.

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 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. Pistolet na wodę – dla gracza Siostry Zakonnej.
18. Srebrne/ogniste bronie przeciwko wampirom w formie długich pianek. Dla gracza Ojca zakrzywiona pianka.
19. Lina z pętlą, prześcieradło – dla gracza Ducha. Zakładając na kogoś pętlę, symbolizuje jego opętanie.
20. Kubeczki przywiązane do deski, ryż i łyżeczka – mechanika odgruzowywania, można zastąpić czymś, co wstrzyma graczy na pewien czas.
21. Kolorowe materiały do oznaczania przejść – do normalnych przejść oraz do tajnych przejść.
22. Zestaw przyklepanych karteczek i pisadło – dla Szlachcica Alfa, do przyklejania na siebie i zmieniania wyglądu.
23. Święte granaty ręczne – dla gracza Ojca
24. Świeczka i zapalniczka, ewentualnie zapalniczka – dla gracza Siostry, aby święcić wodę i wzniecać pożary.
25. Fajne źródło wody i zbiorniki – dla gracza Siostry, do święcenia. Dla reszty do obmycia się z kwasu.
26. Mapka z tajnymi przejściami – dla Klucznika, Ducha, Szlachcica Alfa.

27. Lista kolejnych zawałów – dla Mistrzów Gry oraz gracza Ojca. Numery przejść, jakie będą kolejno zawalane przez Inkwizycję.
28. Żelki w kształcie robali – dla obrońcy Włości, aby odgrywać składanie jaj w graczach.
29. Czerwona peleryna – dla Zabójczyni, jeśli w grze jest obrońca Włości. Aby odgrywać pożarcie Czerwonego Kapturka.
30. Zestaw książek – na mechanikę zdobywania informacji, do książek należy wsadzić skrawki, współrzędne i trochę krwi.
31. Prawdziwy miecz – na mechanikę Platynowego Ostrza, które może zniszczyć rdzeń. Ułożyć go obok najciemniejszego miejsca w zamku.
32. Przepychaczki – dla Ogrodnika, do odgrywania kołków osikowych. Jeśli nie można mieć więcej przepychaczek, to przypłeć karteczki z opisem, że wbity jest kołek.
33. Łańcuch lub lina z pętelką – dla Ogrodnika, jako broń.
34. Poduszka – dla Ogrodnika, do odgrywania zamiany w Shreka poprzez wsadzenie jej sobie pod koszulkę.
35. Licznik kuchenny lub aplikacja w komórce – dla Ludwika, do odgrywania uruchamiania różnych urządzeń.
36. Lampa światła ultrafioletowego – dla Ludwika, do odgrywania broni lampy.
37. Wielka strzykawka – dla Ludwika, do odgrywania pobierania krwi.
38. Urządzenie piszące – dla Ludwika, do odgrywania odstraszacza komarów. Może być komórka z generatorem sygnałów.
39. KAMERA – dla Ludwika, do odgrywania kamerki. Może być komórka z kamerką.
40. Karty pożarów 7.4 i pisadło – dla wszystkich potrafiących wzniesić pożary.
41. Duża łyżka – dla gracza Duczeskiego, do szybszego przesypywania ryżu, jeśli wspomaga się swoim automatem.

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 punkt krwi wampirowi w letargu od obrażeń, 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 wbiciu kołka w serce, tracisz całą krew i wpadasz w letarg. Po usunięciu kołka budzisz się i wpadasz w szal.
- 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 szał, to chce kogoś natychmiast wyssać. Twoja siła jest podwojona na ten czas.
- Srebrna broń zadaje ci obrażenia poważne, a normalna powierzchowne.
- Aby zdiabolizować kogoś, musisz wyssać mu wszystkie jednostki naczyń krwionośnych.
- Po utracie jednostki naczynia krwionośnego, twoja maksymalna ilość krwi maleje o 1.
- 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.
- Woda święcona zadaje ci lekkie obrażenia i zmniejsza o 1 cechę **Siła** aż nie wyjdiesz z pokoju.
- Jeśli napijesz się wody święconej, tracisz 1 punkt krwi.

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.
- Masz punkty krwi, ale nie używasz ich do niczego. Po utracie wszystkich wpadasz w stan krytyczny.

Mechaniki dla ghuli:

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

Mechaniki dla duchów:

- Jeśli ktoś cię pokropi wodą święconą, zadaje poważne obrażenia życia. Tracisz 1 punkt ekto plazmy.
- Jeśli ktoś pokropi wodą święconą osobę, którą opętałeś, tracisz nad nim kontrolę.

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. Fabuła. Dziwne zachowanie Księcia. Pożar. Brak wyjścia. Bombardowanie.
8. Dyscypliny wampirów. Opisać ogólnie.
9. Karta postaci. Organizacje. Opis. Moce. Cele.
10. Punkty krwi. Mechanika pobudzenia. Szał. Przykład rzutu.
11. Krew u śmiertelników.
12. Cecha siły. Siła Woli. Życie. Obrażenia.
13. Przeprowadzenie zwykłego testu monetami. Przykład rzutu.
14. Test mocy dyscypliny.
15. Wbicie kołka. Letarg. Przekazywanie swojej krwi.
16. Przerzut.
17. Atak z pomocnikami.
18. Atak na wielu wrogów.

19. Leczenie krwią. Wzmacnianie krwią. Obudzenie z letargu.
20. Wysłysanie krwi. Diabolizm. Cecha, życie i moc.
21. Ghule.
22. Chodzenie po zamku i karteczki. Atak wrogów w tego, kto atakował. Zawały.
23. Ominięcie wroga. Pozostawienie karteczki dla reszty. Karteczki bez życia.
24. Tajne przejścia tylko dla wybranych.
25. Opętanie przez ducha i wyrwanie się na obrażenia.
26. Woda święcona. Napicie się wody święconej. Opętany odzyskuje władzę.
27. Zakazane księgi grozy.

7 Karty

Wydrukować i pociąć na kawałki. Kolejne strony czasami trzeba drukować wielokrotnie.

7.1 Skrawki

Pociąć i wsadzić do książek w różnych miejscach.

Zamek jest wielkim Kniaziem.	Uważaj na cenne skarby, stojące pośrodku przejść.	Ktoś tu może pożerać innych w całości.
Kniaź to amalgamat ciał ludzkich i mocy transformacyjnych Tzimisce.	Jeden z was może nie być tym, za kogo się podaje.	Platynowe ostrze zagłady może go zniszczyć.
Szlachcice to podwładni przerobieni na narzędzia za pomocą mocy transformacji.	Obrońca Włości lubi łaskotki po brzuszku.	Zamek ma rdzeń w nietypowym miejscu.
Nigdy nie ufaj temu, co opowiadają Malkawianie.	Osoby pokryte kwasem otrzymują podwójne obrażenia.	Jeśli polejesz go krwią, to możesz przejąć kontrolę.
Książę ma tajemniczy sekret.	Broń pokryta kwasem zadaje podwójne obrażenia.	Platynowe ostrze jest zaraz obok najciemniejszego miejsca w zamku.
Jeden z synów Księcia pała się Oblivionem.	Ktoś z was popełnił kiedyś diabolizm.	JI 100%.
Oblivion to tajemne moce nekromancji.	Zdiabolizowanie kogokolwiek potrafi dać ci jakieś jego moce.	Camarilla jest także zwana Wieżą z Kości Słoniowej.
Nie tylko Tremere znają Magię Krwi.	Ducha także da się zdiabolizować.	Siostra Piromanka.
Uważaj na wodę święconą.	Wysysanie upiorów nie daje krwi.	Woda zmywa kwas. Byle nie święcona.
Nie próbuj wypijać agentów z Watykanu.	Ktoś z was ma tajemniczy sekret, o którym nie wie.	Pocałuj Pannę Młodą.
Wieża z Kości Słoniowej przygląda się wam wszystkim uważnie.	Naturalne ghule odzyskują krew samoczynnie.	Książę został połknięty przez zamek.
Baron ostrzy sobie zęby na tę domenę.	Uważaj na Święte Granaty Ręczne.	Kto zostanie połknięty, staje się jego częścią.
Jak zrobisz, żeby Ventrue wypił krew z worka, to będzie fajnie rzygał.	W najgłębszej części zamku czeka coś niezwykłego.	

7.2 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-wieszczco, abyście dołączyli do jego kolekcji.

Test obrony < 3: Z torsu natychmiastowo wyskakuje mu pazurzasta łapa, używana normalnie do łapania szczurów, atakuje tylko raz na początku.

Test ≥ 2 **Życie:** 3 **Krew:** 2

Szlachcic towarowy

Wsufa 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 obronny

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

Test obrony < 3: Zadaje poważne obrażenia i przecina na pół. Zawsze atakuje 4 razy.

Test ≥ 7 **Życie:** 2 **Krew:** 5

Szlachcic obliczeniowy

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

Test obrony < -: Oblicza jedną współrzędną. Nie zrobi tego dobrowolnie.

Test ≥ 6 **Życie:** 7 **Krew:** 1

Szlachcic zachęcający

Chudy pan w nienagannym stroju. Niby z wyglądu człowiek. Z wyjątkiem pustych oczodołów, przez które można zajrzeć do pustej czaszki. Odzywa się piękną polszczyzną i zaprasza do wejścia w udekorowaną dziurę w ścianie.

Test obrony < -: Kto dobrowolnie skorzysta z zaproszenia szlachcica (serio?), zostaje elegancko zaabsorbowany w mury zamku i kończy zabawę.

Test ≥ 2 **Życie:** 1 **Krew:** 3

Szlachcic popsuty

Coś nie poszło przy generacji tego szlachcica. Wygląda jak szkielet, do którego niedbale podklejano kawałki mięsa. Prosi was o skrócenie jego cierpień.

Test ≥ 3 **Życie:** 9 **Krew:** 1

Szlachcic matecznikowy

Wychudzona kobieta, niczym anorektyczka, z wielkim brzuchem chwieje się na nogach. Z macicy cieknie jej obleśny płyn.

Test obrony < 4: Szlachcic napina się, a z jej macicy strzela w ciebie jej płód i przykleja się do twarzy. Próbuje wygryźć nos, usta i oczy.

Test obrony < 4: Płód zadaje ci lekkie obrażenia zarówno Życia, jak i Siły Woli. Gdy się obronisz, odrywasz go od siebie i ciskasz o ścianę.

Test ≥ 4 **Życie:** 3 **Krew:** 5

Szlachcic ogrodniczy

Ogrodnik w poplamionych prochem ogrodnickach, z wiadrem wijących się ludzkich palców. Posiada grabie umazane w ziemi grobowej.

Test obrony < 3: Zagrabienie. Zadaje lekkie obrażenia.

Test ≥ 4 **Życie:** 6 **Krew:** 3

7.3 Zamek

Ręce wychodzące z murów

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

Test obrony < 4: Każdy, kto próbuje przekroczyć obszar, jest łapany i rozrywany.

Test ≥ - **Życie:** 3 **Krew:** 1

Paszcza w podłodze

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

Test ≥ 5 **Życie:** - **Krew:** -

Kolce ze ścian

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

Test obrony < 6: Jeśli nie udało się prześlizgnąć, kolec wyskakuje z impetem i robi szaszłyk.

Test ≥ 4 **Życie:** - **Krew:** -

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

Krew w worku

Uzupełnia jedną jednostkę krwi.

Dziwna krew w worku

Krew ma 50% szansy na uzupełnienie jednostki krwi.
Rzuć monetą.

Dziwna krew w worku

Krew ma 50% szansy na uzupełnienie jednostki krwi.
Rzuć monetą.

Dziwna krew w worku

Krew ma 50% szansy na uzupełnienie jednostki krwi.
Rzuć monetą.

Dziwna krew w worku

Krew ma 50% szansy na uzupełnienie jednostki krwi.
Rzuć monetą.

Dziwna krew w worku

Krew ma 50% szansy na uzupełnienie jednostki krwi.
Rzuć monetą.

Miażdżące ściany

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

Test obrony < 9: Jeśli nie udało się przebiec, sprawdź, ile obrażeń zadały.

Test ≥ 5 **Życie:** - **Krew:** -

Rycerz

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

Test obrony < 5: Szturch. Rycerz wali mieczem.

Test ≥ 6 **Życie:** 4 **Krew:** 3

Skarb

Na środku przejścia na stojaczku pojawia się najcenniejszy dla ciebie skarb. Nie możesz się mu oprzeć. Każdy musi wykonać test Siły Woli.

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

Test ≥ 4 **Życie:** - **Krew:** -

Wybucha pożar

Przejście staje w szalejących płomieniach. Należy jakoś ugasić pożar. Spopieli każdego, martwego lub nie, który spróbuje przebiec.

Test obrony < 4: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 **Życie:** 4 **Krew:** -

Basen kwasu

W złowrogzielonym basenie pływają niestrawione szczątki dziwacznych istot. Można próbować przeskoczyć po trupach. Komu się nie uda, zostaje pokryty kwasem. Otrzymuje podwójne obrażenia, ale jego broń także zadaje podwójne obrażenia.

Test ≥ 4 **Życie:** - **Krew:** -

Grząski teren

Błoto ze sproszkowanych kości, zlepionych krwią zagradza drogę. Można próbować przebiec, albo przepłynąć czymś.

Test obrony < 5 : Bul bul. Wampiry nie oddychają ale inne nieprzyjemne rzeczy czekają cię w tej brei.

Test ≥ 6 **Życie:** - **Krew:** 1

Komary

Z dziury wylatują, na każdego po jednym, komary wielkości psa. W kolorze skóry. Z mnóstwem ludzkich oczu. Syk wciągane powietrza zagłusza trzepot skrzydeł ze skóry.

Test obrony < 6 : Ssawka przysysa się do ciebie wypija ci jednostkę krwi. Razem z mięśniami i ścięgnami.

Test ≥ 3 **Życie:** 1 **Krew:** 1

Płytki spadliwe

Płytki na podłodze nie wyglądają zbyt dobrze. Jeśli nie zamierzasz przelecieć, albo superszybko przebiec, to musisz wykonać 5 kolejnych testów rzutu monetą, jeśli któryś się nie uda, znaczy że źle stanąłeś i spadasz w dół. Inni nie muszą wykonywać i-tego testu, jeśli ty zdałeś, bo mogą iść twoją drogą.

Test obrony < 7 : W dole dziury są macki i mają ochotę zrekonstruować z tobą sceny z hentai. Otrzymujesz powierzchowne obrażenia Siły Woli.

Test $\geq -$ **Życie:** - **Krew:** -

Krwisty bukłak

Przed wami spada z sufitu postać przypominająca bukłak z ciecżą. Ma cienkie antenki, którymi wszystkich smaga. Masz 50% szansy, że pijąc to coś napijesz się specjalnie spreparowanej krwi, która daje punkty, ale na koniec picia wywołuje kompulsję. Rzuć monetą.

Test obrony < 1 : Zostałeś smagnięty antenką. Obrzydlistwo.

Test ≥ 3 **Życie:** 4 **Krew:** 8

Macka

Z podłogi wyrasta macka jak u ośmiornicy. Skąd ośmiornica tutaj? Jeśli nie uda się przejść bokiem, to łapie kogoś z was i rzuca na najbliższą osobę, oboje otrzymujecie takie same obrażenia. Jeśli brak jest kogoś innego, to trzyma w uścisku, zadając obrażenia, aż ktoś się nie pojawi. Trzymana osoba może próbować się wyswobodzić.

Test obrony < 4 : Złapanie i rzucenie w kogoś.

Test obrony < 5 : Uścisk jednej osoby i czekanie.

Test ≥ 5 **Życie:** 3 **Krew:** 4

Żyła z krwią

Smakowita żyła grubości 30 cm przecina korytarz. Spróbuj, co się może stać?

Test obrony < 9 : Ktokolwiek dotknie żyły, zostaje przez nią oplątany jak boa dusiciel. Było warto.

Test $\geq -$ **Życie:** 3 **Krew:** 10

Panna młoda

Ze ściany wystaje korpus panny młodej z długimi czarnymi włosami, w postrzępionej sukni. Prosi, aby ją pocałować. I przy okazji coś upić. Możesz przejść bokiem.

Test obrony < 3 : Odkrywasz welon, aby dokonać czynu, lecz jej twarz jest nieopisywalna zdrowymi dla zmysłów słowami. Widok zadaje ci obrażenia siły woli. Ale co się napiłeś, to twoje.

Test obrony < 4 : „Już mnie nie kochasz?” Panna atakuje każdego, kto nie będzie chciał jej pocałować, albo ją zaatakować.

Test ≥ 2 **Życie:** 1 **Krew:** 5

Lalkarz i laleczka

Z zeluści sufitu zwisa na sznurkach kukielka. Brakuje jej oka, a drugie jest niezdrowo wykrzywione. Sznurki są dziwnie grube i chyba nie są zrobione ze sznurka. „Chodźcie, pobawcie się ze mną.” Ignoruje osoby chodzące samotnie.

Test obrony < 6 : Jeśli ktoś się zbliży, kukielka omotuje go swoimi nićmi i podwiązuje pod sufitem. Gracz musi raz zaatakować kogoś z towarzyszy w dowolny sposób, a potem się zrywa.

Test ≥ 4 **Życie:** 5 **Krew:** 3

Jęzor

Ze szczeliny w ścianie wyskakuje jęzor i atakuje natychmiast pierwszą osobę. Jeśli się mu uda, zostaje ona pożarta, dostaje obrażenia i może się przenieść do dowolnego miejsca w zamku.

Test obrony < 6: Natychmiastowy atak pojedynczy. Jeśli się nie udało, dostajesz obrażenia i zostajesz wykupkany w dowolnej części zamku.

Test ≥ 4 Życie: 6 Krew: 3

Korytarz nieeuklidesowy

Tu, gdzie powinno być jedno przejście, są 4 różne. Tylko jedno jest poprawne. Każdy rzuca 2 monetami i przechodzi bez szwanku tylko jeśli ma oba sukcesy. Inaczej jest gryziony przez kły czasoprzestrzeni.

Test obrony < 4: Ugryzienie czegoś ponadwymiarowego. Tutaj, gdzie czas zwija się w kłęb, wszystkie zadane przez wroga obrażenia tak na prawdę cię leczą. Potem odnajdujesz drogę.

Test \geq - Życie: - Krew: -

Ściana

Przed wami stoi ściana, zupełnie jak prawdziwa. Osoby wyczulone na niewidzialność i właściciele kamer mogą stwierdzić, że nie jest prawdziwa i przez nią przejść. Pozostali muszą poszukać innej drogi.

Test \geq - Życie: - Krew: -

7.4 Pożary

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

Wzniesiony pożar

To miejsce się pali, chyba ktoś wzniesił pożar.

Test obrony < 5: Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test ≥ 3 Życie: ☐ Krew: -

7.5 Współrzędne

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

7.6 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. Dalsze postacie ogólnie można ustawiać wedle uznania, jeśli ktoś chce grać np. kimś mniej morderczym, ale to nie jest zalecane.

Teodor Szymonowicki

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

Przynależność: Dworanie 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 obłąd, 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 – **Obłąd** – **Test 7** \geq **Test Siła Woli** – Nieświadomie zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli.
- Dominacja – **Mesmeryzm** – **Test 5** \geq **Test Siła Woli** – Rozkazujesz komuś natychmiast wykonać konkretne instrukcje.
- Dominacja – **Podświadome instrukcje** – **Test 6** \geq **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 wroga** < 5 , czy nie udało jej się przezwyciężyć komendy.
- Broń – **Sztylet** – **Obrażenia:** +0 – Atak z bliska.

1. Zwalić winę za obłąd Księcia na kogoś innego.
2. Zniszczyć każdego, kto próbuje używać Nekromancji.
3. Nie pozwolić, aby ktokolwiek dowiedział się o twoim diabolizmie.
4. Przeżyć.
5. Zostać następcą Księcia.

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

Kompulsja: Arogancja, żądza władzy nad innymi.

Moc dawana na diabolizm:

Dominacja – **Mesmeryzm** – **Test 6** \geq **Test Siła Woli** – Rozkazujesz komuś natychmiast wykonać konkretne instrukcje.

Sławomir Szymonowicki

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

Przynależność: Dworzenie 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 , uszkodzając ciało bądź dotykane przedmioty. Bronie tracą jeden punkt siły, osoby tracą władzę w członkach ciała.
- Nekromancja – **Chłód zaświatów** – **Obrażenia:** +2 – Wypluwasz powiew mrozu z zaświatów. Pozwala gasić skutecznie ogień.
- Nekromancja – **Maczanie w Oblivionie** – Pobudzenie – Możesz zanurzyć czyjaś broń w Oblivionie, aby zadawała takie same obrażenia również na duchy. Szkoda że nie masz broni.
- 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 , uszkodzając ciało bądź dotykane przedmioty. Bronie tracą dwa punkty siły, osoby tracą władzę w członkach ciała i odczuwają ból.

Gerwazy

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

Przynależność: Dworzenie 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 liczni, 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:** +0 – Pęk bardzo ostrych kluczy na sznurku jest dobrą bronią.

1. Uratować Księcia.
2. Naprawić zamek.
3. Chronić innych poddanych.
4. Podrapać Obrońcę Włości po brzuszku.
5. Przeżyć.

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

Kompulsja: Urojenia i wizje.

Moc dawana na diabolizm:

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

Kamil

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

Przynależność: Dworzenie 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 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: Oblęd 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 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 zastraszenie oraz znasz się na anatomii i torturach. Umiesz obsługiwać zaawansowane urządzenia technologiczne. Aby użyć obliczacza, wlewasz w niego jednostkę Vitæ i czekasz 20 minut. Musisz najpierw zdobyć to urządzenie i wiedzieć, do czego służy.

- Nosferatu – **Wygląd Nosferatu** – **Test 6** \geq **Test Siła Woli** – Pokazujesz swój upiorny wygląd i zadajesz powierzchowne obrażenia Siły Woli **Obrażenia:** +1 .
- 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 – **Wyraźbisty miecz** – **Obrażenia:** +3 – Ten miecz spopielił już wielu wrogów Camarilli, a nadal się nie stepił. Zadaje ciężkie obrażenia.

1. Uratować Księcia.
2. Ochronić poddanych.
3. Zniszczyć każdego, kto popełnia diabolizm.
4. Ochronić mury zamku, abyście dalej mogli w nim mieszkać.
5. Zdobyć obliczacz i dowiedzieć się, co robi.
6. 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 Haqim **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 na ludzi. 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** $7 \geq \text{Test Siła}$ – 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: 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** – **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** $5 \geq 3$ – 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** $3 \geq \text{Test Siła}$ – Musisz wykonać Pobudzenie krwi, aby naładować pistolet. Zadaje **Obrażenia:** +0 poważnych obrażeń wampirom.

1. Przeżyć.
2. Uśpić zamek za pomocą blokady.
3. Uratować wszystkie dobre istoty.
4. Dowiedzieć się, co się stało z Księciem.

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

Moc dawana na diabolizm:

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

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. Posiadasz 5 Świętych Granatów Ręcznych, które zadają obrażenia wszystkim duchom i wampirom w pokoju.

- Wyposażenie – **Kolczuga** – Pasywna – Wszystkie ciężkie obrażenia zamieniają się na powierzchowne.
- Prawdziwa Wiara – **Niesmaczna krew** – Pasywna – Kto zaczyna pić twoją krew, musi za każdy punkt wykonać **Test wroga** < 8 z Siły 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, inaczej puszcza cię.
- Broń – **Pastorał** – **Obrażenia:** +2 – Święcony pastorał zadaje poważne obrażenia wampirom i duchom i powierzchowne śmiertelnikom.
- Broń – **Święty Granat Ręczny** – **Obrażenia:** +1 – Granat zadaje ciężkie obrażenia wszystkim wampirom i duchom w pokoju. Wyciągnij zawleczkę, policz do 3. Nie licz do 4, ani do 2, chyba że przechodzisz przez 2, aby policzyć do 3. Potem rzuć i krzyknij *Alleluja!*

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.

Upiór Konrad

Gatunek: Widmo **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 liny z pętlą. Opętana osoba może się próbować uwolnić, gdy tylko otrzyma jakiekolwiek obrażenia. Gdy kogoś opętasz, to wnikasz 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 ci pomagać. Możesz mu przekazać jedną ze swoich spirytualnych mocy. Możesz przechodzić bez problemu przez zawaliska, ale przy innych przejściach musisz pobierać karteczki. Nie możesz nikogo łapać, a jedynie zaganiać w kozi róg. Zamiast punktów krwi posiadasz punkty ekto plazmy. Zużywasz je jak krew. Gdy kogoś opętasz, możesz zabrać mu jeden punkt krwi, aby odnowić ekto plazmę. Możesz zostać wyssany, jeśli jesteś widoczny. Wysysający zabiera ci ekto plazmę, ale nie otrzymuje za to krwi. Może popełnić diabolizm. Oblanie wodą święconą zadaje ci poważne obrażenia i zabiera 1 punkt ekto plazmy.

- 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 linę z pętlą.
 - Spirytualizm – **Gadanie w myślach** – Pobudzenie – Możesz komuś powiedzieć coś w myślach i rozmawiać prywatnie i nie musisz go łapać.
 - Spirytualizm – **Wyrwanie duszy** – **Test 6 \geq 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 kogoś wyrwać albo przejść przez zawalisko.

Szlachcic Alfa

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

Zamek jest potężnym Kniazem, czyli amalgamatem pochwyconych przez dawnego właściciela Tzimisce wrogów, stopionych razem w wirującą masę i ożywionych magią. Kniazem 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** \geq **Test Siła** – Pozwala ci na zmianę czyjegoś wyglądu, aby wzbudzić innych nieufność albo podszyć.
- Dominacja – **Zapomnienie** – **Test 5** \geq **Test Siła Woli** – Możesz nadpisać czyjeś wspomnienia, aby myślał że jest kimś innym.
- Transformacja – **Pierwotna broń** – Pobudzenie – Możesz zmienić swoje ciało, aby przypominało czyjąś 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.

Siostra Anastazja

Gatunek: Człowiek **Pozycja:** Siostra agentka

Przynależność: Watykan

Inkwizycja nie ma najlepszej renomy w Watykanie. Dlatego sam papież posłał ciebie, abyś kontrolowała postępy w niszczeniu zamku. Posiadasz pistolet na wodę święconą. Jesteś bezwzględna w wykonywaniu swojej pracy i nie masz litości dla pomiotów szatańskości. Jeżeli przypałał się do was dziwny człowiek, nie pozwól aby dołączył i wzmocnił Inkwizycję. Nosisz strój z rurkami wypełnionymi wodą święconą. Posiadasz mini-paschał i zapalarkę, co pozwala ci poświęcić kubek wody. Aby poświęcić wodę, musisz zapalić paschał, umieścić w wodzie, odmówić krótką modlitwę, wyciągnąć i zdmuchnąć. Dla większych zbiorników trzeba to powtarzać. Możesz wylać na dowolnego człowieka kubek wody święconej, aby uleczyć jedną powierzchowną ranę.

- Broń – **Gaszenie pożaru** – **Obrażenia:** +3 – Twój malutki pistolecik jest w stanie ugasić pożar.
- Wyposażenie – **Wzniesienie pożaru** – **Test** $6 \geq 3$ – Potrafisz wzniecać pożary w przejściach. Mają taką siłę, ile dodatkowych punktów sukcesu ci się uda wyrzucić. Zapisz tą wartość w kratce.
- Broń – **Pistolet na wodę święconą** – **Obrażenia:** +2 – Pistolet zadaje lekkie obrażenia wampirom i ciężkie duchom oraz zmniejsza cechy wampirom. Możesz opryskać kogoś na odległość.
- Wyposażenie – **Rurki z wodą święconą** – **Test wroga** < 7 – Jeśli ktoś zaczyna cię pić, rzuca czy udało mu się poprawnie wgrzyźć. Inaczej napije się wody święconej, co zabiera mu punkt krwi.
- Wyposażenie – **Krochmalony habit** – **Test wroga** < 3 – Masz małą szansę na negację zadanych ci obrażeń.
- Broń – **Włócznia z relikwią JP II** – **Obrażenia:** +2 – Włócznia zadaje ciężkie obrażenia wampirom.

1. Zabić wszystkich nie ludzi.
2. Upewnić się, że Ojciec Arnold wykonuje poprawnie swoją pracę.
3. Przekonać Ludwika, aby sobie poszedł i nie dołączał do Inkwizycji.
4. Zniszczyć zamek.

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

Moc dawana na diabolizm:

Zakonnictwo – **Odzyskanie dziewictwa** – Pasywna – Odzyskałeś swoje dziewictwo/prawniczkowatość. Było warto.

Obrońca Włości

Gatunek: Potwór **Pozycja:** Bestia przyzwana przez Księcia

Przynależność: Dworzenie Księcia

Jesteś wielkim potworem o 4 łapach, 4 oczach i paszczy z wielkimi zębiskami. Zostałeś przyzwany nekromancją przez Księcia abyś strzegł jego domeny. Lubisz łaskotki po brzuszku. Nie umiesz się prosto porozumiewać z innymi istotami, chyba że mają odpowiednie moce. Bardzo przeszkadzają ci wysokie piski i uciekasz od nich. Masz 5 kolców, które możesz wystrzelić. Masz 5 jaj, które możesz w kimś złożyć. Możesz kogoś pożreć, aby zabrać mu jeden punkt życia lub krwi. Za punkt krwi możesz zregenerować kolec. Trawienie kogoś trwa długo, a twoja ofiara pozostaje świadoma. Po przekazaniu jednego życia lub krwi może próbować się wydostać. Jeśli znajdziesz kogoś martwego lub w letargu, możesz w nim złożyć jaja, aby po krótkiej chwili zmienił się w twojego całkowitego poddanego. Poddany traci wszystkie moce, jego siła rośnie do 10, potrafi jedynie rozszarpać pazurami, zadając poważne obrażenia **Obrażenia:** +2 .

- Potworzastość – **Vore** – **Test** $9 \geq \text{Test Siła}$ – Po złapaniu kogoś możesz próbować go pożreć w całości.
- Potworzastość – **Absorpcja** – **Test** $4 \geq \text{Test Siła}$ – Możesz absorbować krew lub punkty życia twojej ofiary w żołądku.
- Potworzastość – **Twarde gardło** – **Test wroga** < 5 – Jeśli ktoś próbuje wydostać się z twojego żołądka, musi zdać test.
- Potworzastość – **Kolec** – **Test** $6 \geq \text{Test Siła}$ – Strzelasz kolcem i zadajesz poważne obrażenia **Obrażenia:** +1 .
- Potworzastość – **Ryk** – **Obrażenia:** +2 – Pozwala ryknąć i zdmuchnąć ogień.
- Potworzastość – **Złożenie jaj** – **Test** $6 \geq 3$ – Składasz jaja w kimś martwym lub w letargu. Liczba sukcesów oznacza ilość żyć twojego podopiecznego.
- Uratować Księcia.
- Chronić dworzan Księcia, pozbyć się wszystkich innych.
- Usunąć dziwne zjawiska z zamku.
- Zjeść Czerwonego Kapturka.
- Zrobić sobie przynajmniej jednego kolegę.
- Przeżyć.

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

Kompulsja: Dosyć tej nienawiści! Masz ochotę każdego przytulić i polizać. Każdy będzie *zmuszony* być twoim przyjacielem.

Moc dawana na diabolizm:

Potworzastość – **Kolce z rąk** – **Test** $6 \geq \text{Test Siła}$ – Potrafisz strzelać kolcami z rąk. Kolec zadaje **Obrażenia:** +0 poważnych obrażeń.

Otto

Gatunek: Wampir Gangriel **Pozycja:** Ogrodnik zamku

Przynależność: Dworzanie Księcia

Chcesz sadzić roślinki i tylko to cię interesuje, niech wszyscy inni wynoszą się z mojego bagna. Posiadasz bogaty zestaw 5 osikowych kołków, nadają się zarówno do podtrzymywania pomidorów, jak i do wbijania pijawkom w serca. Chcesz także zakuć Obrońcę Włości w obrozę i przywiązać na podwórku, aby strzegł rdestu. Masz już nawet dla niego budę, większą od twojej szopy. W twoim ciele mieszka rój biedronek, których używasz aby wyjadały mszyce na twoich kwiatach. Twoje biedronki są odpędzane przez wysokie dźwięki, jako właściciel ty rzucasz rzuty obronne na to.

- Animalizm – **Dzikie szepty** – Pobudzenie – Możesz przez minutę bez problemu rozmawiać ze zwierzętami i innymi dzikusami.
- Broń – **Łańcuch** – **Obrażenia:** +2 – Gruby łańcuch/smycz do zakucia Obrońcy sprawdzi się także jako broń zadająca powierzchowne obrażenia.
- Odporność – **Ignorowanie klątwy** – Pobudzenie – Przez krótki moment stajesz się odporny na ogień i światło słoneczne.
- Animalizm – **Nieumarły rój** – **Obrażenia:** +0 – Wypuszczasz ze swojego ciała rój owadów, który zadaje powierzchowne obrażenia na odległość. Może także kogoś omotać i czasowo oślepić.
- Transformacja – **Zmiana kształtu** – Pobudzenie – Na kilka minut zmieniasz się w wielkiego, zielonego grubasa. Posiada dodatkowe własne 5 punktów życia. Możesz tylko mówić cytatami ze Shreka.
- Broń – **Osikowe kołki** – **Test 6 \geq Test Siła** – Wbijasz kołek w serce przeciwnika. Zakołkowany wampir traci wszystkie punkty krwi i wpada w letarg.

1. Zakuć Obrońcę w łańcuch.
2. Wywalić wszystkich, prócz dworzan Księcia poza zamek.
3. Wypróbować nowe kołki w praktyce.
4. Przyciąć żywopłot.
5. Przeżyć.

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

Kompulsja: Dzikość, drapanie i gryzienie, możesz wypowiadać tylko pojedyncze słowa.

Moc dawana na diabolizm:

Animalizm – **Władca szczurów** – **Test 7 \geq Test Siła** – Przyzywasz z zakamarków falę szczurów, która może kogoś dotkliwie pogryźć, zadając mu powierzchowne obrażenia.

Ludwik

Gatunek: Człowiek **Pozycja:** Fan zjawisk paranormalnych
Przynależność: -

Czytałeś o wampirach i innych nadprzyrodzonych istotach tak dużo, że zawsze chciałeś się nim stać. Przy okazji jesteś ciekawy zamku i podejrzewasz, że nie jest to zwykła konstrukcja kamienna, a swego rodzaju żywa istota stworzona z magii. Masz sprzęt, który wydaje ci się, że tylko ty umiesz obsługiwać i który pozwala na określenie jednej z pozycji rdzenia, który steruje tym zamkiem. Masz broń przeciwko wampirom, która zadaje poważne obrażenia. Chcesz dać się spokrewnić przez silnego wampira, zmienić w ducha itp. i nie stracić przy tym rozumu. Jesteś trochę nieufny wobec nich, żeby nie dać się zwyczajnie wyssać od razu. Inkwizycja bardzo się tobą interesuje i chciałaby cię w swoich szeregach.

- Wyposażenie – **Chaoskop** – 2 min czekania – Używasz urządzenia w pokoju, aby wykryć i zobaczyć wszystkie duchy, które będą w pokoju na koniec odliczania.
- Wyposażenie – **Lampa ultrafioletowa** – **Test 6 \geq Test Siła** – Gdy jesteś blisko wampira, możesz włączyć lampę UV, aby palić go nieżywcem i zadawać ciężkie obrażenia **Obrażenia:** +2 .
- Wyposażenie – **Wysysacz krwi** – 1 min czekania – Możesz poprosić wampira, aby dał sobie wyssać krew, albo wprowadzić go w letarg. Otrzymałą jednostkę możesz komuś dać, albo użyć.
- Wyposażenie – **Wykrywacz rdzenia** – 20 min czekania i krew – Ładujesz jednostkę Vitæ do urządzenia i nastawiasz na 20 minut. Po tym czasie obliczy ci jedną współrzędną rdzenia zamku. Poproś Mistrzów o karteczkę.
- Wyposażenie – **Odstraszacz komarów** – **Test 7 \geq Test Siła Woli** – Wysoki pisk potrafi odstraszać komary, biedronki i wielkie potwory. Jeśli ktoś steruje owadami, to on rzuca.
- Wyposażenie – **Kamerka** – Pasywna – Oglądasz świat przez kamerkę. Możesz bez trudu zobaczyć ukrywające się wampiry i przejrzeć przez fatamorganę.
- Zabiegi – **Domieszkowana krew** – **Test wroga < 8** – Sporządziłeś wywar ze starych przepisów Inkwizycji i wlałeś go sobie w żyły. To było durne posunięcie, ale dzięki temu jeśli ktoś wgryzie ci się w żyłę i nie zda dodatkowego testu, to zostaje zobrzydliwiony i zaczyna rzygać na boki.
- Przekonać kogoś aby zmienił cię w istotę nadprzyrodzoną lub dołączyć do jakiejś fajnej organizacji.
- Zachować swój własny umysł.
- Przeżyć.

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

Moc dawana na diabolizm:

Zabiegi – **Domieszkowane zmutowane Vitæ** – **Test 5 \geq Test Siła Woli** – Ktokolwiek wypił od teraz twoją krew, natychmiast podpada pod Więzy Krwi. Możesz mu wydawać polecenia, które musi spełnić. Możesz powtarzać test tyle razy, ile jednostek z ciebie wypił.