

Zamczysko

Scenariusz LARP

Antyradek

6 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 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 4.3. 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 4.2. 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 4.1. Należy je połączyć z kartami Zamku 4.2.

2.3 Inkwizycja

Zakon Św. Leopolda był świadomy prawdy o zamku, więc postanowił wykorzystać sytuację, aby pozbyć się problemu raz na zawsze. Wykorzystują moździerze aby zawałać 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 Narzędzia

Lista narzędzi, które warto mieć:

1. 5 monet krwi dla każdego gracza czerwono-czarnych – jako licznik krwi i do przeprowadzania testów wzbudzenia.
2. 10 monet cechy dla każdego gracza – do przeprowadzania testów.
3. Licznik Życia – zestaw karteczek lub kratek na karcie do zamalowywania w stanach pełnego życia, lekkiego obrażenia i ciężkiego obrażenia.
4. Licznik Siły Woli – tak samo jak Życie
5. Karty do budowania domków z kart – dla gracza Duczeskiego.
6. Pistolet na wodę – dla gracza Siostry Zakonnej.
7. Srebrne/ogniste bronie przeciwko wampirom.
8. Czapka ze sznurkiem, prześcieradło, biała maska – dla gracza Ducha. Zakładając na kogoś czapkę, symbolizuje jego opętanie. Prześcieradło aby jasno rozróżnić bohatera. Maska może być ubierana i ściągana, aby odgrywać pojawianie się ducha dla widoku dla innych.
9. Sznurek powiązany w supły – mechanika odgruzowywania, można zastąpić czymś, co wstrzyma graczy na pewien czas.
10. Krótkofalówka ze słuchawkami lub inny komunikator – dla gracza Ojca Zakonnego oraz Szlachcica Alfa do komunikacji z Mistrzami Gry.
11. 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.
12. Jajka ugotowane na twardo i obrane – dla Obrońcy Włości, aby odgrywać składanie jaj w graczach. Inny gracz będzie musiał zjeść to jajko w całości.
13. Kołki drewniane – dla Ogrodnika, jako broń. Niech przebija serca i niech nie wykole nikomu oczu.

4 Karty

Wydrukować i pociąć na kawałki.

4.1 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 złowieszczo, abyście dołączyli do jego kolekcji.

Atak z siłą 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

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

Test: ≥ 4 **Życie:** 5 **Krew:** 3

4.2 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 kogośkolwiek, kto spróbuje przejść naprzeciwko. Nie można ich atakować. Można próbować przeslizgnąć się obok.

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

Test: ≥ 4 **Życie:** - **Krew:** -

Paszcza w podłodze

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

Test: ≥ 5 **Życie:** - **Krew:** -

4.3 Współrzędne

Współrzędna Rdzenia

$\Lambda\Gamma\Psi$

Współrzędna Rdzenia

$\Omega\Theta\Gamma$

Współrzędna Rdzenia

$\Delta Z \Xi$

Współrzędna Rdzenia

$T\Pi\Delta$

Współrzędna Rdzenia

$AK\Phi$

4.4 Postaci

Teodor Szymonowicki

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

Przynależność: Dworzanie 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 obłądu, które w trakcie kłótni przypadkowo użyłeś na ojcu, przez co wpadł w szal i podpalił zamek.

Moce:

- 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.

Cele:

1. Zwalić winę za obłąd Księcia na kogoś innego.
2. Przeżyć.
3. Zostać następcą Księcia.

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

Zasady:

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

Sławomir Szymonowicki

Gatunek: Wampir Ventrue **Pozycja:** Wydziedziczony syn Księcia
Przynależność: Dworzanie 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.

Moce:

- Nekromacja – **Wizja Obliviona** – 4 ↔ Siła – Potrafisz zobaczyć wszystkie duchy w pomieszczeniu.
- Nekromacja – **Ręce Ahrimana** – 5 ↔ Siła – Macki wychodzą z cieni, poruszają się po powierzchniach, mogą atakować i manipulować rzeczami.

Cele:

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:** □□□□□

Zasady:

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

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 Księżciu.

Moce:

- Nadwrażliwość – **Fatamorgana** – 4 ↔ Siła – Tworzysz iluzje wpływające na zmysły wszystkich wokół.
- Nadwrażliwość – **Odczytywanie duszy** – 6 ↔ Siła Woli – Odczytujesz gatunek osoby, jej cechy i liczni, dowiadujesz się czy popełniła diabolizm.
- Nadwrażliwość – **Przecucie** – Pasywna **Test wroga:** < - – Pozwala podejrzeć karteczkę na stosie dla ciebie albo kogoś innego.
- Nadwrażliwość – **Wycucie niewidocznego** – 3 ↔ Siła – Pozwala wykryć ducha w pokoju.

Cele:

1. Uratować Księcia.
2. Przeżyć.

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

Zasady:

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

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 domku z 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.

Moce:

- Wykształcenie – **Przekonywanie** – Pasywna **Test wroga:** < 7 – Masz dar przekonywania wampirów, aby cię nie wyssali.

Cele:

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

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

Zasady:

- 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.
- 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.
- Po utracie życia jesteś w stanie krytycznym na granicy śmierci.
- PO utracie Siły Woli wpadasz w depresję.
- Po utracie krwi nie wpadasz w szal.
- Odzyskujesz punkt krwi co 10 minut.