

# 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.

Książę 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.

Spółceństwo 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.

**Gangriael** Dzikusy z komunikacją ze zwierzętami i ukrywaniem się.

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

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

**Toreador** Piękni i ponętni, uwodzą ofiary, artyści.

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

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

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

Dyscypliny i moce wampirów:

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

**Dominacja** Kontrole umysłu i przymuszenia do działań.

**Nadwrażliwość** Widzenie niewidocznego. Szaleństwo.

**Nekromancja** Tajemnicze moce zagładania do świata nieumarłych.

**Niewidoczność** Ukrywanie się, podszywanie się, niezwracanie uwagi.

**Odporność** Zwiększenie fizycznej wytrzymałości ciała.

**Potencja** Zwiększenie swojej siły.

**Prezencja** Zastraszanie bądź zauraczanie.

**Przyspieszenie** Zwiększenie swojej prędkości.

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

**Magia Krwi** Sekretna magia strzeżona przez Tremere.

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

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

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

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

### 1.1.2 Testy

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

## 1.2 Mapa

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

Aby odgruzować przejście, należy przesypać łyżeczką ryż.

## 2 Mapa

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

### 2.1 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 7.4. Po znalezieniu 3 współrzędnych, gracze dowiadują się, że rdzeń się porusza i należy znaleźć jeszcze jedną współrzędną. Po znalezieniu 4 współrzędnych okazuje się, że rdzeń jest wtopiony w ciało kapitana, który o tym nie wie. Musiało się to stać, gdy został tymczasowo porwany. Jeśli kapitan nie żyje, rdzeń będzie kolejno w Szlachcicu Alfa, Potworze lub jakimś nowo-powstałym bojowym Szlachcicu. 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 moździerz aby zawałać 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 wali 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. Prześcieradło aby jasno rozróżnić bohatera. Czapka może być zakładana i ściągana, aby odgrywać pojawianie się ducha dla widoku dla innych.
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. Hełm z zakrytą twarzą – dla gracza Szeryfa.
23. Zestaw przyklepanych karteczek i pisadło – dla Szlachcica Alfa, do przyklejania na siebie i zmieniania wyglądu.
24. Święte granaty ręczne – dla gracza Ojca
25. Świeczka i zapalniczka, ewentualnie zapalniczka – dla gracza Siostry, aby święcić wodę.
26. Fajne źródło wody i zbiorniki – dla gracza Siostry, do święcenia.
27. Mapa z tajnymi przejściami – dla Klucznika, Ducha, Szlachcica Alfa.

28. Lista kolejnych zawałów – dla Mistrzów Gry oraz gracza Ojca. Numery przejść, jakie będą kolejno zawalane przez Inkwizycję.
29. Żelki w kształcie robali – dla obrońcy Włości, aby odgrywać składanie jaj w graczach.
30. Czerwona peleryna – dla Zabójczyni, jeśli w grze jest obrońca Włości. Aby odgrywać pożarcie Czerwonego Kapturka.
31. Zestaw książek – na mechanikę zdobywania informacji, do książek należy wsadzić skrawki, współrzędne i trochę krwi.
32. Prawdziwy miecz – na mechanikę Platynowego Ostrza, które może zniszczyć rdzeń. Ułożyć go obok najciemniejszego miejsca w zamku.

## 5 Mechanika

Lista mechanik, które przestrzegają dane postacie.

Mechaniki wspólne dla wszystkich:

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

Mechaniki dla użytkowników krwi:

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

Mechaniki dla wampirów:

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

Mechaniki dla ghuli:

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

Mechaniki dla duchów:

- Jeśli ktoś cię pokropi wodą święconą, zadaje poważne obrażenia życia. Tracisz 1 punkt ektoplazmy.
- 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. Dyscypliny wampirów. Opisać ogólnie.
8. Karta postaci. Organizacje. Opis. Moce. Cele.
9. Punkty krwi. Mechanika pobudzenia. Szał. Przykład rzutu.
10. Cecha siły. Siła Woli. Życie. Obrażenia. Wbicie kołka.
11. Przeprowadzenie zwykłego testu monetami. Przykład rzutu.
12. Przerzut.
13. Atak z pomocnikami.
14. Atak wielu wrogów.
15. Test mocy dyscypliny.
16. Leczenie krwią. Wzmacnianie krwią. Obudzenie z letargu.
17. Wysysanie krwi. Diabolizm.
18. Ghule.
19. Fabuła. Dziwne zachowanie Księcia. Pożar. Brak wyjścia. Bombardowanie.
20. Opis dla poddanych Księcia.
21. Chodzenie po zamku i karteczki. Atak wrogów w tego, kto atakował. Zawaly.
22. Tajne przejścia tylko dla wybranych.
23. Opętanie przez ducha i wyrwanie się.
24. Woda święcona. Napić się wody święconej. Opętany odzyskuje władzę.
25. Zakazane księgi grozy.

## 7 Karty

Wydrukować i pociąć na kawałki.

### 7.1 Skrawki

Zamek jest wielkim Kniaziem.	Nigdy nie ufaj temu, co opowiadają Malkawianie.	Oblivion to tajemne moce nekromancji.
Książ to amalgamat ciał ludzkich i mocy transformacyjnych Tzimisce.	Książę ma tajemniczy sekret.	Nie tylko Tremere znają Magię Krwi.
Szlachcice to podwładni przerobieni na narzędzia za pomocą mocy transformacji.	Jeden z synów Księcia pała się Oblivionem.	Uważaj na wodę święconą.

Nie próbuj wypijać agentów z Watykanu.	Osoby pokryte kwasem otrzymują podwójne obrażenia.	Uważaj na Święte Granaty Ręczne.
Wieża z Kości Słoniowej przygląda się wam wszystkim uważnie.	Broń pokryta kwasem zadaje podwójne obrażenia.	W najgłębszej części zamku czeka coś niezwykłego.
Baron ostrzy sobie zęby na tę domenę.	Ktoś z was popełnił kiedyś diabolizm.	Ktoś tu może pożerać innych w całości.
Jak zrobisz, żeby Ventrue wypił krew z worka, to będzie fajnie rzygał.	Zdiabolizowanie kogokolwiek potrafi dać ci jakieś jego moce.	Platynowe ostrze zagłady może go zniszczyć.
Uważaj na cenne skarby, stojące pośrodku przejść.	Ducha także da się zdiabolizować.	Zamek ma rdzeń w nietypowym miejscu.
Jeden z was może nie być tym, za kogo się podaje.	Wysysanie upiorów nie daje krwi.	Jeśli polejesz go krwią, to możesz przejąć kontrolę.
Obrońca Włości lubi łaskotki po brzuszku.	Ktoś z was ma tajemniczy sekret, o którym nie wie.	Platynowe ostrze jest zaraz obok najciemniejszego miejsca w zamku.
	Naturalne ghule odzyskują krew samoczynnie.	JI 100%.

## 7.2 Szlachta

<p><b>Szlachcic sprząający</b></p> <p>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.</p> <p><b>Test</b> ≥ 3   <b>Życie:</b> 4   <b>Krew:</b> 1</p>	<p><b>Szlachcic towarowy</b></p> <p>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.</p> <p><b>Test</b> ≥ 4   <b>Życie:</b> 5   <b>Krew:</b> 3</p>
<p><b>Szlachcic deratyzacyjny</b></p> <p>Kreatura brudna i ufajdana błotem, z której zwisają szkielety licznych zwierzątek. Patrzy się na was zło-wieszczco, abyście dołączyli do jego kolekcji.</p> <p><b>Atak z siłą 3:</b> Z torsu natychmiastowo wyskakuje mu pazurzasta łapa, używana normalnie do łapania szczu-rów, atakuje tylko raz na początku.</p> <p><b>Test</b> ≥ 2   <b>Życie:</b> 3   <b>Krew:</b> 2</p>	<p><b>Szlachcic obronny</b></p> <p>Wielkie bydlę z 4 rękoma, a każda zamiast dłoni ma srebrny miecz przytwierdzony do kości. Już po was.</p> <p><b>Atak z siłą 3:</b> Zadaje poważne obrażenia i przecina na pół. Zawsze atakuje 4 razy.</p> <p><b>Test</b> ≥ 7   <b>Życie:</b> 2   <b>Krew:</b> 5</p>
	<p><b>Szlachcic obliczeniowy</b></p> <p>Dziwna struktura na dwóch nogach, z której otworów kapie atrament i wylatują strzępki papieru. Patrzy się na was i coś notuje.</p> <p><b>Atak z siłą -:</b> Oblicza jedną współrzędną. Nie zrobi tego dobrowolnie.</p> <p><b>Test</b> ≥ 6   <b>Życie:</b> 7   <b>Krew:</b> 1</p>

## 7.3 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

### Paszcza w podłodze

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

Test  $\geq$  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.

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

Test  $\geq$  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.

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

Test  $\geq$  5 Życie: - Krew: -

### Rycerz

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

**Atak z siłą 5:** Szturch. Rycerz wali mieczem.

Test  $\geq$  6 Życie: 4 Krew: 3

### Skarb

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

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

Test  $\geq$  - Życie: - Krew: -

### Wybucha pożar

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

**Atak z siłą 4:** Postrach wampirów. Każdy wampir stojący naprzeciwko musi wykonać test Siły Woli, czy nie ucieknie w popłochu.

Test  $\geq$  3 Życie: - Krew: 4

### Basen kwasu

W złowrogozielonym 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  $\geq 4$    Życie: -   Krew: -

## 7.4 Współrzędne

Współrzędna Rdzenia

$\Lambda\Upsilon\Psi$

Współrzędna Rdzenia

$T\Pi\Delta$

Współrzędna Rdzenia

$GMD$

Współrzędna Rdzenia

$\Omega\Theta\Gamma$

Współrzędna Rdzenia

$AK\Phi$

Współrzędna Rdzenia

$\Pi P\Phi$

Współrzędna Rdzenia

$\Delta Z\Xi$

Współrzędna Rdzenia

$\Gamma HX$

Współrzędna Rdzenia

$\Delta\Xi\Delta$

## 7.5 Postaci

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

### Teodor Szymonowicki

**Gatunek:** Wampir Ventrue   **Pozycja:** 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 obłędu, które w trakcie kłótni przypadkowo użyłeś na ojcu, przez co wpadł w szal 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 – **Obłęd** – **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 5**  $\geq$  **Test Siła**, czy nie udało jej się przezwyciężyć komendy.
- Broń – **Sztylet** – **Obrażenia:** -1 – Atak z bliska.

1. Zwalić winę za obłęd 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.



### 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:** Dworzanie Księcia, Camarilla

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

- Nekromancja – **Wizja Obliviona** – Pobudzenie – Potrafisz zobaczyć wszystkie duchy w pomieszczeniu.
- Nekromancja – **Ręce Ahrimana** – Test 5  $\geq$  Test Siła – Macki wychodzą z cieni, poruszają się po powierzchniach, mogą atakować i manipulować rzeczami.
- Nekromancja – **Dotyk Obliviona** – Test 5  $\geq$  Test Siła – Twój dotyk powoduje poważne obrażenia **Obrażenia:** +2 , uszkadzając ciało bądź dotykane przedmioty. Bronie tracą jeden punkt siły, osoby tracą władzę w członkach ciała.
- Nekromancja – **Chłód zaświatów** – **Obrażenia:** +2 – Wypluwasz powiew mrozu z zaświatów. Pozwala gasić skutecznie ogień.
- Nekromancja – **Maczenie w Oblivionie** – Pobudzenie – Możesz zanurzyć czyjąś 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 – **Zachwyt** – Test 4  $\geq$  Test Siła – Powodujesz, że ofiara na krótko zmienia nastawienie do ciebie i nie chce atakować.

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

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

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

### Moc dawana na diabolizm:

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

## Gerwazy

**Gatunek:** Wampir 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 – **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. 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 Przecucie** – 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**  $\geq$  **Test 2** – Leczysz tyle powierzchownych obrażeń Siły Woli, ile masz nadwyżek punktów sukcesu.
- Przyspieszenie – **Przebiegnięcie** – **Test 6**  $\geq$  **Test Siła** – Potrafisz natychmiastowo przebiec przez obszar i biegać po wodzie.
- Broń – **Miecz** – **Obrażenia:** +2 – Zwykły metalowy miecz, jakich wiele.

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

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

**Kompulsja:** Obsługa 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.

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

1. Uratować Księcia.
2. Ochronić poddanych.
3. Zniszczyć każdego, kto popełnia diabolizm.
4. Ochronić mury zamku, abyście dalej mogli w nim mieszkać.
5. 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 dm<sup>3</sup> materiału.
- Magia Krwi – **Stłumienie Vitæ** – **Test 4**  $\geq$  **Test Siła Woli** – Usuwasz innemu użytkownikowi krwi jeden punkt krwi.
- Magia Krwi – **Dotyk Skorpiona** – Pobudzenie – Twoja krew produkuje silną truciznę, którą można pokryć broń dla podwójnych obrażeń.
- Magia Krwi – **Łyk Skorpiona** – **Test wroga**  $< 6$  – Używasz Dotyku Skorpiona, aby wysysaną sobie krew zmienić w truciznę. Wysysający musi zdać test.
- Magia Krwi – **Kradzież Vitæ** – **Test 6**  $\geq$  **Test Siła** – Rozrywasz komuś tętnicę na odległość, aby przesikać 1 punkt krwi wprost do ust. Rana się zasklepia.
- Broń – **Srebrny miecz** – **Obrażenia:** +2 – Specjalny miecz na potwory. Nie masz drugiego. Zadaje poważne obrażenia wampirom.
- Sproszkować szeryfa Księcia.
- Zwalić winę na kogoś innego.
- Uciec.

**Siła:** 7 **Siła Woli:** ☐☐☐☐☐ **Życie:** ☐☐☐☐

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

### Moc dawana na diabolizm:

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

### Dionizy Duczeski

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

**Przynależność:** 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**  $\geq$  **Test 3** – Wykonaj Pobudzenie krwi, aby zasilić automaton i zdaj test, aby zgasić pożar lub użyć większej łyżki do odgruzowywania.
- Wyposażenie – **Automaton obronny** – **Test wroga**  $< 3$  – Wykonaj pobudzenie krwi, aby zasilić automaton, który będzie chronił dowolną grupę osób. Ktokolwiek was atakuje, będzie musiał dodatkowo zdać test.
- Broń – **Zawodny pistolecik na krew** – **Test 3**  $\geq$  **Test Siła** – Musisz wykonać Pobudzenie krwi, aby naładować pistolet. Zadaje **Obrażenia:** -1 poważnych obrażeń wampirom.

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

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

### Moc dawana na diabolizm:

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

## Ojciec Arnold

**Gatunek:** Człowiek **Pozycja:** Zakonnik Inkwizycji

**Przynależność:** Inkwizycja

Zostałeś posłany przez Zakon Św. Leopolda, aby upewnić się, że wszystko w zamku ma być ostatecznie martwe. Nie dzielasz jednak wszystkich idei swoich przełożonych. Chcesz uratować wszystkie dobre istoty w tajemnicy przed resztą zakonu. Posiadasz Prawdziwą Wiarę, która odstrasza wampiry i duchy. Zamek jest ostrzeliwany przez Inkwizycję, masz informację o wszystkich kolejnych zawałach korytarzy. Wiesz, że zamek jest wielkim Kniaziem stworzony dawno temu przez wojewodę Tzimisce. Posiada rdzeń, który wszystko kontroluje. Znasz jedną ze współrzędnych rdzenia. Możesz wykonać egzorcyzm na kimś, aby wypędzić z niego ducha. Potrafisz rozpoznać moce transformacji, jeśli ktoś ich używa. 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 napije się krwi, musi za każdy punkt wykonać **Test 10**  $\geq$  **Test Siła Woli**.
- Prawdziwa Wiara – **Odstraszenie wampirów** – **Test 9**  $\geq$  **Test Siła Woli** – Zmuszasz wszystkie wampiry, aby uciekły z pokoju.
- Prawdziwa Wiara – **Wystraszenie duchów** – **Test 8**  $\geq$  **Test Siła Woli** – Zadajesz obrażenia Siły Woli wszystkim duchom w pokoju, jeśli w nim są.
- Prawdziwa Wiara – **Światło Chrystusa** – **Test 4**  $\geq$  **Test Siła** – Zadajesz ciężkie obrażenia fizyczne wszystkim duchom w pokoju, niezależnie czy w nim są.
- Inkwizycja – **Egzorcyzm** – **Test 7**  $\geq$  **Test Siła Woli** – Wypędzasz ducha z opętanej osoby.
- Inkwizycja – **Idź precz, szatanie** – **Test wroga**  $< 7$  – Jeśli duch cię opęta, musi wykonać dodatkowy test, 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.

## Duch

**Gatunek:** Upiór **Pozycja:** Zjawy

**Przynależność:** -

Jesteś duchem snującym się po zamku. Zamek jest czymś na kształt wielkiego żywego potwora. Nie wiesz, skąd i jak powstał. Książę pałał się potajemnie nekromancją i przyzywał cię w czasie jednego ze swoich nieudanych eksperymentów. Jesteś domyślnie niewidoczny dla wszystkich innych, chyba że zdecydujesz się pokazać. Możesz kogoś opętać, aby chodził razem z tobą i wykonywał twoje rozkazy, używasz do tego czapeczki ze sznurkiem. Opętana osoba może się próbować uwolnić, gdy tylko otrzyma jakiegokolwiek 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 chcieć 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 łąpać, 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 wysysany, 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 czapeczkę ze sznurkiem.
- Spirytualizm – **Gadanie w myślach** – **Test 8**  $\geq$  **Test Siła Woli** – Możesz komuś powiedzieć coś w myślach i rozmawiać prywatnie i nie musisz go łąpać.
- Spirytualizm – **Wyrwanie duszy** – **Test 6**  $\geq$  **Test 3** – Tworzysz nowego ducha i dajesz mu życia w liczbie sukcesów.

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

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

### Moc dawana na diabolizm:

Spirytualizm – **Forma niematerialna** – Pobudzenie – Potrafisz na chwilę zmienić postać na niematerialną. Nie pozwala to na przechodzenie przez ściany, ale możesz się 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** ≥ **Test Siła** – Pozwala ci na zmianę czyjegoś wyglądu, aby wzbudzić czyjaś nieufność albo podszyć.
- Dominacja – **Zapomnienie** – **Test 5** ≥ **Test Siła Woli** – Możesz nadpisać czyjeś wspomnienia, aby myślał że jest kimś innym.
- Transformacja – **Pierwotna broń** – Pobudzenie – Możesz zmienić swoje ciało, aby przypominało czyjaś broń, zadaje zawsze **Obrażenia: +0** ciężkich obrażeń.
- Chronić kapitana tak, aby nie wzbudzać podejrzeń.
- Dać zaabsorbować lub przerobić wszystkich innych, a na końcu kapitana.
- Nie dać się rozpoznać.
- Przeżyć.

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

### Moc dawana na diabolizm:

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

## 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.
- 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 wgryźć. 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:** Dworzanie 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. 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  $\geq$  Test Siła** – Po złapaniu kogoś możesz próbować go pożreć w całości.
- Potworzastość – **Absorpcja** – **Test 7  $\geq$  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  $\geq$  Test Siła** – Strzelasz kolcem i zadajesz poważne obrażenia **Obrażenia:** +1 .
- Potworzastość – **Ryk** – **Obrażenia:** +2 – Pozwala ryknąć i zdmuchnąć ogień.
- Potworzastość – **Złożenie jaj** – **Test 6  $\geq$  Test 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.
- 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  $\geq$  Test Siła** – Potrafisz strzelać kolcami z rąk. Kolec zadaje **Obrażenia:** +0 poważnych obrażeń.