

„PARK”

Miejsce akcji: Park na wzgórzu pod którym jest podziemne jezioro. Pomniki natury, fontanna.

Fabula: Gracze spotykają się w starym parku każdy przyszedł w innym celu. Kilka miesięcy temu miało w parku miejsce zamordowania młodej kobiety oraz młodego mężczyzny. Mężczyzna okazał się być okultystą który szykował się do dziwnego obrzędu. Odkrył on bowiem, że w parku ma miejsce przecięcie linii energii. Jednak podczas rytuału zauważyła to jego siostra. Wynikła między nimi sprzeczka i niechcący ona dźgnęła go nożem, a on ją popchał. Upadek spowodował, że dziewczyna uderzyła głową w leżący nieopodal kamień. Krew chłopaka wnikła w ziemię i przedostała się do podwodnego jeziora. Magiczna moc miejsca w połączeniu z niepełnym rytuałem, krwią i niewinną śmiercią sprawiła iż park po tych kilku miesiącach ożył i zyskał dziwną świadomość. Drzewa ożyły, a roślinność nie chce wypuścić osoby w parku pragnie ich pochłonać. Dodatkowo pojawia się tajemniczy duch.

Postacie:

Tom Wilkins (WAMPIR) – Victoria była jego ukochaną miał już stworzyć z niej ghula jednak ona tamtej nocy zginęła. Od tamtego czasu co noc jeśli ma czas przychodzi do parku i składa kwiaty pod drzewem przy którym zginęła lub po prostu siada na ławce.

Bill King (WAMPIR) – został tu wysłany przez Ordo Dracul, aby zbadać dziwne zakłócenia energii w parku (nexus – smocze gniazdo – miejsce mocy). Jeszcze dzisiejszej nocy pewien duch dostrzegł niezwyklej ekspansje energii w parku.

Mark Marklin (UPIÓR) – To on zabił swoją siostrę i jego krew przyczyniła się do tego wszystkiego. Jednak jego dusza zjawia się tu co noc lecz zdaje się mu że on tu przychodzi. To dziwne wspomnienie zaplatało się w jego duchowym umyśle. (Nie pamięta, że to on zrobił – las go nie atakuje jeśli się zorientuje to on może mieć kontrolę nad lasem)

Willow (Geist) – Zostałeś tu wręcz przyzwany nie wiesz czemu, ale coś dziwnego jest w tym miejsce.

Abraham Sarmon (Ghul) – został wysłany na przeszpiegi z klanu *Circle of the crone*. Ma się dowiedzieć co się tu dzieje i czemu nagle tyle energii zostaje wywoływanej z tego miejsca

Sebastian Rown (Szaman – człowiek) – Przybyłeś by dokończyć rytuał tego kto tu zginął. Jeśli mu się to uda to będzie on nowym władcą parku.

Adam Tolkin (Człowiek – nieświadomy jasnowidz) – Miałeś znowu ten sam sen park i ociekająca kobieta. Jest tu ponieważ jest jasnowidzem i chce dowiedzieć się co tu się stało.

Przebieg akcji:

1. Przybycie do parku.
2. Roślinność zaczyna ożywać i próbuje zabić nieostrożnych graczy.
3. Dostrzeżenie, iż aura tego miejsca jest bardzo dziwna.
4. Wskazówka - Wycinek z gazety. (wspomnienie)
5. Druga wskazówka wskazówka krew która wypływa z fontanny. (kolejne wspomnienie)
6. Duch Marii który szuka mordercy. (kolejne wspomnienie)

Ilość graczy: 6-7

Czas gry: 2-4h

Opis:

Jeden z wielu Londyńskich parków. Niby niczym nie pozorny park umiejscowiony na wzgórzu starego zamku. Miejsce spacerów i spotkań wielu osób. Jednak ta noc staje się inna niż tysiące poprzednich.

Stigmata Rage:

Sprawia, że przeciwnik zaczyna się wykrwawiać zasięg 5 metrów i każdy dodatkowy punkt plazmy zwiększa obrażenia o 1 max 3

Stigmata Oracel:

Pozwala spoglądać w świat duchów.

Stigmata Shroud:

Pozwala opierać się Numii duchów, rozpoznawać je oraz przenikać do świata duchów.

Jasnowidztwo:

Pozwala spoglądać na inne miejsca lub cudzymi zmysłami ale wszystko w czasie rzeczywistym.

Spętanie Boga:

Rytuał dzięki któremu może rozkazywać parkowi.

Zauroczenie:

Pozwala wzbudzić emocje w danej postaci np. gniew i tym samym zmusić do ataku.

Przymus:

Działa jak wampirza moc dominacji na poziomi 1 (Rozkaz).

Miejsce mocy:

pozwała wykryć miejsce gdzie spotyka się najwięcej pasm energii – jest to miejsce gdzie należy odprawić rytuał aby władać parkiem.

Mechanika:

Walka składała się z trzech starć po których strony musiały przerwać walkę. Starcie rozpoczynał

test papier/nożyce/kamień. Wygrana zwiększała o 1 sumę ataku, przegrana zmniejszała sumę o 1, remis pozostawiał ją bez zmian. Różnica w wartościach oznaczała obrażenia. Każda postać miała siedem stopni zdrowia, które można było leczyć według zasad podręcznikowych. Jeden punkt krwi za jedną zwykłą ranę i pięć punktów krwi za ranę od ognia lub kłów i pazurów. POTENCJA zadawała dodatkowe obrażenia ponad te wynikające z różnicy, nawet jeśli gracz przegrał i tak zadawał tyle obrażeń ile miał WIGOR. Natomiast ŻYWOTNOŚĆ podobnie chroniła przed otrzymanymi obrażeniami. AKCELERACJA dla prostoty dodawała się po prostu do FIZYCZNYCH ataku i obrony.