

LARP Zamek

Opis

Jest to larp odgrzebany gdzieś z dawnych notatek, który poprowadziłem wiele lat temu. Postacie graczy przybywają ściągnięci łuną pożaru, który rozgorzał na początku nocy, pod zamek Księcia. Przy zgliszczach odnajdują zaufanego książęcego ghoul'a, który zdaje się być jedynym świadkiem wydarzeń. Przybyli stanowią wasali i poddanych Księcia, którzy chcą zorientować się co się stało, upewnić czy Książę rzeczywiście spłonął, lub może znaleźć winnych.

Mechanika

Larp przewidziany był do rozegrania w plenerze, na Wzgórzu Zamkowym. Dość istotne było by rozgrywał się w terenie gdzie jest dużo łączących się ze sobą chodników, które wyobrażały zamkowe korytarze. Przestrzeń poza chodnikami, była niedostępna dla graczy, tak że nie mogli wchodzić na trawę poza specjalnymi sytuacjami.

W czasie gry użycie Animalizmu lub zmiana w zwierzę przy użyciu Transformacji umożliwiała poruszanie się poza chodnikami Zamku, i wchodzenie na trawę. Pozwalało to skrócić drogę lub ukrycie się przed innymi graczami, jakby w ścianach Zamku.

Współczynniki postaci są odpowiednikami podręcznikowych cech. Starcia zaś modyfikowane są przez papier, nożyce, kamień. Ważne jest by grający znali możliwości kropek dyscyplin gdyż ich działanie nie jest opisane na kartach.

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 POTENCJI. Natomiast ODPORNOŚĆ podobnie chroniła przed otrzymanymi obrażeniami. AKCELERACJA dla prostoty dodawała się po prostu do FIZYCZNYCH ataku i obrony.

Fabula

Gdy gra się rozpoczyna pożar już wygasa. Pod Zamkiem ostał się tylko, Kapitan Gwardii, będący Ghoulem Księcia. Pozostali gracze przybywają pod zgliszczą. W pobliżu znajduje się też Namiestnik Księcia i zarazem jeden z jego potomków, Teodor Szymowicki. To on doprowadził Księcia do szaleństwa przy pomocy demencji, a potem uciekł przestraszony, myśląc że dlatego ojciec spalił Zamek i siebie.

Co warto wspomnieć o postaciach.

Namiestnik syn

Posiada demencję i wykorzystał ją na ojcu w czasie kłótni.

Wyklęty syn

Posiada nekromancję przez co ojciec wyklął go z dziedzictwa, bojąc się że będzie lepszy od niego.

Rycerz Lennik

Jest postacią, która jest neutralna i może przeważyć szalę, ku ratunkowi albo zgubie.

Szlachcic

Szlachcic jest infernalistą, lecz był prawdziwym przyjacielem Księcia, czy ostatecznie go pomści zależy od niego. Jego moc może wzniecać ogień, który prawdziwie rani Zamek.

Szeryf

Szeryf tak na prawdę jest Malkawianinem, czego może się domyślić lub nie.

Skrytobójca

Sybilla to dodatkowy antagonistą, który chce honorowego pojedynku z Rycerzem Brujahem.

Doradca Senesza

Gangrel o ludzkim sumieniu. Jego nauczycielem był Salubri od którego nauczył się Obeah. Obeah może wytworzyć sferę ochronną i w krytycznym momencie dać więcej czasu graczom.

Uczony Podróżnik

W czasie tortur dokonanych na nim przez Tzimisców posiadał dyscyplinę zniekształcenia. Rozpozna zmiany w Zamku gdy będzie ich świadkiem.

Dowódca Gwardii

Był świadkiem jak Książę podpala zamek. Sam został zmieniony i otrzymał zniekształcenie. Nieprzytomny został wyrzucony przed bramę.

Co nie zostało jeszcze powiedziane.

Książę nie był zwykłym szaleńcem, natomiast Zamek nie jest zwykłym zamkiem. W dawniejszych czasach siedzibę tą obejmował jeden z potężnych Wojewodów Tzimisc. Pomiędzy zaprawę Zamku, między mury i sekretne przejścia, wpoił swych pokonanych wrogów i sługów, żywych i martwych, tworząc ze swej siedziby potężnego Vhozda. Ghoula o tysiącu ciał i umysłów, zespolonego zniekształceniem i kołdowniczą magią. Demencja jakiej użył na ojcu Namiestnik, sprawiła, że dostrzegł umykające mu wcześniej szczegóły i zorientował się czym jest Zamek i podpalił go w akcie desperacji. Pożar jednak nie przepalił się przez kamienie i tkanki Zamku. Osłabiony Zamek przetrwał. Wciągnął w swe czeluście ghoula księcia, Kapitana Gwardii i zmienił jego ciało nadając mu dyscyplinę zniekształcenia, traktując go po trosze jak przynętę na inne wampiry.

Prowadzenie

Mistrz Gry ma do poprowadzenia początkowe śledztwo, które powinno płynnie przerodzić się w survival horror. Gracze którzy będą spacerować samotnie mogą zostać zaatakowani przez ściany Zamku zmieniające się w dłonie, pazury, macki, jamy, paszcze, itp. Kapitan Gwardii nigdy nie będzie atakowany przez Zamek, chyba że będzie stał na linii ataku lub będzie próbował bronić celu. Jeśli gracze zbyt szybko zechcą opuścić Zamek, przekonają się że wyjścia nie ma tam gdzie było. Zamek zamyka im drogę ucieczki. W ostatnich scenach próba wydostania się powinna zjednoczyć ocalałych.

Współczynniki Vhozda Zamku MG może dowolnie zmniejszyć lub zwiększyć, odpowiednie były by Fizyczne 10, Potencja i Odporność 4. Poza tym wysokie zniekształcenie i nadwrażliwość. Na początku Zamek jest osłabiony pożarem lecz z czasem zaczyna korzystać w pełni ze swych mocy.

Możliwość przetrwania

Mimo iż dość niewielką gracze powinni mieć możliwość wydostania się z Zamku. Podróżnik może zidentyfikować ataki zniekształcenia Zamku jako Vhozda z jakimi miał do czynienia. Obeah może stworzyć bezpieczną strefę, w której nie będą mogli być atakowani przez Zamek. Natomiast Daimonion może ogniem wypalić im wyjście w żywej tkance Zamku.