

Mechanika.

Atrybuty:

Bohater gracza ma przyznawane na starcie po 15 punktów w następujących cechach.

- Cechy fizyczne (Określa sprawność fizyczną człowieka. Cecha jest wykorzystywana w momencie podjęcia przez gracza, jakiegokolwiek akcji wymagającej siły, szybkości reakcji.)
- Cechy umysłowe (Określa sprawność umysłową człowieka jego spostrzegawczość, kreatywność, elokwencję itp.)
- Szczęście (Jest modyfikatorem dnia codziennego, czasami po prostu w niektórych sytuacjach trzeba mieć farta)

W sytuacjach spornych. Będą decydować rzuty kością k10.

Techniczny opis umiejętności:

Za umiejętności postaci odpowiadają wartości trzech współczynników, każdy z nich ma wartość od 1 do 100:

1. Aktywowanie. (Wyrażona w procentach wartość, opisuje szansę na zadziałanie umiejętności)
2. Kontrola. (Wyrażona w procentach wartość, skoro umiejętność się aktywowała może nie wszystko poszło po myśli gracza)
3. Moc (Od tej wartości zależy ile umiejętności będzie posiadała dana postać)

Każdy miałby na początku do przydzielenia 100 punktów na te 3 statystyki. Na początek nie można przydzielić więcej jak 50 punktów do jednego współczynnika.

Rozkład zdolności postaci i testów związanych z jej użyciem:

Każdy zna moc/10 sztuczek, moc/20 darów i moc/25 cudów. Na 1 poziomie gracze mają dostęp do 2 sztuczek i 1 daru, które mogą używać bez wykonywania rzutów. Reszta znanych umiejętności podlega rzutom. Umiejętności bez rzutów wybieracie wy. Rozkład trudności testów na kontrolę i aktywację oraz liczbę znanych zdolności przedstawia następująca tabela:
Tabela 1. Rozkład liczby zdolności, trudności testów kontroli i aktywacji w zależności od użytego typu zdolności.

Typ zdolności	liczba zdolności	Test kontroli	Test Aktywacji
Sztuczki	moc/10	kontrola * 2	aktywacja * 2
Dary	moc/20	kontrola	aktywacja
Cuda	moc/25	kontrola / 2	aktywacja / 2

Przy czym każde użycie umiejętności wymagającej rzutu sprawia iż postać się jej uczy, jeśli ktoś uzyska 3 dobre rzuty jakieś umiejętności, uczy się jej na pamięć i może wykonywać bez rzutów.

Każda z umiejętności, w zależności od miejsca jej umieszczenia, inaczej będzie interpretowana. Zwiększona prędkość jako sztuczka zrozumiana będzie przez MG, jako prędkość sportowca - znacznie wykraczająca powyżej normy. Jako dar będzie prędkością porównywalną do prędkości rozpędzonego auta a jako cud rozumiana będzie jako prędkość z jaką poruszał się supermen. ;-)

Sztuczki są umiejętnościami wykraczającymi ponad możliwości zwykłego człowieka, wkraczającymi w nadnaturalne zdolności jednak nie są wybitne, efekciarskie i mocne. Od takich efektów mamy dary i cuda.

Przykładowy rozkład umiejętności.

Sztuczki:

1. Wykrycie krwi i super zmysły - wyczuwanie krwi, czyli de fakto wyczuwanie informacji jak blisko są istoty żyjące i mniej więcej kim są (zwierze czy człowiek) oraz czuje czy mają przyspieszone bicie serca i jaką mają grupę krwi przez MOC/5 minut
2. widzenie w ciemności i echolokacja? Michał widzi w ciemności przez MOC/2 minut i system określania położenia przeszkód w otoczeniu z użyciem zjawiska echa akustycznego. Czas trwania ? MOC/10 minut
3. postać gazowa ? obłok pary niepodatny na ataki, mogą przechodzić przez ściany i zamki. Czas trwania ? MOC sekund.
4. chmura ciemności ? nagle w promieniu MOC/3 metry zstępuje wszechogarniająca ciemność przez którą widzą tylko wampiry. Czas trwania ? MOC x2 minut
5. pajęcza wspinaczka ? Michał może chodzić po ścianie niczym pająk przez MOC/5 minut
6. zwiększenie zwinności i Wampirza skoczność ? Michał znacznie zwiększa

swoja zwinność i prędkość. Czas trwania MOC/5 minut i może spaść z dowolnej wysokości i nie zrobić sobie żadnej krzywdy, może też bardzo wysoko skakać Czas trwania ? MOC/5 minut

7. zwiększenie siły ? Michał potrafi znacznie zwiększyć swą siłę i wytrzymałość na ciosy i rany. Czas trwania ? MOC/5 minut

8. przyzwanie nietoperzy i wilków ? Michał przyzywa chmurę nietoperzy, które atakują jego wrogów i Michał przyzywa wilki, które wykonują jego rozkazy. Ilość wilków Moc/10

9. straszna postać ? Michał potrafi przyjąć postać straszego wampira niczym z horroru. Tylko Ci z najsilniejszą wolą nie uciekną od niego.

10. regeneracja ? pijąc choć trochę krwi Michał potrafi regenerować wszelkie swoje rany

Dary:

1. Latanie ? Michał może latać przez MOC/5 minut

2. zamiana w zwierze ? MOC/3 minuty

3. zauroczenie osób ? za pomocą spojrzenia potrafi hipnotyzować i zauroczyć osoby. Może zauroczyć MOC/10 osób na czas MOC/2 minut, ale rozłożone na wszystkie zdominowane osoby. Np. Michał ma 40 MOC ? może więc zdominować 4 osoby, każdą na 5 minut. Jeśli zdominowałby 2 osoby mogłoby to trwać po 10 minut.

4. dziedzictwo Strzygoni ? Michał potrafi zamienić się w straszego przeciwnika. Umiejętność ta daje mu moce analogiczne do zwiększonej siły, zwiększonej zwinności, widzenia w ciemności, pajęczej wspinaczki i wykrycie krwi naraz. Do tego jego palce zamieniają się w szpony a skóra staje się dość odporna na ogień. Przez czas trwania przemiany w Strzygonia, Michał nie boi i nie brzydzi się zabijania. Czas trwania ? MOC/10 minut

5 pamięć krwi ? gdy Michał pije krew osoby, potrafi przejąć jego niektóre wspomnienia.

Cuda

1. przejęcie daru przez krew ? Michał potrafi przejąć na jakiś czas dar obdarzonego jeśli wypije jego krew.

2. dziedzictwo von Tepeszów ? Michał zamienia się w najgorszą możliwą wersję wampira. Jego skóra staje się bezbarwna, rosną mu skrzydła, postać wygląda niczym najgorszy koszmar. Umiejętność działa jak dziedzictwo strzygoni, latanie, straszna postać, regeneracja (bez picia krwi) naraz. Czas trwania ? MOC/5 minut

3. tworzenie pomiotów ? gdy Michał zabije kogoś przez wypicie krwi (wystarczy z 2 litry) może stworzyć stwora przypominającego żywego trupa, który jest na rozkazy Michała. Michał może mieć pod kontrolą maksymalnie

jednego pomiotu. Pomiot, może wyglądać jak zwykły człowiek (choć nie musi) ale jest strasznie blady i zimny.

4. klątwa wampiryzmu ? przez wypicie krwi i danie do napicia się swojej, Michał może przekazać klątwę wampiryzmu jeśli tego chce.

Lvl up:

Kiedy postać zyska 10EXP zyskuje awans, który pozwoli rozdysponować 25 punktów na współczynniki A, K, M.