Kiedy kończy się świat

**Opis oficjalny:** Świat umarł. Wampiry znalazły się w bardzo złej sytuacji i nietypowych warunkach. Ludzkie konflikty doprowadziły do atomowej zagłady. Wampirze manipulacje nie były w stanie zapobiec konfliktu, wręcz przeciwnie. Maskarada została złamana. Starsi nie mogąc zaakceptować nowego świata zapadli w letarg, oszaleli bądź przywitali świt na który tak długo wyczekiwali. Dla spokrewnionych ten nowy świat stał się istną walką o przetrwanie. Mimo, że wilkołaki, magowie, odmieńcy i inne istoty odeszły w niepamięć to świat wcale nie stał się bezpieczniejszy. Ludzie prawie wyginęli tak samo jak zwierzęta przez co wampiry stanęły przed widmem głodu i tym samym wymarcia. W tym ponurym świecie każdy człowiek czy zwierze jest na wagę złota tak samo jak każdy zbiornik z krwią. Schronienia zmieniły się z ekskluzywnych apartamentów w bunkry.
Jeden z takich bunkrów zamieszkuje grupka wampirów, niestety tej nocy ich jedyna trzoda ginie i pozostaje tylko kilka zbiorników z krwią. Wampiry muszą podjąć decyzję od których zależeć będzie ich dalsze istnienie, a Bestie już szepczą krwawe spiski. Bestia jak Bestia...chce przetrać za wszelką cenę.

Na domiar złego dwie noce temu ginie Anciell który was zgromadził i wychował. Choć nie raz i nie dwa były kłótnie to w sumie wszyscy dzięki niemu wciąż istniejecie.

**Liczba graczy:**7-8

**Lokacja:** Lokacja powinna być ciasna i ciemna. Jeśli jest piwnica to będzie najlepszym lokum.

**Klany:**

-Deava

-Ventrue

-Mekhet

-Nosferatu

-Gangrel

-Morbus

- Malkovian

**Zgromadzenia:**

- Lancea Sanctum

- Invictius

- Ruch Kartian

- Niezrzeszeni

**Opis nieoficjalny:** Tak naprawdę wampiry zostały porwane i zakołkowane przez grupę magów. Ich wspomnienia zostały wymazane i zastąpione nowymi tymi o

post-apokaliptycznym świecie. Świecie bez nadziej, życiu w bunkrze z kilkoma ghulami i mentorem Billim Whitem – Mekhecie Anciell który zgromadził ich, opiekował się oraz trzymał pieczę. Cały świat jest ułudą, a wampiry po śmierci nie giną, a zapadają w letarg.

Jednym z elementów jest dźwięk spadającego samolotu i nawoływania SOS przez radio oraz odgłosy pożarcia po kilku minutach od wyjazdy wampirów po ew. zdobycz. W pewnym momencie gracze powinni się obudzić.

LARP powinien skończyć się w momencie kiedy ghul znajduje wampiry i wybudza ich z sennego świat. Wyjaśnia im sytuacje(magowie zrobili sobie eksperyment, złapali i zakołkowali wampiry poczym włożyli w ich głowy postapokaliptyczny świat i rozpoczęli testy zachowań wampirów w danych sytuacjach świata postapo.) . Gdy wychodzą na zewnątrz widzą jak na horyzoncie wybucha bomba atomowa. Kolejny sen czy ponura fikcja.

**Mechanika:** Każdy z wampirów ma bardzo małą ilość krwi tak naprawdę jest na granicy wygłodzenia i Bestia czeka już u drzwi żeby przejąć kontrole. Jeśli wampir zużyje krew i jej poziom osiągnie i mniej należy przeprowadzić test papier, kamień, nożyce. Jeśli wygra bestia należy od liczby 6 odjąć poziom człowieczeństwa, różnica to ilość „zadanych” obrażeń. Jeśli w testach zostanie zadane 5 lub więcej obrażeń kontrole przejmuje bestia.

**Informacje:**

- Mechanika sejfu z krwią: W pomieszczaniu jest sejf z krwią, Aby go otworzyć należy rzucić K6 i wylosować karteczkę z woreczka. Jeśli liczba na kości jest taka sama co liczba na kartce to odkleja się jeden pasek zabezpieczeń(powinny być 2) Jeśli nie dostaje obrażenie które są pod liczbą.

- Przed bunkrem jest hybrydowy Jeep do którego wsiądą 3 osoby.

- Wampiry po przebudzeniu z letargu/sennego świata nie pamiętają nic innego jak świat postapokalipptyczny i są najedzone.

- Co jakiś czas może pojawiać się w fikcyjnym świecie jakiś błąd np. ściana, drzwi których nie było, odgłosy itc.

- Jeśli gracz zginie to nie kończy gry ale staje się podszeptami bestii jednego z grających wampirów. Po obudzeniu się ze świata snu jest sobą.

- W pliku „system.rar” jest program w którym należy wpisać odpowiednie hasło żeby otworzyć sejf obecnie hasło to „sun rise” ale można je zmienić na dowolne inne. Mogą je posiadać po połowie 2 wampiry nie wiedząc o sobie etc.