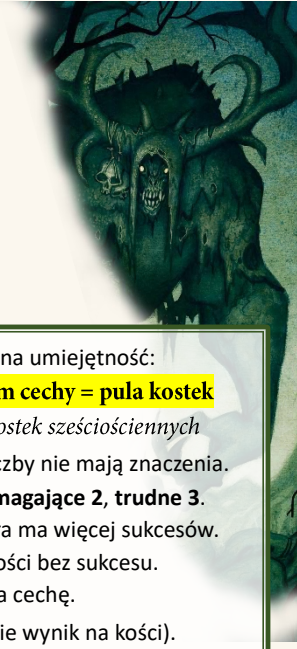
VAESEN

Mistyczne Istoty



Setting

Witaj w XIX-wiecznej Skandynawii, w miejscu, w którym mity stają się rzeczywistością. Wyobraź sobie połacie niekończącego się lasu, wśród których rozrzucona jest zaledwie garstka miast. Wyglądają niczym samotne latarnie postępu i oświecenia – zwiastuny zbliżającej się industrializacji. We wsiach wciąż jednak panują stare wierzenia. Ich mieszkańcy wiedzą, co kryje się w ciemności. Wiedzą, że te istoty trzeba przebłagać – że należy się ich bać.

Gra V:MI rozgrywa się w XIX wieku w świecie zwanym Mityczną Północą, alternatywnej rzeczywistości nie będącą dokładną kopią tamtej epoki, lecz czerpiącą z niej inspirację. Gracze wcielają się w członków świeżo zreaktywowanego **Towarzystwa** – organizacji zrzeszającej obdarzonych **darem Widzenia** *vaesen.* Odnaleźliście jedną z byłych członkiń Towarzystwa – starszą kobietę o nazwisku Linnea Elfeklint, obecnie pacjentkę szpitala psychiatrycznego w Uppsali. Opowiedziała wam o historii i tradycji Towarzystwa. Dostaliście od niej także klucze i akt własności zamku Gyllencreutz w Uppsali. Ona sama nie chce opuszczać szpitala i pod żadnym pozorem nie uda się z wami do zamku. Nie chce powiedzieć, dlaczego. Teraz to do was należy **reaktywacja** tej organizacji i odbudowanie siedziby. Będziecie też wyruszać na wyprawy po Skandynawii, rozwikływać tajemnice i rozwiązywać problemy związane z vaesen.

Pięć prawd, jedno kłamstwo

1. Nadprzyrodzone istoty zwane *vaesen* żyją u boku ludzi zamieszkujących Skandynawię od zarania dziejów. Są niewidzialne dla zwykłych ludzi – same decydują komu się ujawnić.
2. *Vaesen* nie są ani dobre, ani złe – wiodą własne życie, koegzystują z ludźmi, mają własne plany i pobudki do działania.
3. Postęp industralizacji zmienia stary porządek i zaburza równowagę pomiędzy ludźmi i *vesen* pozostawiając obie strony skonfundowane i jeszcze nieprzystosowane do życia w nowej formie
4. Widzący, zwani Czwartkową Dziatwą zyskali swoją zdolność na skutek fizycznej lub psychicznej traumy doświadczając nadprzyrodzonego zdarzenia.
5. Ostatni członkowie Towarzystwa zniknęli bądź też porzucili tę organizację około dziesięciu lat temu. Od tego czasu opuszczona siedziba Towarzystwa –zamek Gyllencreutz – niszczeje bez opieki.

Mechanika

Year Zero Engine. Podstawowy rzut na umiejętność:

Wartość umiejętności + powiązanej z nim cechy = pula kostek

np.: Manipulacja (2) + Empatia (3) = 5 kostek sześciościennych

- Każda **6** na kości oznacza 1 sukces, inne liczby nie mają znaczenia.
- **Zwykłe** zadania wymagają **1** sukcesu, **wymagające 2**, **trudne 3**.
- W spornych rzutach wygrywa strona, która ma więcej sukcesów.
- **Forsowanie**: jednorazowe przerzucenie kości bez sukcesu. Forsowanie nakłada **Stan** na cechę.
- **Modyfikator** określa liczbę kości w puli (nie wynik na kości). +1 / -1 = jedna kostka więcej/mniej w puli. Sumują się

Stany: **fizyczne** – wpływają na testy **Krzepy** i **Koordynacji** i **psychiczne** – wpływają na **Logikę** i **Empatię**. Są 3 poziomy stanów, z chwilą uzyskania 4. Gracz traci kontrolę nad postacią i rzuca na Obrażenie Krytyczne (s65). Jest to odpowiednik „życia" / punktów hp postaci. Możliwe modyfikatory: Pomaganie: +1 za osobę, max +3 Przewaga +2, Talent (w opisie), Stany.

Walka. Inicjatywa w pełni losowa. Zasięg opisowy (strefy). W rundzie do wykonania 1 akcja Wolna (atak, ucieczka, leczenie etc) i 1 akcja Szybka (przemieszczanie się, uwolnienie się, unik / parowanie). Obrona: rzut sporny gibkości (unik) lub walki wręcz (parowanie) – każdy sukces usuwa sukces przeciwnika. Każda rana nakłada Stan. Pancerz: określa ilość kości, każdy sukces zmniejsza ranę.

Strach. Przy spotkaniu *vaesen* / okropności. Rzut obronny na Logikę / Empatię. +1 za obecność innych postaci graczy (max +3). Porażka: Trwoga na k6 rund, utrata kontroli nad postacią.

Leczenie. W bezpiecznym miejscu. Znosi stan/dzień.

Organizacyjnie

- Drużyna się zna i ma wspólny cel.
- **Wymagania:** wiek 18+, bez potrzeby znajomości systemu; znajomość klimatu i folkloru na plus.
- **BHS:** Karta X, Lines and Veils.
  Triggery: przemoc fizyczna i psychiczna, body horror, zjawiska paranormalne
- **Po zakończeniu gry proszę o wypełnienie ankiety: kostasz.pl/rpg/feedback**
- kody QR (jednocześnie są to linki):

k_ostasz | ankieta | dla graczy