



Czarna Wołga

Poniższa przygoda przygotowana jest pod Świat Mroku i na takiej też mechanice została oparta, ale nic nie stoi na przeszkodzie by zaadaptować tą historię do jakiegokolwiek RPG rozgrywanego się we współczesnym świecie, gdzie występują, choćby marginalnie, elementy nadprzyrodzone (Zew Cthulhu, Kult, Unknown Armies itp.). Inspiracją do stworzenia tej przygody były miejskie legendy, głównie polskie, takie jak tytułowa czarna Wołga, złodzieje dzieci czy nawiedzone domy.

O CZYM JEST PRZYGODA

W mieście żyje istota, która żeruje na małych dzieciach - co roku dokładnie o tej samej porze zostaje odnalezione martwe dziecięce ciało. Policja i władze miasta, znajdując się pod tajemniczym wpływem rzeczony istoty, zawsze wyciszają sprawę, więc wiedzą o niej nieliczni. Gracze wcielają się w postaci skrzywdzone przez tego potwora, próbują go odszukać oraz powstrzymać.

SKRÓTOWY PRZEBIEG

Scenariusz składa się z trzech wydzielonych części.

Pierwsza z nich to zanęta – wprowadza graczy w ich postaci i sytuację dookoła. Gracze nie wiedzą jeszcze o istocie ani swoim przyszłym celu. Momentem przełomowym jest spotkanie z istotą, kiedy ta próbuje pozbyć się ciała dziecka, oraz następująca potem re-

trospekcja, w której gracze dowiadują się, co będzie ich zadaniem.

Druga część to polowanie – gracze próbują zlokalizować istotę po pozostawionym przez nią śladzie. Tutaj gra może toczyć się wieloma torami, gdyż każda postać może wykorzystać swoje koneksje i umiejętności, by przybliżyć całą drużynę do celu. W końcu znajdują winnego, na którego – jak w dobrym kryminale przystało - wskazują wszystkie ślady. Rozdział kończy się w momencie, gdy gracze są przekonani o tym, że znaleźli potwora. Wkrótce jednak okazuje się, że winnym wcale nie jest osoba, którą typowali.

Część trzecia to zemsta. Gracze dowiadują się, jak unicestwić istotę. Głównym motywem tej części sesji będą kluczowe decyzje, wątpliwości i determinacja postaci, a przede wszystkim życiowy wybór, przed którym zostaną postawione.

Nastroj: Zmienny. Przygoda zaczyna się nieco radośnie i beztrudno by wskoczyć w bardziej ponure klimaty, przejść przez desperackie poszukiwania, a zakończyć się niepewnością.

Temat: Zemsta. Każdy, kto doświadczył czegoś tak strasznego, jak zabójstwo dziecka, wypełniony jest złością. Jeżeli do tego dodamy, że winny nie został, i pewnie nigdy nie zostanie, ukarany – odpłacenie za krzywdy może wydawać się drogą do uspokojenia duszy.

ŚWIAT GRY

Miejscem gry może być dowolne miasto w Polsce, przez które przepływa większa rzeka, a rzecz dzieje się tuż po przemianach ustrojowych, w 1990 roku. Gracze wcielają się w członków rady miejskiej, gdzie poza typowymi zajęciami rajców zasiadają także w komisji ds. modernizacji miejskiej oczyszczalni ścieków.

Jeżeli gracze i mistrz spotykają się na sesję w mieście, które pasuje do powyższych wymagań, to bardzo ciekawym zabiegiem będzie umieszczenie akcji przygody właśnie tam. Fakt, że gracze znają miasto, w którym rozgrywa się przygoda, doda autentyczności postaciom rajców miejskich, pozwoli głębiej zanurzyć się w świat – będą chociażby wiedzieć, jak wygląda i gdzie mieści się ratusz. Jeżeli gracze będą mieli na to ochotę, pozwól im pobawić się trochę znajomością miasta – gdzie i jak postaci mieszkają? Jak dojeżdżają do pracy? Co robią po pracy? Wszystko to pozwoli im lepiej odegrać swoje postaci, było nie było obywateli tego właśnie miasta.

Musisz jednakże pamiętać, że za autentyczność świata odpowiedzialny jest przede wszystkim mistrz, zaś w tym przypadku powinieneś odrobić trochę pracy domowej. Nie chodzi tu wcale o to, aby godzinami ślęczeć nad historią urbanizacji – ale warto chociażby wiedzieć, kto był w danym roku prezydentem miasta i gdzie odbywały się sesje rady miejskiej. Wiele zależy tu od wieku graczy – starsi gracze oraz pasjonaci historii własnego miasta mogą Mistrzowi przysporzyć problemów, gdy okaże się chociażby, że jakieś miejsca powstały później, niż ma miejsce przygoda. Pamiętaj jednak, że kwestie te nie będą w żaden sposób kluczowe dla rozwoju przygody, i ze swoimi graczami możesz je po prostu pominąć, jeżeli nie są dla Was istotne, w ich miejsce stosując postaci i miejsca całkowicie fikcyjne.

POSTACI GRACZY

„Czarna wołga” to przygoda przeznaczona dla trzech postaci, których karty znajdziesz na końcu przygody. Ponieważ dobór imion i nazwisk pozostawiam graczom, w tekście scenariusza będę używał do ich określania funkcji, czyli Matka, Ojciec oraz Policjant. Poniżej krótkie przedstawienie tych osób, które w każdym przypadku uwzględnia informacje, jakie graczom można podać na początku sesji, oraz dalsze fakty, o których dowiadują się na przełomie części pierwszej i drugiej.

Aby bardziej wciągnąć graczy w postacie powinieneś dać im możliwość ich personalizacji – oprócz wspomnianego już nadania im imion i nazwisk mogą także

rozdąć część punktów na umiejętności i cechy (ich ilość określona jest przy opisie każdej z postaci).

Postaci mają wspólny Atut Status odzwierciedlający ich pozycję jako Radców Miejskich. Są w związku z tym uprzywilejowani w konkretnych sytuacjach.

Punty na umiejętności połączone są we wspólną pulę, więc gracze nie muszą czuć się zobligowani do narzucanych przez system wartości 11/7/4. Maksymalną wartością umiejętności są 3 kropki.

POLICJANT

Co gracz wie o postaci na początku:

Oficer MO, który pozytywnie przeszedł weryfikację, jednak odszedł ze służby, żeby zacząć karierę polityczną. Niegdyś pełen wiary w sprawiedliwość, potem coraz większy cynik, który nie boi się ubrudzić rąk, żeby tylko zarobić. Ciągłe ma znajomych w służbie. Mieszka sam, od czasu rozwodu nie związał się z nikim na dłużej. Posiada broń palną, ma zezwolenie.

Czego gracz dowiaduje się po reminiscencji:

Policjant w młodości był wielkim idealistą, odszedł ze służby, bo nie mógł wytrzymać tego, że sprawa martwych dzieci jest tuszowana i wyciszana. Sam nigdy nie znalazł ciała jednej z ofiar. Następnie był świadkiem, jak sprawa umiera, więc na własną rękę zaczął dochodzenie. Dotarł do tajnego archiwum, gdzie znalazł teczki na temat podobnych morderstw i wyniósł kilka z nich do domu, żeby je postudiować. Gdy zajrzał tam następnym razem, całe archiwum było puste. Wciąż ukrywa w domu wykradzione teczki. Znalezienie winnego stało się jego obsesją, przez którą stracił wszystko. Żona odeszła, bo cały wolny czas poświęcał na badanie sprawy. Omijały go awanse, gdyż nie dość, że grzebał w niewygodnych sprawach, to jeszcze kilka przydzielonych spraw nie zostało zakończonych – zbyt był zajęty morderstwami dzieci. Na wieść o jego odejściu ze służby niektórzy odetchnęli z ulgą.

Wolne punkty na umiejętności: 8 + 3 specjalizacje

OJCIEC

Co gracz wie o postaci na początku:

Drobny przedstawiciel półświatka zajmujący się rozbiorem kradzionych samochodów, sprzedawaniem części, a od czasu do czasu także „załatwianiem” konkretnych samochodów dla klientów. Zerwał z tym procederem, aby zacząć „kręcić poważne wałki” na poziomie rady miasta (prywatyzacje, oferty). Wkrótce został radnym. Nigdy nie był karany ani nawet podejrzwany przez milicję/policję. Do dziś ma niewielkie

znajomości w przestępczym podziemiu. Mąż Matki. Posiada broń palną, bez zezwolenia.

Czego gracz dowiaduje się po reminiscencji:

Ojciec jednego z zabitych dzieci. W trakcie śledztwa powiedziano jemu i Matce, że sprawcę ujęto. Kiedy okazało się, że to nieprawda, postanowił wymierzyć sprawiedliwość na własną rękę.

Wolne punkty na umiejętności: 10 + 3 specjalizacje

MATKA

Co gracz wie o postaci na początku:

Urzędniczka w Urzędzie Miejskim w oddziale zajmującym się rejestracją pojazdów. Pomagała mężowi upłynniać samochody. Nikt nigdy się nie zorientował w ich procedurze, prowadzonym sprytnie i na niezbyt dużą skalę. Jest trochę przesadna, czasem chodzi do wróżki. Pozostały jej kontakty w Urzędzie Miejskim. Żona Ojca.

Czego gracz dowiaduje się po reminiscencji:

Matka jednego z zabitych dzieci. W trakcie śledztwa powiedziano jej i Ojcu, że sprawcę ujęto. Kiedy okazało się, że to nieprawda, postanowiła wymierzyć sprawiedliwość na własną rękę.

Wolne punkty na umiejętności: 10 + 3 specjalizacje

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Z BNami jest jak z Postaciami Graczy – nazwij ich wg własnego widzimisię. W tekście nazywani są zgodnie ze swoimi rolami społecznymi. Jak już wyżej wspomniano, możesz użyć nazwisk postaci historycznych, choć równie dobrze sprawdzą się całkowicie fikcyjne.

Żaden z BNów nie posiada swojej karty ani statystyk. Nie okłamujmy się – nie jest to dla tego scenariusza niezbędne. Przecież i tak większość statystyk BNów wymyślasz zazwyczaj na kilka sekund zanim kości uderzą o stół.

WINNY: ALCHEMIK – ISTOTA – PREZYDENT

Główny antagonist tej przygody pojawi się w niej dwa razy – na samym początku i w finale. Jest to bardzo stary alchemik, który kiedyś odkrył sposób na przedłużenie swojego życia. Zawarł pakt z demonem, który jednego dnia w roku, 31 października, przejmuje ciało alchemika i porywa przygodne dziecko, by osuszyć je z krwi i przygotować życiodajny konkockt. W czasie tego dnia alchemik-demon posiada nadludzkie umiejętności i porusza się po mieście czarną wołgą w poszukiwaniu odpowiedniej ofiary.

Poza nadludzko długim życiem uzyskanym dzięki protekcji demona alchemik jest zwykłym człowiekiem i nie posiada żadnych nadprzyrodzonych mocy (oczywiście gracze o tym nie wiedzą, a wyobraźnia zapewne podsunie im niejedno podejrzenie). Jego nadludzki żywot zakończy się jedynie gdy zostanie śmiertelnie raniony przez kilka osób, którym wyrządził wielką krzywdę. Aby utrudnić sprawę drużynie, mścicieli musi być o jedną osobę więcej, niż wynosi liczba graczy, a zatem czterech. Gracze dowiedzą się tego w odpowiednim czasie, aby mogli stawić czoła demonowi.

Alchemik od wielu dziesięcioleci pociąga za sznurki we władzach miasta, czy to komunistycznych, czy nowych, demokratycznych. Prawda jest taka, że przez lata nauczył się mistrzowsko maskować i nikt nawet nie podejrzewa, że prawdziwą władzę w mieście od długiego już czasu sprawuje jeden i ten sam „człowiek”. O ile za czasów komuny działał jako szara eminencja, to po roku 89’ postanowił oficjalnie przejąć stery władzy w mieście. Obecnie jest prezydentem rzeczonego miasta.

Wygląd: Miły starszy pan koło sześćdziesiątki, ciągle silny i sprawny fizycznie oraz umysłowo. Lekka łysinka okolona siwymi włosami, broda w takich też barwach. Przenikliwe spojrzenie brązowych oczu, które często się śmieją. Zawsze nienagannie ubrany. Alternatywnie możesz wykorzystać zdjęcie prawdziwego prezydenta miasta z tego okresu i opisywać go zgodnie z rzeczywistością.

Odgrywanie: Spokojny, kontroluje swoje emocje. Zawsze patrzy prosto w oczy osoby, z którą rozmawia.

PODEJRZANY: SEKRETARZ PREZYDENTA

Alchemik jest sprytny i zabezpieczył się na wszelki wypadek, gdyby ktoś zaczął węszyć wokół tajemnicy – większość śladów prowadzi nie do niego, lecz do jego sekretarza. Ten bogu ducha winny człowiek o niczym nie ma pojęcia.

Wygląd: Mężczyzna krótko po czterdziestce, barczysty, z niewielkim brzuszkiem.

Stan cywilny: Żonaty, jedno dziecko. Mieszka w 3-pokojowym mieszkaniu w bloku, czyli poniżej swoich finansowych możliwości (co jest dziwne, jeżeli gracze odkryją że jest właścicielem domu – patrz rozwiązanie D).

Odgrywanie: Spokojny, kulturalny, wesoły, zapracowany, ambitny. Odgrywaj go normalnie – nie jest naburmuszonym bucem, nie jest także wyluzowanym dorobkiewiczem. Jest zwykłym urzędnikiem, który powoli pnie się w górę, i który żyje uczciwie. Dla znajomych może być serdeczny i pomocny, ale jest też asertywny i nie da się wykorzystywać drużynie.

CZĘŚĆ I – ZANĘTA

SCENA I – RAJCY MIEJSCY

Muzyka: Tutaj warto puścić coś niezobowiązującego i lekkiego. Aż prosi się o wygrzebanie kawałków z tamtego okresu – przydatna do tego może być strona www.musicoutfitters.com. Można także po prostu puścić cokolwiek niezbyt ciężkiego w tle.

Wypada wprowadzić graczy w to, co dzieje się w mieście. Obecnie mamy jesień, jest koniec października – za oknem zimno, ciemno, czasem zaczyna deszcz, ulice miasta wieczorami zwykle pustoszeją, zaś za dnia ludzie przemykają ponuro między kałużami. Jak już wcześniej wspomniano, jeżeli upatrzyłeś sobie drogi Mistrzowi jakieś miasto, to warto poświęcić pół godziny na Google i dowiedzieć się, gdzie odbywały się spotkania rady miejskiej w tym okresie, ile liczyła ona osób. Może uda ci się znaleźć zdjęcia z obrad, co przyda się przy opisie sali. Głównym celem jest tutaj uspokojenie graczy, którzy po otrzymaniu kart do Świata Mroku spodziewają się pewnie Bóg wie czego. Zaaranżuj jakąś rozmowę w kuluarach o czymś kompletnie nieważnym, jak nowy samochód prezesa banku miejskiego.

Aby dać graczom poczucie, że są rajcami, proponuję wrzucić ich od razu na głęboką wodę – nic nie robi takiego wrażenia jak przemówienia z mównicy. Nie muszą to być długie ani wyszukane oratoria, wystarczy że gracze będą się dobrze bawić, wymyślając na bieżąco swoje mowy. Proponuję poniżej kilka prostych tematów, do których znajomość historii nie jest potrzebna (są one zaczerpnięte z listy obrad Rady Miasta Krakowa w 1990 roku, ale oczywiście możesz zastąpić je dowolnymi kwestiami):

1. Przyznanie honorowego obywatelstwa miasta Lechowi Wałęsie.
2. Postawienie krzyża upamiętniającego ofiary Katyń w jakimś ważnym miejscu.
3. Przywrócenie ulicom i placom nazw historycznych (czyli prosta dekomunizacja miasta).

Cały ten wstęp powinien odbywać się w raczej radosnej atmosferze, przy oklaskach i wiwatach pozostałych rajców, zaś Twoje opisy powinny zwracać uwagę graczy na fakt, że wszystkie postacie są tam nie z powodów patriotycznych, tylko czysto egoistycznych (czyli dla pieniędzy czy osobistego zysku), i nie widzą w tym nic złego.

W międzyczasie przy mało istotnej okazji matce zbije się lusterko (choćby gdy upuści torebkę). MG powinien przypomnieć graczowi, że od dawna nie widział się z wróżką (należy umówić się telefonicznie,

zawsze dzieje się to wieczorem, więc gdyby gracz był nadgorliwy, po prostu powiedz, że w trakcie dnia nikt nie podnosi słuchawki).

Po zakończeniu obrad postaci są umówione z przedsiębiorcą, który podejmie się modernizacji nieczynnej teraz oczyszczalni ścieków zgodnie z wytycznymi członków komisji (czytaj – zapłaci im, żeby dostać dobrą fuchę za miejskie pieniądze). Komisja liczy trzech członków i składa się – niespodzianka – z Policjanta, Ojca i Matki. Jest to kolejna szansa na wprowadzenie luźnej atmosfery, gdy obie strony w zawaalowany sposób mówią o czynnościach korupcyjnych. Scenę należy zakończyć umówieniem się przedsiębiorcy z komisją w oczyszczalni dziś wieczorem na oględziny oraz ciche i nieoficjalne „wyrażenie wdzięczności” (zapewne w postaci walizeczki z banknotami – dlatego spotkanie odbywa się wieczorem i na uboczu, w rzeczonyj oczyszczalni).

Jest 31 października.

PRZEDSIĘBIORCA:

Wygląd: Szczurza wąska twarz, gęste ciemne włosy zaczesane do tyłu. Chytrość w wyrazie twarzy i ruchach. Ubrany w garnitur pośledniej jakości, złoty sygnet na palcu.

Odgrywanie: Pewny siebie, ale i uniżony względem tych, którzy pozwolą mu zarobić. Typowa gnida upasiona na przekrętach. Postaraj się, aby był raczej postacią komiczną – puszczanie oka do postaci graczy w postaci uśmieszków, gestów czy średnio zakamuflowanych aluzji jest jak najbardziej na miejscu.

SCENA II – OCZYSZCZALNIA

Muzyka: Na początku dobrze zrobi brak muzyki lub, jeżeli masz taką możliwość, dźwięki wiatru hulającego w polu. W momencie pojawienia się czarnej wołgi należy wejść z czymś mroczniejszym. Idealna do takich chwytów jest ścieżka dźwiękowa z *Jeźdźca bez głowy* Dannego Elfmana. Od tego momentu, kiedy gracze wiedzą już, że będzie to opowieść z dreszczykiem, można używać jej nawet jako głównego podkładu puszczanego wtedy, gdy gracze się naradzają czy w scenach pobocznych.

Październikowy wieczór na zadupiu miasta, gdzie znajduje się oczyszczalnia. Leży ona przy rzece i otoczona jest płotem z siatki. Kiedy postaci pojawią się na miejscu, zdziwi ich brak zapalonych świateł (w oczyszczalni powinien być stróż, ale dziś go nie ma), brama jest otwarta. Ojciec i Policjant zapewne będą mieć przy sobie pukawki – jest to istotne dla rozwoju przygody, a ponadto doda akcji dramaty-

zmu. Możesz zasugerować im delikatnie, że podczas spotkania z nieuczciwym typem w oczyszczalni na krańcu miasta przyda się dodatkowe zabezpieczenie. Niechaj gracze pokręcą się trochę po terenie w oczekiwaniu na przedsiębiorcę, który jeszcze się nie pojawił, ale nie każ im czekać zbyt długo, żeby gracze nie zaczęli się nudzić.

Oczyszczalnia składa się z szeregu trzech wysokich na piętro szarych budynków. Całość jest zaniedbana i obskurna. Otoczona wysokim płotem z siatki, zakończonym drutem kolczastym (o dziwo nierozkradzionym). Przy bramie znajduje się mała murowana stróżówka z malutkim okienkiem.

W pewnym momencie gracze usłyszą silnik i zobaczą światła zmierzające ku oczyszczalni samochodu, który jednak zatrzyma się koło rzeki przed wjazdem na teren zakładu, za ogrodzeniem z siatki, po drugiej stronie od wejścia. Padające na żwirową drogę światła z daleka wydają się dziwnie czerwone. Ważne jest, aby gracze nie mogli natychmiast dostać się do tajemniczego samochodu – zaparkował dokładnie po drugiej stronie oczyszczalni, daleko od bramy, za wysoką siatką. Gracze zapewne ruszą w tamtą stronę, a z bliska okaże się, że samochód to czarna wołga o dość oryginalnych światłach - tak płomienistoczerwonych, że aż wydają się nienaturalne. Tablic rejestracyjnych nie widać w ogóle, chyba ich brak.

Z wołgi wychodzi postawny mężczyzna ubrany w obszerny płaszcz oraz kapelusz. Dziwnym zbiegiem okoliczności gracze nie będą w stanie zobaczyć jego twarzy – zawsze znajduje się w nieprzenikalnym cieniu ronda. Jeżeli mają latarki (a pewnie mają w samochodach), w przedziwny sposób wyłączą się one zanim snop światła zbliży się do tajemniczej postaci. Mężczyzna, zupełnie nie przejmując się graczami i nie odpowiadając na ich wezwanie, wyciąga z bagażnika spory przedmiot owinięty w białe prześcieradło upakowane czymś, co w świetle księżyca i bardzo odległych latarni wydaje się brązowe. Mężczyzna rusza z zawiniątkiem w kierunku pobliskiej rzeki, a spod prześcieradła wysuwa się trupioblada, malutka ręka.

Najwyższy czas, aby rozpoczęła się akcja. Zwłaszcza były policjant będzie najpewniej chciał w tej sytuacji zareagować.

Tutaj dochodzimy sytuacji, w której każda osoba zareaguje zapewne inaczej. Twoim celem jest powstrzymanie graczy, by nie złapali jeszcze tajemniczego mężczyzny – na tym etapie sesji mogą odsłonić jedynie rąbek tajemnicy. Od istoty dzieli ich wysoki płot z drutem kolczastym, który raczej nie jest łatwy do pokonania, najpewniej więc któryś z bohaterów

posiadających broń będzie strzelał. Możliwe też, że gracze uznają, że ich postaci panikują i uciekają – zanim jednak to zrobią, powinna nastąpić scena reminiscencji. Istnieje także możliwość, że nikt nie będzie chciał użyć pistoletu (to wątpliwe założenie, ale może się tak zdarzyć) - wtedy niech mężczyzna ruszy w kierunku graczy. Może w sytuacji zagrożenia będą bardziej wojowniczy.

Możesz kazać rzucić postaciom na Zręczność+Broń palną z ujemnym modyfikatorem za ciemność, niepewność i strach (najlepiej zrównoważyć tym bonus ze sprzętu, ale z rozsądkiem – ktoś musi trafić! Jest to jeden z punktów istotnych dla rozwoju przygody, choć i bez niego można dojść do właściwego rozwiązania). Mężczyzna w płaszczu zostanie ranny w lewe ramie. W tym momencie upuści swój pakunek i postaci po raz pierwszy będą mogły zobaczyć jego twarz – bez ust i nosa, za to z gigantycznymi, płonącymi ogniem piekielnym oczami. Demon biegiem zawróci do czarnej wołgi i zacznie uciekać – tylne światła nie tylko świecą na płomiennoczerwono, ale też wydają się buchać płomieniami. Jeśli ktoś ruszy w pościg – zgubi demona, ale dla dodatkowych emocji możesz przeprowadzić szybką pogoń zakończoną na jakimś drzewie czy w rowie, na szczęście bez większego szwanku dla kierowcy. Część graczy pewnie rzuci się do upuszczonego dziecka.

Po odkryciu prześcieradła oczom postaci ukaże się nagie ciało dwunastoletniej dziewczynki (blond włosy do ramion, piegi na twarzy, szeroko otwarte zielone oczy) na którym widnieją liczne ślady igieł. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś (znaczy gracze zachowywali się zgodnie z przewidywaniami) natychmiast po tym opisie należy przejść do Reminiscencji.

REMINESCENCJA

Muzyka: Jeżeli masz w drużynie jakiegoś melomana muzyki filmowej uderz w znajome tony – *Time is on my side* Rolling Stonesów czy *Little Red Riding Hood* Sam the Sham and The Pharaohs są dobrym tropem, jako że od razu kojarzą się z brutalnym mordercą, który jest nadnaturalny lub wydaje się taki być (*W sieci zła* w pierwszy przypadku, *Pole rażenia* w drugim). Jeżeli nie chcesz się babrać w filmowych odwołaniach to polecam kilka utworów The Smashing Pumpkins (*Cherub Rock, 1979, Tonight, Tonight* oraz *Ava Adore*) oraz psychodeliczny *White Rabbit* Jefferson Airplane.

Późny wieczór na przełomie 88/89. Zadymiona knajpa, która wymaga remontu. Przy stole siedzą Policjant oraz Matka i Ojciec. Patrzą na siebie podejrzliwie, nie znają

się jeszcze. Dostali list, że tutaj odwiedzą się prawdy o tym, co spotkało ich dziecko. Początkowo myśleli, że to głupi żart czy podpucha rywalizującego pasera, ale ilość i dokładność informacji o tym, co spotkało ich dziecko spowodowała, że zdecydowali się przyjść.

Do lokalu wchodzi kobieta w średnim wieku, trochę zaniedbana, z ognikami szaleństwa w oczach, cały czas rozgląda się dookoła podejrzliwie, obgryza paznokcie. Nie chce podać nazwiska ani powiedzieć, jak dotarła do bohaterów. Przysiada się do naszej trójki i cichym, ale zadziwiająco spokojnym tonem próbuje im wyjaśnić, czemu się tutaj spotkali.

Dziecko Matki i Ojca zginęło w roku '86. W tym miejscu Ojciec i Matka sami decydują jaką płć miało ich dziecko i jak się nazywało (pozostaw im wymyślenie wszelkich informacji, jakie okażą się konieczne). Policjant znalazł dziecko w roku '87. Szalona kobieta straciła syna w '82. Twierdzi, że ten proceder powtarza się co roku, niej więcej pod koniec października (nie może podać dokładnej daty, ponieważ niektóre ciała znajdowano później). Jest w posiadaniu dokumentów, które świadczą, że proceder ten trwa co najmniej kilka dziesięcioleci – raportów zgonów, wycinków z gazet (część z nich ma przy sobie, ale nie wszystkie, resztę może przynieść na następne spotkanie). Wygłasza postaciom następującą teorię – za morderstwa odpowiedzialny jest ktoś z szczytów władzy, dlatego sprawa jest zawsze wyciszana i nikt nieodpowiedni o niej nie wie. Rodzicom zamordowanych dzieci wmawia się, że przestępcę złapano, ale „poślizgnął się na schodach” albo uciekał przed milicjantami i potrafiło go auto. Jej propozycja jest następująca – żeby znaleźć odpowiedzialnego, należy spróbować wejść w szeregi władzy i wtedy, mając możliwość poruszania się między podejrzanymi, znaleźć rozpocząć śledztwo. Ona sama nie ma na to szans, czuje się obserwowana i wydaje jej się, że ktoś z policji się nią interesuje.

Szalona kobieta odpowie na podstawowe pytania, ale kiedy zaczną pojawiać się bardziej skomplikowane kwestie, zapyta, czy gracze są zainteresowani jej planem. Bez względu na odpowiedź wyjdzie pośpiesznie z baru, w krótkim czasie obiecując spotkać się z zainteresowanymi osobami.

Policjant może poprzeć jej słowa – ma teczki z lat 69, 76, 80, 81, 83, 86, 87. Żadna konkretna informacja z nich nie wynika, nie ma też zdjęć, ale opisy ciał w każdym przypadku wskazują na śmierć z powodu wykrwawienia, a na każdym z ciał były liczne ślady ukłuc igłą. W żadnej z teczek nie ma nic na temat podejrzanych ani tego, jak zakończyły się te sprawy. Policjant ze swojego śledztwa wie, że nigdy nie było żadnych podejrzanych. Nawet nie próbowano ich znaleźć.

Kilka dni później w gazetach pojawia się informacja, że podczas przechadzki w parku pewien obywatel znalazł ciało zaniedbanej kobiety w średnim wieku, zapewne zmarła z powodu przedawkowania alkoholu...

CZĘŚĆ II – POLOWANIE

Muzyka: Zgodnie z tym, co napisałem wcześniej – idealnie do tych scen nada się *Jeździec bez głowy*. Jeżeli jednak drażni cię monotonia to postaraj się zdobyć ścieżkę dźwiękową z filmu 36 (nadaje się cała), serialu *Dexter* (tutaj trzeba poprzebierać – proponuje ścieżki *Wink*, *End Credit*, *Changed* oraz *House*) zmiksowanego z *Jarheadem* (ścieżki *Welcome to the Suck*, *Raining Oil*, *Battery Run*, *Full Chemical Gear* i *Desert Storm*). Ostatecznie możesz uciec w Apokaliptykę.

SCENA I – MIEJSCE ZDARZENIA

Po retrospekcji akcja wraca z powrotem do sceny, w której postaci stoją nad ciałem dziecka. Jeżeli przyjrzą się dokładniej zauważą, że dziecko trzyma coś w zaciśniętej dłoni – jest to mały przedmiot okazujący się być spinką do mankietów przedstawiającą herb miasta. Spinki te są dobrze znane naszym bohaterom, pochodzą bowiem z serii, którą rada miasta wykonała i wydała najważniejszym urzędnikom i oficjelom w roku 1989. Takie same spinki posiada każda z postaci (także Matka, jako że rozdawano je wszystkim radnym bez względu na płć, bo urzędniczym niedopatrzaniem nie przewidziano żeńskiego odpowiednika). Każda spinka na swój unikalny numer wygrawerowany z tyłu. Ta pochodzi z kompletu 07. Odnalezienie spinki przez graczy stanowi ważną wskazówkę przy dalszym rozwoju przygody, dlatego powinniście postarać się, żeby trafiła w ręce bohaterów. Jeżeli nie obejrzą ciała, niechaj mignie im na ziemi w świetle samochodowych lamp czy latarek w miejscu, gdzie stała tajemnicza postać.

Postaci pewnie zawiadomią policję, która przyjedzie po pewnym czasie i zacznie typowe procedury. Kontakt ze światem zapewnia więc jedynie telefon w stróżówce oczyszczalni, gdzie gracze mogą się ewentualnie włamać.

TELEFONY

Dzięki tym urządzeniom łatwo sprawić, że gracze poczują, że to jest świat stary, przeszły, nietechnologiczny. Ojciec i Matka mają podłączony telefon, ale Policjant już nie. Szczęściem ma pod domem budkę telefoniczną. Pamiętaj, że pierwszy operator komórkowy w Polsce rozpoczął swoją działalność dopiero w 1992 roku.

Wszystkie postaci będą musiały złożyć zeznania, sprawa pociągnie się aż do późnej nocy. Jeżeli gracze nie zdecydują się na zawiadomienie policji, na miejsce zdarzenia przyjeżdża dość spóźniony przedsiębiorca, z którym byli umówieni. Biedakowi zepsuło się auto. Być może gracze będą podejrzewać go o jakiś udział w sprawie, nie ma on jednak z nią nic wspólnego, tak więc, całkiem roztrzęsiony i przerażony, zawezwie odpowiednie służby. Jeżeli natomiast postaci go od tego odwiada, następnego dnia ciało odnajdzie cieć. Tak czy inaczej w lokalnej gazecie pojawi się krótka wzmianka na ten temat.

MIEJSCE ZBRODNI

Jeżeli gracze nie umówili się na konkretną wersję, jaką opowiedzą policji, to przesłuchania możesz prowadzić pojedynczo. Jeżeli chcesz, to wyjdź z przesłuchiwanym graczem do osobnego pomieszczenia – zasiejesz w drużynie ziarno niepewności. Zapewne każde zeznanie będzie się od siebie trochę różnić. Jeżeli są to pomniejsze różnice, to policja nie wyciąga konsekwencji – szok po znalezieniu ciała może wywołać różny odbiór rzeczywistości. Jeżeli jednak różnice są znaczne, możesz zaaranżować dodatkowe przesłuchania u śledczych wyższego szczebla. Jednak postaciom nic nie grozi – nie dość, że są radcami miejskimi, to jeszcze sprawie i tak trzeba będzie ukręcić łeb. Niemniej jednak gracze tego nie wiedzą, więc pozwól im się podenerwować przez kilka chwil.

Teraz pewnie gracze na spokojnie będą chcieli omówić to, czego byli świadkami i to, czego dowiedzieli się z reminiscencji. Na tym etapie nie rozwiążą zapewne przygody, choć mogą już rzucić kilka pomysłów jak znaleźć mordercę. Jeżeli wcześniej nie spotkali się z przedsiębiorcą, z którym byli umówieni, teraz zapewne zapragną się z nim skontaktować i dowiedzą się o zepsutym aucie. W pewnym momencie jednak na pewno się rozejdą – jest późno, a dzień pełen był wydarzeń. Ale to nie koniec. Podczas gorącej kąpieli przed snem Matka zauważy coś niepokojącego, by nie powiedzieć przerażającego. Na zaparowanym lustrze powoli pojawiają się rysunki malowane jakby dziecięcym palcem. Przedstawiać będą domek o dwóch piętrach – dokładnie taki, jaki zazwyczaj rysują dzieci - lecz z dachu na linie zwisa wisielec, zaś obok domku namalowany jest prostokąt zwieńczony krzyżem. (rysunek znajdziesz w załącznikach, lecz narysuj go graczom sam w trakcie przygody – działa to lepiej niż podanie im wydruku). Sam dom jest charakterystyczny, bo wydaje się, że nie ma okien na parterze. Problemem jest również obiekt obok domu – nagrobek? Może kapliczka? Gracze sami zdecydują, jak go interpretować.

Nadszedł już zapewne moment, w którym Matka powinna umówić się na spotkanie z Wrózką. Ta ma czas, żeby spotkać się choćby jutro.

SCENA II – POSZUKIWANIA

Tutaj na jakiś czas oddajemy przygodę w ręce graczy, zaś MG musi sobie poradzić z ich pomysłami. Poniżej opisane są różne drogi, którymi gracze mogą podążać do rozwiązania zagadki, ale powszechnie wiadomo, że inwencja ludzka nie zna granic. Jeżeli więc drużyna wymyśli inny sposób, który również prowadzi do celu, niechaj bez przeszkód idą swoją drogą. Celem zaś będzie Sekretarz prezydenta.

A) Spinka do mankietów

Najprostsza i najbardziej sensowna droga do celu. Gracze sprawdzą zapewne numery swoich spinek (nieistotne dla przygody), będą też pamiętać, że spiniki nie były rozdawane w kolejności alfabetycznej, ale zgodnie ze starszeństwem służby i zasługami – parę o pierwszym numerze wysłano nawet kurtuazyjnie do Warszawy, do prezydenta kraju. Także kilka następnych rozesłano po kraju czy rozdano ważnym osobistościom. Na chłopski rozum gdzieś w magistracie powinna istnieć lista odbiorców spinek z numerami, co ułatwiłoby sprawę, gdyby listy były dostępne. Ta znajdująca się w sekretariacie urzędu miejskiego zaginęła w tonach papierów (nie od dziś wiadomo, że w urzędach panuje lekki nieporządek). W sekretariacie gracze dowiedzą się jednak, że druga lista znajduje się u sekretarza prezydenta, do którego postaci mają łatwy dostęp. Tutaj spotykają go po raz pierwszy.

Sekretarz oczywiście listę gdzieś posiał, a teraz nie ma czasu jej szukać, ale obieca, że to zrobi. Podczas wizyty w jego gabinecie gracze mogą zapytać jaki ma numer spinek – wtedy sięgnie do dolnej szuflady biurka, gdzie je trzyma (nie nosi ich codziennie, uważając za trochę obciachowe, ale trzyma w biurze na wszelki wypadek, gdyby trzeba je było założyć), ale w biurku ich nie znajdzie. To powinno skierować podejrzenie graczy na Sekretarza – co zrobił ze spinkami?

Drugim motywem, który możesz wprowadzić, jest wejście Sekretarza do gabinetu Prezydenta (np. Sekretarz chce sprawdzić czy Prezydent nie ma listy). Zrób to tak, żeby gracze nie dostrzegli twarzy Prezydenta – może stać tyłem albo przy oknie i zobaczą tylko część jego ramienia. Prezydent oczywiście listy nie ma.

Obie listy zostały zniszczone w nocy przez Prezydenta, który zorientował się, że Demon zgubił spinikę. Ukradł też spiniki swojego Sekretarza, żeby to w razie czego na niego spadły podejrzenia.

Pod koniec sesji nastąpi Scena III – punkt zwrotny (patrz poniżej), kiedy Sekretarz nieświadomie demaskuje Prezydenta. Jeżeli gracze ciągle nie są pewni rozwiązania tajemnicy, a Ty chcesz rozwiać ich wątpliwości, może się do nich zgłosić stróż, który sprząta urząd i pilnuje biur. Okaze się, że ma on klucze do wszystkich pomieszczeń i wie, gdzie można znaleźć każdy niemal dokument. Zwróci się do bohaterów, ponieważ od sekretarki prezydenta słyszał, że poszukują listy odbiorców spinek, która gdzieś zaginęła. Tak się składa, że kiedyś wpadła mu w ręce, a teraz chętnie odsprzeda ją za odpowiednie wynagrodzenie. Ciec jest twardym zawodnikiem, nie da się zastraszyć, a w razie czego wspomni też o tym, że ma ciekawe papiery na Matkę z czasów, gdy pracowała w Urzędzie Rejestracji Pojazdów. Jeżeli gracze jednak bezproblemowo zapłacą, to rzeczywiście otrzymają listę. Pod numerem 07 widnieje imię i nazwisko Prezydenta.

B) Wróżka

Wróżka pojawi się w tej sesji dwa razy. Za pierwszym razem należy dać Matce (oraz innym postaciom, które się tam udadzą) odczuć, że Wróżka to hochsztaplerka najczystszej wody i nawet nie chce jej się udawać, że jest inaczej.

WRÓŻKA

Stara zgarbiona kobieta, krzykliwie ubrana i przesadnie umalowana, mieszkająca w starej rozpadającej się kamienicy. Zapuszczone wilgotne mieszkanie pełne jest nikomu niepotrzebnych bibelotów oraz pretensjonalnych elementów wiązanych z jej „zawodem” (tak, jest też kryształowa kula oraz koty). Na kilometr czuć, że jest naciągaczką żerującą na naiwnych.

Pierwsza zasada odgrywania Wróżki – nic cię nie dziwi. Wróżka widzi przyszłość i na wszystko jest przygotowana. Kiedy zadzwoni Matka, żeby się umówić na seans, prawidłowa odpowiedź to „Oczywiście kochaniutka, wiedziałam że zadzwonisz i już wczoraj wyznaczyłam ci godzinę”. I tak przy każdej okazji. Mów skrzekliwym głosem i kaszl dość często. Oczywiście rzucaj typowymi przepowiedniami, które sprawdzają się dla każdego. Wprowadzi to niewątpliwie element humorystyczny do przygody.

Jeżeli Matka nie opowie o swoich przygodach z Demonem i rysunkiem, Wróżka sama zapyta o co chodzi, przecież „czuje” że coś się stało, widzi to w „aurze” Matki. Jeżeli zaś Matka opowie o rysunku na oknie, to Wróżka każe go przerysować, po czym opowie historię o pewnym nawiedzonym

domu na przedmieściach. Dwaj bracia wspólnie budowali dom, by zamieszkać tam ze swoimi rodzinami. Jednak braci pokłócili się i jeden zabił w szale drugiego. Potem, pragnąc odpuszczenia grzechów i pod ciężarem poczucia winy, postawił obok nieskończonego domu kapliczkę. W niedługim czasie popadł we szaleństwo i się powiesił. Od tej pory dom zmieniał właścicieli, ale nikt nie był w stanie spędzić w nim nocy. Do dziś stoi nieskończony.

Wróżka jest w stanie podać adres tego domu. Jeżeli gracze się tam wybiorą, należy przejść do rozwiązania D.

Drugą wizytę prawdopodobnie będziesz musiał zaranżować ty, Mistrzu, po wizycie graczy w tajemniczym domu. Może się też zdarzyć, że gdy gracze odkrywają, co znajduje się w domu, sami szukając odpowiedzi zawitają do Wróżki. Jeżeli jednak tak się nie stanie – Wróżka zadzwoni do Matki, że ma ważną wiadomość, próbując ją ściągnąć do swojego mieszkania. Gdy Matka opisze jej wnętrze strychu domu z rysunku, ta zniknie w drugim pokoju, skąd wyniesie starą książkę oprawioną w skórę. Otworzy na stronie, gdzie znajduje się rycina przedstawiająca mężczyznę bez ust i nosa, ale za to z czerwonymi oczami. To Demon. Wróżka wyjaśni graczom, co taki Demon oferuje, czym się pożywia i jak zabić kogoś objętego jego ochroną.

C) Wołga

W roku 89’ nie było wielu wołg na ulicach. Policjant może wykorzystać swoje znajomości w policji aby wytropić właścicieli wołg w mieście. To samo, tylko w Urzędzie Rejestracji Pojazdów, może zrobić Matka. Okaze się, że zarejestrowane są dwie – jedna to ciągle działająca taksówka, druga to nieruchomy już gruchot. Ojciec może popytać swoich znajomych, czy ktoś nie kupił wołgi poza obiegami. Na odpowiedź poczeka jakiś czas – najlepiej do momentu, gdy gracze będą się już zasadzać na Sekretarza. Rzeczywiście, znajomy Ojca miał klienta na wołgę kilka lat wstecz, ale kiedy już ją zdobył, milicja zrobiła mu wjazd na warsztat i zajęła wszystkie samochody. Do dziś ich nie odzyskał.

Trop wydaje się być zimny, ale jeżeli gracze mają dosyć samozaparcia, możliwe jest dojście do samego Prezydenta. Otóż zarekwirowanej jako dowód wołgi nie ma na policyjnym parkingu, ponieważ została po sprawie sprzedana (typowe działanie gdy wyrok się uprawomocni). Kto ją kupił? Odpowiedź na to pytanie będzie wymagała posmarowania czyjejs dłoni mocną walutą, bo za bezcen kupił ją pewien komisarz.

Rozmowa z Komisarzem będzie możliwa, ale ten wyprze się wszystkiego, a przyparty do muru każe bohaterom czekać. W międzyczasie zadzwoni do Prezydenta, że ktoś węszy w sprawie wołgi, którą dla niego kupił. Gracze mogą próbować Komisarza przekupić czy zastraszyć, alternatywnie próbować podsłuchać jego rozmowę lub dowiedzieć się, do kogo dzwonił, zapewne wyciągając tę informację od jego sekretarki.

D) Dom z rysunku

Muzyka: Dom warto przedstawić jako rzeczywistość niepokojąca, a w tym wyjątkowo pomoże podkład muzyczny. Niektóre utwory z *Draculi Kilara* są tu dobrym rozwiązaniem. Jeżeli nie używasz *Jeźdźca bez głowy* jako głównego podkładu to także się nada.

Miejsce, które gracze zapewne znajdą, w ten czy inny sposób. Mogą do niego trafić przez *Wrózkę* albo poszukać go sami, choć nie jest to sprawa prosta. Na podstawie rysunku na lustrze mogą próbować odnaleźć dom blisko cmentarza. W dużym mieście cmentarzy jest jednak sporo, a poszukiwania w ciemno okażą się długotrwałe i nużące. Jeżeli jednak w jakimś momencie sesji *Ojciec i Matka* postanowią odwiedzić grób swojego dziecka, od razu zauważą za płotem cmentarza niewykończony, opuszczony dom. Rzeczywiście, nawiedzony dom, o którym mówi *Wróżka* jest stamtąd widoczny i rozpoznawalny z powodu unikalnego rozmieszczenia okien (czy też braku ich rozmieszczenia). Jeżeli gracze w żaden sposób nie zbliżają się do rozwiązania zagadki, możesz zawsze opisać rozświetlone zniczami cmentarze – jest w końcu *Święto Zmarłych* (lub wkrótce po nim). Być może to podsunie im na myśl wizytę na grobie.

Tak czy inaczej, kiedy bohaterowie w końcu zbliżają się do nawiedzonego domostwa zapada już wieczór, zaczyna padać deszcz, a wiatr duje ponuro. Budynek jest stary, nieskończony, zaniedbany i opuszczony. Na parterze okien nie ma wcale, zaś na piętrze zieją puste dziury po oknach. Są za to drzwi, ale zamknięte na klucz. Gracze mogą dostać się do środka bądź przez okna na piętrze, bądź wyłamując niezbyt solidny zamek. Brak okien na parterze powoduje, że aby dojść do schodów na kolejne piętro trzeba użyć latarek. W pomieszczeniach parteryowych praktycznie nic nie ma, kilka pustych butelek, walające się śmieci. Podczas wchodzenia na pierwsze piętro gracze usłyszą bardzo nikłe i niemiłe dla ucha dźwięki (są to ocierające się o siebie łańcuchy wiszące na strychu). Na drugim piętrze zauważą, że z miejsc, gdzie w ścianach zostały przygotowane puszki elektryczne na kontakty sączy się czerwona, lepka i ciepła

ciecz. Wydaje się, że krew. Jest to jedno z odstraszących zabezpieczeń zostawionych tutaj przez Demona. Jeśli stwierdzisz, że ten motyw raczej rozbawi graczy niż ich przestraszy (kwestia preferencji graczy oraz nastroju na sesji), to po prostu go omiń.

Gry bohaterowie dotrą w końcu na ostatnie piętro, po chwili powinni przetestować spostrzegawczość, aby dostrzec bardzo dobrze ukryty właz na strych. To właśnie tam znajdują się pobrzękujące cały czas łańcuchy, tworzące groteskowy wystrój pomieszczenia. Bardziej interesujące są dziwne, powykęcane znaki wymalowane na podłodze, ścianach i suficie oraz stare półki, na których znajdują się różne fiołki z różnymi wyschniętymi substancjami. Niemniej jednak gracze pewnie nie zwrócą na nie z początku szczególnej uwagi, ponieważ najważniejszą i najbardziej rzucającą się w oczy rzeczą jest metalowy stół stojący na środku pokoju. Wciąż znajdują się na nim zaschnięte ślady krwi poprzedniej ofiary. Obok stołu stoi dziwne urządzenie z wieloma ramionami, a każde z nich wyposażone jest w strzykawkę. Krew pobrana przez każdą z nich przepuszczana jest przez poźółkłe ze starości rurki aż do pojemnika znajdującego się w pokrytym dziwnym pismem uchwycie. Widać, że urządzenie jest w miarę zadbane, czyste, ale ma swoje lata, powiedzmy sto, może więcej. Wizualnie przypomina twory z filmów Tima Burtona – idź tym tropem podczas opisów, a nie zabłądzisz.

Nieważne jak długo bohaterowie zabawią w domu – kiedy tylko wyjdą z powrotem na ulicę, podejdzie do nich staruszka. Pewnie znasz ten typ, drogi Mistrzu – stojąca w oknie, obserwująca ulicę i krzycząca na dzieci, że grają w piłkę na boisku, a nie gdzieś, gdzie ich nie widzi. *Wścibska babcia* przyuważyła bohaterów dostających się do domu i zaciekało ją, co też tam robią – może im opowiedzieć straszną historię o braciach jeżeli jej jeszcze nie znają. Nawet jak znają, to też chętnie z nimi pogada, czemu nie. Daj nią graczom trochę wytchnienia. Bądź ciekawski – zapytaj kim są, czy chcą kupić i nie, niech nie kupują, bo tu straszne rzeczy się dzieją (powie to nawet jak gracze zaprzeczą). Ogólnie miła staruszka, która po prostu nie ma co ze sobą zrobić.

Teraz pewnie gracze zaczną kombinować, co z tym domem mają dalej zrobić. Mogą pójść na policję, wtedy sprzęt zniknie, a oni niczego się nie dowiedzą, ponieważ w czasie śledztwa dom niepostrzeżenie zmieni właściciela. Jeżeli sami będą drażnić w tym temacie (*Matka* może tu wykorzystać swoje kontakty urzędnicze) to dowiedzą się, że właścicielem od dziesięciu lat jest Sekretarz (Prezydent jakiś czas temu umieścił w ewidencji fałszywe dokumenty własności). Sam Sekretarz o niczym nie wie i będzie zaprzeczał.

Muzyka: Tutaj bez wydziwiania – można w ogóle nie zmieniać muzyki. Jeżeli jednak gracze zaplanowali cud miód akcją to trudno byłoby ich nie nagrodzić jakimiś miłymi dźwiękami. Tutaj przyda się coś pompującego adrenalinę kiedy szykują się do złamania prawa i porwania człowieka – ścieżki *Training Montage* i *Muir Races to Work* OSTa *Spy Game* nadaje się idealnie. Jeżeli gracze połapią się co i jak – wyłącz dźwięk w momencie, gdy ktoś zacznie mówić – można uzyskać fajny efekt jeżeli tylko gracze nie popatrzą na ciebie wyczekująco („MG zmienił muzykę, znaczy zaraz coś się stanie”). Znasz swoich graczy, więc powinieneś podejrzewać jak zareagują.

Przyjmując, że gracze posądzą Sekretarza o morderstwo, pewnie będą chcieli szukać sprawiedliwości. Idea jest taka, aby gracze mieli świadomość, że w mieście panuje układ, który uniemożliwia jakiegokolwiek oficjalne załatwienie sprawy zgodnie z literą prawa. W trakcie sesji wielokrotnie pojawiały się przecież informacje, że policja i władze wyciszają sprawę na wszelkie sposoby. Jak już wspomniano, po zawiadomieniu policji okazuje się, że tajemniczy sprzęt po prostu zniknął ze strychu i nikt nie wie, co się z nim stało, nie ma więc żadnych podstaw do prowadzenia śledztwa. Jeżeli drużyna nie chce podejmować kwestii zemsty czy wymierzenia sprawiedliwości, powinieneś przypomnieć Ojcu i Matce o ich stracie, zaś Policjantowi o nierozwiązanych sprawach, które śnią mu się po nocach – jednak nic na siłę, decyzja leży w rękach graczy. Pozwól im planować, ale koniecznie musisz zaaranżować sytuację tak, żeby w tej fazie sesji gracze zobaczyli Sekretarza razem z Prezydentem (np. idących ulicą czy żegnających się po dniu pracy). Na pożegnanie Sekretarz klepnie Prezydenta w ramię czy mocno uściśnie mu dłoń, zaś ten skrzywi się z bólu (pamiętamy, że na początku przygody został ranny w ramię). Teraz wszystko w rękach graczy.

CZĘŚĆ III – ZEMSTA

Muzyka: Tutaj bez problemu może lecieć *Jeździec bez Głowy* jeżeli nie nadużywałeś go jakoś przeraźliwie. Po prostu pogłośnij odrobinę dźwięk i będzie dobrze. W tej ścieżce dźwiękowej prawie każdy utwór jest troszkę straszny, więc nie na nawet co go przebierać. Możesz też pokusić się o kilka utworów ze ścieżki dźwiękowej do *Draculi* w wykonaniu Kilara (np. *Vampire Hunters* czy *Opening Theme*).

Jeżeli tylko gracze zapragną wymierzyć sprawiedliwość, to cokolwiek postanowią, sesja może pójść w dwie strony:

A) Gracze nie zorientowali się, że Prezydent jest Alchemikiem

Twardy orzech. Możesz próbować ich naprowadzać dalej albo po prostu przyjąć ich decyzję i poprowadzić sesję dalej.

Podczas konfrontacji Sekretarz będzie zaklinał się, że nie wie o co chodzi, żadnego domu nigdy nie miał i błaga o litość. Można go odegrać albo poważnie – oburzony inteligent gardzący próbami zastraszenia albo kompletny mięczak błagający o litość. Możesz obie postawy zmiksować, ale nie będzie to już jednoznaczne. Jeżeli gracze próbują zemścić się na nim bez dania mu możliwości wyjaśnienia (np. we śnie) – tym lepiej dla sesji. Pozwól im dokonać tego, co planują (patrz opis śmierci prawdziwego Alchemika poniżej), a sesję zakończ zdaniem „Następnego roku jesienią znaleziono kolejne ciało dziecka.” Będą wiedzieli, że polegli. Nie każda przygoda kończy się zwycięstwem. Możesz nawet spróbować poprowadzić tę historię dalej, chociażby na następnej sesji, ale tym razem Alchemik-Demon nie będzie już nieświadomy polowania. Całość w tej jednak kwestii muszę zostawić tobie, Mistrzu, gdyż jest to już zupełnie inna przygoda.

B) Gracze zorientowali się, że to Prezydent jest Alchemikiem

Jest dobrze. Przechodzimy do części kulminacyjnej. Jak gracze chcą się dostać do Prezydenta i w co z nim zrobią to już zupełnie ich sprawa. Pozwól im to zaplanować, a podczas wykonywania planu rzucaj tylko minimalne kłody pod nogi. Może chcą włamać się w nocy do jego mieszkania (kłoda – dwa psy na posesji, alarm) – Prezydent mieszka sam, więc nie powinno być problemów. Mogą chcieć go porwać i zawieźć do znanej tylko sobie lokacji – z tym też nie powinno być problemów, Prezydent nie ma ochrony i często wraca sam z pracy tramwajem czy autobusem (lubi być wśród ludzi, może po tylu latach tego potrzebuje, żeby poczuć się wciąż jak człowiek).

Rozważyć trzeba tutaj dwie kwestie.

Pierwszą jest dodatkowa osoba, która musi dopełnić rytuału. Bohaterowie mogą ją znaleźć poprzez teczki, które ma w posiadaniu Policjant (rodzice poprzednio zamordowanych dzieci) albo udać się do rodziny najświeższej z ofiar (po raz kolejny – Policjant może zdobyć ich dane przez swoje dawne kontakty). Tutaj gracze muszą wykazać się siłą przekonywania albo porwać kolejną osobę i zmusić ją do współudziału. Zdaj się na swój zdrowy rozsądek Mistrzu. Pamiętaj, że nie są superbohaterami, a zwykłymi obywatelami, obarczonymi sumieniem i wątpliwościami jak każdy

człowiek – o czym możesz im przypomnieć, gdy ich działania zaczną wymykać się spod kontroli. Nie stoją też ponad prawem – jeżeli zostaną schwytani, to za działania kryminalne grozi im kara jak każdemu obywatelowi i powinni o tym pamiętać.

Drugą sprawą jest dramaturgia sceny finałowej. Zapewne każdy mistrz będzie miał przed sesją jakąś idealistyczną wizję ostatecznej konfrontacji, zaś gracze na 95% załatwią sprawę inaczej. Pewnie będą chcieli poznać motywację demona czy też upewnić się, że Prezydent rzeczywiście jest złem wcielonym (od czasu do czasu). Potem prawdopodobnie będą chcieli przeprowadzić rytuał, czyli zastosować siłę. Pewnie cały czas będą spodziewali się przemiany w wielkiego Demona i walki rozwalającej co najmniej pół miasta, a epickością przebijającą „300”.

Cóż, finał na tym właśnie się zasadza, że nic takiego się nie stanie. Podczas przesłuchania Alchemikowi może się wymyślnie, że „to taka mała cena w porównaniu do tego co osiągnąłem dla tego miasta” i podobne stwierdzenia tłumaczące, że cel uświęca środki oraz kilka dziecięcych istnień niewiele znaczy wobec wiecznego życia. To na wypadek, gdyby gracze nie byli pewni, czy dorwali właściwą osobę. Nie powie jednak nic więcej – potraktuj go jak dżentelmena – nie krzyczy, nie błaga, nie ucieka. Wie, że tylko spokój może go uratować. Liczy na to, że postaci nie wiedzą jak go zabić i że za jakiś czas wróci do życia. Postaci pewnie przystąpią do rytuału spodziewając się fajerwerków - albo wspomnianej przemiany w Demona, albo gnicia ciała a'la Wampir, albo czegokolwiek wskazującego, że Alchemik to istota nadnaturalna.

Nic z tego, zamiast tego postaraj się opisać cały zestaw jak najbardziej ludzkich zachowań ciała, które umiera. Bryzgi krwi, pośmiertne drgawki – naturalizm w 100%. Bohaterowie, choć wykonali swój cel, zlikwidowali potwora pasącego się na śmierci niewinnych, powinni odczuć drobne ukłucie niepewności - a może się pomylili?

Kiedy postaci ochłoną po swoich uczynkach, niechaj w oddali zawyją policyjne syreny. Jak to mówią w kręgu języka angielskiego – No good deed will go unpunished.

Oczywiście konieczne jest, aby ktoś ich widział – jeżeli bohaterowie dokonują rytuału w nawiedzonym domu, niechaj będzie to staruszka, którą spotkali już wcześniej. W lesie może się na nich natknąć grzybiarz czy inny miłośnik ostępów. Jeżeli jest jakakolwiek rozsądna możliwość, że ktoś ich widział i dał znać policji – nie wahaj się.

Jeśli jednak gracze bardzo dobrze wybrali miejsce i zabezpieczyli się tak, że nikt nie mógł ich widzieć, to najlepiej zakończyć sesję po dokonaniu rytuału. Jeżeli chcesz, możesz zlecić drużynie babranie się z ukrywaniem ciała/zacieraniem śladów. Na koniec powinno paść zdanie „Uważnie śledziliście wszystkie gazety następnego roku, ale nie zauważyliście wzmianek o kolejnym dziecięcym morderstwie”.

the World of Darkness

Imię:
Wiek:
Gracz:

Koncept: POLICJANT
Cnota:
Skaza:

Kronika:
Frakcja:
Nazwa Grupy:

ATRYBUTY

MOC	Inteligencja ●●●●●	Siła ●●●●●	Prezencja ●●●●●
EINEZJA	Czułość ●●●●●	Zręczność ●●●●●	Manipulacja ●●●●●
ODPORNOŚĆ	Determinacja ●●●●●	Wytrzymałość ●●●●●	Opanowanie ●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

Umysłowe

(niewyszkolona -3)

Dedukcja	●●●●●
Informatyka	○○○○○
Medycyna	○○○○○
Nauka	●○○○○
Okultyzm	○○○○○
Polityka	●○○○○
Rzemiosło	○○○○○
Wykształcenie	●○○○○

Fizyczne

(niewyszkolona -1)

Bijatyka	●○○○○
Broń biała	○○○○○
Broń palna	●○○○○
Prowadzenie	●○○○○
Przetwarzanie	○○○○○
Składanie się	●○○○○
Wysportowanie	●○○○○
Złodziejstwo	○○○○○

Społeczne

(niewyszkolona -1)

Ekspresja	○○○○○
Empatia	●○○○○
Obycie	○○○○○
Oszustwo	○○○○○
Perswazja	●○○○○
Poświęcenie	●○○○○
Zastraszanie	●○○○○
Zwierzęta	○○○○○

INNE CECHY

Atuty

MIENIE	●●●●●
KONTAKTY:POLICJA	●●●●●
STATUS	●●●●●
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Wady

Rozmiar	5
Szybkość	10
Inicjatywa	5
Obrońca	3
Pancerz	

Zdrowie

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Siła Woli

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Moralność

10	○
9	○
8	○
7	○
6	○
5	○
4	○
3	○
2	○
1	○

Doświadczenie

Broń

CIEŻKI PISTOLET

Mod. pułki

3

Wyposażenie

Mod. pułki

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 Specjalizacje) • Atuty 7 • (Kupno piątej kropki kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła Woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar = 5 (dla dorosłego) • Obrona = Niższa z wartości Zręczności i Czułości • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność + 5 • Początkowa Moralność = 7

the World of Darkness

Imię:
Wiek:
Gracz:

Koncept: Ojciec
Cnota:
Skaza:

Kronika:
Frakcja:
Nazwa Grupy:

ATRYBUTY

MOC	Inteligencja ●●●●●	Siła ●●●●●	Prezencja ●●●●●
FINEZJA	Czułość ●●●●●	Zręczność ●●●●●	Manipulacja ●●●●●
ODPORNOŚĆ	Determinacja ●●●●●	Wytrzymałość ●●●●●	Opanowanie ●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

Umysłowe

(niewyszkolona -3)

Dedukcja	00000
Informatyka	00000
Medycyna	00000
Nauka	00000
Okultyzm	00000
Polityka	●0000
Rzemiosło	●●000
Wykształcenie	00000

Fizyczne

(niewyszkolona -1)

Bijatyka	●0000
Broń biała	00000
Broń palna	●0000
Prowadzenie	●0000
Przetwarzanie	00000
Skradanie się	00000
Wysportowanie	00000
Złodziejstwo	●●000

Spółeczne

(niewyszkolona -1)

Ekspresja	00000
Empatia	00000
Obycie	00000
Oszustwo	●0000
Perswazja	00000
Półświątek	●●000
Zastraszanie	●0000
Zwierzęta	00000

INNE CECHY

Atuty

MIENIE	●●000
KONTAKTY: PÓŁŚWIĄTEK	●●●●●
STATUS	●●000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Wady

Rozmiar	5
Szybkość	10
Inicjatywa	5
Obrona	2
Pancerz	

Zdrowie

●●●●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Siła Woli

●●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Moralność

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Doświadczenie

Broń

LEKKI PISTOLET

Mod. pułki

2

Wyposażenie

Mod. pułki

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 Specjalizacje) • Atuty 7 • (Kupno piątej kropki kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła Woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar = 5 (dla dorosłego) • Obrona = Niższa z wartości Zręczności i Czułości • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność + 5 • Początkowa Moralność = 7

the World of Darkness

Imię:
Wiek:
Gracz:

Koncept: MATKA
Cnota:
Skaza:

Kronika:
Frakcja:
Nazwa Grupy:

ATRYBUTY

MOC	Inteligencja ●●●●	Siła ●●●●	Prezencja ●●●●
FINEZJA	Czułość ●●●●	Zręczność ●●●●	Manipulacja ●●●●
ODPORNOŚĆ	Determinacja ●●●●	Wytrzymałość ●●●●	Opanowanie ●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

Umysłowe

(niewyszkolona -3)

Dedukcja	00000
Informatyka	00000
Medycyna	●0000
Nauka	00000
Okultyzm	●0000
Polityka	●0000
Rzemiosło	00000
Wykształcenie	●0000

Fizyczne

(niewyszkolona -1)

Bijatyka	00000
Broń biała	00000
Broń palna	●0000
Prowadzenie	●0000
Przetwarzanie	00000
Skradanie się	●●000
Współtowanie	00000
Złodziejstwo	00000

Spółeczne

(niewyszkolona -1)

Ekspresja	●0000
Empatia	●0000
Obycie	●0000
Oszustwo	00000
Perswazja	●0000
Półświątek	00000
Zastraszanie	00000
Zwierzęta	00000

INNE CECHY

Atuty

MIENIE	●●000
KONTAKTY/URZĄD MIEJSKI	●●●●0
STATUS	●●000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Wady

Rozmiar	5
Szybkość	9
Inicjatywa	4
Obrońca	2
Pancerz	

Zdrowie

●●●●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Siła Woli

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Moralność

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Doświadczenie

Broń

Mod. pułki

Wyposażenie

Mod. pułki

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 Specjalizacje) • Atuty 7 • (Kupno piątej kropki kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła Woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar = 5 (dla dorosłego) • Obrona = Niższa z wartości Zręczności i Czułości • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność +5 • Początkowa Moralność = 7

to

