

**Wilkołak: Odrzuceni**

Autor: -----

*Adrenalina  
Zjeżona sierść  
I magia krwi zapachu  
Nie czuję wtedy strachu  
Chwytam ofiarę  
Zanurzam kły  
Ogryzam kości  
Zlizuję krew  
Póki jest jeszcze ciepła  
Dopóki nie zakrzepła  
Nie ma litości  
Walka o byt  
Do śmierci bez powodu  
Do nasycenia głodu  
Instynktu zew  
Na łowy czas  
Zupełnie bez kontroli  
Bez udziału mojej woli  
Oczu błysk  
Pazurów chłód  
Bez żadnej innej broni  
Szybki cios nic nie boli*

Dezserter

„Mam Kły, mam Pazury”

# **Człowiek człowiekowi wilkiem**

## Zawartość

WPROWADZENIE.....	3
STRESZCZENIE.....	3
ROZDZIAŁ W KRONICE .....	4
TŁO I PRZYGOTOWANIE.....	4
HISTORIA .....	5
PRZYGOTOWANIE .....	6
MOTYWACA.....	6
ZBIERANIE INFORMACJI.....	7
BADANIA.....	7
WIZJE i MARY.....	9
INNE ŹRÓDŁA.....	10
OBSADA .....	10
PRISCILLA MURRAY (Zjawa).....	11
MICHAEL MURRAY .....	12
Feliks Castor .....	14
Bracia Reno, Jack i Jean .....	15
Ruppert Known.....	17
William Wilkinson.....	18
John i George Hickenlooper .....	19
Chłopcy braci Reno.....	20
Bob Hickenlooper .....	21

Sceny .....	24
Scena: Seans spirytystyczny .....	25
Scena: Szpital Van Thorpa .....	27
Scena: Telefon Taty:.....	29
Scena: Goldfingers .....	31
Scena: Feliks Castor.....	33
Scena: W Paszczy Lwa .....	35
Scena: Bunkier:.....	37
Scena: Bob ucieka .....	38
Scena: Kontratak .....	39
Scena: Dom Boba: .....	40
Scena: Zakończenie .....	41

Są na świecie ludzie, których okrutnie zbrodnie budzą w nas sprzeciw i nieodpartą żądę sprawiedliwości. Ich czyny są niewyobrażalnie złe lecz zakulisowe wpływy powodują, że śmieją się Światu w twarz i bezkarnie kontynuują swoje dzieło.

Jedna z tych osób, ma jednak pecha. Jej zbrodnie, mają zgubny wpływ na Wasze terytorium.

Polowanie czas zacząć!!!

## WPROWADZENIE

Odrzuceni polują aby żyć. Polują aby chronić swoje terytorium. Polują, bo są potomkami największego z Drapieżników. Polują bo... lubią.

To jest opowieść o Polowaniu. W obecnej formie, może być rozpoczęciem Kroniki dla nowych Uratha, szukających swojego Terytorium, chcącym udowodnić swoją wartość przed plemienną Starszyzną. Możesz też wpleść ją MG do Twojej toczącej się już Kroniki, opisany Dom znajduje się wtedy na terytorium kontrolowanym przez Twoich graczy a Oni pragną go oczyścić.

Sposób spisania Opowieści zgodny jest z zaleceniami opublikowanymi przez White-Wolf i nazwanymi SAS. Szczegóły w odnośniku: <http://white-wolf.com/sas/about.aspx>

## STRESZCZENIE

„Koneser” to Opowieść o polowaniu na Roberta Hickenloopera, degenerata i mordercę, którego zbrodnie tuszowane są przez miejscowego szefa Policji. BG odkryją pierwszą a potem kolejne zbrodnie Roberta, zastanawiając się jakie siły kryją się za jego czynami. Odpowiedź jest prosta i

W tej opowieści dotykam dwóch tematów, nad którymi warto się choć przez chwilę zastanowić.

Kiedy piszę ten tekst Josef Fritz został właśnie skazany na dożywocie w zakładzie psychiatrycznym. Niepojęte jest do jakich czynów jest zdolny człowiek. Jakie zło potrafi się zrodzić wewnątrz umysłu przeciętnego przedstawiciela homo-sapiens.

Druga kwestia, szczególnie widoczna w naszym kraju, to całkowita bezkarność osób „ustawionych”. Są równi i równiejsi, istnieją ohydne powiązania polityczne, towarzyskie i biznesowe powodujące, że niektórym wszystko uchodzi płazem.

przerażająca: ludzki umysł.

Opowieść rozpoczyna się w nawiedzonym domu, miejscu, w którym Bob zamordował swoją pierwszą ofiarę Priscillę Murray. Zjawa Priscilli próbuje zwrócić na siebie uwagę Wilkołaków, pragnie zadośćuczynić sprawiedliwości i wymierzyć karę oprawcy.

BG tropią Ofiarę, odkrywają, z kim mają do czynienia, jak sfałszowano wyniki śledztwa, dlaczego Bob jest na wolności i zabija. W sprawę zamieszani są bracia Boba, burmistrz miasta oraz senator a także skorumpowany glina, wypromowany przez burmistrza na szefa policji.

W tle pojawia się Michael Murray, ojciec dziewczyny, opętany żądzą zemsty oraz bracia Reno, kierujący miejscowym światkiem przestępczym.

## ROZDZIAŁ W KRONICE

Wydarzenia z „Człowiek człowiekowi Wilkiem” można łatwo wpasować w każdą Kronikę Wilkołak:Odrzuceni. Rok 2009 ma być podobno rokiem premiery polskiej edycji Wilkołaka. Oby! Będzie mi bardzo miło jeśli chociaż dla kilku osób ta opowieść stanie się zachętą do zapoznania się z tym fenomenalnym systemem.

Dla dopiero co przemienionych Uratha, może to być ich pierwsze poważne zadanie, zdobycie własnego terytorium, Locusa, który ukryty jest w nawiedzonym Domu. Spełnienie pragnień Priscilli, pozwoli Zjawie odejść i pozostawić Wilkołakom Dom.

Jeśli Twoja Kronika już się toczy, umieść Dom na terytorium kontrolowanym przez Twoich Uratha. Niech gracze dowiedzą się o jego historii, niech zaprosi ich tam na tajne spotkanie NPC. Niech tylko pojawią się w Domu po zmroku, Priscilla, już się resztą zajmie.

BG będą mieli do czynienia z kilkoma wpływowymi osobami. Bob i jego dwóch braci, Wilkinson i cała policja w

końcu Murray i bracia Reno. To w jaki sposób będą działać, na ile te postacie dowiedzą się o ich zainteresowaniu morderstwem Priscilli, jak mocno nacisną wpływowym Panom na odcisk, będzie miało ogromny wpływ na ich dalsze losy w mieście. Nie można też zapominać o Cieniu i Duchach go zamieszkujących, dla których Ci zdegenerowani, skorumpowani Panowie, są bardzo cennym dostarczycielem złej Esencji. Jeśli BG pozbawią Duchy swoich bezcennych wyznawców, mogą liczyć na wściekłą i brutalną reakcję mieszkańców Cienia.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby przy niewielkich modyfikacjach poprowadzić tą opowieść w innym niż Wilkołak systemie Świata Mroku.

## TŁO I PRZYGOTOWANIE

Zanim BG graczy wkraczają do akcji ma miejsce kilka istotnych wydarzeń:

- Michael Murray ma koszmary o swojej córce, zsyłane przez Maeltineta Powracającego. Priscilla, opowiada o grozie Piekła i niemożności wydostania się z niego do czasu aż jej prawdziwy zabójca nie zostanie schwytany i ukarany.
- Zjawa Priscilla, wpływa na sny jednego z BG, błagając go o pomoc w odnalezieniu sprawcy

## HISTORIA

13 lutego 1999 roku Robert Hickenlooper, bestialsko zamordował Priscille Murray w piwnicy Domu. Na miejscu był detektyw Ruppert Known, który zabił dwójkę przybocznych Boba (braci Frost), skuł mordercę i próbował ratować raną Priscillę. Wtedy do akcji wkroczył Wilkinson, który od kilku miesięcy krył pomniejsze występki najmłodszego z trójki braci Hickenlooperów i starał się przekonać, bez skutku, Knowna do odpuszczenia sprawy pana H. Wilkinson z leżącej na ziemi broni Frosta, postrzelił Knowna w głowę. Bob, na oczach Wilkinsona, z szyderym uśmiechem, dokończył bezczeszczenia zwłok Priscilli po czym opuścił Dom.

Śledztwo zamknięto 30.4.1999 roku. Za sprawców morderstwa Priscilli Murray oraz postrzelenia Rupperta Knowna uznano martwych braci Frost. Jedynym mogącym zeznawać świątkiem był Wilkinson i w oparciu o jego zeznania sprawę uznano za rozwiązana.

Wilkinson po opisanym wydarzeniu rozpoczął błyskawiczną karierę w policji, aż do objęcia stanowiska jej szefa, wszystko dzięki wstawiennictwu Hickenlooperów. Wilkinson pozostaje im lojalny, ze strachu przed tym co widział, co sam zrobił, co może utracić. Gryzą go potworne wyrzuty sumienia: jego partner umieszczony w zakładzie psychiatrycznym, kolejne znalezione bestialsko okaleczone dziewczyny sprawiają, że stał się wrakiem człowieka. Przestraszonym, zagubionym, schorowanym alkoholikiem.

Ruppert Known przebywa w zakładzie psychiatrycznym „Van Thorpe Asylum”. Kula przeszła przez czaszkę uszkadzając mózg, Known jednak przeżył. Przez 6 lat przebywał w śpiączce, po przebudzeniu został przeniesiony do zakładu dla psychicznie chorych. Hickenlooperowie, chcieli jego śmierci, na co nie zgodził się Wilkinson, który fakt, że Known przeżył uważa za łaskę, granicę, której przekroczenie uczyniłoby z niego mordercę partnera z pracy. Wilkinson odwiedza raz na miesiąc Knowna, traktując przebywanie w jego obecności jak pokutę.

Bob rozsmakował się w mordowaniu. Stał się koneserem bólu i cierpienia. Wykorzystując mocną pozycję swoich braci, powiązania z Wilkinsonem, oddaje się swojemu choremu hobby, w posiadłości na przedmieściach. Pracownicy braci Reno, dostarczają Bobowi ofiar, on bawi się nimi torturując, zabijając, pożerając swoje ofiary. Cześć ciał jest porzucana w okolicach Denver, część zostaje w posiadłości Boba.

Michael Murray, nękanie jest zsyłanymi przez Maeltineta Powracającego, snami o cierpiącej katusze Priscilli. Córka w otoczeniu ognia piekielnego, błaga Ojca aby odnalazł prawdziwego mordercę. Powracający – duch - nie wie kto zabił naprawdę, obraz córki jest wyłącznie kontrolowaną przez niego marą senną, choć akurat tym razem, interesy Ducha, chcącego wzbudzić gniew i chęć zemsty u Murraya oraz zjawy, faktycznie nie mogącej zaznać spokoju z powodu morderstw Boba, są zbieżne. Murray chcąc pomóc swojej kochanej córeczce wynajmuje prywatnego

detektywa Feliksa Castora. Ten, zawiadomi Murraya o grupie BG, wędrujących wokół miejsc i osób związanych z Priscilla.

Zostaje nam jeszcze BG, którego w snach i wizjach zaczyna dręczyć Priscilla. Ukazuje się jako zapłakana młoda kobieta, z nożem wbitym w plecy, błagająca o pomoc. Jeśli to nie pomaga wizje stają się bardziej sugestywne. Priscilla pragnie nawiązania kontaktu. Czym BG szybciej to zrozumie, tym lepiej dla niego. Odrobina Okultyzmu lub Empatii, może być tu bardzo pomocna.

W tym miejscu kończy się historia, wkraczasz Ty i Twoim gracze i zaczynacie własną Opowieść. Udanego Polowania!

## PRZYGOTWANIE

Znasz już Mistrzu Gry historię ostatnich dziesięciu lat. Teraz zajmiemy się detalami, które pozwolą Ci włączyć do gry Twoich graczy.

## MOTYWACA

Idealnie jest kiedy wataha Uratha, potrafi sama motywować się do działania. Podejmie polowanie, z pobudek czysto osobistych, z poczucia obowiązku. Może się jednak zdarzyć, że masz do czynienia z pasywnymi postaciami. Wtedy konieczne będzie wprowadzenie zewnętrznej motywacji, która skłoni graczy do działania.

Poniżej podam kilka propozycji, jak możesz MG, zachęcić Postacie do wzięcia udziału w naszej Opowieści.

- **Oczyścić locus:** Tę motywację polecam jeżeli mamy do czynienia z grupą dopiero co przemienionych Uratha, którzy odnaleźli w Domu miejsce mocy, locus. Po kilku nocach BG zorientują się, że w domu oprócz nich mieszka Zjawa. Szczególnie jeden z nich (najlepiej ten o najwyższej wartości Okultyzmu i/lub Empatii), doświadczy determinacji Priscilli. Zjawa ewidentnie pragnie kontaktu. BG, jeśli chcą mieszkać i korzystać z locusa, muszą się jej pozbyć, a najprościej będzie to zrobić spełniając jej życzenie. Zniszczenie Kotwicy nie wchodzi w grę, gdyż jest ona również źródłem locusu.
- **Oczyścić okolicę:** Jeśli gracze posiadają już swój locus i nie zamierzasz dawać im kolejnego miejsca mocy pod opiekę, zjawa może nawiedzać dom na ich terytorium, możliwe że nawet w bezpośredniej bliskości ich siedziby. Jeżeli jest to sąsiedni Dom, Priscilla może oddziaływać analogicznie jak w poprzednim punkcie. Jeżeli jest on bardziej oddalony, BG powinien tam przypadkowo trafić, choćby polując na coś, próbując się ukryć tudzież załatwić jakieś szemrane interesy w odludnym miejscu. Zjawa zacznie działać od razu, chcąc zwrócić na siebie uwagę potencjalnego łowcy, mogącego wytropić mordercę.
- **Pomóc przyjacielowi:** Do BG może trafić krewny, przyjaciel, ktokolwiek kto wie, że jeden z BG miał jakieś związki z Okultyzmem. Przyjaciel

zakupił nieruchomość, ale odczuwa lęk będąc tam. Czuł chłód, słyszał kroki. W momencie kiedy BG pojawia się na miejscu Zjawa spróbuje nawiązać kontakt.

- Totem: Do działania może zainspirować graczy Totem. Z jakichś powodów chce aby Uratha przejęli Dom. Gdy BG znajdują się na miejscu, Priscilla podejmie próbę nawiązania kontaktu.
- Starszy Wilkołak: Zadanie rozwiązania zagadki Priscilli może zlecić watasze starszy Wilkołak, chociażby w celu sprawdzenia ich umiejętności i przyjęcia do Plemienia, tudzież uznania, że są godni władania terytorium.

## ZBIERANIE INFORMACJI

Historia domu oraz serii morderstw została zauważona przez lokalną społeczność. Jest sporo informacji, które BG mogą zdobyć, jeżeli poświęca czas i zasoby. BG mogą zacząć zbierać te informacje w dowolnej chwili, podaje je poniżej, abyś MG mógł przekazać je BG, kiedy zajdzie potrzeba.

## BADANIA

Poniższe testy traktuj jako akcje rozszerzone, każdy rzut to dwie godziny poszukiwań. Potrzeba w sumie 5 sukcesów w każdej kategorii aby poznać wszystkie przedstawione szczegóły.

W zależności od Twoich potrzeb część tych informacji możesz przekazać po udanych testach, zdobycie pozostałych możesz odegrać ze swoimi BG.

## Inteligencja + Wykształcenie

To tradycyjne poszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu, bibliotek i ogólnie dostępnych informacji. Gracze w ten sposób mogą dowiedzieć się o Domu, samym zabójstwie Priscilli i kilku innych podobnych zbrodniach..

- 13 grudnia 1999 doszło do makabrycznej zbrodni, w domu przy ulicy Pilkington 11. Zabita została 21 letnia Priscilla Murray. W wyniku akcji policji na miejscu zdarzenia zostali śmiertelnie postrzeleni sprawcy zbrodni bracia Noland i Mike Frost. Rany postrzałowej głowy doznał również detektyw Ruppert Known, który w stanie śpiączki został przewieziony do szpitala. Drugi detektyw William Wilkinson, wyszedł z operacji bez obrażeń fizycznych, znajdując się jednak w szoku i znalazł się pod opieką psychologów policyjnych.
- 20.4.1999 śledztwo zostało zakończone, dzięki zeznaniom jedyne go zdolnego zeznawcę świadka Franklina Wilkinsona. Za sprawców zbrodni uznano braci Frost.
- 2.1.2001 roku nowym szefem policji w mieście został mianowany Franklin Wilkinson.
- Ruppert Known po 6 miesiącach, obudził się ze śpiączki, jednak jego stan zmusił lekarzy do umieszczenia go w zakładzie psychiatrycznym Van Thorpe Asylum. Nie ma żadnych informacji aby Known opuścił szpital.

- Franklin Wilkinson odznaczył Knowna Medalem za Odwagę w styczniu 2001 roku.
- Między czerwcem 2000 a listopadem 2009 w okolicach miasta odnaleziono 9 podobnie okaleczonych zwłok. Sprawców nie znaleziono, w prasie pojawiły się spekulacje o kultystach-mordercy. Prawdopodobnie z uwagi, że ofiarami były imigrantki prostytutki oraz z powodu odnajdywania ciał nie częściej niż raz do roku, nie wybuchła panika, opinia publiczna nie podchwyciła tematu – jeśli chciałbyś bardziej zaangażować, któregoś z BG w Opowieść, któraś z tych ofiar mogła mu być bardzo bliska.

- 

### **Inteligencja + Okultyzm**

Te informacje są wyjątkowo ważne. Naszym celem Mistrzu Gry, jest bowiem zasugerowanie postaciom, że za zbrodniarzem kryją się siły nadprzyrodzone. Dlatego pojawia się Zjawa, a w okaleczaniu i pozbawieniu ciała serc i mózgu gracze powinni zacząć doszukiwać się kultystów, prawdopodobnie opętanych przez Złe Duchy. Dopiero spotkanie w twarzą w twarż z Bobem, ujawni prawdziwą naturę Zła. Człowieka.

Sukces w tym rzucie ma upewnić BG co do jednego, badane morderstwa, okaleczanie zwłok to ewidentnie składanie ofiar jakimś mrocznym siłom nadprzyrodzonym. Nie chce określać ich konkretnie. Jeśli Twoi BG mieli już

styczność z podobnymi ofiarami, kultystami, duchami, możesz lekko zasugerować, że to co się dzieje ma jakiś związek z tamtymi zdarzeniami.

Jeśli masz możliwość to zamiast rzutu, daj graczom, dostęp do Internetu, niech poszukają sami w sieci informacji na temat rytualnych morderstw, okaleczania ciał, numerologii daty 13.2.1999 . Niech widzą, że te badania, ich nawiązanie do okultyzmu ma duże znaczenia dla dalszego rozwoju sesji. Zasiej w ich umysłach ziarno niepokoju, nie mogą być pewni z czym się zmierzają.

### **Manipulacja + Półświatek**

Ten test pozwoli BG graczom zdobyć informacje na temat Hickeloooperów, Murraya braci Reno.

- Bracia Frost byli cynglami braci Reno
- Krążą pogłoski, że bracia Reno pomagali Richardowi Hickenlooperowi, zdobyć stanowisko burmistrza. To ponoć oni dostarczyli kompromitujące jego kontrkandydata zdjęcia z prostytutką
- Murray jest właścicielem kilku domów publicznych w mieście, sprowadza dziewczyny z Europy Wschodniej, które po „stażu” w jego burdelach są odsprzedawane do innych w całym kraju
- Bracia Reno od wielu lat rządzą hazardem w mieście. Mają też grupę chłopaków od czarnej roboty, pomagają przemycać dziewczyny dla Murraya.



- Bob Hickenlooper, uznawany jest za czarną owcę rodziny. Nie bierze udziału w życiu publicznym , większość czasu spędza w swojej samotni w lasach pod miastem (BG zdobywają dokładny adres) – tą informację ujawnił tylko wtedy kiedy BG zadeklarują, że pytają konkretnie o Boba, na początku nie będą jeszcze o nim wiedzieć
- Bob od czasu do czasu zamawia dziewczyny, które dostarczają mu wspólnie Reno i Murray - - tą informację ujawnił tylko wtedy kiedy BG zadeklarują, że pytają konkretnie o Boba, na początku nie będą jeszcze o nim wiedzieć

### **Inteligencja + Dedukcja**

Poniższe informacje gracze mogą uzyskać tylko mając dostęp do bazy danych policji. Być może mają tam jakiegoś Sprzymierzeńca, może jakiś Kontakt jest im w stanie te informacje sprzedać, a może sami spróbują je wydobyć korzystając np. z terminala w policyjnym radiowozie.

- Zeznania Wilkinsona, idealnie pokrywające się z wersją opisaną w prasie
- Raporty z autopsji Priscilli oraz pozostałych 9 ofiar. Wszystkie zostały pozbawione mózgu oraz serca. Narządy zostały wydobyte w bestialski sposób, roztrzaskana czaszka, rozorana przy pomocy myśliwskiego noża klatka piersiowa.
- Wszystkie kolejne śledztwa zostały szybko umorzone, z powodu braku dowodów, decyzjami Wilkinsona.

### **WIZJE i MARY**

Priscilla widzi w BG szansę na uwolnienie, Łowców, zdolnych dotrzeć do jej mordercy. W snach i wizjach będzie próbowała zwrócić na siebie uwagę. Wybierze BG z najwyższą cechą Okultyzmu lub Empatii. Same wizje mają kilka funkcji. Po pierwsze, przestraszyć BG, przypomnieć im że grają w Świecie Mroku. Po drugie już na początku ukazać im nadnaturalną twarz tego świata, aby błędnie skierować ich myślenie na nadnaturalne rozwiązanie przedstawionej w Opowieści zagadki. Po trzecie wizje, mają sprowadzić BG do piwnicy Domu, aby tam nawiązali z nią kontakt. Ten fakt, zaproszenia do piwnicy w celu umożliwienia Zjawie przekazania informacji, BG może usłyszeć od MG wprost, jeżeli posiada jakąkolwiek kropkę w umiejętności Okultyzm. To co przeczytasz niżej to oczywiście przykład, który warto zmodyfikować aby bardziej pasował do Twoich BG

- *Przekręcasz się z boku na bok, tuż obok śpi prześliczna młoda dziewczyna. Czarne loki, zamknięte oczy ozdobione nieziemsko długimi rzęsami, i pełen spokoju lekki uśmiech sprawiający, że wygląda niczym śpiący Anioł. Też się uśmiechasz, zamykasz oczy... Zrywasz się, zerkasz na poduszkę obok... Pusto... Była taka realna! Powoli odwracasz głowę w stronę drzwi, stoi, w długiej białej koszuli nocnej, z jej pleców sterczy nóż. Przywołuje Cię palcem do siebie, Twoje nogi niosą Cię. Jesteś przed Domem, wchodzisz za nią do Piwnicy. Z wnętrza dobiega pełen bólu i nadziei na pomoc krzyk mordowanej kobiety... który budzi Cię.*

## INNE ŹRÓDŁA

Uratha mogą próbować dowiedzieć się więcej korzystając ze źródeł tu niepisanych. Znasz MG całą historię, za chwilę poznasz jeszcze postacie głównych antagonistów, więc bez problemu będziesz wiedział co i kto może jeszcze pomóc BG. Pamiętaj jednak, żeby nie przesadzać z komplikowaniem Opowieści, bo wtedy zatraci ona swój główny wątek. To jest Polowanie, gdy tylko BG złapia pierwszy trop, powinni za nim podążać. Jeśli był on fałszywy, przerwij go. Jeśli to ten dobry, podrzucaj im kolejne fakty, tak aby zacieśniał krąg wokół swojej ofiary. Podaję kilka sugestii, skąd gracze mogą próbować się czegoś dowiedzieć

- Duchy: Tu nie znajdują zbyt wiele pomocy. Bob jak wiesz MG, działa z własnej nieprzymuszonej woli. W Cieniu, wokół domu znajduje się kilkanaście Duchów Śmierci, Bólu i ich przywódca Pięknoreki, szalony Duch Śmierci, więziony latami przez ludzi, który teraz ma jeden cel: dawać śmierć, ale bolesną, pełną krzywdy i cierpienia. Uratha to ostatnie istoty, z którymi będzie chciał się układać. BG nie mogą liczyć na żadne informacje z jego strony. Inne Duchy nie mają żadnej wiedzy na temat Boba, w Cieniu jego siedziba to pełen złych Duchów Wound, jego mieszkańcy nie wychodzą na zewnątrz ani nie tolerują Intruzów. Działania Boba zapewniają im wszystko czego potrzebują.
- Inni Uratha: Teren na którym stoi Dom oraz siedziba Boba od lat nie były pod władaniem Uratha, poprzednio oba miejsca były opanowane przez

Nieskalanych (Pure). Ten pomysł na zdobycie informacji nie będzie zatem efektywny

- Inne istoty nadnaturalne: Magowie mogą pomóc w kontaktach ze Zjawą, są w stanie przeprowadzić dla Uratha seans spirytystyczny. Wiedzą również sporo o ciekawej historii tego domu zbudowanego na początku wieku ponoć według projektu Crowleya.

## OBSADA

W tym rozdziale przedstawię główne postaci Opowieści. Protagonistów już Mistrzu Gry znasz, to są postaci wykreowane przez Twoich graczy. Staralem się tak zbudować tą Opowieść, aby była grywalna dla wielu różnych grup. Konflikt może rozgrywać się na wielu płaszczyznach, intelektualnej, społecznej, czysto fizycznej.

Jedyną sugestią, jest aby wśród BG znalazł się ktoś obdarzony wiedzą z dziedziny Okultyzmu, ułatwi Ci to Mistrzu Gry początkowy kontakt BG ze Zjawą.

Ważna uwaga. Pamiętaj Mistrzu Gry, że Protagonistami, najważniejszymi postaciami w tej i każdej innej prowadzonej przez Ciebie opowieści muszą być gracze. To wokół nich powinny dziać się najważniejsze wydarzenia, to oni powinni wchodzić w konflikt z Antagonistami. Staraj się za wszelką cenę nie dopuścić aby gracze stali się tylko obserwatorami rozgrywki między NPC'ami. Naprawdę nie o to chodzi, gracze nie przychodzą do Ciebie wysłuchać historii, oni chcą ją tworzyć. Przez te 6 godzin mogli by obejrzeć 3 niezłe filmy, a jednak zdecydowali się zagrać u Ciebie, więc

daj im poczuć się Głównymi Bohaterami. Opisani tu antagoniści, mogą wchodzić w konflikty między sobą. Staraj się tak to poprowadzić, aby Gracze stawali się zawsze stroną tych rozgrywek, czy to jako sojusznicy kogoś z NPC, czy też wręcz przeciwnicy ich wszystkich. To zależy od nich, ale ważne aby nie stali biernie z boku. Przy opisie każdego z NPC, daję wskazówki, jak mogą odnosić się oni do BG, jak do innych postaci i w jaki sposób mogą chcieć wykorzystać w swoich konfliktach BG. Dodałem też kilka pomysłów związanych z NPC'ami, które mogą rozwinąć się w całkiem nowe Opowieści.

### **PRISCILLA MURRAY (Zjawa)**

*Moc: 2, Finezja:2, Odporność 2*

Tło: Priscilla to pierwsza ofiara Boba. Torturowana i zabita w piwnicy domu. Nie spocznie dopóki Bob będzie dalej mordował, chce sprawiedliwości i zemsty. Objawia się albo jako młoda piękna dziewczyna o bujnych czarnych włosach, albo jako trup, zmasakrowane kobiece zwłoki z poderżniętym gardłem, wydrapanymi oczyma i klatką piersiową pozbawioną serca. Przepelnia ją gniew, stara się testować osoby odwiedzające dom, starając się je przerazić. Szuka kogoś, kto jest w stanie przetrwać jej atak, taką osobę uzna za potencjalnie zdolną do zemsty na Bobie. I poprosi o niewielką przysługę... W końcu znalazła godnych zadania Łowców, to właśnie Twoja wataha.

Priscilla nie zna imienia i nazwiska swojego Oprawcy. Pamięta jego twarz, zapach, głos. Łączy ją z nim niezwykła więź, Priscilla widzi szczątkowe obrazy jego kolejnych

morderstw, co jeszcze bardziej wzmacnia żądzę zakończenia jego życia.

Nie wie co się stało po jej Śmierci. Nie zdaje sobie również sprawy z roli Wilkinsona, była już wtedy nieprzytomna.

Jest smutną umęczoną Duszą, pragnącą pogodzić się ze Śmiercią i spocząć w pokoju wiecznym.

A jak była za życia? Znudzona i zaniedbana przez bogatego Ojca dziewczyna, której sposobem na życie stało się badanie mrocznej strony miasta. Narkotyki, alkohol, seks, przyjaźnie z gangsterami. Czasami pracowała też jako ekskluzywna „Call Girl”. Tak trafiła w ręce Boba. Pamiętasz Laurę Palmer z Twin Peaks: Fire Walk With Me? Jeśli chcesz zwiększyć rolę Priscilli w tej Opowieści to wzoruj ją na postaci Laury. Trudne jednak będzie zachęcenie graczy do badania jej życia, dawnych powiązań. Może to mieć miejsce chyba tylko wtedy jeśli jeden z BG miał z nią coś wspólnego w przeszłości. Pierwsza szkolna miłość, ulubiona kuzynka, była dziewczyna? Jeśli uda Ci się BG tym wątkiem zainteresować to czeka Was wspaniała opowieść w stylu Miasteczka Twin Peaks. Możesz też zsyłać na jednego z BG wizje z przeszłości, obrazy widziane oczyma Priscilli.

Opis: W złudzeniach i marach pojawia się jako dwudziestoletnia piękna brunetka o długich kręconych czarnych włosach. Często ubrana w śnieżnobiałą koszulę nocną, z tyłu czerwoną od krwi, z wbitym w plecy nożem.

Potrafi ukazać się w swojej aktualnej formie, zmasakrowanej ofiary szaleńca, nagiej, z rozciętą klatką piersiową, wyrwanymi żebrami, pozbawioną serca i z roztrzaskaną czaszką. Jej usta otwarte są w niemym krzyku.

Numina: Złudzenia, Znaki, Telekineza

Niedokończona Sprawa: Bob

Kotwica: Nóż ukryty w murze Domu – ten nóż jest również locusem, więc jego zniszczenie nie powinno być w interesie Uratha. Kotwicą możesz również uczynić całe pomieszczenia, w tym wypadku piwnicę, jeśli będzie Ci to pasować lepiej do rozgrywki.

Cel: Priscilla pragnie zemsty, chce widzieć śmierć Boba, najlepiej w piwnicy, kiedy będzie mogła osobiście zsyłać na niego koszmary. Po tym, pragnie już tylko spokoju. BG są idealnymi postaciami które mogą jej w tym pomóc.

Stosunek do BG: Widzi w nich prawdziwych Łowców, po tylu latach to mogą być Ci, którzy odnajdą zabójcę. Jeśli tylko BG zaczną działać aby jej pomóc będzie ich całą Mocą wspierać. Jeśli nie zechcą jej pomóc, zrobi wszystko żeby mniszyć ich życie.

Inspiracje: Laura Palmer z Twin Peaks

## **MICHAEL MURRAY**

*Umysłowe: 6, Fizyczne:2, Społeczne 7*

Tło: Ojciec Priscilli. Bogacz, filantrop, mecenas sztuki, mimo, że całkowicie zakochany w swojej Priscilli, nie był w

stanie poświęcać jej należytej ilości czasu zajęty swoimi inwestycjami w nieruchomości. Matka dziewczyny zmarła przy porodzie. Po morderstwie coś w nim pękło. Razem z braćmi Reno stał się największym graczem na rynku prostytucji i handlu kobietami w mieście. Zimny, bezwzględny ale też zrozpaczony człowiek, który dawno temu utracił wszystko co kochał.

Przez ostatnie tygodnie nękany jest przez koszmary senne zsyłane przez Ducha, Powracającego (opis w Lore of The Forsaken). Postanawia podjąć jeszcze jedną desperacką próbę dowiedzenia się czegoś więcej o szczegółach zbrodni. Do tej pory nie miał powodu, żeby kwestionować oficjalną wersję, ale sugestywne sny, pchają go na skraj szaleństwa. Wynajął prywatnego detektywa Feliksa Castora. Czeką na jakikolwiek sygnał od detektywa, jeśli faktycznie jego córka ma rację, jeśli ten morderca chodzi po ziemi, Murray zrobi wszystko, żeby dostać jego głowę na srebrnej tacy.

Gdy tylko Castor powiadomi Murraya, że istnieje grupa wędzająca wokół zabójstwa jego córki, będzie dążył do spotkania z nimi i wyjaśnienia czego do cholery chcą. Postara się wystąpić jako silniejszy, mający za sobą miejscowy półświatek i policję. Jeśli BG, będą w stanie jakoś uzasadnić swoje zainteresowanie sprawą, swoją chęć ukarania Boba, Murray dam im szansę. Jeśli uwierzy, że są w stanie dokonać zemsty na Hickeloooperach, pozwoli im się wykazać. Jeśli jednak uzna, że coś kręcą, działają na szkodę jego lub Priscilli a może nawet mają związek z mordercą, wtedy zrobi wszystko by ich zniszczyć.

Murray ma silne związki z braćmi Reno. Ich strefy wpływów uzupełniają się, hazard i prostytutka nakręcają sobie klientów. Złoty interes. Murray w końcu dowie się, że bracia Frost byli pracownikami Reno (najlepiej dla Opowieści od BG). Jak zareaguje? Wiele zależy do tego jak przedstawia cała sytuację BG, na ile będą chcieli skłócić obie frakcje. Frostowie, zgarnęli tylko zwykłą „call-girl”, która wpadła w oko Bobowi, nie wiedzieli, że to córka Murraya, zresztą wtedy jeszcze nie miał on żadnych wspólnych interesów z Reno. Z drugiej strony Reno, przez te wszystkie lata wiedzieli kto stoi za morderstwem Priscilli i kolejnych kobiet. Czy Murray potraktuje to wszystko jako zdradę braci Reno, i ich również uzna za winnych śmierci jego ukochanej córeczki? Może BG, zasugerują mu, że to znak, aby zerwał ze swoją przestępczą działalnością? Czy spróbuje rozszerzyć swoje wpływ kosztem właśnie Reno? A może porzuci swoją przestępczą działalność? Tu jest całe pole do popisu dla graczy. Niech negocjują, niech perswadują Murraywi, to co jest dla nich korzystne i to co uważają za słuszne. Sam Murray, jeśli BG ukarzą Boba, będzie już przekonany o ich ponadprzeciętnych możliwościach i nie będzie miał oporów przed wykorzystaniem ich choćby w walce z Reno.

Murray zna oczywiście Hickenlooperów. Nie są to jego bliscy przyjaciele, ale dotował ich kampanię w zamian za przemykanie oka na jego szemrane interesy. Kiedy otrzyma dowód, że to Bob jest winny śmierci jego córki, zrobi wszystko aby tamten zginął. I znowu to zadanie chętnie zleci BG. Burmistrz i senator? Wysokie progi, ale jeżeli oni wiedzieli o zbrodniach brata? Pomagali zatuszować ślady a potem

popęlnić kolejne zbrodnie? Jeżeli jest choć cień szansy żeby ukarać te szuje, Murray spróbuje ją wykorzystać. Chyba, że przeważy jego chciwość i dobro „firmy”. Wtedy z zemstą będzie się musiał wstrzymać aż pojawi się nowy kandydat gotowy zastąpić burmistrza. Tu również wiele zależy od BG i tego jak pokierują rozmową.

Wilkinsona Murray zna i oplaca jego bierność. Jeżeli Murray uwierzy w prawdziwą rolę Wilkinsona w noc morderstwa, będzie pragnął jego śmierci prawie na równi ze śmiercią Boba.

Known, to jedyny pozytywny bohater tamtej pamiętnej nocy. Kiedy Murray w to uwierzy zrobi wszystko żeby zapewnić mu godziwą opiekę poza murami tego straszego zakładu psychiatrycznego. Jest to w stanie załatwić oficjalnymi kanałami, choć jeśli wolisz MG, możesz to rozegrać tak, że Knowna, trzeba będzie stamtąd wydobyć. Wtedy czeka Cię opowieść w mrocznym szpitalu psychiatrycznym. Może być bardzo ciekawie, polecam zapoznać się przed taką rozgrywką z dodatkiem WoD:Asulum, na pewno znajdziesz tam wiele inspiracji.

Zostaje jeszcze kwestia Powracającego, ducha zsyłającego złe sny i sycącego się żądzą Murraya. Jeśli te rządy zostaną zaspokojone, Duch będzie miał już mocno ułatwione zadanie w Opętaniu ofiary. Więc mimo wielu wspólnych interesów, Opętany może stać się nagle zaciekłym wrogiem watahy. Jest to kolejny punkt zaczepienia do rozwinięcia w całkiem nową Opowieść.

Pamiętaj Murray to naprawdę twardy i zdesperowany gracz, trzeba na niego bardzo uważać.

Opis: Mężczyzna po 50, samotny i nieprzyzwoicie bogaty. I to widać. Najczęściej widziany z cygarem, ubrany w schludny garnitur. Czarne, gdzieniegdzie przebijające siwizną włosy, szczupły, wysoki mężczyzna, które nie dorobił się brzuszka. Pewny siebie, arogancki, dążący do celu po trupach.

Cel: uwolnić się od koszmarów, ukarać mordercę i innych współwinnych, odnaleźć swój pomysł na dalsze życie. BG mogą pomóc Murrayowi w osiągnięciu każdego z celów.

Stosunek do BG: w zależności od sytuacji i ich zachowania. Wrogi jeśli widzi w nich zagrożenia dla siebie lub śledztwa. Pozytywny jeżeli uwierzy, że BG są w stanie stać się jego ręką zemsty. Skrajnie wrogi jeżeli zdecydujesz się aby Murray został opętany przez Powracającego.

Inspiracje: Benjamin Horne z Twin Peaks

## Feliks Castor

*Umysłowe: 7, Fizyczne:6, Społeczne 6*

Detektyw egzorcysta, łowca, chandlerowski archetyp prywatnego detektywa. Genialny w swoim fachu, ale trochę pechowy, czasami leniwy i beztrojski, lubiący się napić. Wiecznie bez pieniędzy. Wzorowałem go na Feliksie Castorze z książki *Mój Własny Diabeł* Mike'a Careya.

Wynajął go Murray, aby ten zbadał jeszcze raz okoliczności śmierci jego córki. Castor rozpocznie swoje

badania od Domu i tam pierwszy raz dostrzeże BG. Instynkt każe mu przyrzeć się grupie i po pewnym czasie Castor dowie się kilku szczegółów z ludzkiego życia Twoich bohaterów. Co najmniej powinien zdobyć numer telefonu do jednego z nich aby mógł skontaktować się z nimi Murray.

Jeżeli uważasz, że może to ubarwić grę, Castor może podejrzewać, prawdziwą naturę Uratha, co więcej może nawet zdobyć jakiś dowód, który go w tym upewni.

BG graczy mogą go kilka razy spotkać, zabawnie będzie jeśli będą odnosić wrażenie, że są zawsze o pół kroku za nim. Spotkają go np. wychodzącego z biblioteki do której właśnie zmierzają, opuszczającego zakład Van Thorpa, który oni zamierzają odwiedzić, itp. Jeżeli gracze zaczną pracować dla Murraya, Castor może nawet z uśmiechem skinać BG głową, mimo, że oni nie wiedzą kim on jest. Wtedy pewnie mocniej się nim zainteresują. Nie będzie ukrywać, że pracuje dla Murraya, jeśli ma informację że to samo robią BG. W przeciwnym wypadku, może przyznać się, że prowadzi śledztwo w sprawie Priscilli ale nie wyjawi nazwiska zleceniodawcy.

Co więcej, być może BG będą chcieli skorzystać z jego pomocy w kontaktach ze Zjawą. Dla Castora to nie będzie, żaden problem, muszą mu tylko zapłacić.

Jeśli BG, będą chcieli wymusić na Murrayu, aby ten przestał ingerować w śledztwo, będą musieli mu zapłacić pełną stawkę jaką obiecał Murray. W innym przypadku zaczną się wojna podjazdowa, wzajemne oczernianie się BG i

Castora przed Murrayem. Lepiej, żyć z nim w zgodzie, za dużo nie pomoże, ale może poważnie zaszkodzić.

Co ważna rola Castora, skończy się w momencie, w którym odkryje okoliczności zbrodni, on w żadnym wypadku nie będzie brał udziału w polowaniu na Boba. Sugerowałbym, żeby Castor działał sobie w tle, mimo obaw BG wolniej kojarzył fakty niż oni. Nie zabierajmy graczom chwały związanej z rozwiązaniem zagadki. Castor powinien tylko potwierdzić Murrayowi historię morderstwa, co jeszcze bardziej uwiarygodni pozycję BG.

Castor jest Łowcą, wie bardzo dużo o rozmaitych istotach zamieszkujących Świat Mroku. Nie został Łowcą z żądzy zemsty czy w celu ratowania ludzkości, lecz z dużo bardziej prozaicznego powodu, dla pieniędzy. BG nie muszą obawiać się, że nagle zaczną na nich wściekle polować z powodów ideologicznych. Co więcej Castor, może chcieć nawiązać luźną współpracę z BG, w przypadku zleceń, gdzie potrzebna mu będzie naprawdę skuteczna siła uderzeniowa lub w grę wchodzić będą Duchy. Jeżeli BG wzbudzą w nim sympatię, to Castor może stać się w przyszłości źródłem kilku ciekawych opowieści klimatem podobnych do Egzorcysty czy Constatine'a.

BG mogą też uznać, że Feliks dowiedział się o nich za dużo i postanowią się go pozbyć. Muszą tylko uważać aby z Łowcy nie stali się Ofiarą.

Castro nie ma żadnych powiązań z Reno, Hickenlooperami czy Wilkinsonem.

I jeszcze jedno, straszny z niego babiarcz. Więc jeśli jest wśród BG jakaś niewiasta, przynajmniej spróbuje ją poderwać. Jeśli chciałbyś Mistrz Gry rozwijać ten wątek, Castor może mieć w sobie krew Wilkołaków (Wolf-Blooded), czyli stanowić niezły materiał na ojca. Ale wprowadź ten motyw tylko, jeśli kobieta BG, przejawia jakiegokolwiek zainteresowanie tym tematem.

Opis: Twardziel po trzydziestce. Krótkie włosy na wojskową modę, rosyjski płaszcz wojskowy z czasów carskich, zwany szynelem, ciężkie skórzane buty. Kilkundniowy zarost, silny zapach taniej wody kolońskiej, mający zamaskować odór whiskey.

Cel: dokończyć śledztwo i zarobić swoją dolę, podtrzymać swoją reputację skutecznego detektywa

Stosunek do BG: Czysto zawodowy, najpierw poinformuje o ich działaniach Murraya, potem jest skłonny wspomóc w śledztwie pod warunkiem otrzymania zapłaty. Przyszłościowo może zaproponować graczom wymianę kontaktów i współpracy przy niektórych zleceniach. Wrogo zaczną się zachowywać, jeżeli poczuje w nich konkurentów do pieniędzy zaoferowanych przez Murraya.

Inspiracja: Feliks Castor, Mój Własny Diabeł autorstwa Mike'a Careya

### **Bracia Reno, Jack i Jean**

Jack: *Umysłowe: 6, Fizyczne:5, Społeczne 7*

Jean: *Umysłowe: 4, Fizyczne:7, Społeczne 4*

Dwóch Kanadyjczyków, którzy przez lata budowali swoją pozycję w mieście, poprzez brutalność, bezwzględność i śmiertelną skuteczność. W tej chwili są najważniejszymi graczami w miejscowym podziemiu hazardu i handlu narkotykami. Mają pod sobą cztery kasyna, kilkanaście sal pokerowych oraz około pięćdziesięciu zdolnych do wszystkiego oprychów. To naprawdę spora siła, nie wolno jej lekceważyć.

Reno skutecznie szachują Hickenlooperów oraz Wiliamsona, gdyż znają całą historię Boba. Co więcej cały czas są dostawcą dziewczyn dla Boba, czynią to zresztą przy udziale Murraya. Hickenlooperowie i Wilkinson, zdają sobie sprawę, jak dużo wiedzą Reno i nie próbują nawet sprawdzać, czy bracia mają jakieś dowody mogące ujawnić ich sekret. To takie trójstronne małżeństwo z rozsądku, panowie nie wchodzą sobie w drogę, nie przyjaźnią się zbyt, robią tylko wspólne interesy.

Kasyno, salka pokerowa, magazyn narkotyków powinny znajdować się na terytorium watahy. Dodatkowo BG prędzej czy później wpadną na chłopców braci Reno, którzy są ochroniarzami Boba. To spotkanie prawdopodobnie zakończy się krwawo, więc przynajmniej na początku nastawienie braci do BG będzie bardzo negatywne. BG mogą być pewni, że Reno dołożą wszelkich starań, żeby przykładowo ukarać sprawców kłopotów. Oni nie przebaczą. Być może BG, będą chcieli mocno zaszkodzić interesom braci? Zniszczyć ich jaskinię hazardu i dostawy narkotyków na ulicę? Przejać? Czy będą współdziałać w tej kwestii z Murrayem czy na własną rękę? A może wręcz przeciwnie, BG

uznają, że warto dobrze żyć z miejscową mafią, która przynajmniej nie udaje, że działa dla dobra społeczeństwa jak chociażby Hickenlooperowie? Jaki by nie był pomysł watahy na ułożenie sobie stosunków z Reno, należy to rozegrać tak aby czuli co najmniej respekt, przed małą armią, którą Reno zbudowali sobie w tym mieście. To naprawdę bezwzględne i wredne typy, trzeba na nich bardzo uważać.

Jeśli chcesz dodać jeszcze jakieś wątki personalne, ktoś z bliskiego otoczenia BG może być nałogowym hazardzistą posiadającym potężny dług u Reno. Może zwrócić się do BG o pomoc w obawie o swoje życie. A może nawet już sami chłopcy Reno, zwrócą się z informacją do BG (np. znanego i bogatego bliskiego członka rodziny) z żądaniem okupu.

Ostateczne rozwiązanie kwestii Reno, to pomysł na krwawą opowieść w stylu Wściekłych Psów czy Człowieka z blizną.

Opis: Jack to facet po 60-stce lekko łysiejący, ale cały czas w dobrej formie fizycznej, z rubasznym poczuciem humoru. Typ gościa, który jest śmiertelnie niebezpieczny, który doskonale zdaje sobie z tego sprawę i co najważniejsze osoby, które go spotykają instynktownie też o tym wiedzą. Szeroki uśmiech, pytanie czy wszystko OK, poklepywanie po ramieniu, nie zmieniają fakty, że Jacka się po prostu boisz. Ma w sobie to coś. Spróbuj wzorować go na Dicku Laurencie z Zagubionej Autostrady. Właśnie o takiego gościa mi chodzi.



Jean, to młodszy brat, mniej błyskotliwy, już lekko zaniedbany, z wyraźną nadwagą. Jest prawą ręką Jacka, ręką zadająca ból i śmierć. Jean jest diabelsko silny, diabelsko wytrzymały i śmiertelnie zabójczy. To on zastraszał, on torturował on wystrzelał Reno drogę na szczyt. Pamiętacie Tonego Soprano? Właśnie jego Jean powinien przypominać.

Cel: Zachować status quo, dać bawić się Bobowi, dalej mieć w szachu Wilkinsona i Hickenlooperów. Wątpliwe aby w którymś z tych celów chcieli pomóc BG, chociaż kto wie?

Stosunek do BG: Wrogi, szczególnie jeśli dojdzie do konfrontacji watahy z ochroną Boba. Możliwe jest porozumienie w przypadku gdy gracze akceptują interes Reno i nie będą im wchodzić w drogę.

Inspiracje: Dick Laurent Zagubiona Autostrada, Tony Soprano z Rodziny Soprano

## Ruppert Known

*Umysłowe: 1, Fizyczne:1, Społeczne 1*

Obok Priscilli to najbardziej tragiczna postać naszej Opowieści. Zdradzony przez własnego partnera, przez sześć lat w śpiączce, ostatnie cztery spędzone w koszmarnej szpitalu psychiatrycznym Van Thorpe Asylum, rodem z filmów Oblęd czy Oszukana.

Być może odpowiednio leczony Known miałby szanse wrócić do chociaż części władz umysłowych, jednak elektrowstrząsy i zastrzyki serwowane w zakładzie skutecznie mu to uniemożliwiają. Hickeloooperowie, chcieli go zabić, tylko

dzięki sprzeciwowi Wilkinsona, Known jeszcze wegetuje. Po informacji o przebudzeniu ze śpiączki Wilkinson i Hickeloooperowie zdecydowali, że dla bezpieczeństwa trzeba go umieścić w zakładzie.

Known, ma przebłyski pamięci i tamtych wydarzeń. Priscilla i jej śmierć to w zasadzie jedyna rzecz, która zaprzęta jego zniszczony umysł. O niej śni, o niej mając. Jej imię czasami wypowiada.

Imię Priscilla działa niczym słowo klucz. Known jest w stanie spleść kilka słów, typu Bob, Hickenlooper, zabić, Wilkinson zdradzić.

Jego słowa nie mogą stanowić żadnego dowodu, jednak dadzą wskazówki, które warto chociaż zweryfikować.

Gracze na pewno szybko zorientują się jak nieludzko traktowany jest Known i inni pacjenci. Jeśli chcesz, umieść szpital na terytorium watahy, niech gracze zajmą się tym szalonym miejscem, opętanym przez Duchu. Może będą chcieli wydostać Knowna, o co poprosi ich Murray? Może sami z siebie będą chcieli uratować starego detektywa.? A może postanowią, zmierzyć się z koszmarami tego szpitala i oczyścić to miejsce ze złego wpływu Duchów? Polecam zapoznać się z dodatkiem WoD:Asylum w celu znalezienia dodatkowych inspiracji i zafundować graczom Opowieść pełną szaleństwa i zmagania z własnymi lękami.

Opis: Stary zniszczony człowiek, długie siwe włosy, ślady po oparzeniach na skroniach, przepony fartuch. Ślina kapiąca z ust. Obraz nędzy i rozpacz.

Cel: Chociaż odrobinę godności....

Stosunek do BG: Jeśli BG wspomną imię Priscilli zacznij plując wyrzucać z siebie imiona i czasowniki dotyczące nocy 13 lutego 1999.

Inspiracje: Obłąd, Oszukana, Lot nad Kukulczym Gniazdem

## William Wilkinson

*Umysłowe: 5, Fizyczne:3, Społeczne 5*

Człowiek, który dla swojej kariery próbował zabić partnera, który kryje potwornego zbrodniarza. Ciężko znaleźć jakkolwiek usprawiedliwienie jego czynów. Owszem ma żonę, dwójkę dzieci, stara się być przykładnym ojcem i mężem. Zresztą, nawet to mu nie wychodzi.

Wilkinson ma teraz potworne wyrzuty sumienia, ale jest zbyt tchórzliwy, żeby przekreślić swoją karierę i zakończyć działalność Boba. Zamiast tego wybrał alkohol. Pije i płacze. Raz ucieka przed wspomnieniami, a raz do nich powraca odwiedzając Knowna i błagając go o wybaczenie, którego nigdy nie usłyszy.

Karierę zawdzięcza Hickeloooperom, dzięki lojalności którą wykazał ratując Boba. Jako szef policji, nie chce narażać się nikomu, więc jego chłopcy zaciekle walczą z małymi złodziejaskami i źle zaparkowanymi samochodami i nie wchodzi w parady grubym rybom takim jak np. Reno.

Wilkinson jeśli czuje się zagrożony przez działania BG, jest w stanie użyć całej swojej władzy aby ich

powstrzymać. Informacje o działaniach BG może otrzymać od Reno lub Hickenlooperów. Wtedy BG muszą liczyć się z tym, że Wilkinson wyśle swoje psy gończe za nimi.

A co jeśli BG dorwą Wilkinsona? Przyciśnięty i zastraszone, kiedy wykrzyczy mu się w twarz zbrodnie do których dopuścił, może pęknąć i przyznać się do winy. Wyzna swe grzechy i będzie skomlał o przebaczenie i zrozumienie u naszych Uratha. Być może BG są w stanie skłonić go do spisania zeznań? Może nawet skłonią go aby przyznał się przed którymś z prokuratorów? A może zostawia go skomlącego na dywanie w kałuży moczu a rano dowiedzą się, że popełnił samobójczą śmierć? A co jeśli ktoś zechce to samobójstwo wykorzystać i zrobić w nie BG? Może nawet nie będzie trzeba ich w to wrabiać bo BG sami go osądzą? Zabicie szefa policji to naprawdę poważna sprawa i proszenie się o wielkie kłopoty. A jeśli Wilkinson przyzna się za namową BG do winy i oskarży Hickeloooperów? Cóż w areszcie nie ma dużych szans na dożycie procesu. Ale media podchwycą temat, opozycja wobec burmistrza nie przepuści takiego skandalu. I mimo, że Hickenlooper za kratki nie trafi (chyba że faktycznie BG wymyślą jakiś genialny sposób jak chronić Wilkinsona aż do zakończenia procesu), to wyborów już nie wygra. Jeśli macie z graczami ochotę na opowieść sądowo-polityczną to wątek ze złożeniem zeznań przez Wilkinsona może być jej świetnym początkiem.

Opis: Pięćdziesięcioletni alkoholik, z nadwagą i nadciśnieniem. Łysy, małe, rozbiegane, przestraszone oczka, jak mówi paskudnie młazszcze. Sprawia odrażające wrażenie, faceta który dla kariery jest w stanie każdego sprzedać.

Cel: Uzyskać wybaczenie, zapomnieć o zbrodni, utrzymać to co ma

Stosunek do BG: Boi się każdego kto może zaszkodzić jego interesom. Użyje wszystkich sił, żeby się przed kimś takim obronić. Jeśli jednak uda się go złamać, pęknie i jest w stanie stać się gwoździem do trumny Hickenlooperów.

Inspiracje: każdy skorumpowany glina który przychodzi CI do głowy

### John i George Hickenlooper

John: *Umysłowe: 8, Fizyczne:3, Społeczne 8*

George: *Umysłowe: 9, Fizyczne:2, Społeczne 7*

Urodzeni politycy z silnie rozwinięta więzią rodzinną.

Bob od zawsze był dla nich problemem, najmłodszy z braci od dziecka fascynował się męceniem zwierząt, zadawaniem bólu i śmierci. Mimo, że budził w nich odrazę, to jednak mieli wewnętrzne przekonanie, że muszą go chronić przed światem. Zresztą, od lat w polityce nie mogli sobie pozwolić na jakikolwiek skandal. Bob więc dorastał i żył na uboczu, bawił się w swój perfidny sposób a bracia troszczyli się tylko o to by jego czyny nie wyszły na jaw.

Wszystko skomplikowało się kiedy jeden z detektywów Ruppert Known, zaczął węszyć wokół Boba i jego nowej zabawy polegającej na biciu dostarczanych przez ludzi Reno prostytutek. Na szczęście John, już wtedy burmistrz, dogadał się z ambitnym gliną Wilkinsonem, który miał przekonać

swojego partnera do zajęcia się mniej drażliwymi tematami. Jak to się dalej potoczyło już wiemy. Burmistrz nie zapomniał o przysłudze Wilkinsona i zrobił z niego szefa policji. John zna się na ludziach i wiedział, że czym więcej Wilkinson zyska, tym pewniejsze jest, że nigdy nie przyjdzie mu do głowy aby wyjawić prawdy o tamtych wydarzeniach.

O Boba, o swoją karierę, o swoje rodziny będą walczyli bez względu na koszty. Nie zawahają się przed szantażem, przekupstwem czy morderstwem, władza uzależnia i nikomu nie chcą jej oddać. Jeśli BG wkroczą z nimi na wojenną ścieżkę, ruszy przeciw nim armia policji, agentów federalnych, może nawet Łowców. BG powinni dobrze przemyśleć, czy warto stawać z nimi do konfrontacji twarzą w twarz. Lepszym wyjściem może być działanie zakulisowe, być może szantaż? A może BG zdecydują się na skrytobójczy zamach? Wataha może też próbować w jakiś sposób dogadać się z Hickenlooperami. Jeżeli udałoby się BG zastraszyć tą dwójkę wyjadaczy, szantażować ich, to zyskają niesamowite wpływy w mieście i kontrola nad ich terytorium będzie dużo prostsza. Tylko czy to moralne układać się z kimś takim? I czy bezpieczne? Ci Panowie, będą czyhać na najmniejszy błąd watahy, aby ostatecznie pozbyć się osób, które próbują ich szantażować.

Opis: Dwóch dystygowanych amerykańskich polityków. Wysocy, szczupli, z bujnymi siwymi fryzurami, szerokim śnieżnobiałym uśmiechem i niskim poważnym głosem. Pełni charyzmy, mówiący zawsze to co ludzie chcą usłyszeć. Profesjonalni kłamcy w każdym calu. Włącz sobie MG Dynastię, Modę na Sukces i poszukaj siwego starszego

Amerikanina w garniturze. Właśnie tak wyglądają Hickeloperowie.

Cele: Władza, dobro rodziny, ukrycie prawdy o Bobie

Stosunek do BG: Na początku BG są zbyt mali, żeby bracia o nich w ogóle pomyśleli. W miarę rozwoju wydarzeń, kiedy Hickeloperowie zarejestrują zagrożenie, będą chcieli je niezwłocznie usunąć. Możliwie szybko i skutecznie.

Inspiracja: Każdy skorumpowany polityk który przyjdzie Ci do głowy

### Chłopcy braci Reno

Tło: Czwórka profesjonalnie wyszkolonych żołnierzy stanowiących bezpośrednią ochronę Boba. Polacy, weterani wojny w Afganistanie, którzy postanowili dorobić sobie na emeryturze.

Wszyscy znają angielski, wszyscy są wyszkoleni i przyzwyczajeni do zabijania. Jeżdżą dużym terenowym BMW. W sytuacji zagrożenia najpierw strzelają potem pytają.

Z tą czwórką BG, nie będą raczej dyskutować. Ci Panowie działają szybko i brutalnie, konfrontacja z nimi zapewne skończy się wściekłym fizycznym konfliktem.

Chłopcy działają bezbłędnie, współpracując z resztą zespołu i celnie strzelając. Niech BG poczują, że mają naprzeciw siebie śmiertelnie skutecznych przeciwników.

Opis: postawni, wysportowani, krótko obcięci mężczyźni.

Cel: chronić Boba

Stosunek do BG: jeśli zagrożą Bobowi, Chłopcy postanowią ich zabić

Atrybuty:

Inteligencja: 3, Czujność 4, Determinacja 3

Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Prezencja 2, Manipulacja 2, Opanowanie 4

Umiejętności:

Wysportowanie 3, Bijatyka 3, Informatyka 1, Prowadzenie 3, Broń palna (pistolety maszynowe) 4, Zastraszanie 3, Dedukcja 2, Złodziejstwo 4, Medycyna 1, Skradanie się 3, Półświatek 3, Oszustwo 2, Broń Biała 3

Atuty:

Sprzymierzeńcy 3, Szybki Refleks 2, Szybkie dobyte (broń palna)

Siła Woli:8

Moralność: 5

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Chciwość

Inicjatywa: 8 (10 z szybkim refleksem)

Obrona: 4 (3 w kamizelce)

Szybkość: 13

Zdrowie:9

Broń/Ataki:

Granat zaczepny: mod. rzutu +2, Zasięg eksplozji 3,  
Obrażenia 4, Powalenie, Pula ataku 9

Glock 17: obrażenia 2, zasięg 20/40/80, mag. 17+1, Pula ataku 10

HK-MP5: obrażenia 3, zasięg 50/100/200, mag. 30+1, Pula ataku 12

Pancerz: Kamizelka z wkładami balistycznymi 2/3, mod obrony -1

## Bob Hickenlooper

Tło: Bob, główny zły charakter naszej Opowieści. Od dziecka coś z nim było nie tak. Kiedy jego rówieśnicy grali w baseball on baseballowym kijem zabijał kota. Zwierzęta szybko go znudziły. Jego nowym hobby stało się bicie prostytutek, które zamawiał u zaprzyjaźnionych z nim braci Reno.

*„Aż nadeszła noc 13.2.1999, kiedy uznałem, że czas zrobić duży krok naprzód. Jak to szło? Mały krok człowieka, wielki dla ludzkości. Jakoś tak. Nieważne. Frostowie przynieśli mi*

*dziewczynę, śliczną brunetkę. Mała była zupełnie naćpana, kiedy podrzynałem jej gardło prawie nie wierzgała. Wtedy upadł ten nadgorliwy gliniarz, Known. Dwa razy bum, bum i mózgi Frostów można było już tylko zlizywać ze ściany. Mierzył we mnie z tej swojej dymiącej spluwę, a ja czułem się zajebiście podniecony. To było coś. Otworzyłem usta, zrobiłem kilka kroków w przód, chciałem żeby się mną zabawił. Kutas pierdolnął mnie kolbą w łeb, skuł i poszedł ratować tą dziwkę. Mała zakrwawiła mu całe spodnie. A potem upadł Wiliam, podniósł spluwę Frosta i bez słowa przestrzelił Knownowi łepetynę. Sięgnął do jego kieszeni, rozkuł mi kajdanki i kazał spierdalać. Heh, a ja kazałem spierdalać jemu! Nic nie powiedział tylko wyjął swoją spluwę i kilka razy strzelił we Frostów. Ja chwilę pobawiłem się małą czarną. Wilkinson wymiękł, poszedł na górę. Oczyszciliśmy nóż i schowałem w ścianie. Na pamiątkę, w końcu to było ważne wydarzenie. Kiedyś jak będę stary pójdę odkopać swój skarb. Cóż, to był dobry dzień kochany Pamiętniku. Bawiłem się nieźle, chyba polubiłem tą zabawę.”*

W zasadzie ciężko coś więcej napisać o psychice tego człowieka. Jest psychopata. Czuje się bezkarny pod opieką starszych braci. I wykorzystuje to każdego dnia.

Ma dom i pracownie kilka kilometrów poza miastem. Tam chłopcy Reno podrzucają mu dziewczyny. Nielegalne imigrantki, bez papierów bez żadnych osób, które by ich szukały. Tak zażyczyli sobie starsi bracia. Ale Bob nie byłby sobą gdyby od czasu do czasu nie zwiódł pilnujących go chłopców i nie wrzucił zmasakrowanego ciała do rzeki, studzienki w mieście. Dla zabawy i większej adrenaliny. Stąd

kilka artykułów w ciągu ostatnich dziesięciu lat. O większości zabitych dziewczyn nie wie nikt. Poza ich rodzinami w Polsce, Czechach, na Ukrainie i Słowacji. Tam oplakują zagubione córki i czekają na ich powrót z pracy na emigracji. Na próżno.

Typowy przebieg zbrodni? Chłopcy podrzucają do pracowni skrepowaną dziewczynę i wycofują się poza teren posiadłości. Bob zaczyna swoją zabawę. Pozwól, że oszczędzę Ci szczegółów. Potem po kilku, godzinach, czasem kilku dniach Boby dzwoni i każe zabrać to co zostało. Jeżeli coś zostało. I tak kilkanaście razy w roku.

W pracowni Bob przechowuje szereg trofeów. Czasami zachwyci go jakaś część ciała ofiary, wtedy wrzuca ją do formaliny i stawia na półkę. Czasami... Ma tam też dużą kuchnię. I srebrną zastawę.

Bob prowadzi pamiętnik. Trzyma go w biurku w swoim gabinecie. Ten fragment opisujący 13.2.1979 pochodzi właśnie z tego pamiętnika. Jest w nim pełno informacji o zbrodniach, które popełniał, opis roli Wilkinsona w pierwszej z nich i dużo danych na temat braci Reno, którzy dostarczają i pomagają pozbywać się ciał. Ale nie znajdziesz tam ani słowa o braciach.

Bob nie spodziewa się zagrożenia, nie jest w stanie wyobrazić sobie, że ktoś może przeciwstawić się jego rodzinie. Mimo wszystko bracia zmusili go do pewnych środków ostrożności. Przede wszystkim ma czwórkę ochroniarzy, których wzywa wciskając przyciska nadajnika, który nosi zawsze przy sobie. Chłopcy czekają zawsze przy bramie

wjazdowej do posiadłości. Pracują na trzy zmiany, jeden z trzech oddziałów jest zawsze w gotowości. Między domem a pracownią wybudowany jest podziemny łącznik.

Bob nienawidzi kamer, woli pamiętać rzeczy po swojemu. Na jego posiadłości nie ma kamer.

Bob ma też psy. Psy obronne, sześć wielkich dobermanów, gotowych rozszarpać na strzępy każdego kto spróbuje się wdrzeć na teren posesji. Bob czasami je osobiście dokarmia.

Większość czasu spędza w domu lub pracowni. Czasami w eskorcie chłopców wsiada na motor i rusza na autostradę

BG zapojują na Boba. To nie jest człowiek, z którym można dyskutować, przekonywać do zmiany. To ktoś, kogo trzeba odizolować od społeczeństwa. BG mogą zakończyć żywot Boba na jego posiadłości, mogą też próbować go porwać i zadośćuczynić sprawiedliwości w obecności Priscilli w piwnicy Domu. A może BG przyjdzie do głowy, że Boba można przekazać wymiarowi sprawiedliwości, przy tym pogrążając jego braci i braci Reno. Pomysł świetny, lecz będą musieli się bardzo postarać aby policja i prokuratura nie storpedowały śledztwa.

Jest jeszcze pamiętnik. Przekazany jako dowód prokuraturze ma ogromne szanse na zaginięcie. Na pewno zainteresuje się nim jakiś ambitny dziennikarz. Choć zapewne najskuteczniej może go wykorzystać polityczny przeciwnik demokratów Hickenlooperów, a może znajdzie się

w mieście ktoś taki jak Pastor z filmu Oszukana, mający odpowiednią siłę przebicia aby zakończyć polityczną karierę Hickenlooperów i Wilkinsona. Pamiętnik może też służyć jako narzędzie szantażu wobec Hickenlooperów, Wilkinsona i Reno.

Opis: Najmłodszy z braci, teraz po czterdziestce, wygląda przerażająco... normalnie. Blond włosy, lekko siwiejące, zaczesywane do tyłu. Niebieskie, smutne oczy, orli nos wąskie wargi. Ponad 180 cm wzrostu, 80 kg wagi. Spokojny głęboki głos.

Cel: bawić się, dostarczać sobie coraz to nowych podniet

Stosunek do BG: podnieca go brutalna siła, będzie szczęśliwy ginąc z rąk Wilkołaka. Jeśli tamtemu uda się go złapać.

Atrybuty:

Inteligencja: 3, Czujność 4, Determinacja 3

Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Prezencja 3, Manipulacja 3, Opanowanie 3

Umiejętności:

Wysportowanie 2, Informatyka 3, Prowadzenie 3, Zastraszanie 5, Dedukcja 3, Medycyna 3, Skradanie się 3, Półświatek 3, Oszustwo 4, Broń Biała 3

Atuty: Szósty Zmysł

Sprzymierzeńcy 5, Kontakty 4

Siła Woli:8

Moralność: 1 (Psychopata)

Cnota: Szczodrość

Skaza: Żądza

Inicjatywa: 6

Obrona: 3

Szybkość: 11

Zdrowie:8

## Sceny

Poznałeś już Mistrzu Gry historię, główne postacie, ich cele. Masze też wyraźnie zarysowany konflikt. Czyli wszystko co potrzebne do stworzenia Opowieści. Reszta w rękach Twoich Graczy. Dlatego przedstawionych tu scen nie traktuj jako obligatoryjnych. Część z nich możesz wykorzystać, część wyrzucić, zmienić. Dodać kilka nowych. Będziesz również żonglować kolejnością scen, w zależności od zachowań BG. Wszystko po to aby stworzyć swoją własną, autorską wersję „Człowiek człowiekowi wilkiem”, taką, która najbardziej będzie pasować Tobie i Twoim graczom. Najważniejsze abyście bawili się dobrze!

Poniższe Sceny, skupiają się na polowaniu na Boba Hickenloopera i mogą stanowić wyjście do kolejnych opowieści poruszających szereg wątków opisanych wcześniej w tym scenariuszu.



## Scena: Seans spirytystyczny

Umysłowe: \*\*, Fizyczne: -, Społeczne: -

Streszczenie: W tej scenie, BG kontaktują się ze zjawą Priscilli, podczas seansu spirytystycznego w piwnicy Domu. Dostaną tu wskazówkę, dzięki której złapią trop w swoim Polowaniu.

Opis: Seans spirytystyczny musi odbyć się w Piwnicy Domu. Będzie o tym wiedzieć postać posiadająca Okultyzm. Od tej Sceny proponuję zacząć Opowieść, gdyż dobrze wprowadzi graczy w klimat Świata Mroku. W przypadku, gdy żaden z BG nie posiada Okultyzmu, prawdopodobnie będziesz musiał rozegrać tę scenę przy współudziale Feliksa Castora, czyli będzie to któraś z kolei scena w Twojej opowieści.

Jeśli macie możliwość i ochotę proponuję rozegrać tę Scenę w pełnej dramie. Usadź graczy przy stoliku, każ im trzymać się za ręce, niech zamkną oczy, i zaczną przywoływać Zjawę. Daj graczom trochę pograć, niech naprawdę się postarają i wczują w klimat. Jeśli gracie w zimie, możesz otworzyć okno aby nagle poczuli, że się ochładza. Chodź wokół stolika, muśnij któregoś z graczy ręką, którą wcześniej trzymałeś w lodowatej wodzie. Spróbuj poruszyć stolikiem, zdmuchnij świeczkę, w końcu walnij pięścią w stół. Nie są to jakieś bardzo subtelne metody ale masz duże szanse, że nagły hałas w ciemnym pomieszczeniu sprawi, że gracze podskoczą.

*„Coś uderzyło o stół, temperatura z powrotem zaczęła się podnosić. Otwierasz oczy, patrzysz po kumplach. Oni też odetchnęli z ulgą. To chyba koniec. Jesteś pewien, że Ona tu*

*przez chwilę była. Wycierasz spocone ręce o spodnie. Wyciągasz zapalniczkę, odpalasz świecę, ktoś zapala latarkę. Rozglądasz się Na ścianie widzisz wypisaną krwią datę 13.2.1979. Napis powoli blaknie. Rozluźniasz się lekko a wtedy słyszysz tuż za głową kobiety, zimny głos – Znajdźcie go!!!”*

Cele MG: W tej scenie dajemy BG trop, znają już datę i miejsce zbrodni, bez problemu powinni domyśleć się, że Zjawie chodzi o odnalezienie osoby która ją zabiła. Mając te dwie informacje BG, po badaniach poznają tożsamość ofiary oraz pierwsze tropy, które powinni zbadać.

Ta scena ma też sugerować graczom, że będą mieli do czynienia z istotami nadnaturalnymi. Zaczynamy od Zjawy, klimatu klasycznego dla konwencji horroru. W kolejnych scenach, staraj się MG coraz bardziej sugerować BG, że mają do czynienia z jakimś nadnaturalnym złem.

Ta scena ma również zanurzyć graczy w Opowieść, pozwolić wczuć się w grę, sugeruje też klimat całej Opowieści.

Cele BG: Dowiedzieć się czego pragnie Zjawy, uzyskać wskazówkę gdzie rozpocząć dalsze poszukiwania.

Akcje:

Sugerowałbym aby ten rytuał gracze odegrali. Możesz też wspomóc się rzutem Inteligencja + Okultyzm.

Dramatyczna porażka: Zjawy dostrzega w Sercu jednego z BG (tego o najniższym Opanowaniu) strach. Za pomocą

telekinezy próbuje zaatakować BG, ciskając w niego przedmiotami znajdującymi się w piwnicy. (A jest tam kilka haków, łańcuchów, stare krzesło)

Porażka: Zjawa nie pojawia się

Sukces: Zjawa daje BG wskazówkę w postaci daty

Wyjątkowy sukces: Oprócz daty na ścianie pojawia się napis „Sprowadźcie go”

Utrudnienia: Największym utrudnieniem jest to, że BG nie wiedzą z kim/czym mają do czynienia i czego się mogą spodziewać. Jeśli gracze nigdy dotąd nie mieli do czynienia ze Zjawami, podczas testu Okultyzmu możesz im przyznać modyfikator -2 kości podczas rytuału. .

Ułatwienia: Zjawa wie, że nie ma do czynienia ze zwykłymi ludźmi, tylko potężnymi Łowcami. Bardzo zależy jej aby przekazać swoje wskazówki BG. Możesz przyznać BG modyfikator +2 kości do rzutu na rytuał.

Konsekwencje: Jeżeli gracze uzyskają wskazówkę od Zjawy, najprawdopodobniej zaczną dalsze badania w celu znalezienia kolejnych wskazówek. Przejdź do rozdziału Zbieranie Informacji.

Uzyskane tam wskazówki zaprowadzą ich do Sceny Szpital Van Thorpa lub jeśli wolisz Telefon Taty.

W przypadku porażki, BG mogą albo powtórzyć seans, albo mimo wszystko rozpocząć Zbieranie Informacji a jeśli widzisz,

że nie mają za bardzo pomysłu pomóż im sceną Telefon Taty i Feliks Castor.

## Scena: Szpital Van Thorpa

Umysłowe: 1, Fizyczne:-, Społecznie:2

Streszczenie: W tej scenie BG odwiedzają Szpital Van Thorpa a w nim Rupperta Knowna, z nadzieją uzyskania wskazówek od biedaka.

Opis: Zakład psychiatryczny, to okropne miejsce, szczególnie w Świecie Mroku. Tu się nie leczy ludzi, to pogłębia się ich szaleństwo. To miejsce w którym, ludzie mający władzę umieszczają swoich wrogów. To źer dla Duchów Szaleństwa.

BG graczy już na samym początku spotykają starą, grubą pielęgniarkę.

„- Czego? – spytała

- Chcieliśmy odwiedzić Rupperta Knowna

- Rodzina?

- Tak, tak oczywiście rodzina!

- 50 dolarów

Mężczyzna popatrzył na pielęgniarkę i wyjął zmięty banknot.

- 50 od głowy – przysunęła brudny zeszyt w stronę mężczyzny i wręczyła i wskazała palcem przywiązany sznurkiem do blatu długopis – Nazwiska

Pozostała trójka, wyciągnęła banknoty i je wręczyła pielęgniarence.

- Tam jest poczekalnia. Następny!!!”

Sanitariusz przyprowadzi Knowna i zostawi graczy w jednej z sal. Gracze mogą spróbować wydobyć od Sanitariusza informację, czy ktoś odwiedza Knowna. Parę docłów powinno przekonać go do wyjawienia nazwiska Wilkinsona (regularnie) oraz Smith (tak wpisał się Castor) (jeden raz, dopiero co wyszedł).

Known, przedstawia obraz nędzy i rozpacz. Widać po nim nieludzkie traktowanie. Będzie tylko siedział, ślinił się i patrzył tępo w ścianę. Chyba że BG wymienią imię Priscilli. Wtedy rzuci się na BG, zacznie bełkotać Bob, Hickenlooper, morderca, Wilkinson, zdrada. Zrób z tego MG potok słów, odegraj poruszenie Knowna, nagły przypływ energii a potem całkowite opadnięcie z sił. Known wyładowuje bez ruchu na podłodze i tylko łzy w jego oczach, będą przypominały o nagłym ataku.

„Mężczyzna padł na ziemię. Leży bez ruchu, jego pusty wzrok zwrócony jest na sufit. Po policzku spływa łza.”

Gdzieś w tle opiszy krzyki, niech BG zauważą jak trzech wielkich sanitariuszy uderza pałkami i kopie jakiegoś biedaka. Jeden z nich nachyla się nad skomlącym pacjentem i wstrzykuje mu coś w bark.

„Na chwilę wzrok twój i sanitariusza krzyżują się. Patrzysz w oczy szaleńca”

Cele MG: W tej scenie gracze mają poznać tożsamość mordercy, przynajmniej według Knowna. Dostają też jakiś

ślad o roli Wilkinsona w sprawie. BG powinni oczywiście wziąć poprawkę na stan detektywa, ale mimo wszystko ten trop warto sprawdzić. Nazwisko szefa policji oraz znane na pewno nazwisko burmistrza, powinny uświadomić ich i ostrzec, że sprawa jest naprawdę poważa i zaczynają grać z poważnymi przeciwnikami.

Ta scena ma również uzmysłwić BG, jak przerażające miejsce odwiedzili, postaraj wzbudzić się ich litość wobec losu Knowna i innych pacjentów. Szaleństwo, korupcja odór śmierci, to wszystko jest w tym miejscu. Może w przyszłości BG będą chcieli się mu bliżej przyjrzeć. Zrób wszystko aby na długo je zapamiętali.

W tej scenie pokazujemy kolejny aspekt Świata Mroku, wyniszczające go Szaleństwo, które często jest reakcją ludzi na bliższe przyjrzenie się temu co kryje się w cieniach.

Cele BG: Uzyskać informację od światka zdarzenia, który powinien widzieć prawdziwego mordercę

Akcje: BG mogą próbować przepytac kogoś w szpitalu o inne osoby interesujące się Knownem. Wykonaj przeciwstawny złożony test Manipulacji + Perswazji gdzie pula przeciętnego członka personelu to 3 kości. 3 sukcesy wystarczą aby dowiedzieć się o Wilkinsonie i Castorze alias Smith

Dramatyczna porażka: Sanitariusz bierze BG za podstawionych agentów policji i zgłasza próbę przekupstwa u przełożonego

Porażka: „*Nie pamiętam*”

Sukces: BG dowiadują się że Wilkinson regularnie odwiedza Knowna. A dziś niedawno u pacjenta był również niejaki Smith.

Wyjątkowy sukces: Sanitariusz kilka razy widział jak Wilkinson klęczy u stóp Knowna i zapłakany błaga o przebaczenie.

Aby uzyskać informacje od Knowna BG powinni wymienić imię Priscilli. Jeśli na to nie wpadną udany test Inteligencji + Medycyny może to któremuś zasugerować.

Konsekwencje: Uzyskanie strzępków informacji może zachęcić BG do ponownego Zbierania Informacji, szczególnie w Półświatku na temat Bob i jego powiązań.

Po wizycie w szpitalu i zebraniu informacji z Półświatka, nadchodzi idealny moment abyś MG rozegrał sceny Telefon Taty oraz Goldfingers.

## Scena: Telefon Taty:

Umysłowe: -, Fizyczne: -, Społeczne: 4

Streszczenie: Michael Murray dzwoni do jednego z BG i zaprasza na spotkanie

Opis: Castor zdobył numer telefonu komórkowego, domowego do pracy jednego z BG i przekazał Murrayowi.

*„Numer nieznany. Ivo odczekał 4 dzwonki i w końcu ciekawość zwyciężyła. Odebrał telefon*

*- Witaj, Ivo, Chciałem się upewnić czy wszystko u Ciebie w porządku?*

*- Jasne, a kto mówi?*

*- Wiesz kto...*

*- Ni*

*- Przyjdźcie dziś do klubu Goldfingers. Punt dwudziesta. Spytajcie o Michela Murraya. Mam nadzieję że u Ciebie i u rodziny wszystko w porządku Ivo?*

*Ivo usłyszał sygnał przerwanej połączenia i momentalnie wybrał numer telefonu żony. Tylko odbierz!”*

*- Skarbie, wszystko w porządku?”*

Murray nie jest zbyt rozmowny przez telefon. Nie będzie wdawał się w żadne dyskusje. Nie chce ryzykować podsłuchu. Co do miejsca spotkania to nalega na klub Goldfinger, to dla

niego pewne bezpieczne miejsce. Gracze mogą się opierać, przed spotkaniem na terytorium wroga, mogą próbować negocjować inne miejsce lub termin spotkania

Cel MG: Chcemy zasiać niepokój w BG, że ich działania nie pozostały niezauważone. Dobrze gdyby przed tym telefonem znali już nazwisko Priscilli, aby skojarzyli, że dzwoni jej Ojciec. Spraw wrażenie, że Murray jest pewny swego i to on nie BG rozdają karty. Niech zaczną uważać, aby z łowców nie stać się ofiarami.

Cel BG: Doprowadzenie do spotkania z Ojcem ofiary, potencjalnym sojusznikiem może być pomocne w tej sięgającej coraz wyższych kręgów sprawie.

Akcje: BG mogą chcieć dowiedzieć się więcej od Murraya przez telefon zmienić miejsce lub termin spotkania. Możesz wykonać sporny złożony test Manipulacji + Perswazji (Murray 7 kości), konieczne 5 sukcesów.

Dramatyczna porażka: Murray zaczyna podejrzewać BG o utrudnianie śledztwa i związki z Mordercą. Wyda zlecenie na watahę u braci Reno

Porażka: Murray rozłącza się po przedstawieniu miejsca spotkania

Sukces: Murray zgodzi się na zmianę godziny spotkania oraz miejsca pod warunkiem, że będzie to miejsce publiczne

Wyjątkowy sukces: Murray jest skłonny odwiedzić BG w dowolnym miejscu oraz przez telefon wyjawia, że on też

prowadzi śledztwo w sprawie śmierci córki i oczekuje od BG wyjaśnień odnośnie ich motywacji

Konsekwencje: BG spotkają się z Murrayem w scenie Goldfingers, lub jeżeli zrazili do siebie Murraya będą mieli na karku chłopców braci Reno,.

## Scena: Goldfingers

Umysłowe: -, Fizyczne: -, Społeczne:4

Streszczenie: BG odwiedzają ekskluzywny klub ze striptizem i spotykają się twarzą w twarz z Ojcem ofiary.

Opis:

*„Złoty szyld Goldfingers upewnia Was, że dotarliście na miejsce. Starszy odźwierny w stylowym czarnym uniformie dyskretnie skinął głową i zaprosił Was do środka.*

*- Pan Murray już czeka. Proszę za mną Panowie*

*Widok zapiera dech w piersiach. Są piękne, są zmysłowe obserwują Was z nieskrywanym pożądanym. Dziesiątki dziewcząt, przy stolikach przy barze, na porozrzucanych po klubie scenach i dwie gwiazdy na scenie głównej. Nie przyszlście tu podziwiać kobiet, ale przez kilka chwil górę wzięły Wasze pierwotne instynkty. Prokreacja. Przedłużenie gatunku.*

*- Panowie, chodźmy*

*Głos lokaja przywołał Was do rzeczywistości. Idziecie za nim po marmurowych schodach, na drugie piętro. Lokaj puka, następnie otwiera przed Wami drzwi do gabinetu Murrraya”*

Opisz jeszcze kilku osiłków, którzy przypatrywali się wchodzącym BG, ochrona wygląda tu bardzo solidnie.

Murray czeka na BG w swoim gabinecie. Otrzymał informacje o ich zainteresowaniu sprawą od Castora. Teraz będzie chciał

wybadać czego faktycznie chcą BG, ile już wiedzą, jak bardzo mogą pomóc bądź zaszkodzić.

Ta rozmowa może potoczyć się w wielu różnych kierunkach, BG mogą poruszyć szereg wątków. Możesz dać BG poprowadzić rozmowę, Murray będzie wtedy analizował co BG interesuje.

Murray, chce przede wszystkim upewnić się, że BG nie pragną utrudnić śledztwa. Interesuje go czy przypadkiem nie są związani z mordercą. Jeśli te wątpliwości zostaną rozwiane, będzie próbował wybadać co BG wiedzą, czy mają już jakieś dowody lub chociaż podejrzenia. Oцени czy faktycznie są w stanie dorwać zabójcę jego córki. Jeśli tak to będzie chciał ich do tego zadania nająć.

Co do ewentualnych działań wobec Reno lub Hickenlooperów, Murray musi mieć najpierw niezbite dowody. Samo słowo BG, to zbyt mało, żeby aż tak ryzykować.

Cele MG: Zapoznać BG z Murrayem. Dać BG do zrozumienia, że mają do czynienia z poważnym graczem, z którym jedne cele mogą mieć wspólne a inne wręcz przeciwnie. Zasugerować, że Murray ma środki i wpływy mogące nawet zaszkodzić braciom Reno lub Hieckenlooperom. Starać się wypracować co najmniej jeden obszar współpracy i jeden wyraźnego konfliktu.

Scena ta ma pokazać kolejny z elementów Świata Mroku, kult ekstazy, seksu, cielesności, przepychu. Poświęć kilka

chwil na pokazanie tego graczom, zwolnij akcję, niech zanurzają się i w ten obszar rzeczywistości.

Pozwolić BG wykorzystać swoje umiejętności negocjacji.

Cele BG: Nie zrobić z siebie od razu wroga, przekonać Murray'a, że dążą do wyjaśnienia morderstwa jego córki. Ukryć prawdziwe motywacje postępowania. Uzyskać pomoc od Murraya, zdobyć informacje o Bobie lub Reno (to przecież Murray za pośrednictwem Reno dostarcza Bobowi kobiet).

Akcje: Negocjacje warto szczegółowo odegrać. To może być pełna napięcia i emocji społeczno-intelektualna rozgrywka. Możesz posiłkować się następującymi testami.

Murray zwraca uwagę na szczegóły. Udane testy Prezencji + Obycia oraz Prezencji + Półświatek, Prezencji + Zastraszania ułatwią dalszą rozmowę dodając +2 kości wszystkich akcji społecznych. Dramatyczna porażka odejmuje -2 kości wszystkich kolejnych akcji społecznych.

5 sukcesów w złożonym teście Prezencji + Perswazji upewni Murraya, że BG faktycznie zainteresowani są odnalezieniem mordercy jego córki. Dramatyczna porażka oznacza, że Murray będzie miał ich za współpracujących z mordercą i zrobi wszystko aby ich pochwycić a potem przesłuchać i ostatecznie ukarać. Wyjątkowy sukces oznacza, że Murray uwierzy BG na słowo kto jest mordercą Priscilli.

5 sukcesów w złożonym teście Manipulacji + Zastraszania, spowoduje, że Murray uzna iż BG są w stanie schwycić prawdziwego Mordercę. Dramatyczna porażka oznacza, że nie

będzie ich traktował poważnie, co więcej będzie się bał że mogą przeszkodzić Castorowi, więc będzie chciał wymusić wycofanie się BG ze śledztwa. Wyjątkowy sukces sprawi, że Murray będzie skłonny już na tym etapie wspomóc BG, oferując wyposażenie, broń, pomoc Castora.

Wszystkie pozostałe próby wydobywania informacji i złożenia przez Murraya wiążących deklaracji wymagać będą od 3 do 10 sukcesów w złożonym spornym teście Manipulacji + Perswazji (pula Murraya 7).

Konsekwencje: Po tej rozmowie BG będą mieli już wstępnie ułożone stosunki z jednym z ważniejszych NPC'ów w tej opowieści. Czy będzie to pełna współpraca mająca na celu złapanie mordercy, czy nieufność i czekanie na dalsze kroki i dowody, czy w końcu jawna wrogość?

Samo spotkanie może zostać jeszcze powtórzone, w chwili gdyby gracze zdobyli jakieś dodatkowe dowody np. pamiętnik, zabili Boba, chcieli coś ugrać dla siebie kosztem Reno lub Hickeloooperów.

Po tym spotkaniu BG mogą spotkać się z Castorem w scenie Feliks Castor lub udać się w odwiedziny do Boba w scenie W paszczy Lwa.



## Scena: Feliks Castor

Umysłowe: 2, Fizyczne: 2, Społeczne:2

Streszczenie: W tej scenie BG poznają Feliksa Castora, detektywa egzorcystę, pracującego nad tą samą sprawą co oni i wynajętego przez Murraya

Opis:

*„Mężczyzna w staromodnym prochowcu lekko się uśmiechnął i skinął Ci głową.*

*Mocno wciągnąłeś jego zapach w nozdrza. Pamiętasz, woń taniej wody kolońskiej próbującej zamaskować zapach równie podłej whiskey. Ten sam zapach pamiętasz ze szpitala, z okolic Domu.*

*Szybkim krokiem zbliżyłeś się do faceta, chwyciłeś za gardło i przycisnąłeś do ściany*

*- Gadaj kim jesteś!!!”*

Castor, kiedy ma już informację od Murraya, że BG współpracują z nimi, sam da pretekst do kontaktu. W przeciwnym wypadku, gracze mogą go po prostu wyczuć i skojarzyć po zapachu.

W tej scenie dojdzie do wymiany zdań, być może informacji między Castorem a BG.

Castor nie będzie ukrywał, że pracuje nad tą samą sprawą. Jeśli BG jeszcze nie przeprowadzili Seansu Spirytystycznego, Castor może to zaproponować. Castor prawdopodobnie już

wie, że ma do czynienia z Wilkołakami, chyba, że BG byli przez całą opowieść bardzo ostrożni i detektyw nie miał szans się tego dowiedzieć. Jeżeli jednak Castor wie, że ma do czynienia z Wilkołakami to nabije swój rewolwer srebrnymi pociskami. Tak na wszelki wypadek.

Jeżeli Castor, nie poczuje, że BG chcą mu odebrać jego dołę, będzie skłonny udzielić im kilku informacji. Jeśli BG przeoczyli coś ważnego, możesz MG ustami Castora ułatwić im trochę śledztwo.

Dodatkowo Castor może być ciekawym NPC'em w innych opowieściach Twojej kroniki, jeżeli polubi BG, może zgłosić się kiedyś do nich o pomoc lub odwrotnie, BG będą mogli uzyskać od niego pomoc na temat innych istot nadnaturalnych.

Castor przeprowadzi też pełen werwy wykład o swoich podejrzeniach związanych z mrocznymi siłami stojącymi za Bobem. Jeśli BG mieli jakieś swoje podejrzenia potwierdź je MG ustami Castora.

Cel MG: Zapoznać BG z NPC'em, pokazać że wokół sprawy kręci się Łowca, zasiać niepokój, że wrogowie mogą znać ich prawdziwą naturę, ponownie skierować BG na nadnaturalną naturę zbrodni popełnianych przez Boba

Cele BG: Pozbyć się ogona, uzyskać pomoc w kwestiach okultystycznych.

Akcje: Sukces w przeciwstawnej akcji Manipulacja + Empatia  
kontra Opanowanie+ Oszustwo (Castro 6 kości) zasugeruje  
BG, że Kastro domyśla się iż ma do czynienia z Wilkołakami.

Jeżeli BG postanowią wydobyć od Castora jakieś informacje  
siłą wykonaj złożoną akcję sporną Czujność + Zastraszanie  
kontra Wytrzymałość + Determinacja (Castro 6 kości)

Konsekwencje: Jeżeli BG obrazili, upokorzyli lub  
zasugerowali Castrowi że chcą zabrać jego działkę od  
Murraya, będzie on starał się ich zdyskredytować w oczach  
pracodawcy. W przeciwnym wypadku, Castor potwierdzi  
Murrayowi, że BG są dobrą grupą do działania i potwierdzi  
ich przypuszczenia, że mordercą jest Bob.

## Scena: W Paszczy Lwa

Umysłowe: 2, Fizyczne: 2, Społeczne: 0

Streszczenie: BG docierają do posiadłości Boba Hieckenloopera, badają teren, analizują zagrożenia. W końcu słyszą krzyk kolejnej mordowanej dziewczyny.

Opis: Kilka mil za miastem Bob ma swoją samotnię. Duży jednopiętrowy dworek, z częścią środkową i dwoma sztyłami (w lewym skrzydle drzwi garażowe) umieszczony w samym sercu lasu. Trochę dalej w głębi posesji spory, betonowy, prostokątny pozbawiony okien budynek. Przez posesję przebiega też stara linia kolejowa, widać stojący wśród zarośli pociąg.

*„Tory są porośnięte wysoką trawą, widać że już od lat żaden skład tędy nie przejechał. Wśród krzewów, widać zarys starego pociągu, parowóz i trzy wagony. Z boku jednego z nich nie mówiąca tabliczka Wrocław-Warszawa”*

Posesja ogrodzona jest dwumetrową siatką, prowadzi do niej leśna droga. Przy bramie wjazdowej czeka BMW z czwórką Chłopców braci Reno.

Nie widać kamer. Słychać tylko odgłosy lasu i grające na cały regulator w BMW radio.

*„Przeskoczyliście ogrodzenie. Jesteście na obcym terenie, instynkt podpowiada Wam, żeby być cały czas w gotowości. To nie wasz teren, ktoś nim włada, i ktoś będzie próbował zaciekle go bronić. Nadstawiacie uszy, nozdrza chwytają napływające zapachy. I wtedy słyszysz, warknięcie kilku*

*zwierząt. Nadstawiacie uszy, szykujecie się, zza budynku wybiega sfera potężnych czworonogów, z dala błyskają tylko ich ślepia i wielkie białe kły”*

BG zaatakują sferę psów Boba. 6 rozwścieczonych dobermanów.

Tuż po walce, (lub przed jeśli BG nie zamierzają wejść na posesję), z otwartych drzwi betonowego bunkra BG usłyszą krzyk mordowanej dziewczyny.

Istnieje duża szansa, że odgłosy walki nie zaalarmują chłopców braci Reno, którzy grają w pokera wewnątrz terenowego BMW (stoi jakieś 500 metrów dalej, bez widoku na dom i bunkier), słuchając na cały regulator przebojów muzyki tanecznej.

Bob posiada szósty zmysł, wyczuje zagrożenie, zaalarmuje go też ujadanie psów. Zada śmiertelny cios dziewczynie i ucieknie do podziemnego kanału, którym dojdzie aż do garażu z motocyklem w środku.

Cel MG: Dać BG poczuć, że są blisko swojej ofiary. Przestraszyć ich pędzącą sferą czworonogów, może nawet pomyślać że mają do czynienia z inną watahą Wilkołaków. Zmusić BG do działania w odpowiedzi na kolejne morderstwo popełniane przez Boba.

Dać odczuć, że wkraczają na obcy teren, bezwzględny zbrodniarza. Przypomnieć ich obawy o tym co kryje się za Bobem.

Cel BG: Pokonać sforę psów, nie alarmując ochroniarzy, dostać się do bunkra i spróbować uratować kolejną dziewczynę, dorwać Boba, który musi być w Bunkrze

Akcje: BG zaatakuje sfora sześciu psów.

Atakują gryząc, każdy ma pulę ataku 9 i zadaje poważne obrażenia.

Inicjatywa: 6

Obrona: 4

Szybkość: 14

Zdrowie: 7

Jeżeli BG przyjmą formę Gauru, część s psów może być podatna na Delirium. Ile zależy od siły watahy, to jest tylko wstęp do dalszych wydarzeń, walka powinna przebiec możliwie szybko.

Sukces w teście Percepcji pozwoli usłyszeć krzyk dziewczyny

Konsekwencje: Po wygranej walce, BG prawdopodobnie ruszą do bunkra za krzykiem kobiety (scena: Bunkier). Mogą się również rozdzielić i część z nich może próbować przeszukiwać dom (Dom Boba), zacząć się w garażu na Boba, czy zaatakować oddział wsparcia czyli BMW z chłopcami braci Reno.

## Scena: Bunkier:

Umysłowe: 2, Fizyczne:0, Społeczne: 0

Streszczenie: BG wpadają do bunkra, odnajdują zwłoki kobiety, makabryczne eksponaty i wyposażenie i dalej pędzą za Bobem.

Opis: Gdy BG wpadną do bunkra, Bob będzie już w podziemnym tunelu. To co BG znajdują w środku będzie szokujące i odrażające. Odpalona kuchnia na której Bob zamierzał usmażyć co smaczniejsze kawałki swojej ofiary, zatopione w formalinie ludzkie organy, niepoliczalne ilości noży, pił tasaków. Wszystko lepiące się i śmierdzące krwią. Na stole w środku pomieszczenia krwawiąca z tętnicy szyjnej dziewczyna. Wyraźnie opisz MG, że nie ma żadnych pentagramów, ksiąg ani innych znaków których się spodziewali tu znaleźć. BG zmagają się sami ze sobą, opuścić to miejsce kaźni, które budzi w nich odrazę i niesamowicie drażni wyczulone zmysł czy podążać za instynktem łowcy i dopaść Boba.

Boba nie widać, z bunkra nie ma innych drzwi.

Szybkie przeszukanie wskaże klapę w podłodze a za nią tunel prowadzący w stronę domu. BG usłyszą też odpalany motor.

Cele MG: Opisz to makabryczne miejsce, ale bardzo szybko i chaotycznie. BG tam wpadają, mają poczuć grozę, klimat gore, zepsucie Boba, ma zdziwić ich brak symboli okultystycznych, ale przede wszystkim ma być dynamicznie, teraz polowanie trwa w najlepsze.

Niech gracze poczują że są blisko ale że Bob jest bliski wyrwania się.

Cel BG: Znaleźć ślad Boba

Akcje: Sukcesy w teście Percepcji pozwolą dostrzec klapę w podłodze oraz usłyszeć odgłos odpalanego motoru

Konsekwencje: Nie ma się nad czym zastanawiać trzeba gonić Boba. Pogoń opisana w scenie Bob Ucieka.

## Scena: Bob ucieka

Umysłowe: 2, Fizyczne:3, Społeczne: 0

Streszczenie: BG zaczynają pogoń za uciekającym Bobem

Opis: Bob odpala swój crossowy motocykl i rusza w stronę bramy wyjazdowej. Zdażył już powiadomić ochronę więc liczy na szybką pomoc.

Opisz BG jak z garażu wystrzeliwuje motocykl, z pochyloną na nim sylwetką. Bez wdawania się w szczegóły, stawiamy na dynamizm akcji.

BG rzuca się za nim w pogoń, lub spróbują strzelać. W momencie kiedy będą już tuż od złapania na horyzoncie pojawią się chłopcy braci Reno.

Cel MG: Pozwolić BG zobaczyć swoją ofiarę. Zmusić ich do natychmiastowego działania aby złapali Boba.

Cel BG: maksymalnie zbliżyć się do Boba

Akcje: BG mogą po prostu puścić się w pogoń za Bobem. Z bunkra do bramy jest po łuku (drogą) około 400 metrów. Bob ma do przejechania około 450 metrów, z czego pierwszy kawałek będzie jechał przez las, aby nie przejeżdżać tuż obok BG wyskakujących z bunkra Pościg rozegraj według zasad Wod ze strony 67.

BG mogą też mieć broń palną, pamiętaj wtedy o modyfikatorach za szybko poruszający się cel.

Motocykl Boba: Trwałość 2, Rozmiar 7, Struktura 9, Przyspieszenie 20, Bezpieczna prędkość 65, maksymalna prędkość 132, Sterowność 4.

Udany test Percepcji zaalarmuje BG o nadciągającej odsiecz, braciach Reno

Konsekwencje: Kiedy BG już prawie mają Boba w swoich rękach na horyzoncie pojawiają się bracia Reno. Nastąpi

Scena: Kontratak

## Scena: Kontratak

Umysłowe: -, Fizyczne:4, Społeczne: -

Streszczenie: BG walczą z ochroną Boba i jeśli wygrają rzucają się w ostateczną pogoń za Bobem

Opis: Słysząc ryk silnika, z za zakrętu wyłania się pędzące terenowe BMW, które przepuszcza Boba i hamując zatrzymuje się w poprzek drogi. Z okien w stronę BG lecą granaty a Chłopcy ostrzeliwując się ustawiają się za autem na pozycjach strzeleckich.

Bob, uciekając ogląda się za siebie i traci panowanie nad motocyklem i ląduję w krzakach. Sam wypadek ma miejsce za zakrętem, BG nie powinni go widzieć. Poobijany biegnie w stronę bramy wyjazdowej.

Cel MG: Wprowadzić BG w dynamiczny konflikt fizyczny z grupą wyszkolonych komandosów. Na moment zamienić rolę zwierzyny i drapieżnika. To kulminacyjny moment Opowieści jeśli chodzi o aspekt fizyczny. Chłopcy braci Reno wiele widzieli, wiele przeżyli i przy swojej sile woli, choć spanikowani wyszkolenie bierze górę i mimo widoku szarżujących Gauru będą walczyć do końca.

Wzbudzić niepokój w graczech, że komandosi pozwolą Bobowi na ucieczkę. Nic tak nie wścieka łowcy jak świadomość, że jego ofiara może uciec.

W tej walce możesz odrobinę poprzeciagać opisy walki, wybuchów, strzałów, ran. Niech gracze irytują się, że to trwa tak długo a Bob ucieka.

Cel BG: Jak najszybciej pokonać komandosów i wznowić pogoń za Bobem

Akcje: Wykorzystaj cechy Chłopców opisane wcześniej w rozdziale Obsada. To wyszkoleni żołnierze, użyją wszelkich sztuczek żeby pokonać BG. Mają 8 granatów, i po jednym zapasowym magazynku do swoich pistoletów maszynowych.

Przeciwnicy nie mieli do czynienia wcześniej z Wilkołakami, nie mają srebrnych pocisków ani żadnej innej broni mogącej zadawać obrażenia krytyczne.

Po walce rzut na Czujność+ Przetrawanie pozwoli odnaleźć trop i dopaść uciekającego, kulejącego Boba.

Konsekwencje: Zwycięskie starcie oznacza, że gracze mają Boba. Co dalej zrobią? Jeśli dotąd tego nie zrobili pewnie zechcą przeszukać dom w scenie Dom Boba. Przesłuchiwanie Boba powinno utwierdzić ich w przekonaniu, że mają do czynienia ze złym, chorym, amoralnym ale tylko człowiekiem. Bob będzie próbował przekupić BG, straszyć bratem itd. Jeżeli BG od razu go nie zabiją dam im rozegrać tę smutną rozmowę. Ukaż im obraz degenerata wierzącego w siłę swoich powiązań przez co pozbawionego prawie w ogóle strachu.

Bob albo zostanie zabity na miejscu, może być przewieziony do Piwnicy i zabity na oczach Zjawy, może zostać dostarczony Murrayowi.

Tak czy inaczej polowanie dobiegło końca.

## Scena: Dom Boba:

Umysłowe: 3, Fizyczne: -, Społeczne –

Streszczenie: BG przeszukują dom Boba.

Opis: Opisz ten dom, jako gustowny dworek, pełen literatury pięknej, kolekcji płyt z muzyką klasyczną, drogich obrazów. Nie ma w nim nic złego, dziwnego, bluźnierczego. Zasugeruj BG, że sam chciałby w takim zamieszkać. Gdyby nie wiedział kto jest jego właścicielem.

BG przeszukując gabinet natkną się również na pamiętnik Boba.

Cel MG: Uzmysłować graczom, że są w domu o jakim marzy każdy normalny człowiek. Jeszcze raz rozczarować graczy szukających jakichś odniesień nadnaturalnych, zakazanych ksiąg itp. Niech zrozumieją, że w zwykłym domu, zwykły człowiek może okazać się potworem. Pozory mylą.

Dać graczom do ręki dowód, Pamiętnik Boba.

Cel BG: Znaleźć pamiętnik Boba

Akcje:

3 sukcesy w złożonym teście Czujności + Dedukcji pozwolą BG odnaleźć Pamiętnik

Konsekwencje: Jeżeli BG udało się odnaleźć pamiętnik to mają w swoich rękach ważny dowód. Jak go wykorzystają?



## Scena: Zakończenie

Polowanie dobiegło końca. Teraz już od Ciebie MG i Twoich graczy zależy jak dalej potoczy się ta Opowieść. Które z opisanych wątków zaciekawia BG, jaki mają dalszy plan działań, Pierwszy najważniejszy krok już wykonali. Upolowali ofiarę. Co zrobią z Bobem, jak dalej będą współpracować z Murrayem, czy spróbują również ukarać Wilkinsona i braci Hickenlooperów?

Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia.

Dziękuję Czytelniku, za poświęcony czas!