

**PAWEŁ WALCZAK**



**CZŁOWIEK  
CZŁOWIEKOWI WILKIEMI**

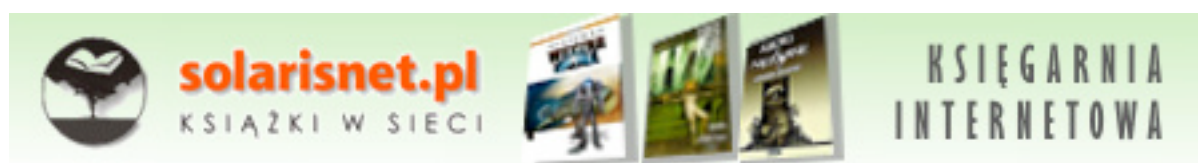
Q/09

**Quentin 2009**

## **XI edycja konkursu Quentin została hojnie wsparta przez następujące firmy i osoby:**

konwent Avangarda, wydawnictwo Kuźnia Gier, księgarnię internetową solaris.pl,  
sklep sfan.pl, kapitułę konkursu.

---



---

## **Partnerzy Quentina**

XI edycja konkursu Quentin została objęta patronatem przez trzy serwisy skierowane do miłośników gier i fantastyki. Zwycięskie scenariusze zostały opublikowane na ich łamach.

[paradoks.net.pl](http://paradoks.net.pl) | [polter.pl](http://polter.pl) | [valkiria.net](http://valkiria.net)

Specjalne podziękowania dla serwisu [wod.polter.pl](http://wod.polter.pl) za udostępnienie ilustracji.



## Konkurs na najlepszy scenariusz do gry fabularnej

Do finału konkursu zakwalifikowały się następujące osoby (w kolejności alfabetycznej):

**Paweł "Aesandill" Bogdaszewski** – za scenariusz "**Zabić mutanta**" (Neuroshima)

**Michał Michta** – za scenariusz "**Opowieści Zenrejskie**" (WFRP)

**Wojciech Rzadek i Jakub Surówka** – za scenariusz "**Sztuka życia**" (L5K)

**Oskar Usarek** – za scenariusz "**Wesołego Halloween**" (autorski)

**Paweł Walczak** – za scenariusz "**Człowiek człowiekowi wilkiem**" (Werewolf: the Forsaken)

### **W roku 2009 w skład kapituły przyznającej nagrodę wchodzi:**

Marcin Blacha, Wojciech Doraczyński, Artur Ganszyniec (przewodniczący), Piotr Koryś, Magdalena Madej-Reputakowska, Tomasz Z. Majkowski, Michał Markowski, Piotr Odoliński (miejsce rotacyjne), Maciej Reputakowski, Aleksander Ryłko, Michał Sołtysiak (sekretarz), Joanna Szaleniec.

Więcej o nagrodzie na stronie konkursu pod adresem [www.quentin.rpg.pl](http://www.quentin.rpg.pl)



**Quentin 2009**  
zwycięski scenariusz

**PAWEŁ WALCZAK**

**CZŁOWIEK CZŁOWIEKOWI  
WILKIEM**

**ILUSTRACJA NA OKŁADCE**

**JAKUB "DOKTOR GURGUŁ" OLEKSÓW**

**ILUSTRACJE**

**MATEUSZ "NIGHTWIND" BIELSKI,  
KAROLA-J, JAKUB "DOKTOR GURGUŁ" OLEKSÓW**





# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

*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*

Dezenter „Mam Kły, mam Pazury”

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

### ZAWARTOŚĆ

|                                  |    |                                   |    |
|----------------------------------|----|-----------------------------------|----|
| WPROWADZENIE.....                | 7  | Sceny .....                       | 24 |
| STRESZCZENIE.....                | 7  | Scena: Seans spirytystyczny ..... | 25 |
| ROZDZIAŁ W KRONICE .....         | 7  | Scena: Szpital Van Thorpa .....   | 27 |
| TŁO I PRZYGOTOWANIE .....        | 8  | Scena: Telefon Taty .....         | 29 |
| HISTORIA .....                   | 8  | Scena: Goldfingers .....          | 30 |
| PRZYGOTOWANIE .....              | 9  | Scena: Feliks Castor .....        | 32 |
| MOTYWACJA .....                  | 9  | Scena: W Paszczy Lwa .....        | 33 |
| ZBIERANIE INFORMACJI.....        | 10 | Scena: Bunkier: .....             | 34 |
| BADANIA .....                    | 10 | Scena: Bob ucieka .....           | 35 |
| WIZJE i MARY .....               | 12 | Scena: Kontratak .....            | 36 |
| INNE ŹRÓDŁA .....                | 12 | Scena: Dom Boba: .....            | 37 |
| OBSADA .....                     | 13 | Scena: Zakończenie .....          | 38 |
| Priscilla Murray (Zjawia) .....  | 13 |                                   |    |
| Michael Murray .....             | 14 |                                   |    |
| Feliks Castor .....              | 16 |                                   |    |
| Bracia Reno, Jack i Jean .....   | 17 |                                   |    |
| Ruppert Known .....              | 18 |                                   |    |
| William Wilkinson .....          | 19 |                                   |    |
| John i George Hickenlooper ..... | 20 |                                   |    |
| Chłopcy braci Reno .....         | 21 |                                   |    |
| Bob Hickenlooper .....           | 21 |                                   |    |

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

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 Starszyszną. 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

**Człowiek człowiekowi wilkiem** 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 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 sfalszowano wyniki śledztwa, dlaczego Bob wciąż 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.

W tej opowieści dotykam dwóch tematów, nad którymi warto się choć przez chwilę zastanowić. Kiedy piszę ten tekst Josef Fritzl został właśnie skazany na dożywocie w zakładzie psychiatrycznym. Niepojęte, 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.

## ROZDZIAŁ W KRONICE

Wydarzenia opisane w tym scenariuszu można łatwo wpasować w każdą kronikę do gry **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 watahy dopiero co przemienionych Uratha, może to być 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. Wystarczy, że bohaterowie pojawią się w Domu po zmroku, Priscilla, już się resztą zajmie.



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

BG będą mieli do czynienia z kilkoma wpływowymi osobami - Bobem i dwójką jego braci, Wilkinsonem i całą policją, a w końcu z Murray'em i braćmi 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 dostawcą złej Esencji. Jeśli BG pozbawią Duchy swoich bezcennych wyznawców, mogą liczyć na wściekłą i brutalną reakcję mieszkańców Cienia.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby po niewielkich modyfikacjach poprowadzić tę 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 Pieła i niemożności wydostania się z niego, dopóki aż jej prawdziwy zabójca nie zostanie schwytany i ukarany.

Zjawia Priscilla wpływa na sny jednego z BG, błagając go o pomoc w odnalezieniu sprawcy.

## HISTORIA

13 lutego 1999 roku Robert Hickenlooper, bestialsko zamordował Priscillę 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 szyderczym uśmiechem, dokończył bezczeszczenia zwłok Priscilli po czym opuścił Dom.

Śledztwo zamknięto 30 kwietnia 1999 roku. Za sprawców morderstwa Priscilli Murray oraz postrzelenia Rupperta Knowna uznano nieżyjących już braci Frost. Jedynym mogącym zeznawać świadkiem był Wilkinson i w oparciu o jego zeznania sprawę uznano za rozwiązaną.

Wkrótce po opisanych wydarzeniach, dzięki wstawiennictwu Hickenlooperów, Wilkinson rozpoczął błyskawiczną karierę w policji, obejmując w końcu stanowisko jej szefa. 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, a kolejne znalezione, bestialsko okaleczone ciała dziewczyn 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.

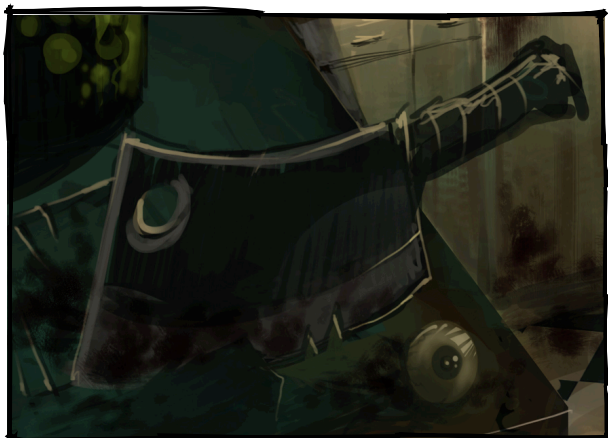
Bob rozsmakował się w mordowaniu. Stał się koneserem bólu i cierpienia. Wykorzystując mocną pozycję swoich braci, powiązania z Wilkinsonem, oddaje się swojemu choremu hobby, w posiadłości na przedmieściach. Pracownicy braci Reno, dostarczają Bobowi ofiar, on bawi się nimi torturując, zabijając, pożerając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



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

Michael Murray, nękany 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 Priscillą.



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 włączyć do gry Twoich graczy.

## MOTYWACJA

Idealnie jest kiedy wataha Uratha potrafi sama motywować się do działania. Podejście 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 locusu, 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, kogoś, kto ma szansę wytropić mordercę.

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

**Pomóc przyjacielowi:** Do BG może trafić krewny, przyjaciel, ktokolwiek kto wie, że jeden z BG miał jakieś związki z Okultyzmem. Przyjaciel zakupił nieruchomości, ale odczuwa lęk będąc tam. Czuł chłód, słyszał kroki. W momencie kiedy BG pojawią się na miejscu Zjawia spróbuje nawiązać kontakt.

**Totem:** Do działania może zainspirować graczy Totem. Z jakichś powodów chce aby Uratha przejęli Dom. Gdy BG znajdą się na miejscu, Priscilla podejmie próbę nawiązania kontaktu.

**Starszy Wilkołak:** Zadanie rozwiązania zagadki Priscilli może zlecić wataże 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, a zdobycie pozostałych, odegrać ze swoimi BG.

**Inteligencja + Wykształcenie** odpowiada za 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 lutego 1999, w domu na ul. Pilkington 11 doszło do makabrycznej zbrodni. Zamordo-

wano 21 letnią Priscillę Murray. W wyniku akcji policji na miejscu zdarzenia zostali śmiertelnie postrzeleni bracia Nola 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, jednak, z objawami szoku trafił pod opiekę policyjnych psychologów.

- 30 kwietnia 1999 śledztwo zostało zakończone, dzięki zeznaniom jedyne go zdolnego zeznawcę świadka Franklina Wilkinsona. Za sprawców zbrodni uznano braci Frost.
- 2 stycznia 2001 nowym szefem policji miejskiej 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. Żadne informacje nie wskazują, 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 rytualnych mordach. Panika nie wybuchła prawdopodobnie tylko dlatego, że ofiarami były imigrantki, trudniące się prostytutką, a ciała odnajdywano nie częściej, niż raz do roku. 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 Zjawia, a w okaleczaniu i pozbawieniu ciał serc i mózgu gracze powinni zacząć doszukiwać się kultystów, prawdopodobnie opętanych przez Złe Duchy. Dopiero



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

spotkanie w twarzą w twarz 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 chcę określać ich konkretnie. Jeśli Tvoi 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 to bracia Reno pomagali Richardowi Hickenlooperowi, zdobyć stanowisko burmistrza. To ponoć oni dostarczyli kompromitujące zdjęcia, przedstawiające jego kontrkandydata z prostytutką.
  - Murray jest właścicielem kilku domów publicznych w mieście, sprowadza dziewczyny z Europy Wschodniej, które po „stażu” w jego burdelach są odsprzedawane do podobnych przybytków 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 swej samotni w lasach pod miastem (Gracze zdobywają dokładny adres) – tę informację ujawnij 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 – również tę informację ujawnij tylko, jeśli BG zadeklarują, że pytają konkretnie o Boba.
- Inteligencja + Dedukcja.** Gracze mogą uzyskać te informacje tylko, jeśli zdobędą dostęp do bazy danych policji. Być może mają tam jakiegoś Sprzymierzeńca, może jakiś Kontakt jest w stanie sprzedać te informacje, a może sami spróbują je wydobyć korzystając np. z terminala w policyjnym radiowozie.
- Zeznania Wilkinsona: idealnie pokrywają się z wersją opisaną w prasie.
  - Raporty z autopsji Priscilli (oraz pozostałych dziewięciu ofiar): wszystkie ciała zostały pozbawione mózgu oraz serca. Narządy zostały wydobyte w bestialski sposób.

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

Czaszki roztrzaskano młotkiem, klatki piersiowe otwarto cieciami myśliwskiego noża.

- Wszystkie kolejne śledztwa zostały szybko umorzono z braku dowodów, osobistymi 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, mają nastraszyć Graczy, przypomnieć im że grają w Świecie Mroku.

Po drugie, już na początku, mają ukazać im niesamowite oblicze świata, i w ten sposób błędnie skierować ich myślenie ku nadnaturalnym rozwiązaniom przedstawionej w Opowieści zagadki.

Po trzecie wizje, mają sprowadzić BG do piwnicy Domu, aby nawiązali tam kontakt ze Zjawą. Ten fakt - zaproszenie do piwnicy, które umożliwi duchowi przekazanie informacji, BG może usłyszeć od MG wprost, jeżeli posiada choć jedną kropkę w umiejętności **Okultyzm**. Podany niżej tekst, 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. Przywołuję 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 nieopisanych w tym tekście. 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, i gdy tylko BG złapią pierwszy trop, powinni za nim podążyć. Jeśli jest fałszywy, przerwij go. Jeśli to ten dobry, podrzucaj kolejne fakty, tak aby zacieśniali krąg wokół swojej ofiary. Podaję kilka sugestii, skąd gracze mogą próbować się dowiedzieć czegoś na własną rękę.

**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. Pięknoręki, szalony Duch Śmierci, więziony latami przez ludzi, który ma obecnie tylko jeden cel: zadawać śmierć, 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. Jego siedziba, widziana w Cieniu, to pełna złych Duchów Rana (*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 Mistrz Gry znasz, to są postacie 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 Mistrz Gry początkowy kontakt BG ze Zjawą.

Ważna uwaga. Pamiętaj Mistrz 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 mają wchodzić w konflikty 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 trzy 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 któregoś 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 bohaterów w swoich konfliktach. 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 spr-

wiedliwości 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. Przepenia 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

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

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.

Jaka była za życia? Znużona i zaniedbana przez bogatego ojca dziewczyna, której sposobem na życie stało się badanie mrocznej strony miasta, narkotyki, alkohol, przygodny 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. Zachęcenie graczy do badania jej życia i dawnych powiązań może okazać się trudne, chyba że jeden z BG miał z nią coś wspólnego w przeszłości. Pierwsza szkolna miłość, ulubiona kuzynka, była dziewczyna?

Jeśli uda Ci się zainteresować BG tym wątkiem, 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 również ukazać się w swej aktualnej formie, zmasakrowanej ofiary szaleńca, naga, z rozciętą, pozbawioną serca klatką piersiową, wyłamanyimi żebrami i roztrzaskaną czaszką. Jej usta otwarte są w niemyim 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 zobaczyć śmierć Boba, najlepiej w piwnicy, kiedy będzie

mogła osobiście zsyłać na niego koszmary. Po tym, pragnie już tylko spokoju. Bohaterowie Graczy 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 zniszczyć 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 swej córce, zajęty swoimi inwestycjami w nieruchomości nie był w stanie poświęcać jej należytej ilości czasu. Matka dziewczyny zmarła przy porodzie.

Po morderstwie coś w nim pękło. Razem z braćmi Reno stał się największym w mieście graczem w dziedzinie prostytucji i handlu kobietami. Zimny, bezwzględny ale też zrozpaczony człowiek, który dawno temu utracił wszystko co kochał.

Przez ostatnie tygodnie nękany jest przez koszmary senne zsyłane przez Powracającego (opis tego ducha znajdziecie 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. Czeka na jakikolwiek sygnał od detektywa, jeśli faktycznie jego córka ma rację, jeśli ten morderca chodzi po ziemi, Murray robi wszystko, żeby dostać jego głowę na srebrnej tacy.

Gdy tylko Castor powiadomi Murraya, że istnieje grupa wężąca wokół zabójstwa jego córki, będzie dążył do spotkania z nimi i wyjaśnienia, czego do cholery chcą. Postara się wystąpić jako silniejszy, mający za sobą



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

miejscowy półswiatek 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 kręca, 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 prostytucja 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 przedstawią całą 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 popełnić 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 opłaca 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 pięćdziesiątce, samotny i nieprzyzwoicie bogaty. I to widać. Najczęściej widziany z cygarem, ubrany w schludny garnitur. Czarne, gdzieśgdzie przebijające siwizną włosy, szczupły, wysoki mężczyzna, które nie dorobił się brzuszka. Pewny siebie, arogancki, dążący do celu po trupach.

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

**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 by Murray został opętany przez Powracającego.

**Inspiracje:** Benjamin Horne z Twin Peaks

**Feliks Castor**

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

**Tło:** Detektyw egzorcysta, łowca, chandlerowski archetyp prywatnego detektywa. Genialny w swoim fachu, ale trochę pechowy, czasami leniwy i beztroski, 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 skinąć 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, jeśli tylko ktoś mu zapłaci.

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 zacznie się wojna podjazdowa, wzajemne oczernianie się BG i Castora przed Murrayem. Lepiej żyć z nim w zgodzie, bo za dużo nie pomoże, ale może poważnie zaszkodzić.

Co ważna rola Castora, skończy się w momencie, w którym odkryje okoliczności zbrodni, w żadnym wypadku nie będzie brał udziału w polowaniu na Boba. Sugerowałbym, żeby



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

Castor działał sobie w tle, mimo obaw BG wolniej kojarzył fakty niż oni. Nie zabieramy 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 różnych istotach zamieszkujących Świat Mroku. Nie został Łowcą z żądzy zemsty czy w celu ratowania ludzkości, lecz z bardziej prozaicznego powodu, dla pieniędzy. BG nie muszą obawiać się, że nagle zacznie 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 łowców nie stali się ofiarami.

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

I jeszcze jedno, straszny z niego babiarz. Więc jeśli jest wśród BG jakaś niewiasta, spróbuje ją poderwać. Jeśli chciałbyś Mistrzu Gry rozwijać ten wątek, Castor może mieć w sobie krew Wilkołaków (*Wolf-Blooded*), czyli stanowić niezły materiał na ojca. Ale wprowadź ten motyw tylko wtedy, 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. Kilkudniowy zarost, silny zapach taniej wody kolońskiej, mający zamskować 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 zacznie 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

**Tło:** 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 Williamsona, gdyż znają całą historię Boba. Co więcej cały czas są dostawcą dziewczyn dla Boba, czynią to zresztą przy udziale Murraya. Wilkinson i Hickenlooperowie, 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 wchodzić 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 lub przejąć ich jaskinię hazardu i dostawy narkotyków na ulice? 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 mającym olbrzymie długi 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 braci Reno, to pomysł na krwawą opowieść w stylu **Wściekłych Psów** czy **Człowieka z blizną**.

**Opis:** Jack to facet po sześćdziesiątce, lekko łysiejący, utrzymujący wciąż dobrą formę fizyczną, z rubasznym poczuciem humoru. Typ gościa, który jest śmiertelnie niebezpieczny i doskonale zdaje sobie z tego sprawę. Co najważniejsze, osoby, które go spotykają instynktownie też o tym wiedzą. Szeroki uśmiech, pytanie czy wszystko OK, poklepywanie po ramieniu nie zmieniają faktu, że Jacka się po prostu boisz. Ma w sobie coś takiego. Spróbuj wzorować go na Dicku Laurencie z Zagubionej Autostrady. Właśnie o takiego gościa 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

tortuował, on wystrzelał braciom Reno drogę na szczyt. Jean powinien od razu kojarzyć się z Tonyem Soprano.

**Cel:** Zachować status quo, pozwolić Bobowi się bawić, dalej mieć w szachu Wilkinsona i Hickenlooperów. Wątpliwe aby BG chcieli pomóc w osiągnięciu któregoś z tych celów, 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 z filmu "Zagubiona Autostrada", Tony Soprano z serialu "Rodzina Soprano".

### Ruppert Known

#### Umysłowe 1, Fizyczne 1, Społeczne 1

**Tło:** Obok Priscilli to najbardziej tragiczna postać naszej Opowieści. Zdradzony przez własnego partnera, przez sześć lat w śpiączce, ostatnie cztery w Van Thorpe Asylum, koszmarnym zakładzie psychiatrycznym, wyjętym prosto 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. Hickenlooperowie, chcieli go zabić, tylko dzięki sprzeciwowi Wilkinsona, Known jeszcze wegetuje. Po informacji o przebudzeniu ze śpiączki Wilkinson i Hickenlooperowie 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 majaczy. Jej imię czasami wypowiada.

Imię Priscilla działa niczym słowo klucz. Known jest w stanie spleść kilka słów, typu "Bob, Hickenlooper, zabić, Wilkinson, zdrada". Jego słowa nie mogą stanowić żadnego



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

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**, jako źródłem 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, przepełniony fartuch. Ślina kapiąca z ust. Obraz nędzy i rozpacz.

**Cel:** Chociaż odrobinę godności....

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

**Inspiracje:** "Obłąd", "Oszukana", "Lot nad kułaczym gniazdem"

### William Wilkinson

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

**Tło:** Człowiek, który dla kariery próbował zabić partnera. Policjant, który kryje potwornego zbrodniarza. Ciężko znaleźć jakkolwiek usprawiedliwienie jego czynów. Owszem ma żonę, dwójkę dzieci, stara się być przykładowym 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 paradę grubym rybom takim jak np. Reno.

Wilkinson, jeśli poczuje 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 zostawią go skomlaącego na dywanie w kałuży moczu a rano dowiedzą się o jego samobójczej śmierci? 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 prośenie się o wielkie kłopoty. A jeśli Wilkinson przyzna się za namową BG do winy i oskarży Hickenlooperów? Cóż, w areszcie nie ma dużych szans dożyć procesu. Media podchwycą jednak temat, a 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.

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

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

**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

**Tło:** Urodzeni politycy z silnie rozwiniętą 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 dorastał więc 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 Wilkinsonem, ambitnym gliną, 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, by wyjawić prawdę 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 "Dynastię", "Modę na Sukces" i poszukaj siwego starszego Amerykanina w garniturze. Właśnie tak wyglądają Hickenlooperowie.

**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 Hickenlooperowie zarejestrują zagrożenie, będą chcieli je niezwłocznie usunąć. Możliwie szybko i skutecznie.

**Inspiracja:** Każdy skorumpowany polityk, jaki przyjdzie Ci do głowy.



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

### 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, są wyszkoleni i przyzwyczajeni do zabijania. Jeżdżą dużym terenowym BMW. W sytuacji zagrożenia najpierw strzelają potem pytają.

Z tą czwórką, BG nie będą raczej dyskuutować. 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, **Czułość** 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 czarny charakter naszej opowieści. Od dziecka coś z nim było nie tak. Kiedy jego rówieśnicy grali w baseball, on kijem baseballowym 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 wierząca. Wtedy wpadł 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 spluwy, a ja czułem się zajebicie 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 wpadł 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*

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

*tylko wyjął swoją spluwę i kilka razy strzelił we Frostów. Ja chwilę pobawiłem się małą czarną. Wilkinson wymiękł, poszedł na górę. Oczyszczyłem nóż i schowałem go 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 niezłe i chyba bardzo polubiłem tę 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 pracownię 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, Czechu, na Ukrainie i Słowacji. Tam opłakują zagubione córki i czekają na ich powrót z pracy na emigracji. Na próżno.

Typowy przebieg zbrodni? Chłopcy podrzucają do pracowni skrępowaną 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 szufladzie biurka w swoim gabinecie. Cytowany wcześniej fragment opisujący 13.2.1999 pochodzi z tego właśnie pamiętnika. Jest w nim pełno informacji o zbrodniach, które

popępiał, opis roli Wilkinsona w pierwszej z nich i dużo danych na temat braci Reno, którzy dostarczają i pomagają pozbywać się ciała. 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 wydarzenia po swojemu. Na jego posiadłości nie ma żadnego sprzętu nagrywającego.



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

Bob ma też 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, by 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



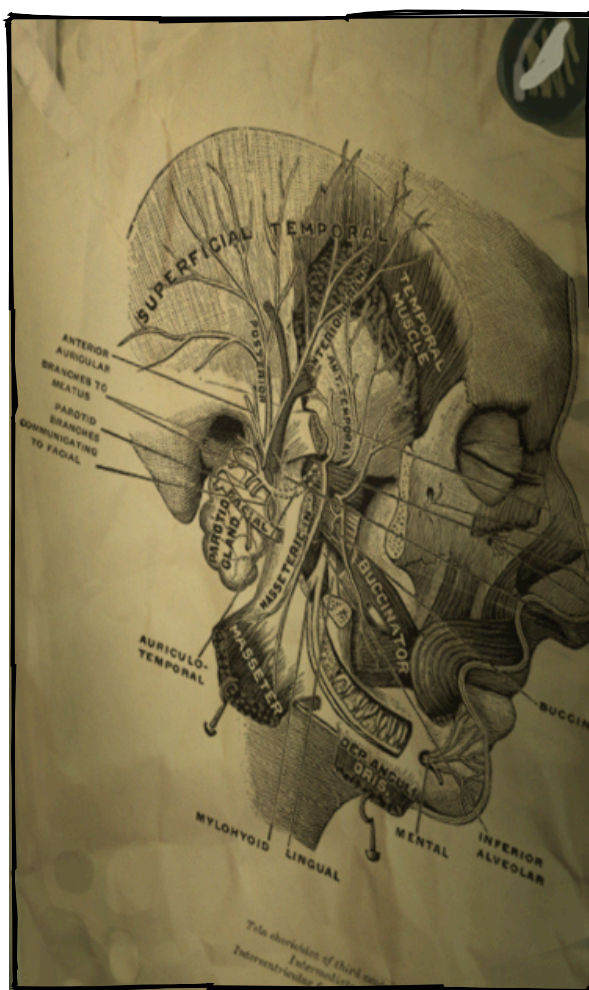
# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

### Sceny

Poznałeś już Narratorze historię, główne postacie, ich cele. Masze też wyraźnie zarysowany konflikt. Czyli wszystko co potrzebne do stworzenia Opowieści. Reszta w rękach Twoich Graczy. Przedstawionych tu scen nie traktuj jako obligatoryjnych. Część z nich możesz wykorzystać, część wyrzucić, zmienić, dodać kilka nowych. Zapewne 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 się dobrze bawili!

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 i rozpoczną Polowanie.

**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 współdziałaniu Feliksa Castora, czyli będzie to któraś z kolejnych scen w Twojej opowieści.

Jeśli macie możliwość i ochotę proponuję rozegrać tę Scenę w pełnej dramacie. 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 gracze 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 13.2.1999. Napis powoli blaknie. Rozluźniasz się lekko a wtedy słyszysz tuż za głową kobiecy, 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.

Scena ma również wprowadzić graczy w historię, pozwolić wczuć się w grę, sugeruje też klimat całej Opowieści.

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

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

**Dramatyczna porażka:** Zjawą 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 (jest tam kilka haków, łańcuchów, stare krzesło)

**Porażka:** Zjawą nie pojawia się.

**Sukces:** Zjawą daje BG wskazówkę w postaci daty.

**Wyjątkowy sukces:** Oprócz daty na ścianie pojawia się napis „Sprawdźcie 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:** Zjawą wie, że nie ma do czynienia ze zwykłymi ludźmi, tylko potężnymi Łowcami. Bardzo zależy jej aby przekazać swoje

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

wskazówki bohaterom. 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 powtórzyć seans, albo mimo wszystko rozpocząć **Zbieranie Informacji**. Jeśli widzisz, że nie mają za bardzo pomysłu, pomóż im sceną **Telefon Taty** i **Feliks Castor**.



### Scena: Szpital Van Thorpa

**Umysłowe:** ●, **Fizyczne:** -, **Społecznie:** ●●

**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 żer 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.

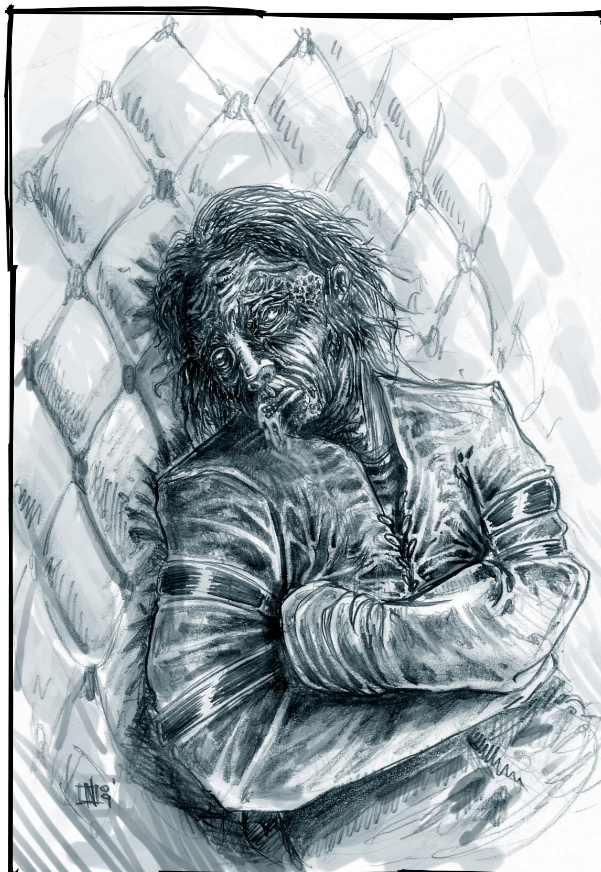
Pozostała trójka, wyciągnęła banknoty i wręczyła ja pielęgniarce.

- Tam jest poczekalnia. Następny!!!”

Sanitariusz przyprowadzi Knowna i zostawi BG 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 Smitha - tak wpisał się Castor (jeden raz, dopiero co wyszedł).

Known, przedstawia obraz nędzy i rozpacz. Widać po nim niehumanitarne 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 potok słów, odegraj poruszenie

Knowna, nagły przypływ energii, a potem całkowite opadnięcie z sił. Known wylądował bez ruchu na podłodze i tylko łyż 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

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

wszystko ten trop warto sprawdzić. Nazwisko szefa policji oraz znane na pewno nazwisko burmistrza, powinny uświadomić ich i ostrzec, że sprawa jest naprawdę poważna 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 świadka zdarzenia, który powinien widzieć prawdziwego mordercę.

**Akcje:** BG mogą próbować przepytac kogoś w szpitalu o inne osoby interesujące się Knownem. Wykonaj przeciwstawny złożony test **Maniulacji + Perswazji** gdzie pula przeciętnego członka personelu to 3 kości. Trzy 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 Knowa. 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:** Uzyskane strzępki informacji mogą zachęcić BG do ponownego **Zbierania Informacji**, szczególnie w półświatku, na temat Boba i jego powiązań.

Po wizycie w szpitalu i zebraniu informacji z półświatka, nadchodzi idealny moment, aby rozegrać sceny **Telefon Taty** i **Goldfingers**.



### Scena: Telefon Taty

**Umysłowe:** -, **Fizyczne:** -, **Społeczne:** ●●●●

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

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

*„Numer nieznan. 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...*

- *Nie*

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

*Ivo usłyszał sygnał przerwane 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, pokazać, że ich działania nie pozostały niezauważone. Dobrze, gdyby już przed tym telefonem znali nazwisko Priscilli i mieli podstawy, by skojarzyć, 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 związku z mordercą. Zleci braciom Reno zajęcie się watahą.

**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 wyjawi, że on też prowadzi śledztwo w sprawie śmierci córki i oczekują 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:** ●●●●

**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 pożądaniem. 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 Murraya”*

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

Murray czeka na BG w swoim gabinecie. Otrzymał informację o ich zainteresowaniu sprawą od Castora. Teraz będzie chciał wy badać 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 wy badać 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 najać.

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 Hickenlooperom. 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 zanurzą się i w ten obszar rzeczywistości.

Pozwól 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. Udana testy **Prezencji + Obycie** oraz **Prezencji + Półświatek, Prezencji + Zastraszanie** ułatwią dalszą rozmowę dodając +2 kości wszystkich akcji społecznych. Dramatyczna porażka odejmuje -2 kości wszystkich kolejnych akcji społecznych.



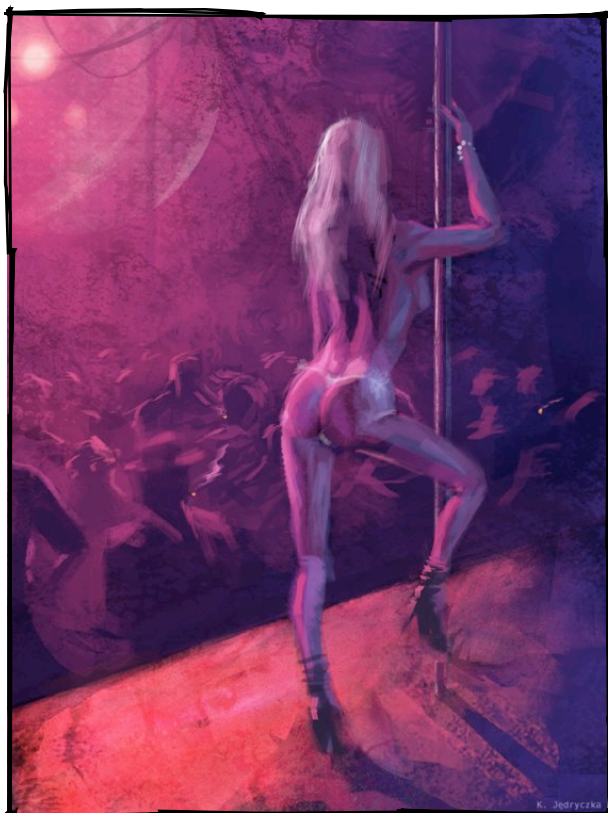
# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

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 pochwyć a potem przesłuchać i ostatecznie ukarać.

Wyjątkowy sukces oznacza, że Murray uwierzy BG na słowo, co do tego, kto jest mordercą Priscilli.



5 sukcesów w złożonym teście **Manipulacji + Zastraszania**, spowoduje, że Murray uzna iż BG są w stanie schwytać 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 wydobycia informacji z Murraya i skłonienia go do złożenia jakichkolwiek wiążących deklaracji wymagać będą od trzech 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 prosto w odwiedzinach do Boba w scenie **W paszczy Lwa**.

### Scena: Feliks Castor

Umysłowe: ●●, Fizyczne: ●●, Społeczne: ●●

**Streszczenie:** W tej scenie BG poznają Feliksa Castora, prywatnego 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, z kim ma do czynienia, 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 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** (Castor ma 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 **Czułość + Zastraszanie** kontra **Wytrzymałość + Determinacja** (Castor dysponuje pulą 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:** ●●, **Fizyczne:** ●●, **Społeczne:** -

**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 skrzydłami (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 nic 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 ślepie i wielkie białe kły”*

BG zaatakują sferę psów Boba. Sześć 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, w którym zaparkowany jest motocykl.

**Cel MG:** Dać BG poczuć, że są już blisko swojej ofiary. Przestraszyć ich pędzącą sforą czworonogów. Może nawet pomyślą 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, bezwzględnego zbrodniarza. Przypomnieć ich obawy o tym co kryje się za Bobem.

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

**Akcje:** BG zaatakują sferę 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 psów może być podatna na Delirium. To, ile konkretnie, zależy od siły watahy. Starcie jest tylko wstępem do dalszych wydarzeń i 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 odział wsparcia, czyli BMW z chłopcami braci Reno.

# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

### Scena: Bunkier

**Umysłowe:** ●●, **Fizyczne:** -, **Spoleczne:** -

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

**Opis:** Gdy BG wpadną do bunkra, Bob będzie już w podziemnym tunelu. To co BG znajdą 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 opis 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 podążyć za instynktem łowcy i dopaść Boba.

Bob 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.

Polowanie trwa w najlepsze. Niech gracze poczują że są blisko, ale że Bob jest bliski wyrwania się obławie.

**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:** ●●, **Fizyczne:** ●●●, **Spoleczne:** -

**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 sylwetką kierowcy. Bez wdawania się w szczegóły, stawiamy na dynamizm akcji.

BG rzucą 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 w celu ujęcia 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 przejeżdżał tuż obok BG wyskakujących z bunkra. Pościg rozegraj według zasad ze strony 67 z podręcznika do **Świata Mroku**.

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 odsieczy.

**Konsekwencje:** Kiedy BG już prawie mają Boba w swoich rękach, na horyzoncie pojawiają się chłopcy braci Reno.

Nastąpi scena **Kontratak**.

### Scena: Kontratak

**Umysłowe:** -, **Fizyczne:** ●●●, **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 ląduje 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 graczach, że komandosi pozwolą Bobowi na ucieczkę. Nic tak nie wścieka łowcy jak świadomość, że jego ofiara może uciec.

W tej walce możesz odrobinę poprzeciągać opisy walki, wybuchów, strzałów, ran. Niech gracze irytują się, że to trwa tak długo, podczas gdy 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 wcześniej do czynienia z Wilkołakami, nie mają srebrnych pocisków ani żadnej innej broni mogącej zadawać obrażenia krytyczne.

Po walce rzut na **Czułość + 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.



# Quentin 2009

## zwycięski scenariusz

### Scena: Dom Boba

**Umysłowe:** ●●●, **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.



Przeszukując gabinet, BG mają szansę odnaleźć 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:** Trzy sukcesy w złożonym teście **Czułości + Dedukcji** pozwolą BG odnaleźć pamiętnik.

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

# Quentin 2009

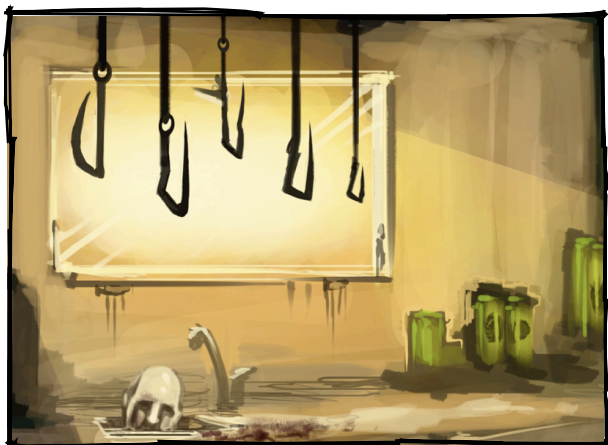
## zwycięski scenariusz

### 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, czy i w jaki sposób będą dalej współpracować z Murrayem, czy spróbują również ukarać Wilkinsona i braci Hickenlooperów?

Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia.



**Dziękuję, Czytelniku, za poświęcony czas!**