

KONRAD GAJOWIEC

CICHE NOCE NAD JEZIOREM

WAMPIR

M A S K A R A D A



CICHE NOCE NAD JEZIOREM

AUTOR – Konrad Gajowiec

REDAKCJA – Marek Stankiewicz

REDAKCJA MERYTORYCZNA – Andrzej Jagła

ILUSTRACJE – Bartosz Knapik | Marta Powązka

SKŁAD I OPIEKA GRAFICZNA – Bartosz Knapik & LegoBK

WYDAWCA – Alis.Games

PODZIĘKOWANIA – Karim Muammar & Dhaunae De Vir

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych (poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych i innych nośników odtwórczych) jest zabronione.

WWW.ALISGAMES.PL



TWÓJ SKLEP Z GRAMI



VANAHEIM.PL
GRY BITEWNE





Motywy

Poniższa kronika jest umiejscowiona w domenie nad dużym Jeziorem. Wokół Jeziora jest sporo małych wiosek i miasteczek oraz jedno większe Miasto na jego północnym brzegu. Mimo, że jest to największa metropolia w okolicy, załóż że to bardziej rozwinięte miasteczko.

Kronika opiera się na 4 głównych motywach wypisanych poniżej:

1. GŁÓD - Miasto jest przeludnione. Jest zbyt wielu Spokrewnionych na obecną populację. Odpowiednia ilość żywicieli przebywa tutaj tylko w wakacje, ale opowieść ma miejsce jesienią. Wampiry starają się przetrwać poprzez spożywanie krwi zwierząt, dostępnej dzięki bliskości wsi i farm. Ale jak długo można egzystować na zwierzęcej krwi?

2. NA WIDOKU - W przeciwieństwie do dużych miast, gdzie każdy jest tylko nieznaną twarzą w tłumie, ludzie tutaj znają swoich sąsiadów. Szczególnie niebezpieczne są wioski, w których

każdy każdego zna. Nietypowe zachowanie lub akty przemocy może bardzo szybko wywołać plotkę, która błyskawicznie rozejdzie się po okolicy.

3. CICHE NOCE - W mniejszych miejscowościach nie ma zbyt wielu atrakcji po zmroku. Ludzie wcześniej kładą się spać i wcześniej wstają. To utrudnia polowanie. Zwłaszcza uwzględniając motywy powyżej.

4. ROZPADAJĄCE SIĘ SPOŁECZEŃSTWO

- Cała domena jest zarządzana przez renegatów i przegranych. Przez Spokrewnionych, nie dość silnych i przebiegłych by zdobyć i utrzymać pozycję w znaczących domenach, zesłanych tutaj. Delikatna struktura domeny jest ciągle sprawdzana przez ich brak doświadczenia i żądze władzy, dotychczas ratowana przez Księcia i jego autorytet, lecz jego zaginięcie jest rysą, która zagraża jej integralności.

Upewnij się, że powyższe motywy są wyraźnie pokazane graczom. Ich postaci są teraz częścią tej domeny czy im się to podoba czy nie. Jeśli chcą przetrwać uszają przywrócić porządek. Odnalezienie Księcia wydaje się najszybszym sposobem ale jeśli mieliby inny pomysł to daj im taką możliwość.



Wstęp

Niniejsza kronika jest przygotowana dla koterii Spokrewnionych Camarilli. Postaci graczy prawdopodobnie żyły w dużym mieście, ale opowieść zaczyna się od zesłania ich do niewielkiej domeny nad jeziorem. Po atakach Drugiej Inkwizycji Camarilla zaczęła zaludniać mniejsze, wcześniej nieatrakcyjne dla wampirów miasta, argumentując, że takie miejsca są niezbędne dla przepływu informacji (odkąd korzystanie z telefonów i internetu stanowi zagrożenie dla Maskarady, kainici wrócili do korzystania z usług kurierskich) oraz bezpieczeństwa. Jeśli łowcy wpadli na trop jakiegoś wampira, to przenosi się on na kilka lat do małej domeny, żeby zgubić prześladowców. W praktyce Spokrewnieni zaczęli wykorzystywać

możliwość zesłania jako narzędzie w politycznej walce. W związku z tym można zaimplementować tę opowieść w dowolnym miejscu obecnie prowadzonej kroniki.

Poniżej znajdziesz przykłady, dlaczego koteria graczy mogła być zesłana:

1. Kara – gracze złamali Tradycje i Księżę postanowił ukarać ich izolacją od społeczności.
2. Trop Inkwizycji – śmiertelni łowcy zaczęli interesować się koterią. Księżę wysłał postaci graczy do małej domeny, by przeczekali, aż sytuacja się uspokoi.
3. Gra polityczna – jakiś wpływowy Kainita zadbał o to, żeby koteria, która sprawiała mu problemy, zniknęła z areny politycznej.



Prolog

Gracze dostają polecenie pojechania i skontaktowania się z lokalnym Księciem – **Kacprem Kwiecińskim**. Znają adres jego schronienia, domku jednorodzinnego, we wsi, na północny zachód od Miasta. Ponieważ Miasto jest przeludnione oraz/lub Książę nie może odmówić przyjęcia Spokrewnionych wysłanych przez potężniejszych od siebie Starszych, lubi osobiście poznać nowo przybyłych, zanim przedstawi ich w Elizjum. Jego dom funkcjonuje zatem również jako biuro. Kiedy przyjeżdżają na miejsce okazuje się, że dom jest pusty. Książę prawdopodobnie wyszedł na żer. Jeśli gracze zdecydują się czekać, powiedz, że nic się nie dzieje przez kolejne godziny. Nadchodzi moment, kiedy muszą znaleźć schronienie przed świtem, o czym przypomina im pianie koguta. Możesz ich poprosić o wykonanie rzutu Opanowania + Spostrzegawczości (ST 2). Jeśli im się uda, przypomną sobie o opuszczonym domu, który widzieli po drodze. Jego okna są zabite deskami, a piętro się zawaliło, ale powinien starczyć jako miejsce spoczynku – jeśli tylko będą ostrożni. Gracze mogą też podjąć decyzję, by włamać się do domu Księcia i poczekać w środku. W normalnych warunkach włamywanie się do schronienia Księcia jest pomysłem co najmniej fatalnym, ale gracze mogą czuć, że nie mają wyjścia, jeśli rzeczywiście czekali do piania koguta.

1. Dom Księcia

Dom z ogródkiem stoi niejako z tyłu, za innymi zabudowaniami, z dala od drogi. Ma własny dojazd do bramy oraz ścianę z drzew od strony ulicy. Na podwórku jest wiata na 2 samochody. Żadnego nie ma, ale widać stare ślady opon. Wnętrze domu

jest niepozorne. Okna są co prawda zasłonięte, ale nadal przepuszczają dość światła, by nie było bezpiecznie. Postaci muszą się schować w piwnicy, gdzie Kacper ma urządzoną sypialnię z dużym małżeńskim łóżem.

Jeśli gracze chcieliby najpierw myszkować w domu, możesz pozwolić im na test otwarty Inteligencji + Śledztwa:

- **o sukcesów** – wampiry widzą tylko, że Książę używa całego domu do funkcjonowania. W każdym pomieszczeniu jest lekki bałagan.
- **1 sukces** – kuchnia również jest używana, a w lodówce jest normalne jedzenie. W sypialni i gabinecie Księcia znajdują się niemieckojęzyczne książki i czasopisma.
- **3 sukcesy** – Kacper zdecydowanie dużo czasu spędza w pokoju biurowym. Ma tam spore biurko oraz kilka regałów. W śmietniku są worki po krwi ze szpitala. Powinno to wzbudzić podejrzenia, ponieważ Książę z pewnością nie potrzebowałby ani nawet nie chciałby korzystać z tego rodzaju pożywienia.
- **Krytyczny sukces** – gracze odnajdują stary notatnik oprawiony w skórę. Na pierwszej stronie widnieje mocno zatarty kalendarz z 2005 roku z niemieckimi nazwami miesięcy. W notatniku większość stron jest wyrwana. Każda pozostała jest poświęcona innej osobie. Jest tam imię, nazwisko oraz data. Większość nazwisk jest już skreślonych, pozostało siedem rozrzuconych w różnych miejscach notatnika (to imiona wampirów słabej krwi, między innymi: Adam Goniec, Patrycja Lesińska, Mateusz Nowak). W ostatniej zakładce, z tyłu, na taśmie z gumy jest przymocowany stary mosiężny klucz (do **Chwastowej Wyspy**) – jeśli gracze pokazaliby klucz komuś innemu, to niestety nikt go nie rozpozna.

Następnej nocy do domu Księcia przychodzi Ewelina Halna. Zależnie od wyboru graczy albo zastanie ich w domu (nastawiona negatywnie), albo gracze przyjdą do niej, widząc że w domu Kacpra pali się światło.

Ewelina przyszła pełnić dyżur w domu Kacpra. Wie, że nowi kainici są kierowani bezpośrednio do domu Księcia, więc spędza tu część nocy, aby móc ich przyjąć.

Ewelina da znać postaciom graczy, że następnej nocy odbędzie się spotkanie w Elizjum w klubie Hiper, obok zabytkowej Twierdzy, która ostała się po Pierwszej Wojnie Światowej. Do tego czasu niech zostaną we wsi (teren Księcia) i nie zwracają na siebie uwagi.

2. Niepoprawne łowy

Ta scena jest opcjonalna i rozgrywa się, jeśli gracze zamiast przeczekać tę noc, wolą zwiedzać okolice i żerować. Jeśli gracze przeczekają, przejdź do sceny 3.

Sama wieś jest niewielka. Została zbudowana na drodze wyjazdowej z miasta. Po obu stronach drogi stoją działki z domami, a ludzie chodzą spać zaraz po zmroku. Nie ma tu żadnych atrakcji, dlatego postacie graczy prawdopodobnie udadzą się do miasta. Zależnie od tego, gdzie będą się bawić, wpadną w konflikt z inną koterią, która kontroluje następujące tereny łowne:

- Marynarze kontrolują port i promenadę – centrum nocnego życia, gdzie jest najwięcej klubów i barów.
 - Negocjacje – Marynarze są otwarci na negocjacje. Możesz to rozegrać konfliktem społecznym. Spokrewnieni będą starali się wymusić na postaciach graczy jakąś rekompensatę: ich własną Krew (test Pobudzenia), poddanie jednej osoby pod Więź Krwi lub po prostu przysługę w przyszłości. Jeśli negocjacje się udadzą, to chętnie zapoznają się z nową koterią i podzielą swoim żerowiskiem.
 - Walka – nie będą inicjować walki, ale jeśli zostaną zaatakowani, będą się bronić.
 - Ucieczka – nie będą ścigać postaci graczy, którzy uciekają ale conajmniej jeden z nich będzie patrolował okolice by upewnić się czy intruzi opuścili ich teren.
- Milicjanci kontrolują centrum i główne drogi. Często patrolują swój teren, ponieważ są prawą ręką szeryfa.
 - Negocjacje – są bezkompromisowi. Starają się zastraszyć postacie graczy. Jest szansa, że uda się ich uspokoić, ale nie jest to łatwy test (ST 4). Będą starali się zaciągnąć bohaterów do ustronnego miejsca, by móc ich obić.

- Walka – po próbie zastraszenia zaatakują tylko wówczas, gdy nie będą w miejscu, w którym ktoś może ich zobaczyć. W czasie walki będą ostrożnie korzystali z Dyscyplin, by nie zagrozić Maskaradzie
- Ucieczka – będą ścigać graczy. Mają samochód i motocykl, z których będą korzystać, żeby mieć przewagę, ale są także gotowi, by biec. Nie korzystają z Dyscyplin w pościgu, chyba że postacie graczy złamią Maskaradę.

- Myśliwi kontrolują las miejski i północne tereny sąsiadujące z wsią Księcia. W miejskim lesie są miejsca na ogniska i grille. Często można tam spotkać bawiących się ludzi.
 - Negocjacje – Myśliwi są nastawieni agresywnie, ale będą negocjować. Chcą powiększyć swój teren łowiecki kosztem innych koterii. Będą chcieli żeby postacie graczy im w tym pomogły.
 - Walka – Jeśli negocjacje się nie udadzą, Myśliwi przejdą do rękoczynów. Gdyby walka wywiązała się w lesie – pójdą na całość, aby wprowadzić graczy w letarg.
 - Ucieczka – będą ścigali graczy na kraniec swojego terytorium, po czym wystawią patrole.

Jeśli gracze zwrócą uwagę policji, przyjedzie po nich radiowóz z Ryszardem i jego ghulem. Rychu słyszał już o nowych wampirach w mieście i nawet jeśli postacie graczy uciekną, to przyjedzie do domu, w którym znaleźli chwilowe schronienie. Przedstawi się i udzieli im reprimendy, ale nic ponadto, chce wyrzucić na nich pozytywne wrażenie.



Rozdział 1

Elizjum Hiper

Pierwsze spotkanie odbywa się w Elizjum w klubie Hiper, który znajduje się w piwnicy budynku, tuż za główną bramą Twierdzy. Za dnia górne piętro jest galerią, a nocami w podziemiu funkcjonuje klub nocny łączący w wystroju neonowe meble z ceglastymi ścianami fortu. Rozbrzmiewa rytmem muzyki klubowej i disco polo. Twierdza leży na południowo-zachodniej granicy miasta i jest największym fortem w okolicy.

Na wstępie postaci graczy zostaną przywitani przez Ewelinę (i ewentualnie koterię ze sceny drugiej). W barze jest nieco zwierzęcej krwi od Alicji, żeby zaspokoić Głód. Bohaterowie mogą już teraz zapoznać się z niektórymi wampirami, ale czasu przed rozpoczęciem części oficjalnej jest mało. Poproś graczy, żeby wykonali rzut Inteligencji + Etykiety o ST 2. Jeśli im się uda, będą w stanie odczytać, kto jest wyżej w hierarchii oraz fakt, że między Kainitami jest wyczuwalne delikatne napięcie.

Po pewnym czasie nadchodzi moment wystąpienia Primogenów. Ewelina jako Seneszał obwieści oficjalnie, że Księżę zaginął. Podkreśli, że prawo zakazuje wyboru nowego Księcia do momentu potwierdzenia, co się stało z obecnym. Ryszard wyczuje, że to jest jego szansa, by wykazać się i zdobyć poparcie

Spokrewnionych. Zapowie, że śledztwo jest obowiązkiem Szeryfa i poprowadzi je osobiście. Zareaguje na to Alicja, która bardzo nie chce, żeby Ryszard dobrze wypadł przed kimkolwiek. Będzie mówić, że jeśli Ryszard zajmie się śledztwem, nie znajdzie czasu na swoje zwyczajowe obowiązki związane z bezpieczeństwem wampirów. Zasugeruje, że to ona powinna się zająć śledztwem. Primogeni będą się kłócić przez jakiś czas, aż w końcu spór zostanie przerwany przez Ewelinę. Zauważy, że nie można wykluczyć, że któryś z Primogenów jest odpowiedzialny za zaginięcie. Dlatego to nowi powinni się tym zająć, udowadniając tym samym swoją przydatność. Wskaże koterię graczy. Ryszard natychmiast będzie chciał ich zdyskredytować (jeśli gracze podpadli Ryszardowi w scenie drugiej, to publicznie opowie o problemach, które sprawili). Alicja wyjątkowo zgodzi się z nim. Powie, że pozostawienie tak ważnej kwestii nieznanym jest lekkomyślne. Ewelina będzie nieustępliwa i będzie starała się przekonać graczy do śledztwa, nakłaniając do współpracy w następujących krokach:

1. Na początku będzie starała się ich przekonać. Wyjaśnić, że jeśli wybuchnie wojna między Primogenami to domena może się rozpaść. Będzie mówić, że gracze są teraz częścią "rodziny" i że ich pomoc jest niezbędna.

2. Jeśli nie uda się jej ich przekonać to zacznie się targować. Zaoferuje teren łowiecki. Gracze mogą testować Charyzmę + Perswazję żeby wynegocjować lepszy teren. Jeśli uda im się wyrzucić krytyczny sukces to nie muszą martwić się głodem dopóki nie pojawią się komplikacje (np. zwiększona ilość policji wskutek napadu lub morderstwa).

Jeśli gracze nadal nie będą chcieli współpracować uważając, że to nie w ich interesie to zostawi ich w spokoju, tylko po to by odwiedzić ich poza Elizjum trzy dni później żeby ich zastraszyć. Wspomni, że podobno ktoś bliski graczom (najlepiej czyiś Probiez) przyjeżdża nad Jezioro (wygrał darmowy weekend). Szeryf wydaje się zbyt zajęty sprawą Księcia, żeby zapewnić tej osobie bezpieczeństwo. Niezależnie czy gracze przyjmą na siebie obowiązek śledztwa, Ryszard i Alicja będą starali się podlizzać graczom, by zdobyć ich poparcie. Będą to drobne przysługi na miarę ich możliwości. Ryszard priorytetowo załatwi wyjście graczy z aresztu, Alicja może zapewnić regularne dostawy zwierzęcej krwi lub okazjonalną dostawę krwi ludzkiej (albo nawet bardzo specyficznej, jeśli w drużynie znajduje się Ventrue).

Ich przysługi mają jednak swoją cenę. Po pierwsze, jeśli gracze skłonią się z poparciem

w stronę jednego z Primogenów, to drugi zastępuje swoje przysługi. Po drugie, z czasem Primogen którego wspierają, zacznie prosić o coraz większe przysługi dla siebie. Gracze stają się pionkami w ich grze. Będą nieustannie proszeni o walkę w ich imieniu poprzez odcinanie zasobów niewspierającym wampirom, przejmowaniu ich terenów łowieckich lub znajdowaniu brudów na drugiego Primogena. Napięcie w domenie będzie szybko wzrastać i nikt nie zdaje się być zainteresowany odnalezieniem Księcia.

Po przemówieniu Ewelina zasugeruje graczom, żeby wypytać obecnych Kainitów o Księcia. Każda wskazówka na temat ostatnich nocy Kacpra może doprowadzić do rozwiązania zagadki. Przyzna im też kryjówkę oraz teren łowiecki. Wskazówki, które gracze mogą pozyskać:

- Książę zamawiał zawsze dużo zwierzęcej krwi (Inteligencja + Intuicja o ST 2 – sam Książę był prawdopodobnie zbyt potężny, żeby korzystać z takiego pokarmu). Alicja pewnie może wiedzieć coś więcej, ponieważ to ona przydziela jedzenie.
- Książę często odwiedzał Edwarda w hotelu “Słonecznym” w mniejszym miasteczku, które znajdują się niecałą godzinę drogi wzdłuż brzegu jeziora.
- W domenie istnieje koteria słabej krwi. Nie chodzi o spotkanie w Elizjum, ponieważ większość kainitów ich nie

uznaje. Kacper opiekował się tą koterią. Nikomu nie powiedział, gdzie wampiry słabej krwi mają swój teren i gdzie ich trzyma. Inni nie pytali, bo tak było im wygodniej, ale na pewno Ryszard może coś wiedzieć.

Żadna z wyżej postawionych osób nie będzie chciała rozmawiać o szczegółach podczas spotkania w Elizjum, argumentując, że jest tutaj zbyt wiele nasłuchujących uszu. Zaproszą graczy, by znaleźli ich następnej nocy. W czasie trwania wieczoru napięcie będzie narastać. Primogeni będą coraz agresywniej przekonywać do siebie innych. Gracze mogą usłyszeć, jak Ryszard na kogoś krzyczy lub jak Alicja szantażuje jakąś koterię.

Gracze mogą zdecydować, że któryś z nich powinien objąć stanowisko Księcia. Jeśli powiedzą o tym Ewelinie, pomyśl jej się spodoba – głównie przez niechęć, jaką czuje do pozostałych Primogenów. Ryszard i Alicja będą od tego momentu nastawieni negatywnie do postaci graczy. Będą starali się podważać ich status i kompetencje. Scenę spotkania w Elizjum powinniście rozegrać wtedy jako walkę społeczną na poniższych zasadach: Domyślnym rzutem jest podczas spotkania Charyzma + Etykieta. Jeśli gracze powołują się na autorytet dużego miasta, możecie pozwalać im rzucać na Charyzmę + Zdolności Przywódcze lub

Manipulację + Przebiegłość (zależnie, czy mieli rzeczywistą pozycję w poprzedniej domenie). Primogeni zaczynają z bonusowymi obrażeniami Siły Woli równymi 3 punkty. Każda wygrana tura walki daje graczom +1 punkt obrażeń Siły Woli do następnego rzutu. Jeśli przegrają, to do wszystkich testów interakcji z innymi wampirami w domenie będą mieli -2 kości. Ze względu na upokorzenie ich na pierwszym spotkaniu, nie będą traktowani poważnie. Jeśli jednak będą wygrywać, to dostaną analogiczny bonus +2. Niezależnie od wyniku walka zostanie przerwana po 3 turach przez Ewelinę.

Postacie graczy dostaną lokum tuż za miastem – za mostem zwodzonym. Jest to duży dwupiętrowy dom z piwnicą, do którego można dotrzeć mniejszą drogą dojazdową. Od strony ulicy osłania go ściana drzew. Sam dom jest oznakowany jako „do wynajęcia”. Jest w pełni kontrolowany przez Edwarda, bowiem lokacja należy do jego ghula. Dom jest raczej pusty, tylko z niezbędnymi meblami, nie ma internetu ani telewizji, a zasięg telefoniczny jest przerywany. Jeśli wynegocjowali teren łowiecki to mają niewielki obszar z dużą ilością hoteli i pensjonatów oraz WakeParkiem. Jesienią jest tu niestety mało możliwości żerowania.

Walka o władzę

Poniżej są rozpisane wydarzenia, które dzieją się co drugą noc od czasu spotkania w Elizjum. Pozostali Spokrewnieni nie będą czekać, aż gracze opowiedzą się po którejś ze stron. Jeśli wolisz, możesz ustalić inny interwał na te wydarzenia (np. 3 lub 5 nocy), zależnie od dynamiki Twojej koterii.

1. CISZA PRZED BURZĄ

Pierwszej nocy nic się nie dzieje i jest raczej spokojnie. W tle już ruszyły machinacje i plany Primogenów, ale jeszcze o nich nie słychać.

2. PRZECHYLANE SZALE

Alicja uzyskuje widoczną przewagę. Mimo wszystko kainici nie chcą ryzykować utraty źródła bezpiecznego pożywienia. Jeśli gracze poszli spotkać się z Ryszardem, to przyznaj im bonusową kość do testów społecznych. Ryszard jest zdesperowany i chce odzyskać wpływy. W czasie najbliższych nocy gracze nie muszą martwić się łowami ani aresztem.

3. PRZYJAZD TURYSTÓW

Mimo że trwa okres poza sezonem, to w regionie zawsze są jacyś turyści. Rozpatrz, czy któryś z Probieczy lub ludzkich antagonistów graczy z poprzedniego miasta nie przyjechał na tydzień, aby odpocząć

4. ATAK PRIMOGENÓW

Ryszard wykonuje desperacki atak, żeby przechylić szalę na swoją stronę. Na farmie Alicji wybucha pożar. Krew zwierzęca staje się niedostępna. Wampiry muszą polować. Jeśli postacie graczy odwiedzą Edwarda, będzie on zmęczony i zdenerwowany tym, że wszyscy do niego przychodzą, pytając o możliwość żerowania na turystach. Jeśli pójdą do Alicji, ta będzie

rozwiścieczona i niechętna do współpracy, dopóki gracze nie zrobią czegoś dla niej. Jeśli darzy ich zaufaniem, może im również zlecić zamordowanie komendanta policji (ghuła pod kontrolą Ryszarda).

5. PRZECHYLANE SZALE

Komendant policji zostaje znaleziony martwy w Jeziorze. W mieście pojawi się więcej policji i mediów. Żerowanie będzie trudniejsze, ponieważ śmiertelni ograniczą wychodzenie po zmroku i będą trzymać się w grupach. Policja, która zjechała się z okolicznych miast, będzie również bardziej dociekliwa. Zależnie od tego, czy Primogeni ufają postaciom graczy, mogą poprosić ich o zabicie rywala. Zaplanują wspólnie zasadzkę, jednak w taki sposób, by to gracze wykonali brudną robotę. Nie chcą być kojarzeni z miejscem zbrodni, gdyby coś poszło nie tak.

6. MORDERSTWO

Jednemu z Primogenów udaje się zniszczyć rywala, nawet jeśli postacie graczy nie byli zaangażowani bezpośrednio. Zdecyduj, który z Primogenów wygrał. Obecny kandydat pomoże im w dalszym śledztwie, żeby móc przejąć domenę oficjalnie.

Jeśli gracze zabiegają o tytuł Księcia, niech również biorą udział w walce o władzę. Muszą pomagać i starać się o poparcie innych koterii. Jednocześnie Primogeni w ogóle nie będą wobec nich nastawieni pozytywnie. Dostęp do pożywienia będzie utrudniony od samego początku. Wyjście z aresztu będzie zabierało graczom całą noc. Jeśli gracze dotrzymują kroku rywalom, w wydarzeniu 3 ich schronienie zostanie podpalone podczas ich nieobecności. W wydarzeniu 5 Alicja nasyła na nich Joannę, a Ryszard działa osobiście wraz z koterią Milicjantów.

Rozdział 2

Powrót do domu Księcia

Postacie graczy mogą chcieć sprawdzić dom Księcia, zwłaszcza jeśli wcześniej go nie przeszukali. Obowiązują wszystkie wskazówki, które mogli pozyskać w scenie 1.

Tym razem jednak gracze mają więcej czasu, więc mogą chcieć przepytac sąsiadów: starsze małżeństwo, które chodzi spać tuż po zachodzie i wstaje tuż przed świtem. Mężczyzna jest prosty i zmęczony całym dniem pracy, kobieta jest mocno znudzona i paranoiczna. Ma teorie na temat wszystkiego i zna większość plotek (jeśli gracze zrobili wcześniej coś, co dałoby im rozgłos, to sąsiadka może ich rozpoznać). Gdy składając wizytę sąsiadom, postacie graczy ich obudzą, będą musieli mieć dobrą wymówkę i zdać test społeczny (zależnie od wymówki na Przebiegłość, Perswazję lub inne) o ST 3.

Jeśli gracze zdadzą test, dostaną pełną informację od gospodyni, która przed snem regularnie podgląda, co dzieje się w pobliżu. Do Księcia w nocy często przyjeżdżają auta. Pojazdy mają rejestracje z różnych miast i podróżują nimi raczej sami młodzi ludzie. Sąsiadka podejrzewa, że jest tu prowadzony jakiś szemrany interes. Poinformuje też graczy, że nieraz zgłaszała swoje obawy na policję, pewnego wieczoru przyjechał nawet miły policjant z bujnym wąsem (Ryszard) i poinformował, że Kacper jest niewinny. Starsza pani jednak nie bardzo mu wierzy.

“Słoneczny” Hotel Edwarda

Info dla Narratora: Rok temu Książę wymusił na Edwardzie przekazanie jednego z ośrodków wypoczynkowych. Mowa o dość nieatrakcyjnym pensjonacie „Stokrotka”, w którym nawet w szczycie sezonu panował mały ruch. W zamian Edward miał otrzymać od Księcia niezależne źródło krwi, jedną torebkę krwi medycznej w każdy wtorek. Kacper potrzebował ośrodka do swoich operacji z wampirami słabej krwi. Dotychczas Edward zachowywał tajemnicę na temat wymiany ale teraz czuje się oszukany. O ile resort nie jest szczególnie cenny, to ilość krwi którą dostał jest uwłaczająco mała.

Hotel “Słoneczny” jest częścią większego ośrodka, gdzie poza dużym hotelem są też korty tenisowe, port żeglarski, boiska sportowe, pensjonat ze stolówką oraz mnóstwo domków z dykty stojących pośród drzew na wzgórzu. Przy porcie jest również duża karczma, w której zwykle ktoś jest, nawet poza sezonem. Ośrodek ma dostęp do dwóch plaż, z czego przy jednej jest wydzielone strzeżone kąpielisko z moło oraz wypożyczalnia rowerów wodnych i kajaków.

Edward przebywa na najwyższym piętrze północnego skrzydła, które jest oznaczone jako „do remontu”. W istocie skrzydło jest remontowane od zawsze i Edward wraz ze swoim ghulem (dyrektorem ośrodka) dba, by tak zostało. Po przejściu przez korytarz widoczny z klatki schodowej, który ma zerwaną podłogę i nagie ściany, można dostać się do normalnego, wykończonego korytarza hotelowego. Wszystkie okna są szczelnie zabite – od zewnątrz wygląda na remont, a od środka pozwala Spokrewnionym egzystować. Edward ma trzy pokoje dla gości, jeśli byłaby potrzeba, oraz jeden dla siebie. Na końcu korytarza jest również sala konferencyjna, która służy jako centrum spotkań tego Elizjum.

Podczas rozmowy z Edwardem pamiętaj, że jego główną ambicją jest uniezależnić się od stwórcy – Alicji. Jeśli gracze znajdą sposób na zwiększenie jego niezależności, będzie ich wspierał (nawet w przypadku ich walki o tytuł) – w zależności od tego, jak oceniasz ich sposób, dodaj im do 3 kości na dowolne rzuty społeczne w niniejszej interakcji. Dopóki Edward nie będzie miał tej swobody, będzie stał murem za swoim stwórcą.

Jeśli gracze będą wypytawali Edwarda o Księcia i o powód jego częstych odwiedzin, powie, że Kacper był zainteresowany przejęciem jednego z jego ośrodków wypoczynkowych. Wymiana była dotychczas tajemnicą, ale Edward ochoczo oferuje tą informację jeśli pomoże ona zlokalizować Księcia. Tak naprawdę, chce żeby ktoś przyjrzał się wampirom słabej krwi, których widział szpiegując ośrodek. Do przejęcia oczywiście doszło, bo „nie odmawia się władcy”. Chodzi o ośrodek wypoczynkowy „Stokrotka”, nieatrakcyjny i zaniedbany, zlokalizowany na północnym zachodzie, spory kawałek od jeziora.

Goście wybierają zwykle inne miejsca na wypoczynek; nawet w szczycie sezonu zawsze są tu jakieś niewynajęte domki. Edward uznał, że dzięki tej transakcji polubił się z Księciem, który wpadał okazjonalnie na partyjkę warcabów. Podczas rozmowy pozwól graczom wykonać rzut na Charyzmę / Manipulację + Intuicję.

SUKCESY	INFORMACJE
2	Edward nie mówi im całej prawdy. Wydaje się dość niezadowolony z przekazania ośrodka.
3	Edward się łamie i przyznaje, że przekazał ośrodek w zamian za dostawy krwi organizowane poza Alicją. Liczył, że to pomoże mu uzyskać samodzielność, ale Książę go oszukał. Powie graczom o torebkach z krwią, które nie pomagały zbyt w zaspokajaniu głodu. Jeśli gracze będą naciskać na więcej informacji o torebkach, powie, że Książę odbierał je ze szpitala przed przyjazdem do niego w każdy wtorek o 2:00.
Krytyczny sukces	Edward przyznaje, że po tym, jak poczuł się oszukany przez Kacpra, zaczął kontrolować, co dzieje się w ośrodku. Liczył, że znajdzie jakieś brudy pomocne przy szantażu. Trzy tygodnie temu Kacper wprowadził do ośrodka jakiegoś cienkokrwistego, który mieszka tam do dzisiaj.

Jeśli gracze nie obiecali Edwardowi sposobu na zwiększenie jego niezależności, to wyśle za nimi jednego ze swoich ghuli, by ich śledził. Sebastian Starzycki znany jako Łysy, jest 38-letnim kulturystą, który odziedziczył stary pensjonat w Mieście. Pieniądze wydaje na siłownię, piwo oraz dyskoteki. Wraz z dwoma młodszymi kumplami (o podobnej aparycji) będzie jeździć za graczami starym fordem i starać się nie zwracać na siebie uwagi. Umiarkowany test Sprytu + Spostrzegawczość pozwoli graczom zorientować się, że ktoś ich śledzi. Łysy i koledzy nie są szczególnie subtelni ani bystrzy, więc nietrudno ich zgubić. Dobierz umiejętność do testów zależnie od okoliczności, ale nie ustawiaj ST wyższego niż 3.

Jeśli jednak postacie graczy skonfrontują się z Łysym, to sytuacja szybko eskaluje i dojdzie do

bójki. Użyj statystyk Gangstera z podręcznika głównego dla całej trójki (UWAGA: nie mają dostępu do broni palnej) – Łysy jako ghul ma też jedną kropkę Potencji.

Jeśli postacie graczy zabijają szajkę, to w okolicy zacznie się szybko szeptać o zaginięciu „dobrych chłopaków”. Ludzie zaczną być ostrożniejsi (przestaną szwendać się po nocy, zaczną chodzić w grupach etc. – polowanie będzie trudniejsze). Ryszard (albo jego koteria) szybko powiąże Łysego z Edwardem, który bez ogródek przyzna, że kazał śledzić postaci graczy. Ryszard (albo jego koteria) skonfrontuje graczy i ochrzani ich za nieostrożność.

Szpital Główny

Info dla Narratora: Książę spotykał się z jedną z wampirzyc słabej krwi, która pracuje w szpitalu na nocnej zmianie jako lekarz. Nazywa się Patrycja Lesińska i stara się odzyskać Człowieczeństwo i miała pełne wsparcie Kacpra. Sama została spokrewniona w Stolicy i zesłana do miejscowej domeny. Patrycja przekazywała Kacprowi w każdy wtorek kilka worków z krwią. Spotykali się o pierwszej i rozmawiali w jej gabinecie. Książę wchodził przez jedno z wejść dla pracowników (pomijał recepcję). Pracownicy plotkowali, że to jej chłopak.

Szpital Główny jest dużym, starym budynkiem z czerwonej cegły. Stanowi największy punkt opieki medycznej dla wszystkich miasteczek i wsi w okolicy kilkudziesięciu kilometrów. W nocy główna recepcja nie działa i otwarty jest tylko SOR, do którego wejście znajduje się z boku budynku. W poczekalni zawsze można znaleźć kilka osób, znużonych i czekających na swoją kolej po tym, jak wzięli numer z automatu. Raz na jakiś czas otwierane są duże szare drzwi, mężczyzna w kitlu wyczytuje nazwisko i zabiera pacjenta szpitalnym korytarzem, by po paru metrach dotrzeć do gabinetu.

Kiedy gracze wchodzi na SOR, zobaczą zmęczony i niechętny do rozmów personel. Gdyby gracze dopytywali o Kacpra (o ile ustalili wcześniej, jak wygląda), to po udanym trudnym teście dowiedzą się, że nikt taki nie wchodził na SOR. Jeśli uzyskają nadwyżkę, jedna z recepcjonistek skojarzy, że opis odpowiada chłopakowi

dr Lesińskiej. Mimo to nie pozwolą postaciom graczy spotkać się z nią na miejscu i powiedzą, żeby prywatne sprawy załatwiać poza szpitalem. Nieudany test spowoduje, że recepcjonistki nie zdradzą niczego o tym, kto i kiedy pełni dyżury.

Jeśli gracze wpadną na pomysł sprawdzenia monitoringu, będą musieli dostać się do pokoju ochrony. Jeśli będą sprawiali problemy, ochroniarz wyjdzie do nich i wyprowadzi na zewnątrz, oczekując z nimi na przyjazd policji.

Aby wkraść się do pokoju, muszą go najpierw zlokalizować. Mogą na przykład zdominować jednego z pracowników. Przekradanie się obok ludzi nie jest trudne. Mogą udawać chorych lub włamać się innym wejściem czy oknem. Poproś graczy o rzut na Spryt + Skradanie o ST 2, poza tym rzuć 4 kostkami za czujność ochrony. Jeśli gracze zdadzą test ST 2, ale uzyskają mniej sukcesów niż ochrona, to ochroniarze będą czujniejsi i łatwe pożywienie się nimi stanie się niemożliwe (policja będzie już wezwana i w drodze, więc gracze muszą działać szybko – funkcjonariusze zjawia się w ciągu 10 minut). Policja zabierze złapanych graczy do aresztu, skąd godzinę przed świtem wypuści ich Ryszard (o czym nie omieszkaj im potem przy każdej okazji przypomnieć).

Gracze, nie zdając podstawowego testu, zostaną zauważeni przez jednego z lekarzy lub pielęgniarkę oraz poproszeni o opuszczenie szpitala pod groźbą wezwania policji.

Na taśmach monitoringu widać Kacpra spotykającego się co tydzień z młodą lekarką, każdorazowo około godziny 1:00. Razem idą do gabinetu, z którego Kacper wychodzi o 1:40. Nie widać, żeby coś wynosił, ponieważ ma plecak. Po obejrzeniu nagrań gracze zorientują się, w którym gabinecie Kacper rozmawiał z lekarką. Jeśli tam pójść, Patrycja będzie z nimi współpracować (przestraszona przewagą liczebną). Jeśli gracze powiedzą, że badają zaginięcie Kacpra, bo chcą mu pomóc, to wesprze ich tym chętniej. Podzieli się z nimi wszystkimi informacjami o przekazywaniu krwi i pracy nad powrotem do Człowieczeństwa. Powie też, że w ogrodach działkowych „Kormoran” jest stary bunkier, w którym Książę urządził dom dla cienkokrwistych. Poda adres działki z bunkrem i przekaże, że głową ich społeczności jest **Adam Goniec**.

Domki „Stokrotka”

Info dla Narratora: Kacper używał domków do izolacji wampirów słabej krwi – uważał, że mają perspektywy na odzyskanie Człowieczeństwa. Obecnie w domku jest tylko Mateusz Nowak, który nocuje tu już od dawna.

Za starym i dziurawym ogrodzeniem widać trzy domki w rzędzie. Każdy z nich jest dwupiętrowy, z krokwiowym dachem sięgającym do ziemi. Na podwórku jest leciwy plac zabaw z jedną huśtawką i karuzelą: żółta farba odchodzi z nich warstwami. Jest też stara piaskownica, w której rosną chwasty. Ośrodek jest mocno odizolowany, ponieważ otacza go las, a w pobliżu brakuje jakiegokolwiek sąsiedztwa. W jednym z domków świeci się światło.

W domku znajduje się wampir słabej krwi – **Mateusz Nowak**. Odgrywając go, pamiętaj, że jest bezgranicznie lojalny Kacprowi, którego uważa za swojego duchowego przywódcę. Mateusz jest fanatyczny. Przed zaginięciem Kacper poprosił go o niewychodzenie z domu i Mateusz stosuje się do tego. Jest wygłodniały i brudny. Przy każdym rzucie spornym zakładaj 5 kostek Głodu. Jeśli gracze będą używali na nim Dyscyplin, mają szansę obudzić w nim Bestię (użyj statystyk ghula bez żadnych kropek w Dyscyplinach).

Jeśli gracze zdadzą test społeczny (ST 3) lub zaoferują mu krew do picia, to przekaże im poniższe informacje. Nadal jednak będzie mówił o Kacprze w samych superlatywach:

- W ogrodach działkowych „Kormoran” są trzymane wampiry słabej krwi pod przywództwem **Adama**. Mateusz powie graczom jak tam dotrzeć.
- Kacper pomagał Urodzonym o Zmierzchu odnaleźć się w świecie. Często zapraszał ich do swojego schronienia.

Jeśli gracze zdadzą trudny test społeczny (dobierz umiejętność na podstawie podejścia graczy), to Mateusz powie im, że na małej, zarośniętej wyspie na środku jeziora jest sanktuarium, do którego Kacper zabiera wybrańców.

Spotkanie z Ryszardem

Info dla Narratora: Ryszard nie chce, żeby śledztwo zakończyło się szybko. Boi się, że nie ma dostatecznej przewagi nad Alicją. Zależy mu, żeby gracze znaleźli dowód, że Alicja ma nielegalnego potomka. W końcu jeśli niezależna koteria odpowiedzialna za śledztwo w sprawie zaginięcia Księcia wyciągnie brudy Alicji, to szanse Ryszarda wzrosną. Szeryf podejrzewa już od jakiegoś czasu, że Alicja ma na swoich usługach wampira, o którym nikt nie wie i że używa go, aby pozbywać się niewygodnych osób. Ryszard prowadził śledztwo od dawna i wie, że prawdopodobnie ukrywa go w nieczynnej części oczyszczalni ścieków

Jeśli gracze się z nim nie umówili podczas spotkania w Elizjum, muszą go najpierw znaleźć. Ryszard nigdy nie przebywa w swoim schronieniu pod starą kamienicą w centrum Miasta. Pracuje jako policjant, którego dyżury zawsze przypadają na noc. Zatem nocę spędza w samochodzie patrolowym ze swoim partnerem Miłozem, który jest jego ghulem.

Podczas spotkania z graczami Miłosz zostanie w wozie. Ryszard będzie się zwyczajowo przymilał, jakby był dobrym wujkiem. Podczas rozmowy będzie przerywał i starał się (nieudolnie) dopasować do kontekstu swoje zasługi (np. „Od kiedy jestem Szeryfem, nie było ani jednej sytuacji złamania Maskarady. Spokrewnieni są bezpieczni nawet jak się troszkę, he, he, „zabawią”). Jeśli gracze chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej o koterii słabej krwi, będzie unikał tematu, aż w końcu poda im fałszywy trop – **nieużywaną część oczyszczalni ścieków** na wschodnim brzegu Jeziora, oddaloną od miasta. Udany test sporny Sprytu + Intuicji przeciwko jego Manipulacji + Przebiegłości pozwoli wyczuć, że coś jest nie tak. Jeśli gracze będą naciskać, to przyzna, że to nie tam ukrywają się Aborcje (mówi o nich z pogardą), ale podejrzewa, że ukrywa się tam autarkis. Niezależnie od wszystkiego trzeba go sprawdzić, bo może mieć coś wspólnego z zaginięciem Księcia. Ryszard uczyniłby to osobiście, ale oczyszczalnia ścieków to teren Alicji, która „zachowuje się dziecinnie i nieodpowiedzialnie, zabroniła mi

wstępu na swój teren. Nie potrafi wynieść się ponad podziały dla dobra społeczności”.

Jeśli gracze przyłapali Ryszarda na kłamstwie, to obieca im, że naprowadzi ich na wampiry słabej krwi, gdy sprawdzą tego autarkis. Jego zdaniem jest to lepszy trop.

Stara oczyszczalnia ścieków

Oczyszczalnia ścieków znajduje się na wschodnim brzegu Jeziora, kawałek od głównej ulicy i pół godziny drogi z miasta. Całość to dobrze chroniony kompleks z całodobową ochroną. Kilkadziesiąt metrów na południe od kompleksu stoi stary budynek oczyszczalni, od lat jest nieużywany – to wiekowa industrialna budowla z dziurawym ogrodzeniem, która zarosła krzakami i chwastami. W starym budynku ma swoje leże Joanna, która zdaje sobie sprawę, że jeśli ktoś się o niej dowie, Alicja będzie miała kłopoty. Aby ją chronić, będzie chciała wyeliminować intruzów.

Joanna zorientuje się od razu, że ktoś wszedł do starej, zagraconej hali. Będzie używać Niewidoczności, żeby śledzić postacie graczy, a zaatakuje tych, którzy odłączą się od grupy. Będzie starać się żerować na nich za pomocą Potencji (Brutalny Pocałunek). Hala jest ciemna i pusta. Prowadź scenę powoli, budując w graczach niepokój. Możesz zaproponować konkretne rzuty:

- Spryt + Spostrzegawczość o ST 3 – gracze słyszą kroki za sobą, ale nikogo nie widzą. Jeśli któryś z graczy ma odpowiednią Nadwrażliwość, możesz pozwolić na rzut, by zdemaskować Joannę. Zacznie się walka.
- Spryt + Śledztwo o ST 2 – w hali można znaleźć ścieżkę, która jest bardziej uczęszczana. Prowadzi do podziemnej części, w połowie zalanej. Na końcu pomieszczenia jest drabina do nawy, w której urządzono prowizoryczną sypialnię. Jeśli postacie graczy tu dotrą, Joanna atakuje – zaczyna się walka.

- Opanowanie + Spostrzegawczość ST 3 – Joanna stara się sprawiać wrażenie, jakby graczy obserwowała więcej niż jedna osoba. Jeśli rzut im się nie uda, zacznij im subtelnie przekazywać, że obserwuje ich wiele par oczu.

Jeśli gracze chcieliby się wycofać przed spotkaniem Joanny, pozwól im na to. Wówczas jednak na czas śledztwa ta przeniesie swoje leże do Alicji i gracze zgubią jej trop. Ryszard nie przekazuje informacji o koterii słabej krwi, chyba że graczom uda się go przekonać (ST 4).

Jeśli postacie graczy zabiją Joannę, trop się urwie. Ryszard będzie wściekły na siebie (i na graczy), że nie powiedział im, iż trzeba przesłuchać autarkis. O wszystko będzie obwiniać Alicję: „Gdyby nie blokowała mi lub moim PROFESJONALISTOM wstępu, to wiedzielibyśmy, dla kogo pracuje!”. Niemniej wywiąże się z umowy i powie graczom, że cienokrwisici są w ogrodach działkowych

PRZESŁUCHANIE

Jeśli gracze pokonają Joannę i postanowią ją najpierw przesłuchać, wampirzyca będzie nadal fanatycznie oddana stwórczyni, ale nie będzie ukrywać, kto nią jest. Przyzna też, że jest odpowiedzialna za parę zniknięć „tych, którzy sprzeciwili się Alicji”. Jeśli gracze potwierdzą Ryszardowi związek Joanny z Alicją, będzie on bardzo zadowolony. Przekaze od razu informacje, których oczekiwali oraz poprosi, żeby opowiedzieli o wszystkim, gdy będą podsumowywać śledztwo na następnym spotkaniu w Elizjum.

Jeśli gracze najpierw pójdą do Alicji, ta będzie na nich wściekła, lecz wiedząc, że nie ma szans w walce i że nie może pozwolić, by inni dowiedzieli się o jej sekrecie, zgodzi się na wszystkie sensowne warunki, jakie postawią gracze. W tym:

- Ujawnienie lokacji wampirów słabej krwi.
- Dostawy krwi do dwóch razy w tygodniu (zwierzęca krew).
- Otrzymanie większego i lepszego terenu łowieckiego.

Powyższe zależy od testu spornego Determinacji + Zastraszania przeciwko Sile Woli Alicji. Każda nadwyżka powyżej jednego sukcesu pozwoli wytargować więcej.

Spotkanie z Alicją

Info dla Narratora: Alicja czuje się bezpiecznie w obecnej sytuacji. Pamiętaj, że jest wyniosła i arogancka, na każdym kroku pokazuje graczom, że ich miejsce w hierarchii jest znacznie niżej. Scena rozmowy z Alicją nie powinna być przyjemna dla koterii.

Alicja mieszka na dużej farmie na wsi, która graniczy od południowego wschodu z miastem. Farma znajduje się kawałek od drogi i składa się z kilku budynków; wygląda na normalnie działające gospodarstwo. Kiedy gracze dotrą na farmę, powitają ich nieufne psy, które uspokoi Alicja. Zaproponuje przejście do salonu oraz zaoferuje kieliszek świńskiej krwi. Podczas rozmowy Alicja będzie rzeczowa, przyzna, że dostarczała Kacprowi krew dla wampirów słabej krwi, ale nigdy nie dowiedziała się, gdzie ich trzyma. Jeśli gracze zdadzą test Sprytu + Intuicji (ST 4), będą widzieli, że kłamie. Jeśli im się uda, przyzna, że ma tę wiedzę i podzieli się nią w zamian za drobną przysługę.

Alicja chce, żeby postacie graczy zlikwidowali Patrycję Lesińską. Patrycja jest lekarzem, który podkraża szpitalną krew, a Alicja wie, że karmi nią Edwarda. Uważa ją za zagrożenie dla swojej działalności i oczekuje rozprawienia się z tym. Nie może tego oczekiwać od Ryszarda, „bo jest niekompetentnym kretyńcem”, dlatego prosi o to graczy. Jeśli gracze się zgodzą, rozegraj tę scenę na podstawie podrozdziału 5.2. Po tym, jak postacie graczy wyeliminują Patrycję, Alicja chętnie podzieli się swoją wiedzą o ogrodach działkowych.

Jeśli gracze się na to nie zgodzą, Alicja odburknie, że nie może im pomóc i wyprosi ich z posesji. Jeśli gracze będą powoływać się na autorytet śledztwa, udany trudny test Charyzmy + Perswazji spowoduje, że Alicja zdradzi, gdzie są wampiry słabej krwi. Co więcej, niezależnie od rezultatu rzutu, jeśli Joanna żyje, to dr Lesińska następnej nocy zostanie znaleziona martwa.

Rozdział 3

Ogrody działkowe

Info dla Narratora: Ogrody służyły Kacprowi do izolacji wampirów słabej krwi pod pretekstem zapewnienia im bezpieczeństwa. W starym podziemnym bunkrze z czasów drugiej wojny znajduje się ich kryjówka, do której mają dostarczaną krew. Na miejscu jest łącznie pięć wampirów. Ich nieoficjalnym przywódcą jest Adam Goniec, który przejrzał kłamstwa o odkupieniu. Jest też osobą odpowiedzialną za zaginięcie Kacpra. Wie, że cienkokrwieńcy, są zabijani przez niego w skutek brutalnych eksperymentów, Adam był na Wyspie i widział laboratorium Kacpra. Podejrzewa, że ktoś silniejszy od Księcia ciągnie tu za sznurki. Adam za pomocą Alchemii Słabej Krwi omamił Kacpra na tyle, by ten wierzył, że jest jego najlojalniejszym sługą. Dzięki temu dal radę przekonać go, by asystować Kacprowi w jednym z rytuałów, podczas którego zatrzasnął Księcia w środku schronu. Teraz Adam szuka sposobu na ucieczkę z miasta dla siebie i swojej koterii. Bunkier jest częścią podziemnej sieci, większość przejść jest zawalona (Adam będzie utrzymywał, że wszystkie). Dwa korytarze (w schowku za jednym z regałów oraz w jednej z sypialni za plakatem) prowadzą do pozostałych bunkrów z wyjściami na innych działkach. Cienkokrwieńcy użyją ich, gdyby zostały zmuszone do ucieczki.

Ogrody działkowe są osobnym, ogrodzonym terenem, na którym wydzielono niewielkie parcele. Zgodnie z prawem nie można tam stawiać dużych budynków, więc na większości posesji stoją jedynie niewielkie szopy. Na teren nie da się wjechać autem i do wybranej działki należy dojść wąskim deptakiem, pojazd zostawiając na zewnętrznym parkingu. Większość działek jest zaniedbana i zarośnięta, ale zdarzają się wyjątki. W nocy, szczególnie o tej porze roku, ogrody działkowe przypominają miasto duchów. Nie ma tu żadnego oświetlenia, jest cicho i pusto.

Po kilku minutach szukania właściwej działki do graczy z mroku wychodzi Ola – wampir słabej krwi, który tej nocy odpowiada za zwiad. Ola jest

niską, czarnowłosą dziewczyną w starych ubraniach i z metalową rurką służącą za broń. Niechętnie zaprowadzi graczy do swojej kryjówki.

Gracze zostaną zaprowadzeni na jedną z bardziej zaniedbanych działek, całą zachwaszczoną. Pośrodku niej stoi stara drewniana szopa zamknięta na klucz. Wewnątrz jest pusto, poza nieużywanymi od dawna narzędziami ogrodniczymi (i trzema metalowymi rurkami podobnymi do tej, której używa Ola) nie ma tam niczego. Na środku szopy jest włącz do bunkra. Po zejściu po zimnej drabinie można dostrzec, że ten jest oświetlony światłem elektrycznym. Na dole trzeba przejść małym, klaustrofobicznym korytarzem z karabinem maszynowym na wprost nawy – na szczęście rozmontowanym. Postać, która zna się na historii lub zda rzut Inteligencja + Wykształcenie o ST 3, będzie wiedziała, że bunkry z tego okresu były zwykle połączone siecią podziemnych korytarzy, więc prawdopodobnie może ich być w okolicy więcej. Korytarz jest zwieńczony dużą salą, z której wychodzi sześć kolejnych korytarzy. Sama sala jest mocno udekorowana.

Na ścianach widać graffiti w kilku różnych stylach, łącznie z ładnym obrazem skąpo ubranej kobiety. Rozstawione są niskie, tanie, kwadratowe stoliki na kawę oraz kanapa i fotele. Poza tym na podłodze leży sporo koców oraz puf. Na jednej ze ścian wisi telewizor z podłączoną konsolą do gier. Jest to pokój wspólny, gdzie Spokrewnieni spędzają czas. Jeśli gracze miałby okazję rozejrzeć się po kompleksie i sprawdzić, co skrywają inne korytarze, znaleźliby trzy łóża z łózkami polowymi, prowizoryczną siłownię oraz od dawna niesprzątany składzik.

W sali głównej czeka już cała koteria, która musiała słyszeć niosące się echem odgłosy schodzenia po drabinie. Poza Olą i Adamem są jeszcze 3 osoby, które rozstawiły się dookoła. Koteria wydaje się napięta, uzbrojona (deski, młotki, noże) i gotowa do walki. Najspokojniejszy jest stojący na środku Adam. Podczas negocjacji emanuje pewnością siebie, jakby pokonanie postaci graczy nie miało stanowić dla jego koterii żadnego problemu. Udany test Sprytu + Intuicji o ST 3 pozwala zauważyć, że o ile maska

Adama jest niewzruszona, to reszta jego koterii stresuje się i gorzej reaguje na ewentualne groźby.

Jeśli gracze powiedzą, że starają się dojść do tego, co stało się z Kacprem, Adam stwierdzi, że wie, gdzie jest Książę. Najpierw jednak będzie chciał, żeby gracze pomogli całej koterii opuścić miasto poprzez sfingowanie walki i zapewnienie Ryszarda, że koteria została zgładzona. Adam ma nawet prochy innych Urodzonych o Zmierzchu i zaoferuje je jako dowód. Będzie też potrzebował innego samochodu, bo Szeryf wie, jakimi autami jeżdżą – stare pojazdy muszą zostać na miejscu. Po spełnieniu powyższych warunków, tydzień po wyjeździe, Adam wyśle im SMS-a z nazwą lokacji, gdzie są dalsze ślady.

Ta propozycja łamie kilka praw Camarilli. Naraża Maskaradę na niepotrzebne ryzyko, ale też nagina Tradycję Gościnności. Dodatkowo tydzień to długi okres i gracze powinni już widzieć eskalujący konflikt między Ryszardem i Alicją. Jeśli gracze zdecydują się przyjąć propozycję i załatwią wampirom transport, Adam wywiąże się z obietnicy i wyśle im SMS: „Wyspa Chwastowa. Drugi klucz jest gdzieś w domu Kacpra”.

Jeśli gracze zaczną się kłócić, rozpatrz negocjacje na podstawie walki społecznej. Adam ma na początku dodatkowe i obrażenie do Siły Woli ze względu na swój teren i absurdalną pewność siebie. Jeśli graczom wyszedł poprzedni rzut na Intuicję, nie uwzględniaj tego bonusu. Adam będzie przede wszystkim bronił się rzutami Charyzma + Zdolności Przywódcze oraz za pomocą faktów z rzutem Inteligencja + Perswazja.

Wygrana słabej krwi

Jeśli Adam wygra, gracze nie dadzą rady go przekonać do współpracy. Albo zgodzą się na jego warunki, albo przejdą do rękoczynów. Mogą też opuścić to miejsce i wrócić ze wsparciem Szeryfa. Ryszard bardzo chętnie pomoże pozbyć się wampirów słabej krwi, jeśli gracze przedstawią mu argument, dlaczego należy

się z nimi rozprawić. Nie trzeba go długo namawiać. W takim scenariuszu wampiry słabej krwi nie mają szans na wygraną. Szeryf i jego ludzie zabiją wszystkich poza Adamem, którego zechcą przesłuchać. Po odpowiedniej zachęcie Ryszarda Adam przyzna się do wszystkiego z podrozdziału 8.2. Szeryf będzie coraz bardziej oniemiały, gdy znaczenie słów renegata do niego dotrze. Wprowadzi Adama w letarg, żeby dokonać na nim później publicznej egzekucji i ogłosić, że to Adam zabił Księcia. Ryszard poprosi też graczy, by popłynęli na Wyspę, znaleźli Kacpra i zabili go. Oczywiście będzie nalegał, by utrzymali ten ostatni rozkaz w tajemnicy – oficjalną wersją jest morderstwo popełnione przez Adama. Ryszard, będąc szczerym, woli nawet, żeby Alicja wygrała w walce o tytuł Księcia, niż żeby do władzy wrócił Kacper. Jeśli gracze się nie zgodzą, poprosi, by dobrze się zastanowili nad tym, co będzie lepsze dla całej domeny. Nie będzie jednakże stawał im na drodze. Zabierze zwłoki Adama i wyjdzie. Jeśli gracze wygrają fizyczną walkę bez pomocy Ryszarda, przesłuchanie Adama da te same rezultaty. Jeśli jednak zabili go bez rozmowy, przeszukanie bunkra pozwoli odkryć tajne wyjścia oraz ukryty list Adama, zadedykowany innemu wampirowi słabej krwi (wybierz dowolnie) w przypadku śmierci autora. List wyluszcza fakty przytoczone w podrozdziale 8.2; jest w nim wyrażona nadzieja, że adresat listu przejmie kontrolę nad koterią i uchroni swoich braci od gniewu starszych wampirów.

Wygrana graczy

Jeśli gracze wygrają, Adam złamie się i przyzna, że zamknął Kacpra w jego własnym laboratorium na Wyspie. Będzie chciał się wytłumaczyć. Opowie graczom o tym, że Kacper zaczął słyszeć Zew. Wierzył, że kluczem do opanowania go jest słaba krew, dlatego przeprowadzał brutalne rytuały i eksperymenty na cienkokrwistych. Na początku Kacper rzeczywiście pomagał im odzyskiwać Człowieczeństwo, ale już od dawna wampiry

znikają na Wyspie Chwastów i nie wracają. Adam będzie się bronił tym, że cała domena zaczęła się kruszyć przez rosnący fanatyzm Kacpra, zatem jego zniknięcie jest dobre dla społeczności. Powie, o którą dokładnie wyspę chodzi oraz że zapasowy klucz powinien być ukryty gdzieś w gabinecie Kacpra.

Adam będzie błagał, żeby zostawić go i jego koterię. Obieca, że opuszczą miasto i nikt już o nich nigdy nie usłyszy. Jeśli gracze się zgodzą, to rzeczywiście tej samej nocy cała koteria zniknie. Jeśli gracze postanowią doprowadzić Adama przed oblicze Szeryfa lub ukarać go na miejscu, to będzie walczył. Gdyby gracze odeszli z bunkra, to po ich powrocie (z Ryszardem lub bez) będzie pusty. Wampiry uciekną na własną rękę. Ryszard weźmie wytropienie ich na siebie.

Wyspa Chwastowa

Żeby dostać się na Wyspę, gracze potrzebują łodzi. Wyspa otoczona jest gęstym trzcinowiskiem, a Jezioro słynie ze swoich mielizn. Pływanie po jeziorze w nocy jest nielegalne, więc pewnie gracze nie będą chcieli używać rzucającej się w oczy łodzi (np. żaglówki). Inne opcje to łódź wiosłowa, kajak lub rowerek wodny. Zdobycie łodzi też nie jest łatwe, bo wszystkie wypożyczalnie są nieczynne. Można pożyczyć łódź od innej koterii (Marynarze mają łódź wiosłową i żaglówki) lub jakąś ukraść. W portach są przycumowane same duże łodzie, więc małych trzeba szukać w zamkniętych hangarach przy plażach. Oczywiście postaci graczy mogą po prostu przejść po dnie jeziora. Mimo wszystko są nieumarli.

Wyspa Chwastowa jest dzika, zarośnięta krzewami, wysoką trawą i trzciną. Na jej środku jest właz do podziemi, zamknięty mocną kłódką. Jeśli gracze mają klucz z domu Kacpra, mogą ją otworzyć. Jeśli nie, potrzebują zdanego testu Zręczności + Kradzieży o ST 4 lub Siły + Wysportowania o ST 5. Jeśli się nie uda, muszą wrócić na ląd i znaleźć jakieś odpowiednie narzędzie.

Pod włazem jest tylko jedno pomieszczenie – zniszczone laboratorium. W wielu miejscach są kałuże, bo pomieszczenie nie jest do końca szczelne. Pośrodku stoi coś, co wygląda jak drewniany stół do

tortur z rzemieniami pozwalającymi unieruchomić ofiarę. W rogu znajduje się tablica na kredę z wypisaną częściową inkantacją. Jest tam też złamane biurko, którym ktoś cisnął o ścianę, a w kałużach pływają resztki papierów i notatek. Wszystko jest zniszczone – jakby ktoś wpadł w szal. Na ziemi spoczywa ciało Kacpra w lekko przegniłej odzieży. Książę zapadł w letarg. Nim się to jednak stało, Bestia przejęła nad nim kontrolę i zniszczyła większość jego pracy. Da się z niej wywnioskować jedynie tyle, że Kacper interesował się słabą krwią i widział w alchemii sposób na opanowanie Zewu.

Gracze mogą dać Kacprowi swoją krew, wykonując pięć testów Pobudzenia, ale vitae nie musi pochodzić od tej samej postaci. Ewentualnie gracze mogą zabrać zwłoki Kacpra do Elizjum lub do któregoś z Primogenów. Wówczas inne osoby go przebudzą. Jeśli jednak gracze obudzą Księcia, ten będzie mocno zdezorientowany, zada pytania o to, co się wydarzyło. Będzie wyraźnie zasmucony zniszczonym laboratorium. Niezależnie od sposobu przebudzenia, Kacper powie graczom, że następnej nocy odbędzie się spotkanie w Elizjum.

Jeśli gracze chcą zabić Księcia, jego ciało w letargu pozostaje bezbronne. Mogą go spalić na miejscu lub zostawić na zewnątrz, żeby słońce zrobiło swoje. Niezależnie od wszystkiego – zabicie Księcia jest dużą skazą na Człowieczeństwie.

Epilog

Kacper następnej nocy po obudzeniu zwoła spotkanie w Elizjum. Jeśli nie mógł tego zrobić, bo gracze nigdy go nie przebudzili lub go zniszczyli, to spotkanie odbędzie się i tak zgodnie z terminem – po tygodniu licząc od ostatniego. Zależnie od decyzji graczy, będzie miało przebieg wpisujący się w jedną z ram poniżej. Dopasuj te wydarzenia do wszystkich decyzji, sojuszy i relacji wypracowanych przez graczy. Poniżej opisywane są ogólne zdarzenia, ale na podstawie całej opowieści dodaj tyle szczegółów, ile uważasz za niezbędne. Jeśli gracze podniosą kwestię tego, że Ryszard zlecił im zniszczenie Księcia, to ten wyprze się wszystkiego i oskarży ich o kłamstwo. Ostatecznie



Spokrewnieni staną po stronie Ryszarda, nie wierząc, że mógłby zrobić coś takiego – chyba że gracze mieliby jakiś dowód w postaci np. nagrania

KSIĄŻĘ NIE ZOSTAŁ ZNISZCZONY

Książę jest wściekły. Tłumaczy, że został zdradzony przez wampiry słabej krwi, którym starał się pomóc. Zamiast otrzymać pomoc od Szeryfa, ten był zbyt zajęty walką o władzę, żeby zająć się swoimi obowiązkami. Książę postanawia co następuje:

1. Na wszystkie wampiry słabej krwi związane z Adamem są zwołane Krwawe Łowy.
2. Ryszard traci pozycję Szeryfa. Zawiódł w tej roli. Nowym Szeryfem zostanie jeden z BG (wybierz na podstawie tego, który jest przywódcą koterii lub był najbardziej charyzmatyczny po przebudzeniu Księcia).

Dodaj Ryszarda jako antagonistę dla koterii. Może powrócić w innym czasie i w innym mieście (uważa, że utracenie pozycji to wina graczy).

KSIĄŻĘ JEST ZNISZCZONY

Na przyjęciu w Elizjum najpierw zostaje wyłoniony nowy Książę – zależnie od wyników toczonych walki o władzę. Jeśli gracze też ubiegali się o tytuł, to mając odpowiednie poparcie, mogą zostać władcami domeny, o ile im na to pozwolisz. Możesz też rozegrać to jako jeszcze jedną społeczną walkę (podobną do tej ze sceny 3). Tym razem na równych warunkach albo nawet z bonusem dla graczy.

Jeśli Alicja wygra, nic w domenie się nie zmieni. Gracze dostaną swój teren, ale nie zdobędą żadnych dodatkowych wpływów, chyba że zabili dla Alicji lekarke albo zaszantażowali i oszczędzili Joannę. Będą musieli odpowiadać bezpośrednio przed Alicją.

Jeśli Ryszard wygra, będzie potrzebny nowy Szeryf, którym zostanie lider Milicjantów. Jeśli gracze zabili Kacpra na prośbę Ryszarda, to wyznaczy na stanowisko Szeryfa któregoś z nich i przyzna im znacznie większy teren łowiecki.

Podsumowanie

Niezależnie od zakończenia historii domena już nigdy nie będzie taka sama. Jeśli chcesz kontynuować prowadzenie dalszych przygód w tym settingu, poniżej znajdziesz krótkie podsumowanie tego, jak wygląda sytuacja w zależności od wyboru nowego Księcia. Nowym zagrożeniem są Anarchiści, którzy uznali, że ta okolica byłaby dobrą bazą operacyjną dla ich Ruchu. Dotychczas kryli się w okolicznych lasach, ale widzą, że to dobry moment, by uderzyć.

KSIĄŻĘ KACPER

Kacper desperacko stara się odzyskać władzę w domenie. Nie da się jednak ukryć, że Zew jest zbyt silny i osłabienie letargiem pchnęło Księcia w szaleństwo. Jest paranoiczny i zdaje się ufać tylko graczom, którzy są nowi w mieście. Używa ich i wydaje rozkazy, zmuszając do zajmowania się każdą jego sprawą – raz ważnymi zadaniami, raz blahymi i zbędnymi małostkami. Co gorsza, gracze będą je dostawali często i naprzemiennie. Niejednokrotnie polecenia będą się wzajemnie wykluczać (np. „Pilnujcie tego terenu!” i nagle rozkaz, by pojechać i przeparkować samochód Księcia spod ogrodów działkowych). Dla wszystkich jest jasne, że Ryszard miał rację – Kacper nie nadaje się już na Księcia. Niestety moment, w którym można było go łatwo usunąć, minął.

Problemem dla postaci graczy pozostaje Ryszard, który stara się dokonać rozłamu w społeczności i odzyskać swoją pozycję. Jednocześnie Anarchiści szybko stają się zagrożeniem. Pod niestabilnymi rządami Kacpra, który zbyt przytłacza swojego Szeryfa zbędnymi obowiązkami, domena jest łatwym celem. Kolejne wampiry są niszczone, a Anarchiści stają się coraz bardziej śmiali w swoich zapędach. Kacper w rzadkich momentach jasności umysłu widzi to zagrożenie. Momenty te, niestety, nie trwają jednak zbyt długo. Aby ocalić domenę, trzeba odsunąć Kacpra od władzy raz na zawsze. Ryszard tylko czeka, by gracze zrobili coś takiego – da mu to pretekst do wysunięcia względem nich oskarżeń o zdradę i przejęcia władzy dla siebie.

KSIĄŻĘ ALICJA

Alicja jest zdystansowanym, lecz dobrym Księciem. Pod jej rządami do domeny szybko wraca równowaga; każdy dostaje swój uczciwy przydział obowiązków i pożywienia. Niestety do domeny napływa więcej Spokrewnionych z poprzedniego miasta Alicji. Co więcej, zaczyna nowymi obsadzać stanowiska, efektywnie odsuwając wpływy pozostałych. Jednocześnie Alicja nie chce zwolnić żadnego z wampira i odesłać go do starej domeny. Jeśli gracze zechcą kiedyś wrócić, będą musieli znaleźć sposób, żeby szantażować Alicję. Na tyle mocny, żeby chciała się ich pozbyć, ale nie na tyle, żeby ich zniszczyć na miejscu.

Zagrożenie ze strony Anarchistów jest szybko zidentyfikowane i Szeryf wraz z graczami będą dostawali rozkazy przeprowadzania kolejnych ataków na agresorów.

Przyjmowanie nowych pogarsza również sytuację z żerowaniem. Miasto staje się jeszcze bardziej przeludnione niż ostatnio, a Alicja tkwi w swojej arogancji i wierzy, że da radę wszystko utrzymać w porządku i wykarmić wszystkich. Myli się.

KSIĄŻĘ RYSZARD

Ryszard nie umie rządzić. Jest to cecha, którą przejawia od samego początku. Woli pławić się we władzy i wydawać rozkazy. Jednym z pierwszych jego dekretoów jest zdegradowanie Alicji i przekazanie jej farm jednemu ze swoich. Alicja nie wypowie się otwarcie przeciw Księciu, ale będzie ograniczać dostęp do krwi. Zarówno zwierzęcej, jak i w postaci zapewnianych przed Edwarda turystów. W praktyce bardzo szybko zacznie brakować pożywienia i coraz więcej wampirów będzie miało incydenty z Bestią i łamaniem Maskarady.

Jego plan podkopania autorytetu Księcia zadziałałby świetnie, gdyby nie ataki Anarchistów, które zjednoczą społeczność pod przywództwem Ryszarda. Skorzysta on na pojawieniu się wspólnego wroga i wejdzie w stan sztucznie przedłużanej wojny. Im dłużej trwa walka, tym dłużej nikt nie będzie kwestionował jego pozycji.

Rządy Ryszarda będą krwawe i pełne Głodu. Żeby mieć jakąkolwiek szansę na odsunięcie go, trzeba rozprawić się na zawsze z okolicznymi Anarchistami. Książę nie będzie tego ułatwiał.

KSIĄŻĘ – BOHATER GRACZA

Jeśli któryś z graczy zdołał zostać Księciem, musi cały czas oglądać się za siebie. Alicja i Ryszard połączą siły, żeby utrudnić mu nieżycie. Do miasta zacznie schodzić się wielu zesłanych Spokrewnionych i cienkokrwistych zaproszonych potajemnie przez Primogenów. Domena nigdy nie była dość duża, by pomieścić wszystkich i jeśli gracz się na to zgodzi, zacznie panować Głód, a incydenty z Bestią i łamaniem Maskarady będą częstsze. Jeśli zaś gracze się nie zgodzą na taki stan, to Primogeni będą podnosić kwestię ich brutalności i niszczenia relacji z dużymi domenami. Duże domeny mogą też zacząć wywierać presję na graczy, aby przyjmowali ich wygnańców poprzez grożenie ludziom z poprzedniego życia postaci.

Równolegle będą nasilać się ataki Anarchistów uderzających akurat w te koterie, które są lojalne postaciom graczy (Ryszard i Alicja o to zadbają). Gracze stoją przed zadaniem utrzymania porządku w domenie, w której ich poparcie spada, a problemów jest coraz więcej. Jeśli udałoby się im zdobyć szacunek Primogenów i udowodnić swoją wartość, to zniknie chociaż wewnętrzne zagrożenie. Jednak niełatwo będzie im przekonać do siebie tych, którym sprzątnęli spod nosa pozycję Księcia.



Główne postaci

Kacper Kwieciński

Kacper wiódł dobre życie w trudnych czasach. Jak wiele "aryjskich" dzieci, został porwany przez Niemców i wywieziony do Rzeszy, żeby tam dorastać. Miał szczęście trafić do opiekunów, którzy byli dla niego wyjątkowo wyrozumiali. Ukończył szkołę, dostał się na uniwersytet, poznał dziewczynę. Słowem, naprawdę nie był zadowolony, gdy został spokrewniony. Nigdy nie wybaczył swojemu stwórcy – i całej społeczności Spokrewnionych – zniszczenia tamtego życia. Przy okazji pojawienia się drugiej Inkwizycji zdiabolizował swojego stwórcę i uciekł do Polski. Udało mu się doprowadzić do założenia nowej domeny w Mieście nad Jeziorem. Został jej Księciem. Wszystko po to, by stworzyć domenę bezpieczną dla ludzi i wampirów, które nie chcą być tym, kim są. Rzeczywistość jednakże została zweryfikowana przez widmo wiecznej egzystencji. Książę z każdym rokiem stawał się coraz bardziej wycofany i powierzał coraz więcej obowiązków Primogenom, a sam zajmował się swoimi projektami.

KLAN: Tremere

POKOLENIE: 9

WYGLĄD: Średniego wzrostu blondyn. Zawsze elegancko uczesany i gładko ogolony. Zwykle ubiera się półformalnie, łącząc marynarki z jeansami.

CHARAKTER: Można go pomylić z Dzieckiem Malkava, często miewa epizody patrzenia w przestrzeń lub szeptania do siebie (walczy z Zewem). Jest oszczędny w słowach.

FAKTY:

- Ma około 90 lat.
- Jako dziecko został porwany przez Niemców i wywieziony do Rzeszy.
- Został spokrewniony w Niemczech przez Tremere, który stracił kontrolę nad Bestią.
- Podczas drugiej Inkwizycji zdiabolizował swojego stwórcę i zrzucił winę na łowców, po czym uciekł do Warszawy.
- Sam zgłosił się na ochotnika, żeby zaopiekować się nowo tworzoną domeną niegocińską.
- Od czasu diabolizacji Stwórcy i wstąpienia na 9 pokolenie zaczął słyszeć Zew, który jest coraz mocniejszy.

AMBICJE I CELE:

- Na początku gardził wszystkimi wampirami i pomagał słabej krwi odzyskać Człowieczeństwo.
- Chce zagłuszyć Zew. Wierzy, że klucz jest ukryty w wampirach słabej krwi, dlatego prowadzi na nich eksperymenty i badania.
- Odizolował cienkokrwistych w swojej domenie, żeby mieć pełną swobodę w kontrolowaniu ich liczebności i by móc ich używać do eksperymentów w dowolnym momencie.

Ewelina Halna

Ewelina zawsze była ambitna i inteligentna. Świetnie odnajdywała się w towarzystwie w Stolicy i szybko pięła się po szczeblach kariery. Kiedy jej opiekun i sojusznik dokonał zamachu, by przejąć władzę w mieście, oczywiście wspierała go. Była jednak na tyle bystra, że nikt nie mógł jej oskarżyć o bezpośredni udział. Dobrze, że o to zadbała, bo przewrót się nie udał i jej opiekun został zgładzony. Ją natomiast zesłano do nowo powstałej domeny nad Jeziolem. Odsunięta od wielkiej polityki, była zdeterminowana, żeby wrócić. Szybko stała się drugą najważniejszą osobą w tej domenie, ale odkryła, że to nie ma znaczenia. Jej możliwości są ograniczone tylko do kilku okolicznych wsi i miasteczek. Bezsilna i sfrustrowana czeka na moment, w którym będzie mogła zrobić coś, co pozwoli jej na powrót do prawdziwego miasta.

KLAN: Ventrue

POKOLENIE: II

WYGLĄD: Niska kobieta o krzepkiej posturze. Ma krótko ścięte blond włosy z dłuższą, zaczesaną na bok grzywką. Zawsze ubiera się bardzo formalnie.

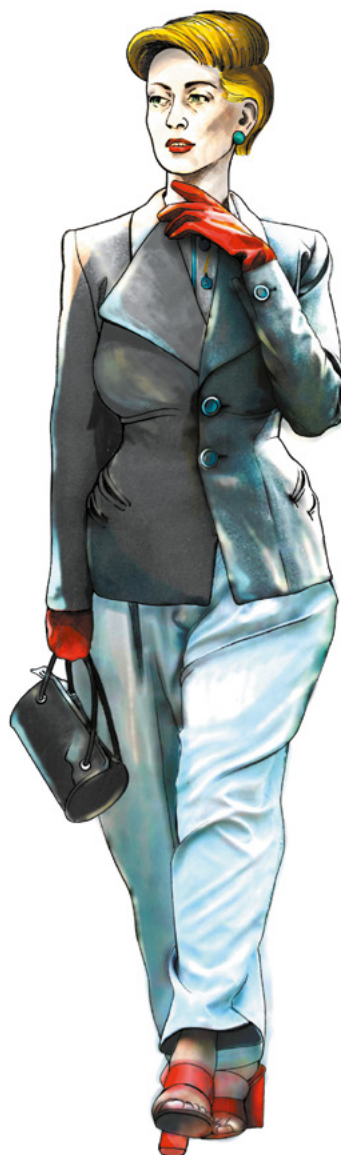
CHARAKTER: Ewelina ma problem z traktowaniem domeny poważnie i mocno dystansuje się od niej i od jej problemów. Zwykle zwraca się do innych z politowaniem w głosie; widać w niej niechęć do wykonywanych obowiązków.

FAKTY:

- Jest Seneszalem.
- Od czasu zaginięcia Kacpra przejęła jego obowiązki.
- Została tu zesłana za karę i jej powinnością było pilnowanie Kacpra.

AMBICJE I CELE:

- Chce wrócić do Stolicy jak najszybciej, wierzy że uda się jej to, gdy Kacper zostanie uznany za zniszczonego.
- Nie ufa innym Primogenom i uznaje za dość żalosne, że walczą o władzę w nic nieznaczącej domenie.
- Skrycie cieszy się z pojawienia się postaci graczy.



Ryszard „Rychu” Sieniawicz

Gdyby ktoś miał to ocenić, Ryszard nie nadawał się na Ventrue. Został spokrewniony, ponieważ jego Stwórca potrzebował liczniejszego potomstwa w swojej intrydze. Rychu, który wywodził się z niższych warstw społecznych i rozwiązywał problemy w sposób bezpośredni, nie umiał się odnaleźć w społeczeństwie kaititów. Nieudolnie próbował wygospodarować jakieś miejsce dla siebie, ale wciąż był tylko chłopcem na posyłki dla potężniejszych od siebie. Kiedy usłyszał, że w niewielkich miastach zakładane są nowe domeny, szybko zgłosił się na ochotnika. Bycie Księciem małej domeny jest lepsze niż bycie sługą w dużej. Niestety przybył o jedną noc za późno, a tytuł Księcia zawłaszczyl Kacper, który pojawił się w mieście znikąd i nikt go nie znał. To był początek ich wzajemnej wrogości. Ryszard jednak szybko odczuł, że Kacper jest od niego potężniejszy i sprytniejszy. Zepchnięty na bok, zaczął budować swój autorytet w wierze, że z wystarczająco dużym poparciem uda mu się obalić obecnego Księcia. Posłusznie wykonywał rozkazy Kacpra, choć złośliwie się z nimi nie zgadzał. Jednocześnie trzymał podległe koterie blisko, żeby w razie czego móc wykonać ruch i przejąć władzę. Alicja, widząc co się dzieje, przekonała Kacpra, by ten awansował go na Szeryfa. Oboje wiedzieli, że Ryszard nie odmówi podniesienia statusu, ale rzeczywistym celem było zarzucenie go taką ilością obowiązków, by nie miał już kiedy spiskować przeciw władzy. Z trudem wprawdzie, ale Ryszardowi udało się wstąpić do lokalnej policji i dzięki zmianie komendanta w ghulę zdobyć całkiem dużą kontrolę nad lokalnym bezpieczeństwem. Dzięki zwierzchnictwu nad policją stał się ważną figurą w mieście i czeka na odpowiedni moment, by zaatakować.

KLAN: Ventrue

POKOLENIE: II

MOC KRWI: 3



ATRYBUTY: Siła 3, Zręczność 3, Kondycja 4, Charyzma 2, Manipulacja 3, Opanowanie 2, Inteligencja 2, Spryt 3, Determinacja 4,

ATRYBUTY DRUGORZĘDNE Zdrowie 7, Siła woli 6

UMIEJĘTNOŚCI: Broń biała 3, Prowadzenie Pojazdów 3, Strzelanie 2, Walka Wręcz 4, Wysportowanie 2, Cwaniactwo 1, Etykieta 3, Perswazja 2, Zastraszanie 3, Zdolności Przywódcze 2, Spostrzegawczość 2, Śledztwo 3, Wykształcenie 1

DYSCYPLINY: Dominacja 2, Przyspieszenie 3, Odporność 3, Potencja 1

CZŁOWIECZEŃSTWO 6

WYGLĄD: Około 30-letni mężczyzna w czarnym mundurze policyjnym. Ma niewielki brzuch i bujne włosy.

CHARAKTER: Stara się podliznąć każdemu wampirowi, żeby mieć jego poparcie. Rzuca słabe żarty, z których sam się śmieje. Stara się tworzyć sztuczną nieć porozumienia i nieudolnie upodabniać do rozmówcy.

FAKTY:

- Jest Szeryfem.
- Pracuje jako policjant, który patroluje miasto nocą.
- Komendant jest jego głułem.
- Podlizywał się Kacprowi, mimo że uważał go za fatalnego Księcia.
- Jest zwierzchnikiem dwóch koterii, które pomagają mu w obowiązkach szeryfa.
- Jeśli kainita trafi do aresztu, pilnuje, żeby został wypuszczony przed świtem.

AMBICJE I CELE:

- Chce zostać Księciem.
- Uważa, że nie jest faworytem, więc chce, żeby śledztwo się przedłużyło tak bardzo, jak to możliwe.
- Nie ufa Ewelinie.
- Boi się Alicji.
- Gardzi wampirami słabej krwi.

Alicja Szulc

Alicja została przydzielona do domeny nad Jeziorem jako część większego planu. Jej Książę uznał za podejrzaną, że większość małych domen jest obsadzana przez wampiry ze Stolicy, skoro mają być neutralne. Wysłał Alicję nad Jezioro, by donosiła mu o tym, co się dzieje. Alicja metodycznie i spokojnie budowała swoją pozycję, starając się uzyskać kontrolę nad najważniejszym surowcem dla wampirów – krwią. Ku własnemu zaskoczeniu, Kacper zaskarbił sobie jej szacunek. Nie zachowywał się, jakby był tu za karę i rzetelnie podchodził do swoich obowiązków. Wypadał jeszcze lepiej w porównaniu z Ryszardem, który zachowywał się nieprzyzwoicie i prymitywnie. Alicja kilkakrotnie pokrzyżowała plany Ryszarda, zgodnie z którymi miał przejąć władzę. Na początku Alicja nie myślała, by obalić Kacpra, ale on z biegiem lat coraz bardziej zaniedbywał swoje obowiązki. W pewnym momencie wiedziała już, że domenie potrzebny jest nowy Książę, a ona jest jedynym sensownym kandydatem. Była świadoma zagrożenia ze strony Ryszarda, więc postanowiła się zabezpieczyć. Stworzyła potomka, którego istnienie trzyma w tajemnicy przed światem i używa go do usuwania ważnych figur wśród rywali. Szybko przekonała się, że Ewelina wyzbyta jest ambicji, więc nie stwarza zagrożenia. Kiku inteligentnych sojuszników Ryszarda musiało jednak zostać zniszczonych. Alicja jest cierpliwa i rozgrywałaby swój plan latami, ale zaginięcie Kacpra zmotywowało Ryszarda do działania – ona też nie może dłużej czekać.

KLAN: Nosferatu

POKOLENIE: 10

MOC KRWI: 4

ATRYBUTY: Siła 2, Zręczność 2, Kondycja 3, Charyzma 4, Manipulacja 4, Opanowanie 3, Inteligencja 3, Spryt 3, Determinacja 2,

ATRYBUTY DRUGORZĘDNE Zdrowie 6, Siła woli 6

UMIEJĘTNOŚCI: Krycie się 2, Rzemiosło 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka wręcz 1, Etykieta 3, Intuicja 2, Perswazja 4, Przebiegłość 2, Zastraszanie 2, Zdolności Przywódcze 3, Rozumienie Zwierząt 1, Spostrzegawczość 2, Medycyna 1, Wykształcenie 2

DYSCYPLINY: Animalizm 2, Potencja 3, Niewidoczność 3, Prezencja 2

CZŁOWIECZEŃSTWO 6

WYGLĄD: Przez klątwę wygląda na zasuszoną, siwowłosą staruszkę. Pod jej bladą skórą widać czarne żyły. Ubiera się w stylu lat 30.

CHARAKTER: Chłodna, bezpośrednia i piekielnie ambitna. Korzysta z tego, że jej wygląd sprawia rozmówcy dyskomfort. W każdej sytuacji zachowuje się, jakby to ona miała przewagę i do niej należało ostatnie słowo.

FAKTY:

- Mieszka na farmie i dostarcza wampirom zwierzęcą krew.
- Odpowiada za zaspokajanie głodu.
- Jest stwórcą Joanny i ukrywa ją przed światem – związała ją Krwią i używa jako skrytobójcy.
- Dla ludzi jest chorą żoną rolnika Piotra, który w istocie jest jej ghulem i służy jej w kontaktach ze śmiertelnikami
- Podlegają jej dwie koterie, ale ich nie nadzoruje.
- Jest stwórcą Edwarda.

AMBICJE I CELE:

- Chce zostać Księciem.
- Uważa, że to nie jest fortunny moment zaginięcia Księcia – w zimie Alicja ma mocniejszą pozycję, ponieważ jej farma jest głównym źródłem pożywienia.
- Uważa Ryszarda za niekompetentnego bufona, ale nie lekceważy go jako rywala.
- Podejrzewa, że Kacper ma mroczny sekret związany z wampirami słabej krwi.
- Nie uważa wampirów słabej krwi za członków społeczności, ale opiekuje się nimi, żeby móc ich użyć przeciwko Ryszardowi.



Edward Wroński

KLAN: Nosferatu

POKOLENIE: II

MOC KRWI: 2

ATRYBUTY: Siła 4, Zręczność 2, Kondycja 3, Charyzma 2, Manipulacja 3, Opanowanie 2, Inteligencja 2, Spryt 2, Determinacja 3

ATRYBUTY DRUGORZĘDNE Zdrowie 6, Siła woli 5

UMIEJĘTNOŚCI: Broń Biała 1, Krycie się 2, Walka Wręcz 4, Wysportowanie 4, Cwaniactwo 1, Etykieta 1, Zastraszanie 2, Spostrzegawczość 2

DYSCYPLINY: Potencja 4, Niewidoczność 1

CZŁOWIECZEŃSTWO 7

WYGLĄD: Kłątwa powoduje, że jego twarz przychodzi na myśl mocno poparzoną chemicznie. Ubiera się w krzykliwe i źle dobrane marynarki zakładane na równie krzykliwe T-shirty. Nosi łańcuchy na szyi oraz sygnety na palcach. Wygląda, jakby do przesady naśladował styl piosenkarzy disco polo (taka też muzyka zwykle rozbrzmiewa u niego w Elizjum).

CHARAKTER: Zachowuje się, jakby nie mógł usiedzieć w jednym miejscu. Często przeklina. Nawet gdy się cieszy, sprawia wrażenie, że zaraz się wścieknie i rzuci na rozmówcę.

FAKTY:

- Ma najwięcej ghuli ze wszystkich Spokrewnionych w domenie.
- Jego sługami są właściciele pensjonatów i ośrodków wypoczynkowych.
- Jego wpływy są duże podczas sezonu turystycznego. Poza nim utrzymanie więzi z taką liczbą ludzi uzależnia go skrajnie od stwórcy – Alicji, która

przypomina mu o tym przy każdej okazji.

- Jest właścicielem i Opiekunem Elizjum w zamkniętym skrzydle hotelu „Słoneczny” w pobliskim miasteczku.
- Przekazał Kacprowi domki „Stokrotka”.

AMBICJE I CELE:

- Chce ponad wszystko uniezależnić się od Alicji.
- Nie chce przy tym stracić kontroli nad swoim imperium turystycznym.
- Wierzy, że dzięki niezależności będzie mógł zasiąść w radzie Primogenów.

Joanna Wielgach

KLAN: Nosferatu

POKOLENIE: II

MOC KRWI: 3

ATRYBUTY: Siła 4, Zręczność 3, Kondycja 4, Charyzma 2, Manipulacja 2, Opanowanie 3, Inteligencja 1, Spryt 3, Determinacja 3

ATRYBUTY DRUGORZĘDNE Zdrowie 7, Siła woli 6

UMIEJĘTNOŚCI: Broń Biała 2, Krycie się 4, Walka Wręcz 4, Sztuka Przetrwania 2, Wysportowanie 4, Rzemiosło 2, Etykieta 1, Spostrzegawczość 2, Wykształcenie 1

DYSCYPLINY: Potencja 3, Niewidoczność 4, Odporność 2

CZŁOWIECZEŃSTWO 4

WYGLĄD: Ogolona na jeża, chuda i drobna dziewczyna. Wygląda, jakby przechodziła chorobę. Kłątwa zdeformowała jej twarz w taki sposób, że skóra sprawia wrażenie naciągniętej na nazbyt sterczące kości czaszki. Ubrana w stary i znoszony mundur żołnierza.

CHARAKTER: Jest fanatycznie oddana matce. Przed każdą odpowiedzią „zawiesza się”, starając się przetrawić pytanie.

FAKTY:

- Były żołnierz.
- Jest związana Krwią ze swoim stwórcą – Alicją.
- Poza Alicją nikt nie wie o jej istnieniu (Ryszard ma podejrzenia).
- Jest odpowiedzialna za zniszczenie kilku Spokrewnionych w ostatnich latach.

AMBICJE I CELE:

- W pełni ufa swemu stwórcy i jest jej bezgranicznie posłuszna.
- Wierzy, że wkrótce stwórca przedstawi ją społeczności, dzięki czemu zajmie w niej odpowiednie miejsce (mimo że ta obietnica nigdy się nie spełnia).
- Nienawidzi Edwarda i zazdrości mu tego, że jest jawnym potomkiem Alicji.

Adam Goniec

KLAN: Słaba Krew

ATRYBUTY: Siła 3, Zręczność 4, Kondycja 3, Charyzma 4, Manipulacja 2, Opanowanie 3, Inteligencja 3, Spryt 2, Determinacja 2

ATRYBUTY DRUGORZĘDNE Zdrowie 6, Siła woli 5

UMIEJĘTNOŚCI: Broń Biała 4, Prowadzenie Pojazdów 2, Walka Wręcz 4, Wysportowanie 3, Cwaniactwo 2, Przebiegłość 2, Perswazja 2, Zastraszanie 1, Zdolności Przywódcze 4, Spostrzegawczość 3, Śledztwo 2, Wyształcenie 2, Technologia 2

DYSCYPLINY: Alchemia Słabej Krwi 4

CZŁOWIECZEŃSTWO 6

WYGLĄD: Młody mężczyzna, który zdecydowanie przykładą dużą wagę do wyglądu. Jego broda jest starannie wymodelowana, podobnie włosy.

CHARAKTER: Emanujący spokojem i pewnością siebie. Urodzony przywódca. Mówi zwięźle i konkretnie. Zawsze stara się punktować rozmówcę i tworzyć iluzję swojej przewagi.

FAKTY:

- Jest nieoficjalnym przywódcą Spokrewnionych słabej krwi w domenie.
- Przejrzał prawdziwe zamiary Kacpra.
- To on odpowiada za zaginięcie Księcia – zamknął go w jego tajnym laboratorium w bunkrze.

AMBICJE I CELE:

- Wie, że po tym, co zrobił, czeka go surowa kara, więc chce uciec.
- Chciałby bezpiecznie opuścić domenę wraz ze swoją koterią.
- Uważa, że to, co zrobił, było ostatecznie dobrą decyzją.
- Czuje, że dla jego rodzaju nie ma miejsca na świecie. Wampiry słabej krwi nie są ludźmi, a tutejsza Camarilla daje im wyraźnie odczuć, że nie są też wampirami.

Koterie

Poniżej bardzo ogólne opisy lokalnych koterii. Dopasuj je do swoich graczy i kroniki. Może są wśród nich starzy sojusznicy lub przeciwnicy postaci graczy, którzy zostali tu zesłani za karę? Może to gracze swoimi decyzjami doprowadzili do zesłania niektórych z nich? Jeśli tworzysz koterię specjalnie do tej opowieści, uwzględnij relacje, które postaci graczy mogą mieć z wampirami koterii.

Milicja

TERYTORIUM: Centralna i zachodnia część Miasta.

ZWIERZCHNIK: Ryszard.

ROLA: Ta koteria wspiera Szeryfa w egzekwowaniu prawa. Pomaga tropić, ścigać i karać tych, którzy łamią dekrety Księcia. Wykorzystywała swoją przewagę głównie do znęcania się nad Spokrewnionymi słabej krwi, dopóki Kacper ich nie ukrył.

Myśliwi

TERYTORIUM: Północno-wschodnia część Miasta. Głównie dookoła lasu miejskiego.

ZWIERZCHNIK: Ryszard.

ROLA: Ta koteria również pomaga Szeryfowi w egzekwowaniu prawa. Zajmuje się głównie przypadkami winnych, którzy uciekli za granicę Miasta i domeny. Myśliwi mają kontakty w pobliskich domenach. Najlepiej wiedzą, które sąsiadujące miasta są bezpieczne, a które nie.

Marynarze

TERYTORIUM: Południe Miasta
– głównie port i promenada.

ZWIERZCHNIK: Alicja.

ROLA: Kontrolują jeden z najlepszych terenów łowieckich w domenie. Domyślnie mają pomagać głodującym wampirom, które nie mogą żywić się krwią zwierząt. W praktyce często nadużywają swojego terenu i izolują się od innych ze względu na brak kontroli i swobodę otrzymaną od Alicji.

Karnawaliści

TERYTORIUM: Małe miasteczko na południowym brzegu Jeziora. Popularne wśród turystów.

ZWIERZCHNIK: Alicja / Edward.

ROLA: Kontrolują najlepszy teren łowiecki podczas sezonu turystycznego. W teorii podlegają Edwardowi, ale tak naprawdę raportują wprost do Alicji. Ich głównym zadaniem jest szpiegowanie Edwarda i donoszenie na niego, gdyby wykonywał jakieś nietypowe ruchy.

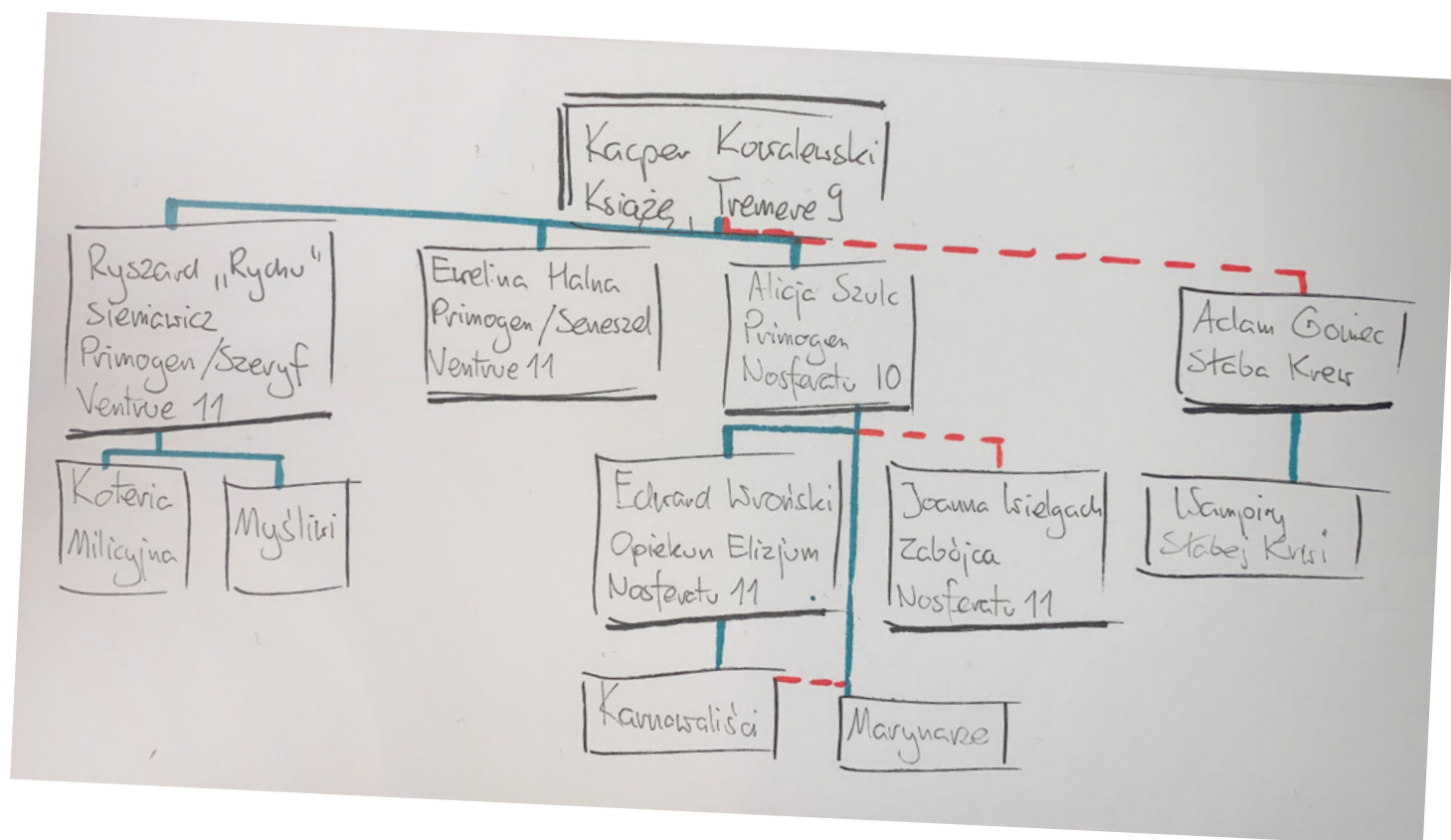
Wampiry słabej krwi

TERYTORIUM: Brak.

ZWIERZCHNIK: Kacper / Adam.

ROLA: Oficjalnie nie istnieją. W praktyce są ukryci w ogrodach działkowych. Starają się – za namową Księcia – podejmować normalne ludzkie prace, które przybliżą ich do Człowieczeństwa.

Drzewko relacji



KULT

♦ BOSKOŚĆ U+RACONA ♦



WSPIERAM.TO/KULT - LISTOPAD 2020



JUŻ DOSTĘPNE NA ALISGAMES.PL

ZAPRASZAMY DO ŚWIATA MROKU V EDCJI:



KUP NA ALISGAMES.PL

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

NAJLEPSZA
MULTIPLAYEROWA
GRA KARCIANA
POWRÓCIŁA!



*Pass the crystal spread the Tarot
In illusion comfort lies
The safest way the straight and narrow
No confusion, no surprise*
- SISTERS OF MERCY, „ALICE”



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

© White Wolf 2008



R 18+

Ostrzeżenie o zawartości: zawiera wulgarny język oraz treści odnoszące się do przemocy i seksu. Tylko dla dojrzałych odbiorców.