

## RYBA, WUJ, PRZYJACIEL,

### Rybia Plaga

Ilość graczy: 2-5

Czas gry: 4-7 h

Streszczenie: W wiosce rybackiej ostatnimi czasy znikają ludzie. Postaci graczy będą skłonni zainteresować się sprawą zniknięcia ojca i wuja jednego z nich, a co odkryją w pobliskich lasach to już ich zmartwienie i sprawa co z tym zrobią.

### Plan wydarzeń:

1. Wypad na ryby wuja, ojca i kuzyna
2. Powrót poturbowanego kuzyna, amnezja
3. Poszukiwania Wuja i Ojca
4. Znalezienie w bunkrze całej góry ryb
5. Ślady krwi, zgniłych ryb i mięso
6. Drewniane beczki z resztkami ciał ojca i wuja
7. Wejście przyjaciela z paczką znajomych
8. Próba pozbycia się dowodów zbrodni

### Wstęp:

Kolejny ciepły wiosenny poranek. Już nie raz budziłeś się ze swoimi znajomymi po przepitej nocy, jednak tym razem obudziła was rozmowa dwóch kobiet, które wspominały o ostatnich zniknięciach w wiosce, chociaż słowo rozmawiały, jest trochę zbyt delikatne. Podnieśliście się ze swoich miejsc i popatrzyliście na siebie, a następnie na słońce, które było już prawie na szczycie nieba, przez co mogliście stwierdzić, że jest już prawie południe.

Po chwili słyszycie krzyk Ivette matki jednego z graczy. Kręci się po ogrodzie i mieszkaniu, poszukując męża, brata i jego syna, którzy mieli wrócić parę godzin temu na obiad.

### Opis Baraków:

Nieopodal jeziora, na którym zazwyczaj są łowione ryby, stoją dobrze wszystkim znane drewniane baraki, które kiedyś służyły za hangary na łodzie, niestety od roku jest to miejsce, do którego jest definitywny zakaz wstępu przez zagrożenie zawaleniem się dachów. Niestety ogromne budynki sięgające 6 metrów wzwyż nie zostały należycie odrestaurowane, więc mech i dzikie rośliny objęły większość ich ścian i miejsc do przejścia, niestety to właśnie tam prowadzą świeże ślady butów.

W środku bunkier nie wygląda za dobrze, zgniłe deski nasiąknięte są wodą i krwią, posadzka, a raczej jej resztki zarosły trawą i chwastami, a meble, które kiedyś tu stały zostały zniszczone przez upływ czasu. Jednak to nie to przykuwa wasze spojrzenie, a ogromna góra świeżych i mniej świeżych ryb na środku podłogi. Jednak wdychając zapach, nie czujecie tu ryb, a zgniłego, rozkładającego się mięsa. Przechodząc, dalej widzicie, zaczerwienione od krwi duże drewniane beczki z otwartymi wiekami, a z nich wystają części ubrań i kości owinięte resztkami ciał.

*(rzut na odporność lub siłę woli jeśli nie wejdzie postać wymiotuje)*

Zakończenie:

Przyglądając się tym, rzeczom słyszycie otwieranie drzwi i głośne śmiechy i rozmowy kilkora osób. Widzicie waszego drogiego przyjaciela Adolfa (xd nie mogłam się powstrzymać przed użyciem tego imienia) wraz z czwórką swoich starszych kolegów, podchodzących z puszkami i butelkami z piwem do beczek. Po chwili rozmowy jak najlepiej pozbyć się zwłok postanawiają je spalić wraz z całym barakiem.

**ZAKOŃCZENIE ZALEŻNA OD POSTACI GRACZY**

**PIERWSZE ZAKOŃCZENIE**

Postaci graczy broniąc dowodów i chcąc złapać zabójców, wdają się w bójkę i losy zależą od kości

**DRUGIE ZAKOŃCZENIE**

Postaci postanawiają nie atakować morderców, przez co zostają uwięzieni w palącym się baraku i wydostanie się z niego jest tylko zależne od kreatywności graczy

**TRZECIE ZAKOŃCZENIE**

Jest zależne od MG, twoja wolna ręka co z nimi zrobisz i jak powodzenia :D