

Labirynty Laguny

Tło: W głębinach weneckich kanałów czai się starożytna tajemnica. Bractwo Cienia Wody, tajne stowarzyszenie kultystów, pragnie uwolnić Marelai, uśpioną istotę z morskich głębin, która rywalizowała z innymi Wielkimi Starożytnymi o dominację nad oceanami.

Lokalizacja: Wenecja - z jej kanałami, mostami, starożytnymi budowlami i tajemniczymi zakamarkami.

Wstęp: Gracze, będąc w Wenecji z różnych powodów (turystyka, badania, prace itp.), stają się przypadkowymi świadkami kradzieży w muzeum. Zostają wciągnięci w serię dziwnych zdarzeń, które prowadzą ich do odkrycia istnienia Bractwa Cienia Wody.

Główny cel: Znalezienie i zabezpieczenie maski, która jest kluczem do uwolnienia Marelai, zanim kultystom uda się to zrobić.

Lokalne Legendy:

- 1. Most Westchnień (Ponte dei Sospiri):** Możliwe miejsce ukrycia fragmentu maski.
- 2. Dama w Czerwieni z Ca' Dario:** Duch opiekujący się jednym z fragmentów maski.
- 3. Bazylika Santa Maria della Salute:** Starożytny artefakt chroniący miasto, który może być częścią maski.

4. Opowieści o Atlantydzie: Podziemne ruiny mogą kryć fragmenty maski.

5. Legendy o weneckich karnawałach: Pewna maska karnawałowa może być kluczem do uwolnienia Marelai.

Przebieg Scenariusza:

1. Gracze stają się świadkami kradzieży w muzeum i decydują się zbadać sprawę.
2. Śledztwo prowadzi ich do pierwszych wskazówek na temat istnienia Bractwa Cienia Wody oraz ich planów.
3. W trakcie poszukiwań gracze dowiadują się o lokalnych legendach, które mogą im pomóc w odnalezieniu maski.
4. Konfrontacje z kultystami, pułapki, zagadki oraz inne niebezpieczeństwa czekają na graczy w miarę postępów w śledztwie.
5. W finałowej konfrontacji gracze muszą powstrzymać Bractwo przed uwolnieniem Marelai.

Dodatkowe wątki:

- Rywalizacja z innymi kultami, które chcą powstrzymać uwolnienie Marelai.
- Moralne dylematy związane z tym, czy uwolnienie Marelai jest dobrym pomysłem.
- Morskie potwory i inne sługi Marelai, które mogą stanowić zagrożenie dla graczy.