



Zew Cthulhu

RMS Titanic

LokalnyBard.pl

WSTĘP

Specyfika scenariusza

Liczba graczy: 2-3 graczy
Czas rozgrywki: 3-4 godziny
Śmiertelność badaczy: niska

Główny cel scenariusza

Głównym celem badaczy jest znalezienie klucza Ykul, który przechowywany jest w ładowni Titanica i zlikwidowanie zagrożenia, które pojawiło się na statku. Zagrożeniem jest **grzyb Ulum**, który powoli infekuje kolejnych pasażerów statku. Na przejście scenariusza Badacze mają 3 dni. Infekcja rozrasta się błyskawicznie, ale dopiero 3 dnia korzystanie ze statku będzie już prawie niemożliwe z uwagi na czyhające zagrożenie na każdym kroku.

Wprowadzenie

Gracze wcielają się w złodziei, których zadaniem jest kradzież pewnego ładunku, który transportowany jest na pokładzie statku RMS Titanic. Bohaterowie nie mają pojęcia, co to jest, ani kto jest zleceniodawcą. Wiedzą natomiast, że bardzo dobrze płaci i że ma to związek z Brytyjskim Towarzystwem Archeologicznym i ich najnowszym znaleziskiem.

Przygoda zaczyna się 10 kwietnia 1912 roku w Southampton niedaleko portu na 1-2 godziny przed oficjalnym wypłynięciem statku w swój pierwszy, dziewiczy rejs.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Na wstępie można wspomnieć, jak ważnym wydarzeniem jest rejs Titanica i jakim dużym zainteresowaniem cieszy się jego zwodowanie.

WEJŚCIE NA POKŁAD

Podróż

Pierwsza scena to taksówka. To w niej Badacze mogą porozmawiać o tajemniczym zleceniodawcy, który wyłożył pieniądze na pierwszą klasę i dodatkowo zaproponował 5000 szylingów po zakończonej robocie. To też miejsce, w którym jeden z Graczy czyta wycinek gazety The London Gazette ([zobacz Pomoc #1](#)).

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Warto zauważyć, że Gracze stoją w korku i istnieje jawne ryzyko spóźnienia się pokład statku. Jedynym wyjściem jest opuszczenie pojazdu i pokonanie dalszej drogi pieszo. Gracze wraz ze swoim bagażem mijają ludzi o różnym statusie społecznym np. bogaczy z własną służbą i przedstawicieli biedoty, którzy postawili na Titanica wszystkie swoje oszczędności.

Doki

Jest ciepło, a w powietrzu powinno pachnąć wiosną, gdyby nie to, że jesteście w dokach, gdzie zapach maszynierii i

różnych odmian smaru miesza się ze słoną wodą i rybami. Widzicie, że panuje tu zamęt. Pracownicy ładują ostatnie towary na statek za pomocą specjalnych wózków i dźwigów umiejscowionych na pokładzie statku. Biedota tłoczy się przy ciasnych pomostach, gdzie sprawdzane są ich bilety. Badacze natomiast, jako pasażerowie I klasy, kierują się w kierunku białego, połączanego namiotu, gdzie zostaną uraczeni szampanem. Otrzymają też mapę I i II pokładu ([zobacz Pomoc #2](#)).

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gdy badacze będą w namiocie można wykonać test spostrzegawczości. Jeśli rzut się powiedzie, jeden z graczy zobaczy skrzynię z logo Brytyjskiego Towarzystwa Archeologicznego, która jest właśnie przenoszona zabierana przez pracowników doku. Dalsza obserwacja pozwoli stwierdzić, że skrzynia na pewno trafiła gdzieś na niższe poziomy statku.

Pracownik sprawdzający bilety powinien zasugerować Badaczom, by nie wybierali się na niższe pokłady, by nie wywoływać napięć z pasażerami gorzej sytuowanymi.

Wejście na pokład

Wejście na pokład musi być dla Badaczy czymś niesamowitym. Warto zapytać, graczy jak się czują, o czym myślą. Można zwrócić ich uwagę na 4 majestatyczne kominy, które dodatkowo potęgują rozmiar statku. Na głównym pokładzie słychać śmiechy, widać biegające dzieci i kelnerów, którzy częstują przystawkami i dodatkowymi porcjami drogiego alkoholu.



Informacje dla Strażnika Tajemnic



Po wejściu na pokład, Badacze powinni zostać powitani przez **Edwarda Smitha**, kapitana RMS Titanic. Spotkanie to powinno być uprzejme, pełne pasji i nadziei związanej z przeżyciem niesamowitej przygody.

Kapitan poinformuje, że za chwilę zacznie się uroczysta kolacja powiązana z wypłynięciem z portu. Dlatego gracze powinni udać się do kabin w asyście pracowników statków, którzy niosą bagaż podręczny.

DZIEŃ 1 - ZAKWATEROWANIE

Główny pokład

Przechadzka po górnym pokładzie to niesamowite doświadczenie, głównie z powodu panoramy Southampton, które w tych okolicznościach wydaje się wyjątkowo piękne i spokojne. Przy obu burtach zamocowane są szalupy, które mogą zostać użyte w jakiejś awaryjnej sytuacji. Podróż pokładem nie jest długa. Badacze za chwilę skracają wprawo i przechodzą przez zdobione drzwi, które otwiera im kolejny pracownik statku. Następnie wchodzi do węższego korytarza, który jest oświetlony, a na podłodze rozwinięty jest czerwony dywan.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Nie ma znaczenia, jaki pokój należy do badaczy. Mogą to być nawet pojedyncze pokoje, ale z założenia pokoje pierwszej klasy są duże, wyposażone w łazienkę. Spokojnie pomieszczą do 4 osób. Może to być dowolny pokój obok jadalni.

Dzień 1 powinien być radosny bez jakichkolwiek oznak podejrzeń.

Kajuty

Wasz pokój to architektoniczne dzieło sztuki. Są tu meble wykonane z drogiego drewna, jedno mosiężne lustro i kilka obrazów. W rogu pomieszczenia znajduje się łóżko małżeńskie ze zdobionymi nagłówkami. Pościel jest pewnie droższa niż same łóżko, bo posiada ona złote wzory, które dodatkowo podkreślają status majątkowy ludzi, którzy tu mogą przebywać. Są tu też dwie szafy na bagaże, jeden regał na pomniejsze rzeczy i okrągły stół z krzesłami. Jest tu łazienka, do której prowadzą osobne drzwi. W środku jest prysznic, toaleta i bieżąca woda.

WIELKA UCZTA

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Po wniesieniu bagaży przez pracownika, poprosi on o napiwek za pomocą gestu otwartej dłoni. Gracze mogą zdecydować, jak chcą się zachować.

To jest czas, kiedy Gracze mogą się rozpakować, przemyśleć swoje dalsze kroki.

Jeśli będzie to trwać zbyt długo, można delikatnie ich o tym poinformować. Może to być np. pracownik statku, który chodzi po korytarzu, używa jakiegoś dzwonka i zaprasza wszystkich gości na ucztę.

Jadalnia

Wszędzie gromadzą się ludzie, ale nikt się nie skarży, gdyż w powietrzu unosi się zapach gotowanego jedzenia, które prawdopodobnie zaraz zostanie podane. Jadalnia to ogromne pomieszczenie z równie wielkimi oknami, w którym stoją zastawione okrągłe stoły. Klimatu dodaje muzyka klasyczna, która rozbrzmiewa z pomieszczenia połączonego z jadalnią. Dźwięki skrzypiec, trąbek i pianina

potęgują się, gdy drzwi do tego pomieszczenia otwierają się, a do pomieszczenia wchodzi kelnery.



Informacje dla Strażnika Tajemnic

W jadalni powinien pojawić się również **Edward Smith**, który podkreśli wagę tej chwili. Gdy skończy przemawiać, pasażerowie (w tym Badacze) powinni zobaczyć przez okna jadalni fajerwerki, które zwiastują rozpoczęcie 6 dniowej podróży.

Jeśli Badacze zdecydują się na jedzenie, należy wykonać **test kondycji**. Jeśli rzut się nie uda, postaci Graczy mogą czuć się trochę gorzej, co może skutkować karą do rzutów np. -5 do wyniku rzutu. Kara ta może zostać anulowana po wypoczynku. W przypadku kolejnego jedzenia należy ponowić rzut. Kary mogą się sumować.

W trakcie jedzenia do losowej postaci Graczy zacznie się uśmiechać zapraszająco ładna kobieta / przystojny mężczyzna ze stolika naprzeciwko. Jest to postać niezależna, której imię nie ma znaczenia dla dalszej fabuły. Jeśli postać zdecyduje się podejść, konfrontacja zakończy się propozycją tańca w sali bankietowej, znajdującej się obok. W przeciwnym razie gracze powinni zareagować na wydarzenia w sali bankietowej, dopiero, gdy usłyszą krzyki i zobaczą zamieszanie w **sali bankietowej**.

Sala bankietowa

Na równie dużej sali jest już kilka tańczących par. Wszyscy są szczęśliwi, a alkohol i skoczna muzyka sprzyjają śmiechom i swobodnym tańcom. W pomieszczeniu poza orkiestrą i parkietem znajduje się niewielka scena z mównicą.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Tu powinna odbyć się scena tańca, o ile gracz we wcześniejszej scenie zdecydował się dołączyć do postaci niezależnej. Jeśli gracze nie zdecydowali się na uczestnictwo w tańcu, będą mogli zareagować w momencie, gdy usłyszą krzyki i zamieszanie spowodowane wymiotami w/w postaci niezależnej (scena ta opisana jest bardziej szczegółowo w następnym akapicie). Orkiestra powinna przyspieszać tempa, co powinno skutkować częstym wirowaniem i dość intensywnym wysiłkiem.

W trakcie tańca można wykonać **test sztuki/rzemiosła (Taniec)** lub **test na połowę zręczności**. Jeśli rzut się powiedzie, Badaczowi uda się nadążyć za rytmem muzyki. W przeciwnym razie przewróci się i upadnie na partnerkę /

Informacje dla Strażnika Tajemnic

W tym miejscu Badacze mają pełną swobodę i kolejność działań. Mogą zacząć od śniadania, gdzie będzie trzeba powtórzyć rzuty albo mogą przejść do zwiedzania kolejnych pomieszczeń.

Jeżeli któremuś Badaczowi nie powiedzie się 2 razy **rzut na kondycję** w trakcie jakiegokolwiek posiłku. Strażnik Tajemnic może zaznaczyć graczowi, że ten zaczyna słyszeć głos, który nakazuje mu się udać na sam szczyt Titanica, a dokładniej do czwartego, niewykorzystywanego komina statku. Najlepiej, by wydarzyło się to w drugiej połowie dnia, kiedy epidemia grzyba na statku powinna być już bardziej dostrzegalna.

Jeżeli nie dojdzie do takich rzutów, należy przejść do sekcji **Kino**. Tam opisano alternatywny sposób dostania się na poziom kominów.

Jadalnia + Sala bankietowa

W trakcie śniadania można zwrócić uwagę, że jest mniej osób niż dnia poprzedniego, ale to prawdopodobnie efekt długiej i zakrapianej uczty inauguracyjnej.

Informacje dla Strażnika Tajemnic



W trakcie śniadania lub zaraz po śniadaniu, można delikatnie zaznaczyć graczom, że widać / słychać poruszenie w jadalni, a dokładniej przy mównicy. Tam pewien jegomość – **Profesor Abraham Baltimore** – opowiada o wykopaliskach i rzeczach, które udało się tam znaleźć.

Jeśli gracze będą dociekliwi i wykonają pozytywny **rzut na charyzmę / gadaninę / urok osobisty**, to będą mieli okazję dowiedzieć się, że największym znaleziskiem był klucz Ykul.

Profesor powinien cieszyć się z dociekliwych pytań, wykazywać zainteresowanie i chętnie na nie odpowiadać.

W przypadku trudnego sukcesu, można skorzystać z pomocy i powiedzieć coś więcej o legendzie (**zobacz Pomoc #3**). Tej samej informacji gracze mogą dowiedzieć się w **bibliotece** okrętowej lub pamiętniku **Abrahama Baltimore**, który przetrzymywany jest w jego kajucie na poziomie 4.

Dodatkowo jeśli Badacze zrobią dobre wrażenie na Profesorze, może podzielić on się swoimi obawami na temat tego, czy klucz Ykul jest wystarczająco zabezpieczony w ładowni statku.

Biblioteka

Pomieszczenie nie jest duże i w porównaniu do pozostałej części statku jest bardziej przyciemnione. Daje to poczucie ulgi od wszechogarniającego przepychu, zgiełku i głośnych rozrywek

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gracze mogą tutaj znaleźć dwie ciekawe rzeczy. Należy wykonać **normalny test korzystania z bibliotek**. Niepowodzenie może skutkować upłynięciem 1 godziny zegarowej. Po tym czasie test można powtórzyć, ale o tej

LokalnyBard.pl

partnera. Początkowe śmiechy z sali powinny ustać w momencie, kiedy wszyscy zorientują się, że postać niezależna zacznie się dławić/dusić. W tej chwili gracz powinien wykonać **test pierwszej pomocy** lub **test szczęścia**. W przypadku powodzenia, Gracz zastosuje chwyt Heimlicha, by pomóc kobiecie zwymiotować. W przeciwnym wypadku, zrobi to ktoś z sali.

Należy zwrócić szczególną uwagę na same wymiociny, bo swoim wyglądem nie przypominają one resztek jedzenia, a raczej jakąś większą, zieloną galaretę.

Można zaproponować również **test spostrzegawczości**, który pozwoli dodatkowo zauważyć, że jeden z marynarzy, który to zobaczy, wybiegnie z pomieszczenia.

Zaraz też powinni pojawić się inni pracownicy statku, którzy wezmą kobietę pod swoją opiekę i posprzątają dziwną galaretę z podłogi.

Gracze mogą się również zdecydować na pościg za marynarzem, który wybiegł z pomieszczenia. Jeśli tego nie zrobią, będzie możliwe spotkanie tego marynarza (**Matt Burrows**) dopiero w kolejnym dniu w pobliżu **basenu / ogrodu**.



Pogoń

Marynarz wybiega z jadalni i kieruje się w stronę basenu (**zobacz mapę I pokładu**).



Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gracz powinien wykonać **2 testy szybkości**. Wystarczy, że jeden z nich zakończy się sukcesem. W przeciwnym wypadku, marynarz ucieknie. Uciekający marynarz ma kondycję na poziomie 50 i ruch na poziomie 8. Pościg może obejmować wymijanie pasażerów, wyważanie drzwi w kierunku pasażerów czy próbę wtopienia się w tłum.

Jeżeli pościg się nie uda, gracz może wrócić do pokoju lub z powrotem do jadalni. Jeśli natomiast zakończy się sukcesem, dochodzi do konfrontacji.

Jeśli powiedzie się test **perswazji / zastraszania / uroku osobistego**, Badacze dowiedzą, że to nie pierwszy przypadek, który marynarz widzi. Za każdym razem wygląda to tak samo, a potem pasażerowie zachowują się inaczej – są jakby ospali i nie reagują na zaczepki. Jeśli gracze będą, pojawi się 2 rosyjskich marynarzy, którzy wezmą go ze sobą.

W tym momencie można zebrać wszystkich Badaczy w ich pokoju, podkreślić późną porę i zaproponować odpoczynek.

możliwości Gracze powinni zostać poinformowani przed pierwszym rzutem.

Pierwsza rzecz to **Przekład mitów z południowej Europy Thomasa Ericsona**. W niej gracze mogą przeczytać o legendzie związanej z kluczem Ykul (chyba, że dowiedzieli się o niej wcześniej od Profesora).

Natomiast drugi przedmiot to plany statku (**zobacz Pomoc #4**), które mógł tu zostawić jakiś inżynier / marynarz statku.

Kino

Przed wejściem do kina stoi tablica z rozpiską filmową oraz konkretnymi godzinami. Są tu dostępne najnowsze premiery światowego formatu, takie jak Dr. Jekyll i Mr. Hyde, czy chociażby The Scarecrow. Sala ma charakter kameralny i znajduje się na niej kilka okrągłych stołów. Przy stołach znajdują się wygodne krzesła. Można tu również coś zjeść lub czegoś się napić przy barze.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Sama sala nie ma specjalnego zastosowania, chyba, że gracze będą chcieli tutaj się na chwilę odprężyć lub zmienić otoczenie. Przy wejściu do kina Badacze mogą spotkać postać kobiety / mężczyzny, która dzień wcześniej wymiotowała na jadalni. Jest ona biała w ogóle nie reaguje na żadne bodźce. Nie zwraca uwagi na badaczy, a w przypadku konfrontacji zwyczajnie ich zignoruje.

eśli gracze wykonają pozytywny **rzut na spostrzegawczość / medycyna** zauważą, że skóra kobiety ma dziwny zielonkawy kolor albo jest czymś takim pokryta.

Gdy Badacze przestaną ją wypytywać, zauważą, że jej zachowanie nabrało większego celu. Zaczęła się przemieszczać z większym werwą w kierunku schodów prowadzących na mostek kapitański, a później na najwyższy pokład, gdzie znajdują się cztery potężne kominy.

Kominy

Na najwyższym poziomie znajdują się 4 potężne kominy. Wydaje się, że trzy z nich pracują, bowiem wydobywa się z nich para. Jest tu nie wiedzieć czemu dość głośno. Może to kwestia wiatru, który miesza się ze skoczną muzyką z dolnych pokładów. Przy tym nieczynnym gromadzą się ludzie.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Badacze powinni być świadkami, jak marynarze zaciągają do środka jakiegoś nieprzytomnego pasażera. Oprócz nich znajduje się tu kilka osób, które z zachowania przypominają kobietę, którą śledzili. Powłóczą nogami bez celu i są lekko zielonkawi. Nie zwracają uwagi na Badaczy.

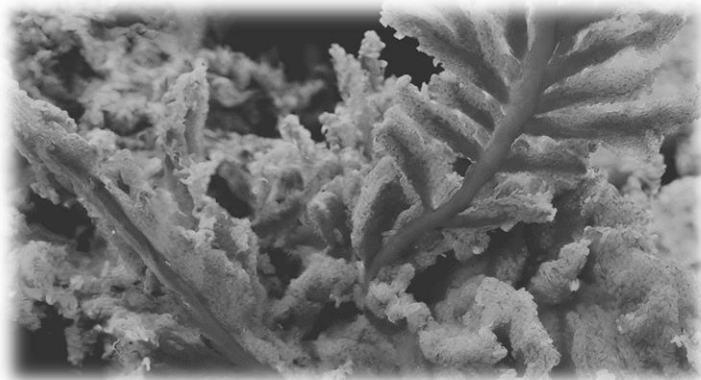
Po krótkiej chwili drzwi powinny się otworzyć i Badacze powinni zobaczyć kolejną zielonkawą osobę, która wychodzi z tego pomieszczenia.

W kominie znajduje się **Grzyb Ulum**. Galaretowaty byt bez kształtu i formy, który porasta praktycznie cały komin. W środku natomiast Badacze widzą jak 2 marynarzy karmi ową galaretę na wpół przytomnych pasażerów. Wejście do środka powinno być okupione **rzutem na poczytalność 1k8**. Następnie powinno dojść do starcia z 2 marynarzami.

Grzyb Ulum jest niewrażliwy na konwencjonalną broń. Jedynie ogień jest w stanie go całkowicie zniszczyć.

Ogród

W 3 rzędach, na podwyższeniach wykonanych z marmuru posadzone są różne rodzaje kwiatów i owoców. Można podkreślić, że są to takie odmiany, których gracze, jeśli nie widzieli w swoim życiu



Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gracze mogą wykonać normalny **rzut na spostrzegawczość**. Pozytywny wynik pozwoli zauważyć, że w jednym miejscu krzewy są całkowicie martwe. Pokrywa je jakiś dziwna pleśń, która generuje również nieprzyjemny zapach. Jeżeli test wejdzie na połowę, można dopowiedzieć, że struktura pleśni i jej kolor przypomina bardzo to, co wymiotowała kobieta poprzedniego wieczoru.

Siłownia

Są tu sztangi, dwie bieżnie i kilka innych przyrządów do różnego rodzaju ćwiczeń. Pomieszczenie jest przemyślane, bo nawet przy dużej liczbie ćwiczących, jest tu na tyle miejsca, by każdy miał swobodę w poruszaniu się.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Jest tu dość pustawo, ale przy jednej sztandze siedzi dwóch rośłych marynarzy. Pozytywny **test na ukrywanie się / nastuchiwanie** pozwoli dowiedzieć się, że w maszynowni doszło do wycieku, który udało się opanować. Sytuacja jest pod kontrolą, ale ściana ta wymaga stałego nadzoru.

DZIEŃ 2 - KRADZIEŻ

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Zwiedzanie głównego pokładu powinno potrwać do wieczora. Do tego czasu, gracze powinni też już być świadkami sceny przy kominie IV.

Dojście do ładowni, gdzie przetrzymywany jest artefakt nie jest łatwe. Gracze nie mogą wparować w garniturach i swoich codziennych ciuchach, bo może to spowodować spięcia z pasażerami niższej klasy już na niższym pokładzie. Dobrym pomysłem może być zdobycie przebrania np. z pokojów załogi z 3 poziomu statku / mostku kapitańskiego.

Istotne jest również to, że schody / windy nie prowadzą bezpośrednio przez wszystkie poziomy statku. Jest to najbardziej zauważalne na poziomie 3, kiedy to gracze

muszą przejść przez cały poziom, by dostać się na jeszcze niższe poziomy statku.

Poziom 4 – pokład klasy II

Główna różnica pomiędzy poziomem 5, a poziomem 4 jest taka, że tutaj nie ma już otwartego pokładu. W powietrzu dalej czuć zapach drogiego alkoholu i słyszeć muzykę, ale pomieszczenia dla pasażerów są nieco mniejsze. Okna z tych pomieszczeń nie prowadzą bezpośrednio na świeże powietrze, ale na zamknięty pokład, który jest w całości do dyspozycji pasażerów.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Przy udanym **rzucie na spostrzegawczość / ukrywanie** się gracze mogą być świadkami dziwnych krzyków i hałasów dochodzących z niektórych pomieszczeń, ale można zasugerować, że może to mieć związek z dużą ilością alkoholu, który jest wszechobecnie dostępny.

Jeśli gracze zdecydują się zbadać źródło dźwięku, mogą natrafić na scenę, gdzie dwóch marynarzy będzie próbowało wyciągnąć siłą z jednego pokoju pasażera. W przypadku konfrontacji, Gracze będą musieli zdecydować, czy uwierzą pasażerowi, czy pracownikom statku. Przy udanym **rzucie na gadaninę / zastraszanie / perswazję**, marynarze odpuszczają. W przeciwnym wypadku może dojść do przepychanek. Jeśli graczom uda się zranić, któregoś z nich, odpuszczają.

Pozostałe pomieszczenia na tym piętrze mają tylko charakter budujący klimat statku.

Poziom 3 – pokłady klasy III i klasy IV

Poziom 3 analogicznie jak 4 ma zamknięty pokład. Jest tu zdecydowanie więcej pokoi pasażerów. Na lewo od klatki schodowej znajdują się połogi załogi.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Niezależnie, do którego pokoju załogi wejdą badacze, będą mieli oni okazję wykraść ubrania załogi. Udany **test na ukrywanie się**, pozwoli wykraść odpowiednią liczbę ubrań. W przeciwnym wypadku gracze będą zmuszeni opuścić pomieszczenie i będą musieli poradzić sobie inaczej (np. zaryzykować przejście bez przebrania, co będzie skutkowało trudnymi testami na wszelkie próby rozmowy z napotkanymi postaciami).

Poziom 2 – ładownia

Wejście do ładowni poprzedzone jest niewielkim korytarzem z którego można dostać się do dwóch pokoi z dźwigami, windy, klatki schodowej oraz do samej ładowni. Ładownia to dość duże, oświetlone pomieszczenie, w którym jest dużo pracowników, którzy wykonują rozmaite prace. Na końcu ładowni znajdują się dwa pomieszczenia prowadzące do pokoi załogi. Sama ładownia podzielona jest na sektory, to znaczy obszary, w których przetrzymywane są konkretne materiały np. węgiel, materiały wybuchowe, jedzenie, ubrania, meble.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gdy Gracze zaczną przeczesywać magazyn, Strażnik Tajemnic może po kolei wymieniać sektory, które mijają. W pewnym momencie warto wspomnieć nazwę **sektora prywatnego**, na przy którym było logo Brytyjskiego Towarzystwa Archeologicznego.

Pozytywny wynik testu na spostrzegawczość pozwoli odkryć, że tylko jedna ze skrzyń jest dodatkowo zabezpieczona przed przesunięciem.

Jeśli gracze są tutaj w ciągu dnia, to otwarcie skrzyni będzie wymagało **trudnego sukcesu na ślusarstwo**. W ciągu nocy wystarczy **zwykły sukces**. W przypadku porażki, graczami zainteresuje się, któryś z członków załogi.

Wnętrze skrzyni obite jest zielonym welurem, pośród którego znajduje się nieduży pakunek pokryty bazgrołami.

Trudny sukces łaciny / okultyzmu pozwoli dowiedzieć się badaczom, że nie są to bazgroły, ale zaklęcia ochronne służące zapieczętowaniu czegoś, co znajduje się wewnątrz.

Pierwszy badacz, który zdecyduje się rozpakować paczkę i dotknie bezpośrednio klucza Ykul straci przytomność. Klucz i inskrypcje powinny się zaraz potem spopielić. W trakcie utraty przytomności, gracz powinien mieć wizję światów, których nigdy nie widział oraz istot, których nawet nie jest w stanie nazwać. Postać nieprzytomnego gracza przeżywa skrajne emocje, które znikną dopiero wtedy, gdy w jego podświadomości ujrzy ciepłe, białe światło, które przemówi do gracza i poinformuje go, że statek nie może dotrzeć do Nowego Jorku.

W czasie, kiedy gracz jest nieprzytomny, pozostali gracze powinni przenieść go do kajuty pasażerów, gdzie spokojnie będą mogli poczekać, aż jego postać się wybudzi. Gdy to się stanie, Gracz powinien poinformować innych członków zespołu o swojej wizji.

DZIEŃ 3 – CZAS DECYZJI

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Początek trzeciego dnia to moment, kiedy dziwna epidemia jest już zauważalna, gdyż ludzi zarażonych powinno być już porównywalnie tyle, co ludzi zdrowych. Gracze powinni być świadkami siłowego wyciągania pasażerów z kajut, z górnego pokładu i prowadzeniu ich do czwartego komina.



Można powiedzieć, że zaczyna się panika. Niektórzy próbują się chować w swoich kajutach, natomiast inni łączą się w grupy i próbują stawiać opór.

To jest też ostatni moment, kiedy gracze mogą podjąć decyzję co zrobić, bowiem zwlekanie może spowodować, że sami staną się celem zainteresowania zainfekowanych pasażerów.

Gracze mogą wykonać jedną z 3 następujących akcji:

1. Udać się na mostek kapitana, by przedstawić sytuację i zatopić statek – **trudna**
2. Ewakuować się ze statku za pomocą szalup ratunkowych – **najłatwiejsza**
3. Wykorzystać ładunki wybuchowe, by wysadzić uszkodzoną ścianę, na najniższym pokładzie – **najtrudniejsza**

Niezależnie od wybranej ścieżki gracze powinni opuścić kajutę w okolicach południa (w okolicach śniadania).

DZIEŃ 3 – DROGA NA MOSTEK KAPITAŃSKI

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Droga na mostek kapitański prowadzi przez główny hol w kierunku basenu. Strażnik Tajemnic może zwrócić uwagę, że nikt z Badaczy nie słyszał dzwonka przypominającego o śniadaniu. Na holu i pokładzie jest pusto. Co najwyżej widać pojedyncze sylwetki ludzi, snujących się po pokładzie.

Przy basenie znajduje się para schodów, które prowadzą na pokład kapitański.

Pokład kapitański

Przed badaczami rozpościera się długi korytarz na końcu, którego znajdują się drzwi. Panuje tu lekka wilgoć i nie wszystkie lampy świecą. Podłogę, w niektórych miejscach pokrywa dziwna narośl. Na tym poziomie znajdują się dwa składy, w których znajdują się różne narzędzia, które mogą przydać się w utrzymaniu porządku na statku (miotły, mopy, ścierki, szmaty i różne detergenty). Za składami znajduje się przejście w stronę kominów. W dalszej kolejności znajdują się 2 dość duże pomieszczenia, które mają służyć jako pokoje załogi.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Sam hol jest pusty. Sytuacja się komplikuje, kiedy postacie Graczy znajdują się na wysokości pokojów załogi. Tam przez okna prowadzące na korytarz będą w stanie zauważyć członków załogi, którzy wydają się być w letargu. Stoją uśpieni i kołyszą się w rytm fal uderzających o pokład statku. **Normalny sukces ukrywania się** pozwoli ominąć owe pokoje bez prowokowania członków załogi. W przeciwnym razie załoganci zaczną ospale wychodzić i próbować pochwycić Badaczy. Jest ich na tyle dużo, że walka z nimi wydaje się bezcelowa, a jedyna droga ucieczki prowadzi przez ostatnie drzwi w korytarzu – do sterowni.

Same drzwi prowadzące do sterowni są masywne i są zablokowane z drugiej strony. Badacze mogą spróbować je otworzyć siłowo. **Pozytywny wynik rzutu na siłę** sprawi, że drzwi lekko się otworzą, by umożliwić graczom bezpieczne

prześlizgnięcie się. W przypadku negatywnym, drzwi mogą zostać odblokowane przez kapitana i pozostałych członków załogi przebywających w sterowni.

Sterownia

W centrum pomieszczenia znajduje się wielki ster, który służy do kierowania statkiem. Jest tu też wiele instrumentów nawigacyjnych – chronometrów, map i kompasów. Drzwi, przez które gracze dostali się do środka zostały ponownie zablokowane przez trójkę marynarzy, którzy wraz z kapitanem się tutaj zamknęli. Pomieszczenie jest dość mocno oświetlone, gdyż praktycznie z każdej strony jest oszklone. Dzięki temu personel sterowni może obserwować dość dokładnie cały dziób statku i jego otoczenie.



Informacje dla Strażnika Tajemnic

Zadaniem Graczy jest przekonanie Kapitana, że jedynym rozwiązaniem jest zatopienie statku, bowiem istnieje ryzyko, że zaraz rozniesienie się po Nowym Jorku. W opozycji stoi Kapitan, który uważa, że Nowy Jork ma zasoby, by pomóc i zwalczyć zarazę. Sytuację tę można rozwiązać na 2 sposoby – przedyskutować lub siłowo zmierzyć się z załogą.

Aby rozmowa przyniosła efekt należy uzyskać **dwa zwykłe sukcesy na gadaninę / perswazję** lub **jeden trudny sukces na zastraszanie**. W przypadku negatywnym dojdzie do konfliktu. Kapitan każe aresztować badaczy. W tej sytuacji dochodzi do starcia.

Ostatecznie po zdobyciu władzy nad sterem, gracze decydują się skierować statek w stronę pobliskiej góry lodowej. W wyniku zderzenia, statek zaczyna powoli nabierać wody i delikatnie się przechylać. barykada trzymająca drzwi zsuwa się i uderza w szybę, która w wyniku naporu powoli pęka.

W wyniku tej sytuacji, do pomieszczenia dostają się zarażeni. Gracze mogą dostać się do szalup przez wybite okno wykonując **test wspinaczki / zręczności**. W przypadku niepowodzenia Gracz może otrzymać obrażenia od upadku z większej wysokości w postaci 1k4. Sukces pozwoli dostać się bezproblemowo na główny pokład, gdzie droga do szalup nie powinna stanowić już problemu.

DZIEŃ 3 – RATUJ SIĘ KTO MOŻE

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gracze mogą zignorować wizję i głosy, które słyszy jeden z Badaczy. W takiej sytuacji rozwiązanie jest dość proste, bowiem wystarczy, aby badacze opuścili swój pokój i udali się na główny pokład, który jest na tym samym poziomie co kajuty Badaczy. Na swojej drodze badacze powinni spotkać grupę zarażonych, z którą będą musieli się zmierzyć. Strażnik tajemnic może zdecydować w jakiej liczbie i w jaki sposób Badacze mają się zmierzyć z zarażonymi w drodze do szalup.

W takiej sytuacji, gracze nie dowiedzą się, co tak naprawdę było przyczyną katastrofy Titanica.

DZIEŃ 3 – WYSADŹMY WSZYSTKO W POWIETRZE

Informacje dla Strażnika Tajemnic

W tym przypadku Badacze muszą wrócić do ładowni, by pozyskać materiały wybuchowe (np. laski dynamitu czy trotylu). Jest to najtrudniejsze zadanie, bowiem Gracze muszą przedostać się przez 3 pokłady, gdzie liczba zarażonych będzie największa.

Ładunki wybuchowe mogą zostać odpalone bezpośrednio w **maszynowni**. Następnie gracze muszą się ewakuować na **poziom 5 – główny pokład**, bowiem poziom wody będzie się szybko podnosić.

Na każdym pokładzie badacze powinni spotkać grupę zarażonych, z którą będą musieli się zmierzyć. Strażnik tajemnic może zdecydować w jakiej liczbie i w jaki sposób Badacze mają się zmierzyć z zarażonymi w drodze do szalup.

EPILOG

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Niezależnie od wybranej ścieżki, gracze w końcu wylądują w oceanie. Następnie po kilku godzinach powinni zostać wyłowieni przez inny statek atlantycki – Carpathia.

Gracze mogą zdecydować, czy wyjawia prawdę o zatonięciu, czy użyją bardziej racjonalnych wytłumaczeń.

Jeśli natomiast gracze zdecydują się na ucieczkę bez próby zatopienia statku, dowiedzą się, że właśnie statek Carpathia płynie w kierunku Titanica, który wysłał prośbę o pomoc.

KOMENTARZ AUTORA

Scenariusz ten kończy się niedopowiedzeniem, które może być wykorzystane jako motyw przewodni w kolejnych sesjach. Przede wszystkim gracze mogą spróbować dowiedzieć się, dlaczego i w jaki sposób doszło do tego incydentu.

Z kolei jeśli gracze zdecydują się powiedzieć prawdę o wydarzeniach na Titanicu mogą zostać potraktowani jak osoby obłąkane, które należy umieścić w odpowiedniej placówce.

Tak czy inaczej, to nie koniec opowieści.

Jeśli znajdziesz jakieś błędy, chciałbyś coś zasugerować lub po prostu pogadać, skontaktuj się ze mną na <http://lokalnybard.pl/kontakt> lub poprzez mój [facebookowy profil](#). Będzie mi naprawdę miło jeśli się na to zdecydujesz.

DODATKOWE INFORMACJE

Zdjęcie kapitana **Edwarda Smith** pochodzi z [wikipedia.pl](https://pl.wikipedia.org/wiki/Edward_Smith).

Plany poszczególnych pokładów Titanica zostały wykonane przy pomocy **Dungeondraft**.

Wszystkie pozostałe materiały utworzono przy użyciu [canva.com](https://www.canva.com).

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Edward Smith – kapitan statku Titanic

To mężczyzna w średnim wieku, o krępej budowie ciała, brodzie i krótkich siwych włosach. Z jego oczu bije szczerość i ogromne doświadczenie.

S 60	KON 50	BC 55	ZR 55	INT 60
WYG 50	MOC 60	WYK 60	P 60	PW 10

Modyfikator obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 12

Walka wręcz (Bijatyka) 60% (30/12), obrażenia 1K3

Unik 27% (13/6)

Abraham Baltimore – profesor archeologii, kierownik wykopalisk

Dobrze ubrany mężczyzna w okularach z gęstą, pożółtłą brodą. Nie tylko profesor, ale i pasjonat, który godzinami może opowiadać o archeologii i starożytnych kulturach.

S 30	KON 50	BC 60	ZR 40	INT 75
WYG 40	MOC 40	WYK 75	P 40	PW 10

Modyfikator obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 7

Punkty Magii: 8

Walka wręcz (Bijatyka) 30% (15/7), obrażenia 1K3

Unik 20% (10/5)

Matt Burrows – nowy marynarz na Titanicu

Wysportowany i dobrze zbudowany młody człowiek. Prawdopodobnie zaraz po dwudziestce. Ubrany w dobrze dopasowany uniform marynarski.

S 60	KON 50	BC 60	ZR 60	INT 40
WYG 80	MOC 40	WYK 30	P 40	PW 11

Modyfikator obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 8

Walka wręcz (Bijatyka) 70% (35/17), obrażenia 1K3

Unik 30% (15/4)

Zarażeni

Zwykle bladej i wilgotnej skórze, niereagujący na jakiegokolwiek próby konserwacji. U niektórych widoczne mocno żyły na odsłoniętych częściach ciała. Przez większość czasu szwendają się bez celu. Raczej słabowici, ale łączą się w grupy, które stanowią już zagrożenie.

S 60	KON 40	BC 30	ZR 40	INT 75
WYG 40	MOC 40	WYK 75	P 40	PW 7

Modyfikator obrażeń: 0

Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: nie dotyczy

Ataki w rundzie: 1 (gryzienie / drapanie)

Walka 50% (25/12), obrażenia 1k3 (MO)

Unik 20% (10/5)

Pancerz: brak

Zakłęcia: brak

Zdolności specjalne: przeraźliwy ryk, który może zwabić pobliskich zarażonych.

Utrata poczytalności: 1k6 PP za ujrzenie atakującego zarażonego (tylko za pierwszym razem)

Pomoc #1: Wycinek The London Gazette

The London Gazette

Wydanie 102

Czwartek, Luty 19, 1912

Ogromne odkrycie w północnej Hiszpanii



Brytyjskie Towarzystwo Archeologiczne informuje, że wykopaliska w północnej Hiszpanii okazały się niesamowitym sukcesem. Odnaleziono artefakty pochodzące z IV wieku przed naszą erą – prawdopodobnie powiązane z dynastią tynicką pochodzącą z Egiptu. Pozostaje zagadką – jak takie skarby znalazły się na północy Hiszpanii.

To przeczy naszej wiedzy na temat starożytnej historii świata – mówi Profesor Abraham Baltimore, prowadzący wykopaliska – prowadzący wykopaliska. Artefakty wyruszą w długą podróż do Nowego Jorku na pokładzie Titanica, gdzie zostaną poddane analizie przez tamtejszych archeologów, historyków i geologów.

Strona 08

Pomoc #2: Mapa pokładu dla gości I klasy

WITAMY NA POKŁADZIE RMS TITATNIC - ŻYCZYMY PAŃSTWU MIŁEJ PODRÓŻY!

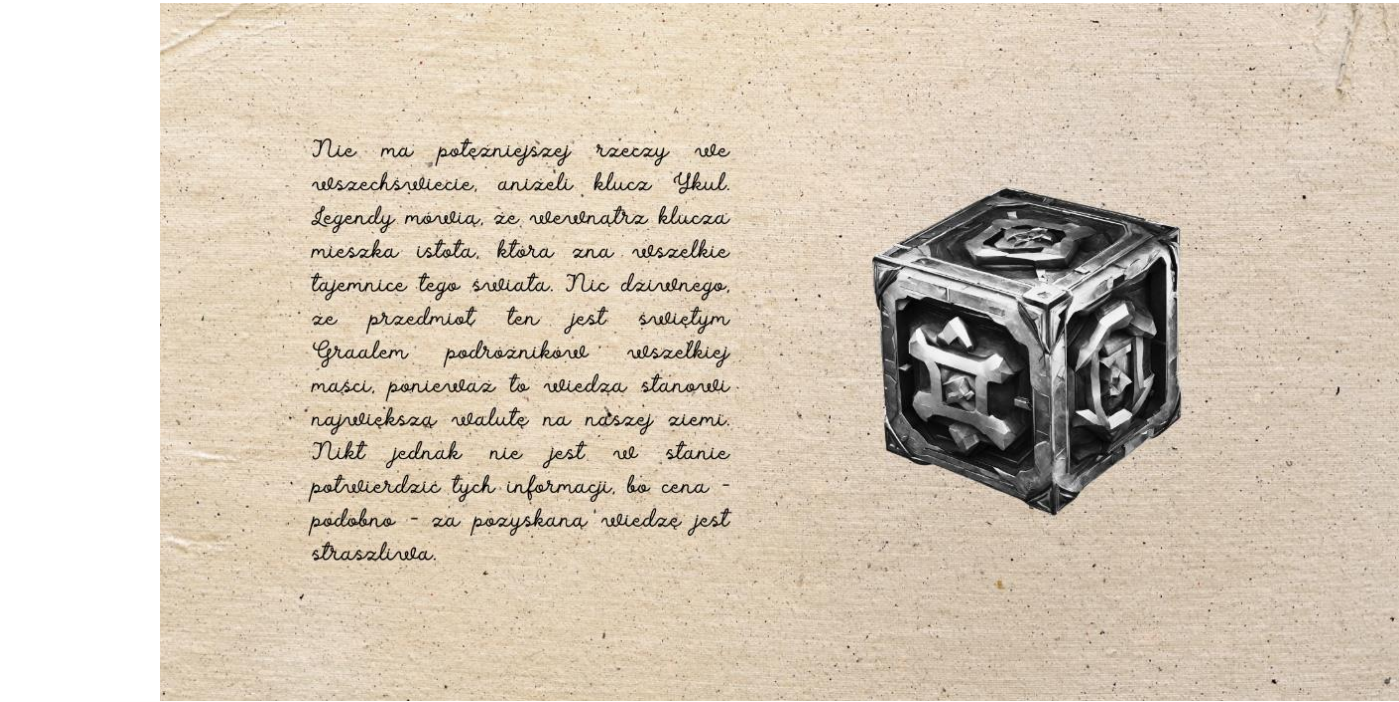
POZIOM 5 - POKOJE 1 KLASY - GŁÓWNY POKŁAD



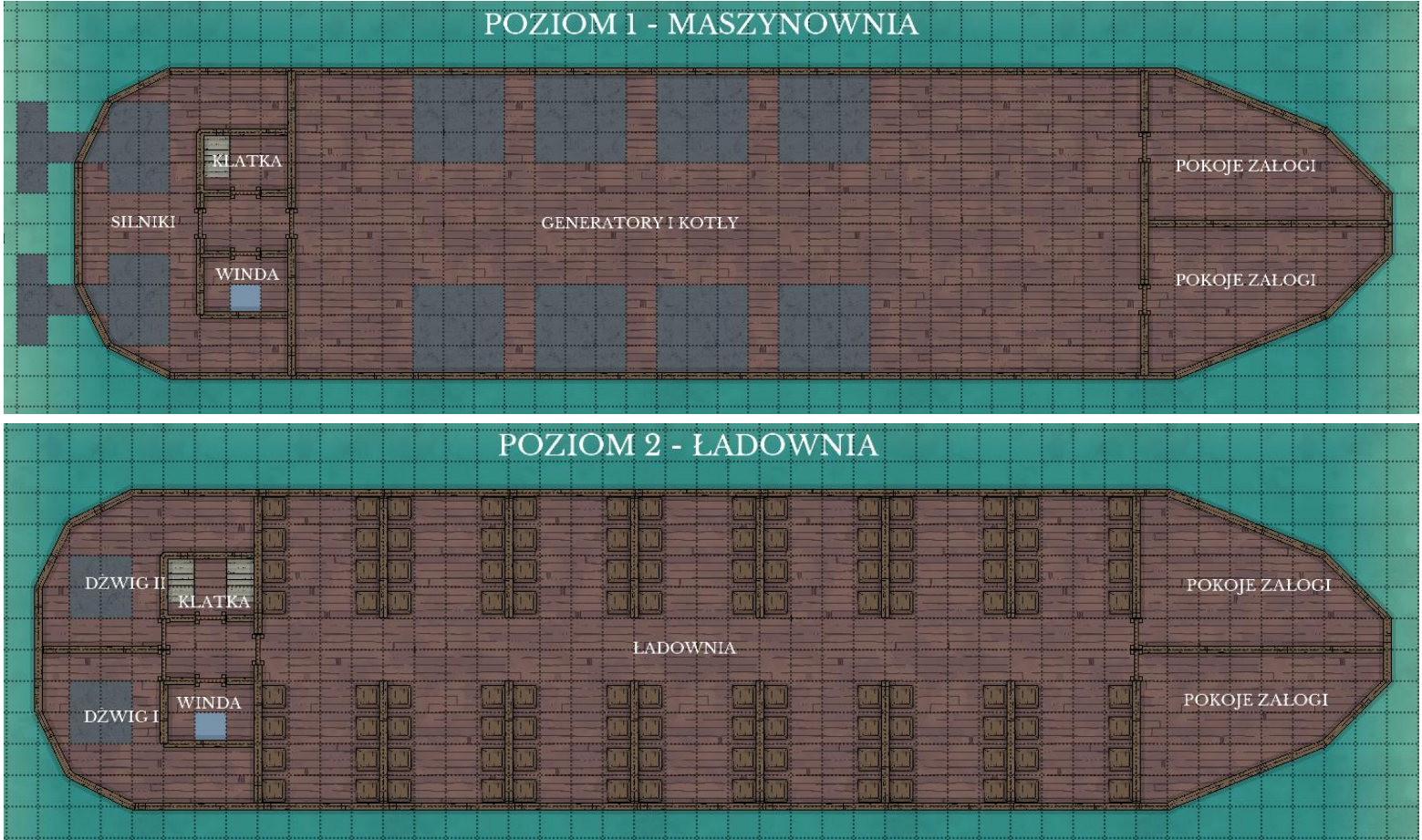
POZIOM 4 - POKOJE 2 KLASY



Pomoc #3: Fragment dziennika autorstwa Thomasa Ericona, 1907



Pomoc #4: Pozostałe plany pokładów statku



POZIOM 3 - POKOJE 3 I 4 KLASY



POZIOM 4 - POKOJE 2 KLASY



POZIOM 5 - POKOJE 1 KLASY - GŁÓWNY POKŁAD



POZIOM 6 - MOSTEK KAPITAŃSKI



POZIOM 7 - KOMINY

