

MORSKIE OPowieści





MORSKIE OPowieści

MORSKIE OPowieści



STOWARZYSZENIE
TOPORY
f/TOPORY [www.TOPORY.ORG](http://www.topory.org)

2020 R.



Scenariusze powstały w ramach bloku
RPG „MORSKIE OPOWIEŚCI”

będącego częścią projektu
RAWA GRA SZANTY ON-LINE

realizowanego przez
STOWARZYSZENIE TOPORY

Koordynatorzy projektu Rawa Gra Szanty online:

Hubert „Jankóś” Jankowski

Anna Leman

Koordynator bloku RPG:

Monika „Mruczek” Iwańska



MORSKIE OPowieści

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-----------|
| S.O.S. PERSEPHONE | 5 |
| WSTĘP | 6 |
| INFORMACJE DLA STRAŻNIKA | 7 |
| CZĘŚĆ PIERWSZA: PRELUDIUM | 11 |
| CZĘŚĆ DRUGA: MGŁA W PORCIE | 18 |
| CZĘŚĆ TRZECIA: POŚCIG ZA PERSEPHONE | 32 |
| CZĘŚĆ CZWARTA: OKO CYKLONU | 38 |
| CZĘŚĆ PIĄTA: ZAKOŃCZENIE | 51 |
| POMOCE | 52 |



S.O.S. PERSEPHONE

SEBASTIAN "BASTI" WAWRZYŃCZYK

ZEW CTHULHU 7ED.

FAN-MATERIAL POLICY

S.O.S. PERSEPHONE

5





MORSKIE OPOWIEŚCI

WSTĘP

Przygoda, którą macie przed sobą, przeznaczona jest do rozegrania w ciągu trzech do sześciu sesji. Postacie graczy zostają wynajęte przez bogatego filantropa do odzyskania skradzionych z muzeum eksponatów, znajdujących się na statku, który zmierza właśnie w stronę Europy.

Przygoda podzielona jest na pięć części. Część pierwsza i druga rozgrywa się jeszcze na lądzie, w Arkham i Bostonie. Gracze mają szansę dowiedzieć się więcej na temat statku, jego załogi, skradzionych eksponatów czy tajemniczej grupy prowadzącej własne śledztwo. Część trzecia rozpoczyna się od wypłynięcia z Bostonu i skupia się na poszukiwaniach ściganego statku na morzu. Część czwarta dotyczy samej akcji odzyskania eksponatów oraz przeszkodach, na które badacze natrafią na pokładzie Persefony.

W tekście stosuję następujące formatowanie tekstu:

- **Kursywa** - Treść, którą możesz Strażnikowi przedstawić graczom w niezmienionej formie (np. przeczytać).
- **Normalny** - Właściwa treść przygody.
- **Pogrubiony** - Istotne informacje (miejsca, imiona i nazwiska, organizacje, przedmioty, mechanika gry itp.) zostały oznaczone pogrubieniem, byś Strażniku Tajemnic mógł je łatwiej odnaleźć w tekście.
- **Ramki** - Notatki dla prowadzącego scenariusz. Dodatkowe uwagi i porady dotyczące szczegółów, klimatu i atmosfery przygody itp.



INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

CO SIĘ WYDARZYŁO DOTYCHCZAS

7 września 1924 roku z **muzeum uniwersyteckiego Miskantonic** nieznani sprawcy skradli kilkadziesiąt eksponatów oraz kilka starodruków. Zginęło dwóch policjantów. Właścicielem większości kolekcji jest **Wilbur Stanley Westfield III**, który postanowił aktywnie wspomóc działania policji, by odzyskać należące do niego mienie. W tym celu wynajął kilku detektywów oraz nie szczędził funduszy na łapówki i rozwiązywanie języków informatorów. Wspólne śledztwo szybko trafiło na ślad skradzionych eksponatów oraz sprawców. Okazało się, że osobą dowodzącą kradzieżą był Duńczyk, **Sander Vastfelter**, a wspierała go lokalna szajka **irlandzkich imigrantów**. Niestety statek, na który trafiły eksponaty, opuścił już wody terytorialne Stanów Zjednoczonych. Dlatego Wilbur chce wynająć badaczy, by odzyskali skrzynie. Spotka się z postaciami graczy **12 września o godzinie 16:00 w swojej posiadłości**.

Poszukiwany statek, **SS (Steam Ship) Persephonē**, wypłynął z portu w Bostonie **10 września** o świcie. W nocy z **11 na 12 września** nadał komunikat, że ma uszkodzony silnik. Od tamtego czasu brak z nim jakiegokolwiek kontaktu.

Sprawa jednak jest trochę bardziej skomplikowana. By ją wyjaśnić, musimy się cofnąć o ponad sto lat. **Wilbur Stanley Westfield III** naprawdę nazywa się **Kaspar van der Felter**, jest czarnoksiężnikiem i w 1798 roku uciekł z Danii do Ameryki. Jego eksperymenty i mroczne rytuały przyciągnęły uwagę ówczesnych władz oraz jego własnej rodziny, która wyrzekła się go. Ścigany prawomocnym wyrokiem śmierci za kilka przerażających morderstw, bez wsparcia przyjaciół i rodziny oraz z kurczącymi się funduszami postanowił uciec do Nowego Świata. Dotarł do Ameryki już pod zmienionym nazwiskiem. Szybko wzbogacił się w tajemniczych okolicznościach i jako właściciel plantacji zajął się uprawą bawełny. Sukcesywnie powiększał swój majątek, wspierając się układami z różnymi „ludźmi interesu” i mrocznymi potęgami. Od początku wieku XX inwestuje w przemysł tekstylny i zbrojeniowy. Dodatkowo cały czas poszerza swoją kolekcję eksponatów i ksiąg, szukając rozwiązania pewnego problemu, który zaczyna mu doskwierać,





MORSKIE OPowieści

zaczął słyszeć „głosy”. Dziwne podszepty, dźwięki piszczałek i nieludzką muzykę słyszał początkowo tylko w snach. Jednak dzieje się to coraz częściej również na jawie. **Wilbur** już czterokrotnie skorzystał z zaklęcia „**Przeniesienie umysłu**”. Zbliży się czas, gdy będzie musiał skorzystać z niego ponownie. Jego aktualne ciało zaczynają już trawić różne dolegliwości i choroby. Dzięki kontaktom dowiedział się o kilku tekstach, które mogłyby pomóc mu ulepszyć rytuał zmiany ciała oraz sprawić, że pozbyłby się dziwnych głosów i wizji. Dlatego bardzo aktywnie wspomagał muzeum w organizacji wystawy i cyklu prelekcji osobiście pomagając finansowo oraz przy wyborze eksponatów i zapraszanych gości.

Uroczyste otwarcie ekspozycji „**Ołtarze pełne krwi - rola ludzkiej ofiary w kulturach pierwotnych i starożytnych**” miało miejsce **20 sierpnia w muzeum w Arkham**. **23 sierpnia** miała miejsce pierwsza próba włamania, jednak sprawca lub sprawcy zdołali uciec. To dlatego eksponatów miało pilnować dwóch policjantów.

5 września do **Wilbura** zgłosił się **Sander Vastfelter** z prośbą o udostępnienie mu do badań kilku starodruków. Podczas rozmowy gospodarz zorientował się, że **Sander** należy do rodziny, przed którą uciekł z Europy. Starodruków nie pokazał. Mężczyźni pokłócili się.

Sander Vastfelter ma powiązania z grupą imigrantów z Irlandii, którzy z kolei współpracują z **IRA (Irlandzką Armią Republikańską)**. To właśnie z nimi, tuż przed północą, w nocy z **7 na 8 września Sander** włamał się do **muzeum**. Jeden ze złodziei został rozpoznany przez policjanta odbywającego tam służbę. Komuś puściły nerwy i obaj policjanci zostali zabici. **Sander**, który nie spodziewał się takiego obrotu sprawy, postanowił jak najszybciej opuścić Stany wraz ze skradzionymi rzeczami.

Organizacją przemytu zajął się szef miejscowej komórki IRA, **Oliver O'Neill**. Miał już przygotowany transport broni do Irlandii więc dorzucił kilka dodatkowych skrzyń, które zostały załadowane na **Persefonę 8 września**.

Wśród eksponatów udostępnionych przez **Wilbura Stanleya Westfielda III** znajdowały się dwa przedmioty: **rytualna misa z Tahiti** (Polinezja Francuska) oraz **bazaltowy blok z wrytymi na nim inskrypcjami w języku starofenickim**. Przedmioty te przykuły uwagę członków **Kościola Snu Ostatecznego**.



Kościół Snu Ostatecznego to kult czczący Cthulhu i wyszukujący dla istot z głębin hybrydy tuż przed przemianą. Przywódcą tego niewielkiego zboru, liczącego sobie raptem dwadzieścia osób, jest wielbny **Izajasz Moor**. Moor ma w sobie domieszkę krwi **istot z głębin**, jednak nie przeszedł przemiany w hybrydę. Zobaczywszy eksponaty w muzeum, od razu rozpoznał znaki swoich panów, i to on chciał włamać się do muzeum **23 sierpnia**. To on, po informacji o kradzieży, brutalnie szuka skradzionych eksponatów przy pomocy innych hybryd. Zaokrętuje się również na **SS Osiris** i będzie chciał zdobyć interesujące go przedmioty.

W dniach między **9 a 12 września** trzy grupy szukały śladów: **Policja**, **detektywi** wynajęci przez Westfielda oraz członkowie **Kościła Snu Ostatecznego**. Dwie pierwsze grupy współpracowały ze sobą. Sprawcy (**Sander** oraz **zbiry O'Neilla**) zostawili wiele tropów prowadzących do Bostonu. **Kultyści**, dzięki brutalnemu pobiciu dwóch członków **IRA**, trafili na ślad **Persefony** już **9 września**. Z uwagi na wzmożoną aktywność policji nie zdecydowali się na frontalny atak na statek. **Moor** postanowił posłużyć się fortelem. Otruł część załogi i zastąpił ich swoimi hybrydami podczas tego rejsu. Niestety traci z nimi kontakt, postanawia więc samemu dostać się na **Persefonę** i zdobyć eksponaty.

O'Neill, dzięki swoim kontaktom w Policji, dowiaduje się o planowanym pościgu za **Persefoną**. W obawie przed znalezieniem szmuglowanej do Irlandii broni postanawia zrobić wszystko by on i jego ludzie znaleźli się na pokładzie **SS Osirisa**.

Tymczasem na pokładzie **Persefony** hybrydy pojmały prawie całą załogę. **Sander** odprawił rytuał ze skradzionej księgi, by pomóc sobie i zamkniętym marynarzom. Zaklęcie otworzyło bramę, przez którą przeszedł bezkształtny pomiot, zabijając wszystkich, na których trafił. Marynarzom udało się zamknąć istotę w ładowni dziobowej. Jednak pojawiło się coś jeszcze, co wywoływało śmiertelne w skutkach przerażenie u tych, którzy spojrzeli na dziwne jasne światło. **Sander** z **kapitanem** i kilkoma marynarzami schronili się w maszynowni, która wkrótce potem została odcięta przez wodę wylewającą się z otwartego portalu.





MORSKIE OPowieści

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: I. GRUPY I ICH CELE

Strażniku Tajemnic, jak widzisz, sytuacja jest dosyć mocno zagmatwana. Gracze będą wchodzić w interakcje z kilkoma grupami, osobami czy bytami mającymi swoje własne, często sprzeczne, cele. Pamiętaj, że nie musisz wprowadzać ich wszystkich, możesz zrezygnować z części wątków przedstawionych w tej przygodzie.

Główne grupy:

- **Wilbur** - Jego celem jest odzyskać eksponaty jak najszybciej, by móc przeprowadzić rytuał Przeniesienie Umysłu. Nie dba o straty w ludziach. Ważne jest wykonanie zadania.
- **O'Neill** i jego ludzie na SS Osiris - Pesephona musi popłynąć, zgodnie z planem, do Europy. Ciężko mu będzie zrewidować swoje cele, nawet w obliczu tego, co spotka na statku. Choć będzie skłonny do negocjacji.
- **Izajasz Moor** - Chce zdobyć dwa artefakty z kolekcji Wilbura, niezależnie od kosztów. Posunie się do każdej podłości, by zrealizować swój cel.
- **Sander Vastfelter** - Chce uciec ze statku, jest na granicy niepoczytalności i przez zgłębianie tajemnic Forbudte Drømme nabawił się kompleksu Mesjasza. Poznawanie zapisków sporządzonych przez Kaspara (Wilbura) na marginesach książki uratowało go przed hybrydami, ale równocześnie otworzyło bramę do innego wymiaru. Popada w coraz większe szaleństwo.
- **Kapitan Vasilios Partides** i ocaleli marynarze - Chcą przeżyć i wydostać się ze statku.
- **Rozbitek** - szaleniec ze statku lub jedna z ludzkich masek Nyarlathotepa. Jego celem może być sianie większego zamętu i sprowadzanie szaleństwa albo pomoc badaczom.



CZĘŚĆ PIERWSZA: PRELUDIUM

STRESZCZENIE

Postacie graczy zostają zaproszone do posiadłości bogatego fabrykanta, mecenasa sztuki i równocześnie hobbystę, specjalizującego się w kolekcjonowaniu antyków i starodruków, **Wilbura Stanleya Westfielda III**, gdzie dowiadują się o czekającym ich zadaniu. Poznają również kilka innych osób czy tropów, które przewijać się mogą w dalszych częściach scenariusza.

1.1. ZLECENIE WESTFIELDA (12 WRZEŚNIA 1924 R. 16:00)

Zgodnie z zaproszeniami, które otrzymaliście, limuzyna już na Was czekała w ustalonych miejscach. Po niecałej półgodzinie jazdy od granicy miasta mijacie właśnie okazałą bramę posiadłości Westfieldów. Zza drzew dostrzegacie ogromny dom w stylu kolonialnym otoczony angielskim ogrodem pełnym kwitnących roślin. W miarę zbliżania się do podjazdu dostrzegacie kilkadziesiąt samochodów, które są zaparkowane w równych rzędach oraz tłumy ludzi spacerujących wzdłuż alejek.

Pojazd mija główne drzwi i zatrzymuje się przy wejściu do lewego skrzydła budynku. Lokaj otwiera drzwi i z usłużnym „Proszę za mną” prowadzi Was na pierwsze piętro do przestronnego gabinetu. Trzy ściany zajmuje okazała biblioteka. Przy oknie stoi potężne mahoniowe biurko, a pośrodku kilka foteli, stolików i sofa. Służący, wskazując Wam miejsca, mówi, „Pan Westfield za chwilę do Państwa dołączy”, po czym opuszcza gabinet. W pomieszczeniu unosi się aromatyczny zapach cygar, a zza uchylonych okien, z ogrodu, dobiegają odgłosy muzyki, rozmów i zabawy.





MORSKIE OPowieści

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: II. PRZEDSTAWIENIE POSTACI

Strażnikowi Tajemnic, to czas by każdy z graczy opisał swoją postać. Możesz zadać pytania naprowadzające, np.: - Jak postać wygląda? - W co jest ubrana? - Jak się zachowuje? Czy jest nerwowa, spokojna, ciekawa otoczenia, ekstrawertyczna czy introwertyczna? - Jakie sprawia wrażenie na innych ludziach? Czy bije od niej pewność siebie, a może usiadła w najdalszym kącie?

Ważne, by gracze zaprezentowali reszcie swoje postacie. Pozwoli im to zapoznać się między sobą. Wspomnij graczom, że ich postacie się znają przelotnie. Spytaj, w jakich okolicznościach się spotkali. Dodatkowo zadaj im pytanie: W jakich okolicznościach współpracowaliście wcześniej z Policją w Arkham? To istotne pytanie, bo właśnie dzięki tej współpracy komendant zaakceptował akurat postacie graczy.

Drzwi otwierają się i do gabinetu wchodzi kilku roześmianych mężczyzn. Jeden z nich, na oko pięćdziesięcioletni, niski, ale żylasty, w nienagannie skrojonym fraku, uśmiecha się do Was.

- Dzień dobry Państwu. Bardzo przepraszam, że musieliście tak długo czekać. Nazywam się **Wilbur Stanley Westfield III**, ale proszę, mówcie mi **Stanley**. To jest komendant Policji w Arkham, **Bradley MacBreen** - wskazuje na wyższego nieznacznie od niego korpulentnego mężczyznę w ciemnym garniturze - A to kapitan Vilkers, **Hans Vilkers** - Wskazany również nieznacznie skinął głową. O ile **Westfield** i **MacBreen** wyglądają adekwatnie do tego miejsca, to ubiór tego ostatniego jest niedbały, przybrudzony i powycierany. Ogorzała twarz oraz zmierzwiona broda wskazuje, że Vilkers większość czasu spędza na morzu i nie dba o to, jak go widzą inni.

Wilbur proponuje zebranim coś do picia oraz cygara, których jest miłośnikiem. Sam z pietyzmem odetnie końcówkę, odpali, puści duży obłok dymu. Następnie przedstawi zebranim sprawę.

- Jak Państwo wiecie, 4 dni temu ktoś włamał się do muzeum w naszym mieście i skradł kilkanaście eksponatów oraz starodruków z wystawy, którą wspólnie



*z muzeum przygotowaliśmy. Zginęło dwóch bardzo dobrych policjantów, a sprawcy uciekli. Na szczęście dzięki wspólnej akcji udało nam się trafić na ich ślad. Niestety mordercy i skradzione przedmioty są już poza jurysdykcją obecnego tu z nami komendanta. Według naszego śledztwa znajdują się na wodach międzynarodowych na **SS Persephonē**. Pan komendant niestety nie może nic oficjalnie zrobić, ale ja chcę odzyskać moją własność. Dlatego zwróciłem się do Państwa. - zawiesił na chwilę głos, pociągnął łyk whiskey ze szklanki - Dzisiaj rano Persefona nadała komunikat, że mają problem z silnikiem i dryfują, próbując go naprawić. To był ostatni komunikat, jaki nadali, od tamtego czasu pomimo wielokrotnego nawoływania nie ma od nich odpowiedzi.*

Fakty, jakie przedstawi **Wilbur**:

- **SS Persephonē** wypłynęła z Bostonu **10 września** z ładunkiem części maszyn (silniki parowe i ich elementy zamienne, narzędzia, palniki gazowe i spawarki, które wg listów przewozowych mają być wykorzystane do uruchomienia fabryki) do Dublinu.
- **12 września o 9:15** nadali komunikat o uszkodzeniu silnika. Od tego czasu nie nadawali ani nie potwierdzali, że otrzymali jakiegokolwiek komunikaty.
- Bardzo prosi, by sprawę załatwić jak najbardziej dyplomatycznie. Przekaze postaciom graczy list od armatora do kapitana SS Persephonē. W liście jest prośba, by adresat współpracował z postaciami graczy.
- W komunikacie nadawanym z **SS Persephonē** radiotelegrafista wspomniał też o rannych, w wyniku awarii, marynarzach. Jest to dodatkowy argument za tym, by statek zawrócić do Bostonu.
- Jego statek **SS Osiris**, wypłynie jutro (13 września) o 6 rano z portu w Bostonie i uda się na poszukiwanie **Persefony**.

Westfield jest jedyną osobą aktywną na tym spotkaniu. **Kapitan Vikers** tylko mruczy potwierdzająco, paląc przy tym fajkę i pijąc więcej, niż wypada w takiej sytuacji. **Komendant Policji** chciałby kilka razy się odezwać, ale jest grzecznie uciszany przez gospodarza. **Wilbur** na koniec proponuje, że jego kierowca zawiezie ich do Bostonu. Odbierze ich z domów w Arkham około 3 w nocy.





MORSKIE OPowieści

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: III. DLACZEGO GRACZE?

Takie pytanie może pojawić się wśród graczy. Jeśli go nie zadadzą, możesz przekazać im ustami **Westfielda**, że zostali mu poleceni przez jego dobrych i wpływowych przyjaciół. Dodatkowo proponuje on im honorarium za poświęcony czas w wysokości 1000 \$ na osobę, co jest bardzo wysoką kwotą jak na ówczesne czasy.

Gospodarz nie będzie mówił długo i wykręci się od dalszych odpowiedzi tym, że trwa właśnie przyjęcie i nie może zostawić gości. Podziękuje postaciom za pomoc, będzie życzył powodzenia i pożegna się, zabierając kapitana i komendanta ze sobą, a bohaterów graczy do samochodu odprowadzi lokaj.

1.2. KRÓTKA ROZMOWA NA PODJEŹDZIE

Gdy postacie będą wychodzić, podejdzie do nich komendant policji MacBreen.

- *Bardzo dziękuję, że zechcieliście Państwo zająć się tą sprawą.* - Komendant rozgląda się dookoła. *Zauważacie, że patrzy na Westfielda rozmawiającego z jakimiś gośćmi.* - *Jeśli mielibyście jakieś pytania, to tu jest mój numer* - *Wręcza wam wizytówkę.* - *Już idę Stanley!* - *Krzyczy w stronę gospodarza.* - *Miłego wieczoru życzę.* - *Mówi jeszcze i odchodzi.*

Na wizytówce jest zapisany kontakt do komisarza **MacBreena**, a po drugiej stronie, widnieje na szybko zapisane ołówkiem: „**On może Wam pomóc: kpt. John Pulasky, B.P.D.**” oraz dwa numery telefonów. Skrót BPD to Boston Police Department. Oba numery są do kapitana Pulaskiego, jeden do komisariatu, drugi do domu.



NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: IV. O CO CHODZI?

Ta krótka rozmowa ma za zadanie zasiać ziarno niepewności wśród graczy. Wyglądać to powinno tak, jakby **komendant** miał coś jeszcze do zakomunikowania badaczom, ale nie może, ze względu **Westfielda**.

Komendant z przyjęcia wróci dopiero po północy. Gracze będą mogli się o tym przekonać, jeśli spróbują do niego zadzwonić. Odbierze zaspana gosposia i przekaze, że komendanta i małżonki nie ma w domu i prosi o telefon jutro.

Kapitan John Pulasky to oficer Bostońskiej Policji prowadzący sprawę skradzionych eksponatów w Bostonie.

W tym momencie powinieneś zadać pytanie: „Co robicie?” i ewentualnie zachęcić graczy do dyskusji. Gdzie będą dyskutować? W limuzynie czy może w jakiejś restauracji lub domu jednej z postaci? Mają kilka tropów i opcji, co mogą zrobić.

1.3. OSTATNI POCIĄG DO BOSTONU

Do Bostonu badacze mogą dostać się na własną rękę samochodem (o ile mają) albo pociągiem. Najbliższy odjeżdża o 17:05, a następny o 21:35. Sama podróż trwać będzie niecałe półtorej godziny.

Pociągi do Bostonu:

- Odjazd z Arkham - 5:25 PM - Przyjazd do Bostonu - 6:44 PM
- Odjazd z Arkham - 9:35 PM - Przyjazd do Bostonu - 11:07 PM

Do odjazdu pierwszego pociągu postaci graczy mają około pół godziny. Pamiętaj, by im to wyraźnie zaznaczyć. Zdążą tylko się spakować. Ciekawym pomysłem może być prośba, by gracze wypisali, co biorą ze sobą. To sprawi, że w Bostonie i na statku będą mogli korzystać tylko z tych rzeczy, które wzięli. Na sporządzenie listy daj im najwyżej kilka minut.





MORSKIE OPowieści

Jeśli gracze będą zwlekać, nie zdążą na pierwszy pociąg. W tym przypadku mogą spróbować dowiedzieć się czegoś na posterunku Policji czy w Muzeum. Informacje, jakie mogą uzyskać, zawarte są w punkcie 1.5 Śledztwo w Arkham. Gdy badacze dotrą do Bostonu, przejdź do Części drugiej: Mgła w porcie.

1.4. NOCNA PODRÓŻ DO PORTU

Zgodnie ze słowami Westfielda szofer odebrał Was spod Waszych domów i mieszkań. W samochodzie jest ciepło i przytulnie, za to za oknami zrywa się coraz większy wiatr, a gdy dojeżdżacie do Bostonu, zaczyna padać.

Miasto o tej porze wygląda na kompletnie wyludnione. W światłach reflektorów widzicie mokre ulice i ciemne fasady budynków. Dopiero w pobliżu portu dostrzegacie ludzi i światła lamp.

Podróż do portu jest spokojna. Bez przygód. Szofer będzie prowadził w milczeniu, a zapytany odpowiadać będzie krótkimi zdaniami. Strażnik, całą podróż staraj się streścić w kilku zdaniach, bez przeciągania. Niech będzie senna i lekko surrealistyczna z nieoświetlonymi budynkami wyłaniającymi się z ciemności i mgły, bez żadnych ludzi czy innych pojazdów po drodze. Dopiero po dotarciu do portu świat zaczyna wyglądać normalnie, trwają załadunki, poruszają się dźwigi, pracownicy portowi wykonują swoją pracę.

Równocześnie zmienia się pogoda. Czuć zapach morza, statki kołyszą się niespokojnie targane falami, z nieba pada zimna mżawka, a jaśniejące niebo okrywają gęste chmury przemieszczające się szybko.

Załadunek na **Osirisa** właśnie trwa. Kapitan przekazuje postaci graczy bosmanowi, **Mosesowi Payne**, który szybko oprowadza ich po statku, wskazując kajuty, które będą zajmować, mesę, łazienki, mostek. Dokładniejszy opis statku znajdziesz na końcu scenariusza. Przejdź do Części trzeciej: Pościg za Persephonē.



1.5. ŚLEDZTWO W ARKHAM

Gracze mogą postanowić porozmawiać z **komendantem MacBreenem**. Ten dotrze do domu dopiero koło pierwszej w nocy. Nie będzie odbierał telefonu, więc badacze musieliby czekać na niego przed domem, jeśli chcieliby go o coś jeszcze spytać.

MacBreen opowie badaczom o pierwszym, nieudanym włamaniu, o mężczyźnie mówiącym z niemieckim akcentem (pomyli duński z niemieckim), który wg śledztwa jest głównym podejrzanym. Dodatkowo powie bez ogródek, że w całej tej sprawie coś mu śmierdzi. Detektywi **Westfielda** zbyt szybko wpadali na pewne tropy, choć oczywiście informacje przekazywali od razu policji. Podejrzewa, że część informacji zataili przed Policją oraz że to właśnie oni wyciągali część informacji w bardzo brutalny sposób. Nie wie, że eksponatów szukała trzecia grupa (hybrydy z **Kościółu Snu Ostatecznego**).

Gracze mogą wpaść jeszcze na inne pomysły. Mogą odwiedzić posterunek w Arkham i tam poszukać informacji. Policjanci nie będą chcieli udzielić im żadnych, bo sprawa jest w toku, a mają polecenie, by nie rozmawiać z dziennikarzami i cywilami o tej sprawie. Jeśli gracze wpadną na jakiś ciekawy pomysł, to dowiedzą się o Niemcu, który pojawił się w Arkham na krótko przed włamaniami, ale nic ponadto, co wie i przekazałby badaczom komendant.

Muzeum jest już zamknięte, a wszelkie ślady włamania zostały już uprzątnięte i naprawione. Oprócz listy eksponatów badacze nie uzyskają nic więcej.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: V. ŚLEPY ZAUŁEK.

Pamiętaj, że badacze mają mało czasu na śledztwo w Arkham. Jeśli będą drążyć, dowiedzą się samych podstawowych informacji, kilku plotek i przypuszczeń. Jednak wszyscy włączeni w sprawę są zgodni, że skradzione eksponaty trafiły do Bostonu. Na to wskazują niezbité dowody, a większość informacji ma kapitan **John Pulasky**, bo to on nadzorował całe śledztwo.





MORSKIE OPowieści

CZĘŚĆ DRUGA: MGŁA W PORCIE



STRESZCZENIE

Badacze docierają do Bostonu. Mają cały wieczór lub noc (jeśli dotrą późniejszym pociągiem), by zdobyć dodatkowe informacje, które mogą pomóc im w następnych częściach scenariusza.

Pierwszym tropem jest **kapitan John Pulasky**, oficer Policji. To on wskazać im może kilka dalszych kierunków śledztwa:

- otruci marynarze z Persefony - Szpital psychiatryczny
- dwóch pobitych mężczyzn, Irlandczyków z pochodzenia - Szpital
- dokładniejsze informacje dotyczące eksponatów - Uniwersytet
- kradzież broni i amunicji ze stacjonującej w okolicy jednostki wojskowej - Komisariat, gazety

UWAGI WSTĘPNE

W zależności od tego, którym pociągiem przyjadą, będzie wieczór lub noc. W dalszej części każdy wątek będzie miał dopisek określający czy jest dostępny, dodatkowo opisane będą różnice, jeśli gracze będą chcieli sprawdzić go wieczorem lub w nocy (np. wizyta w szpitalu).



Gracze w toku działań mogą zapomnieć o tak prozaicznych sprawach, jak znalezienie noclegu na noc, co należałoby zrobić tuż po przybyciu, ewentualnie jeszcze przed (telefonicznie). Jeśli zapomną, spytaj ich, gdzie zostawiają bagaże, czy może chodzą z nimi wszędzie. Widok osoby z walizką może dziwić, a w niektórych dzielnicach spowodować napad ze strony miejscowych liczących na łatwy łup kosztem nieostrożnych podróżnych.

Ważnym elementem będzie również zmieniająca się pogoda. O ile podczas spotkania z Westfieldem było słonecznie i ciepło, tak wieczór w Bostonie jest mglisty, a ranem zacznie padać mżawka, temperatura spada odczuwalnie i wzmaga się wiatr od oceanu. Badacze mogą usłyszeć w porcie o zbliżającym się sztormie.

2.1. KAPITAN JOHN PULASKY

Wieczór: komenda

Noc: dom

Opis wyglądu kapitana znajdziesz na końcu przygody, w rozdziale Postacie niezależne. John na początku jest nieufny względem badaczy, uważając, że są to jacyś natrętni dziennikarze czy detektywi. Powołanie się na komendanta MacBreena może pomóc, podobnie pokazanie wizytówki, którą otrzymali **[kość premiowa do testu Przekonywania czy Uroku osobistego]**. Przez telefon nie będzie chciał zdradzać żadnych szczegółów, zaproponuje im spotkanie na komisariacie lub w jego domu, w zależności od tego, kiedy badacze dotrą do Bostonu. Jeśli badacze spotkają się z nim na komisariacie, zaprowadzi ich do osobnego pokoju, by z nimi porozmawiać. Jeśli trafią do niego przed północą, zaprosi ich do siebie i poczęstuje czymś mocniejszym.

KOMISARIAT

O tej porze jest tu spokojnie. Tylko kilku mundurowych i detektywów siedzi jeszcze przy biurkach wypełniając raporty. W powietrzu unosi się ciężki papierosowy dym. Kapitan podczas rozmowy będzie mógł korzystać ze swoich notatek oraz akt sprawy.





MORSKIE OPowieści

MIESZKANIE KAPITANA PULASKY'EGO

Położone jest niedaleko centrum miasta, w spokojnej dzielnicy pełnej kamienic czynszowych. Pulasky mieszka na piątym piętrze i z okien jego salonu rozciąga się, przesłonięty częściowo przez inne budynki, widok na ocean. Podczas rozmowy będzie korzystał tylko ze swoich notatek i z pamięci.

INFORMACJE

Przekaze im następujące informacje (wyjątkowo kursywą oznaczone są informacje, o których kapitan nie pamięta, ale ma je w aktach, więc wspomni o nich tylko na komendzie, gdzie ma dostęp do tych dokumentów):

- Podejrzany nazywa się **Sander Vastfelter**, jest Duńczykiem.
- Z **Arkham** do **Bostonu** przyjechał ciężarówką Forda należącą do „**O'Duggan & Sons**”.
- Firma „O'Duggan & Sons” prowadzona jest przez irlandzkich imigrantów, to taki trochę szemrany interes, kilku pracowników zostało już wcześniej złapanych czy zatrzymywanych za drobne kradzieże, przemyt itp.
- Przeszukanie magazynów firmy nic nie dało. *Z ksiąg i rejestrów uzyskali informacje, że ostatnim zamówieniem był transport części maszyn, które znalazły się w ładowniach **Persephonē**.*
- Jakaś grupa bardzo im utrudniała śledztwo. Niestety jeszcze nie udało się mu ustalić, kto to był. Podejrzewa albo detektywów **Westfielda**, którzy mogli ukrywać część informacji, albo jakąś grupę przestępczą.
- Kilku złodziejasków miało kontakt z tą drugą grupą wcześniej. Jeden zginął. Drugi leży w szpitalu **Boston City Hospital**. Nie był zbyt rozmowny w kontakcie z policją.
- Zmarły to **Odhrán Miley**. 43 lata, kilkakrotnie aresztowany, znany w mieście jako kasiarz. Oficjalnie był ślusarzem.



- *Raport koronera: powodem śmierci było zatrzymanie akcji serca, miał ślady związania na rękach i nogach, zdjęcie jest przerażające, bo wygląda, jakby Miley śmiertelnie się czegoś przestraszył. Przerażone spojrzenie, grymas strachu na twarzy.*
- Ranny to **Cameron Kerrisk**. 25 lat, dobrze zbudowany, pracował dorywczo w dokach.
- Obaj poszkodowani w czasie kradzieży nie byli w Bostonie. Policji w Arkham udało się ustalić, że byli w tym czasie z **Sanderem** w Arkham. Jak tylko **Kerrisk** wyjdzie ze szpitala, zostanie aresztowany. Jeśli badacze chcą, mogą z nim porozmawiać w szpitalu.
- Z załogą *Persephonē* też jest dziwna sprawa. 11 marynarzy zachorowało nagle niedługo przed wypłynięciem. Trzech z nich nadal leży w szpitalu, co ciekawe w **Boston Psychopathic Hospital**. Ciężka fobia przed wodą oraz majaki.
- Nie udało się dotrzeć do reszty marynarzy z **Persephonē**. Wygląda, jakby rozplynęli się we mgle, co osobiście nie dziwi zupełnie Johna. W dzielnicy portowej i okolicach jest bardzo dużo lokali, o których nie wie Policja z uwagi na prohibicję, a ludzie tam mieszkający nie lubią rozmawiać z mundurowymi. Badacze za to mogą dotrzeć do informacji, do których nie dotrze Policja.
- Wspomni też, że bardzo pomocna była praca detektywów zatrudnionych przez **Westfielda**. I sam się zastanawia, jak udało im się dotrzeć do niektórych informacji. Zupełnie jakby czytali w myślach lub przy tym byli - doda.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: VI. POSZLAKI.

Scena z kapitanem ma na celu wskazać graczom kilka możliwych ścieżek do zbadania.

- **Firma transportowa „O’Duggan & Sons”** - to przykrywka lokalnej komórki IRA. Prawdziwym szefem jest tam **Olivier O’Neill**. Same magazyny są pilnowane aktualnie przez kilku osiłków. Badacze nie znajdą tam żadnych nowych informacji, a mogą jedynie dostać guza. Badacze mogą tam trawić w dowolnym momencie.





MORSKIE OPowieści

- **Cameron Kerrisk** - irlandczyk, wielki jak tur. Leży w szpitalu **Boston City Hospital** z połamanymi nogami. Został złapany przez hybrydy i **Moora** wraz z **Mileyem**, ale udało mu się uciec. Wyskoczył z drugiego piętra i połamał nogi. Był tak przerażony, że wstał i pobiegł dalej. Nie wie, kto go złapał. Nie pamięta, co go tak przerażyło (wyparł tę wiedzę ze swojego umysłu). Wie mniej więcej, gdzie go trzymano. Wieczorem będzie dostępny lekarz prowadzący. W nocy pozostanie badaczom rozmowa z samym poszkodowanym.
- **Marynarze z Persephonē w szpitalu** - od nich niewiele się badacze dowiedzą. Kilku informacji może udzielić im lekarz dyżurny. Są zamknięci w zakładzie **Boston Psychopathic Hospital**. Dostęp do szpitala będzie otwarty tylko wieczorem. W nocy nie będzie lekarza oraz sam ośrodek będzie zamknięty.
- **Marynarze z Persephonē** - Za to tych, co już wyzdrowieli, nie można znaleźć. Poszukiwania wśród spelunek portowych dadzą tylko informację, że postanowili wyjechać. Podczas poszukiwań badacze mogą odnaleźć jednego, pijanego w sztok, **Arisa Georgotisa**. Arisa badacze mają szansę odnaleźć tylko w nocy. Wieczorem śpi w jakimś opuszczonym magazynie.
- **Uniwersytet** - Badacze mogą poszukać informacji o skradzionych eksponatach. W nocy biblioteka będzie zamknięta.

Dalsze podrozdziały odnoszą się do poszczególnych lokacji i osób. Gracze mogą udać się tam w dowolnej kolejności. Ty, Strażniku, pilnuj tylko czasu, bo do szpitali po 20:00 nie będzie łatwo się dostać. Z uwagi na odległości pomiędzy lokacjami, badacze zdążą odwiedzić dwa z trzech miejsc dostępnych w porze wieczornej, co oznacza, że do jednego ze szpitali lub na uniwersytet dotrą już w nocy.



2.2. PUSTE MAGAZYNY „O’DUGGAN & SONS”

Ulica, przy której stoi magazyn jest pusta. Większość z nich otwiera się jeszcze przed świtem. Mgła otacza badaczy, izolując ich od dźwięków miasta. Słyszą tylko odległą syrenę portową.

Magazyn wydaje się opuszczony. Drzwi i wrota są pozamykane. Udany test **[Nasłuchiwanie]** lub **[Spostrzegawczości]** pozwoli badaczom usłyszeć cichą rozmowę prowadzoną w środku, lub zobaczyć nikły płomień światła przesączający się przez szpary.

W środku znajduje się pięciu drabów pilnujących towarów. Trzech siedzi na skrzyniach na dole i gra w karty. Dwóch odpoczywa na górze, w pomieszczeniu biurowym, drzemiąc na sofie i przy stole.

By wejść do środka, badacze mogą otworzyć zamek w bocznych drzwiach **[Ślusarstwo]** lub dostać się przez jedno z okien na dachu **[Wspinaczka]**. Niezależnie od drogi, którą wybiorą, muszą zdać jeszcze test **[Ukrywania]** by niezauważenie wejść do środka. Dokumenty znajdują się w gabinecie na piętrze. W przypadku bójki na dole pozostała dwójka ma szansę się obudzić. Możesz w każdej turze testować ich **[Nasłuchiwanie]** lub rzucić **[1k6]**, które określi, po ilu turach obudzą ich hałasy na dole. Głośne dźwięki jak wystrzały z broni, czy rozbijane skrzynie, obudzą śpiących automatycznie.

Bojówkarze IRA (statystyki na końcu przygody) nie chcą zabić badaczy. Zadowolą się pobiciem ich i wyrzuceniem z budynku. Unikają broni, by nie zaszkodzić „interesowi”. Jeśli zaczną przegrywać, będą starali się uciec, albo poddać się (jeśli ucieczka jest niemożliwa z jakiegoś powodu).

Irlandczycy mają kilka informacji, którymi podzielą się z przekonującymi badaczami **[Zastraszenie lub Perswazja]**:

- Szef kazał im pilnować magazynu po tym, jak dwóch ich kumpli zostało złapanych, a teraz jeden jest w szpitalu, a drugi nie żyje.
- Szefem jest **Henry O’Duggan**. Nie wiedzą, gdzie aktualnie przebywa, wyjechał kilka dni temu do rodziny.

„Chłopcy” nic więcej nie wiedzą.

W dokumentach nie ma za wiele informacji.





MORSKIE OPowieści

- W magazynie były składowane skrzynie, które trafiły potem na pokład Persephonē.
- Udany test **[trudny Spostrzegawczości]** lub **[Sztuki/Rzemiosła: Fałszerstwa]** pozwoli odkryć, że w dokumentach ktoś umiejętnie przerobił ilość skrzyń w dokumentach. Wcześniej było ich 127, a zostało przerobione na 129.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: VII. BIJATYKA.

Bójka może nadszarpnąć trochę Badaczy, a gracze niewiele dowiedzą się w tym miejscu. Grupa pilnująca magazynu ma przykazane, by nie rozrabiać z uwagi na fakt, że Policja wzięła magazyn na celownik.

2.3. IRLANDCZYK (BOSTON CITY HOSPITAL)

Jeśli badacze dotrą do szpitala wieczorem (przed 20:00):

Mogą skierować się do lekarza prowadzącego. **Dr Izaak Braun** przyjmie ich w swoim gabinecie. Zanim przekaze im jakiekolwiek informacje, potrzebne będą testy interakcji społecznych, by przekonać go do tego **[Przekonywanie]**, **[Gadanina]**, ewentualnie **[Zastraszanie]** lub **[Urok osobisty]**. Jeśli wpadną na ciekawy pomysł, który może im w tym pomóc (udawanie rodziny czy pokazanie odznaki) daj im kość premiową do rzutu. Jeśli im się powiedzie, **dr Braun** opíše, że pacjent czuje się już dobrze, choć ma wybiórczą amnezję. Ma złamane obie nogi i kilka niegroźnych obrażeń wewnętrznych i poleży w szpitalu przynajmniej trzy tygodnie.

Mogą również udać się bezpośrednio do chorego, podając się za rodzinę czy znajdując jakiś inny sposób. W tym przypadku również będzie potrzebny test **[Przekonywania]** lub **[Gadaniny]**, by obsługa skierowała ich do dobrej sali. **Cammeron Kerrisk** jest ogromnym mężczyzną. Ledwo mieści się na łóżku. Obie nogi ma w gipsie. Jest nafaszerowany lekami, w większości przeciwbólowymi, więc rozmowa z nim będzie problematyczna i o samym wypadku opowie to, co pamięta.



- Dostał w łeb w dzielnicy magazynów, ocknął się na jakiejś farmie.
- Nie pamięta, gdzie go zamknęto.
- Pierwsze co sobie przypomina, to ból nóg, gdy czołgał się wzdłuż drogi na północ od Bostonu.

Jeśli badacze spytają go o sprawę kradzieży z muzeum w Arkham, nabierze wody w usta. Zdane testy **[Zastraszania]** czy **[Przekonywania]** skłonią go do powiedzenia kilku faktów:

- Wynajął ich jakiś Niemiec czy Duńczyk.
- Nie przyznaje się do zabójstwa policjantów. Przyciśnięty powie, że tylko ich lekko uszkodzili i tamci żyli, jak uciekali z muzeum. (Jest to po części prawda, jednego policjanta zabił **Miley**. Drugiego związali, a został zabity przez **Izajasha Moora**).
- Towar dostarczyli na **Persephonē**, dostali zapłatę od **Sandera** i ich drogi się rozeszły.

Nic więcej nie powie. Jeśli badacze będą głośno, personel szpitala może zareagować. Wszelkie krzyki zaalarmują pielęgniarkę, która wezwie ochronę.

Jeśli badacze dotrą do szpitala po 20:00, personel nie będzie chciał z nimi rozmawiać. Poproszą o przyście rano, gdy w pracy będzie lekarz prowadzący. Nadal jednak mogą spróbować porozmawiać z samym **Kerriskiem**, który opowie im to, co przedstawione zostało powyżej. Jednak dotarcie do niego może wiązać się z potrzebą przekradnięcia się do jego sali. W tym przypadku Strażniku zarządź kilka testów **[Ukrywania]** się czy innych w zależności od tego, jaki plan wymyślą gracze.

Niezależnie od pory zarządzić możesz jeszcze test **[Spostrzegawczości]**. Nie informuj graczy o jego wyniku. Udany oznaczać będzie, że badacze zapamiętają **Oliviera O'Neilla**, którego mijają będą na korytarzu. **O'Neill** przyszedł porozmawiać z **Cammeronem** o wszystkim i przekazał mu, co ten drugi może ewentualnie powiedzieć Policji, jeśli będzie przesłuchiwany.





2.4. TALASSOFOBIA (BOSTON PSYCHOPATHIC HOSPITAL)

Talassofobia to zaburzenie nerwicowe, którego podstawowym objawem jest wyolbrzymiony, irracjonalny lęk przed morzem, a konkretnie – morskimi głębinami i potencjalnymi niebezpieczeństwami, które czyhają w nich na człowieka. Nazwa „talassofobia” pochodzi od greckich słów – thalassa (morze) i phóbos (lęk).

Boston Psychopathic Hospital jest zamknięty dla odwiedzających od godziny 20:00. Drzwi są zamknięte i nikt nie będzie chciał z badaczami rozmawiać. Na wszelkie pytania odpowiedź jest jedna: „Proszę przyjść jutro”. W szpitalu są tylko pielęgniarki, pielęgniarze i obsługa sprzątająca, więc nikt nie będzie im w stanie udzielić żadnych informacji.

Jeśli badaczom uda się dotrzeć do szpitala przed 20:00 mogą dotrzeć do **doktora Wilsona**. Ten, na oko, siedemdziesięcioletni staruszek może im udzielić kilku informacji na temat marynarzy z Persephonē. Oczywiście pamiętaj Strażniku, że podobnie jak w przypadku **Boston City Hospital**, badacze muszą w jakiś sposób przekonać personel i lekarza do tego, by przekazał im jakieś informacje.

Dr Wilson może opowiedzieć im o następujących faktach:

- Pacjenci trafili do niego 2 dni temu. Są grekami. Nazywają się: Apollonas Macriadis, Vasso Biratos, Alkiviadis Marteias.
- W pierwszej dobie mieli objawy ciężkiego zatrucia.
- Lewatywa i płukanie żołądka ujawniło, że prawdopodobną przyczyną zatrucia była jakaś oleista substancja o konsystencji smoły. Niestety próbki uległy szybkiemu rozkładowi.
- Sami pacjenci reagują paniką na samo wspomnienie wody, żeglowania itp. Zostali tu zamknięci, bo stwarzali zagrożenie dla otoczenia. Nie zna szczegółów.
- Oprócz głębokiej talassofobii mają objawy schizofrenii paranoidalnej oraz ciężkich urojeń.
- W krótkich momentach świadomości, gdy dało się z nimi porozmawiać, opowiadali o dziwnych wielkich istotach oraz ogromnych bazaltowych budowlach skrytych gdzieś na dnie oceanów.



- Na razie lekarze zastanawiają się jaką terapię zastosować. Wystawianie ich na element wywołujący fobię powoduje u nich napady agresji lub katatonii. Dlatego na razie leczeni są terapią wstrząsową, poprzez podanie substancji wywołującej drgawki (strychnina, tebaina, koramina, kofeina i brucyna). To stosunkowo nowa metoda leczenia, ale jest bardzo skuteczna.
- Po usilnych prośbach może zaprowadzić badaczy do pacjentów, ale nie ma z nimi kontaktu. Zresztą nawet jakby był, to marynarze ledwo mówią po angielsku, o czym nie zapomni wspomnieć Wilson.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: VIII. WIZJE.

Marynarze doznali wizji R'yleh oraz kilku obrazów z Krain Snów. Opisany sposób leczenia oparłem na badaniach Laridasa J. Meduny.

Scena ta ma wprowadzić niepokój u graczy, dlatego ważna jest odpowiednia atmosfera zakładu psychiatrycznego. Przerywaj wypowiedzi doktora krzykami i jękami, które niosą się echem po korytarzach. Badacze mogą być świadkami szarpaniny, w której kilku pielęgniarzy próbuje utrzymać pacjenta. Pacjentka, którą będą mijać, spojrzy się na nich i powie: „Widzi Was. Patrzy i się śmieje”. Co ma na myśli? Tego nikt nie wie.

2.5. W PORTOWYCH SPELUNKACH (ARIS GEORGOTIS)

Poszukiwania marynarzy to żmudne rozpytywanie po portowych spelunkach czy kapitanacie portu, w którym poznać mogą tylko personalia marynarzy, którzy zeszli na ląd z Persephonē:

- Apollonas Macriadis - 27 lat
- Vasso Biratos - 31 lat
- Alkiviadis Marteias - 19 lat
- Aris Georgotis - 43 lata
- Romanos Metrellis - 24 lata





MORSKIE OPowieści

- Thanasis Teresiadis - 27 lat
- Dorotheos Zaniadis - 29 lat
- Dimos Constantinakis - 21 lat
- Rafail Georgiadis - 21 lat
- Likourgos Pallopoulos - 26 lat
- Adrianos Valeas - 35 lat

Informacje, które uzyskają badacze w spelunkach portowych, są w większości takie same. Poszukiwane osoby były tu jeszcze dwa dni temu, ale teraz nikt nie wie, gdzie są. W zależności od sposobu poszukiwań i zastosowania odpowiednich łapówek mogą dowiedzieć się kilku szczegółów:

- „Tylko kłopot był z nimi, zarzygali cały pokój, który wynajęli”
- „Nie wiem, gdzie są, i dobrze, że ich nie ma. Trzy krzesła połamane, kilku stałych bywalców trafiło do szpitala”
- „Nie potrzeba tu takich. Cholerni grecy. Tylko by pili i się bili” - pamiętaj, że są czasy prohibicji, tej informacji badacze nie uzyskają od żadnego barmana czy właściciela lokalu.
- „Znajomi? To dobrze. Bo ktoś mi musi zapłacić za szkody”
- „Tak, przez jedną noc tu mieszkali. Potem się wynieśli. Coś mówili, że byle dalej od morza”
- „Wyjechał, mówił, że ma rodzinę w Arizonie i do nich jedzie”

Poszukiwania zajmują cenny czas. Pytane osoby odsyłają badaczy do następnego lokalu, hoteliku itp. Dopiero koło północy natrafia na ślad Arisa Georgotisa w jednym z lokali. Barman przekazuje, że wyrzucił go, bo był pijany, a gdyby policja zrobiła nalot, to zamknęliby lokal.



Notatka dla prowadzącego: IX.A. Prohibicja.

Legalnie nigdzie nie kupi się alkoholu, choć część lokali sprzedaje go spod ludy. Dodatkowo część barów jest dostępna tylko z zaproszeniami, więc ludzie z ulicy nie są tam wpuszczani w obawie przed policyjnym nalotem. Pamiętaj o tym fakcie, gdy będziesz opisywać graczom kolejne spelunki i lokale.

Prohibicja (jako prawo federalne; poprzednio również legislatury stanowe reglamentowały obrót alkoholem) wg projektu kongresmena Andrew Volsteada wprowadzona została przez 18. poprawkę do Konstytucji Stanów Zjednoczonych. Poprawka ta, ratyfikowana 16 stycznia 1919, zakazywała produkcji, importu i eksportu, przewozu oraz sprzedaży wszelkich napojów alkoholowych na terenie USA. Co istotne, ustawa nie zakazywała kupowania ani picia tych napojów.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Prohibicja_w_Stanach_Zjednoczonych

https://en.wikipedia.org/wiki/Prohibition_in_the_United_States

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: IX.B. CZAS.

Poszukiwania w barach mogą zająć cały wieczór czy nawet połowę nocy. Możesz oprzeć się na testach różnych umiejętności, by określić, ile czasu (i ile lokali) badacze będą musieli odwiedzić, zanim natkną się na **Arisa**.

Badacze znajdą **Arisa** w zaułku tuż obok jednego z lokali, które odwiedzali. Właśnie odlewa się na ścianę, bujając się i mamrocząc pod nosem. Możesz zwrócić uwagę graczy na jego stronę słowami wypowiedzianymi przez **Arisa**: „*Psolí. Malákas. Skatá ston táfo sou Sander*” (tłum. Kutas. Debil (onanista). Sram na Twój grób Sander). Gdy skończy, weźmie flaszkę z kosza na śmieci i ruszy w stronę alei gdzie są badacze. „Co się tak gapicie?!” zawoła w ich stronę i ruszy dalej. Jeśli gracze zareagują i zaczepią go, w wypowiedziach będzie dorzucał obraźliwe greckie słowa „poustos” i „malakas”.

Tak, nazywam się Aris. Czego chcecie malakas?





MORSKIE OPowieŚCI

Poustos, ten malaka Sander, to wszystko przez niego. Mówiłem kapitanowi, że z Irlandczykami nie należy robić interesów, ale nie słuchał malaka. Jacyś ludzie też interesowali się towarem. Jeden z nich gadał jak mój ksiądz z Pirgos. Tak samo nawiedzony był. Padliśmy wszyscy, tylko Vasso starał się ustać, ale nie pamiętam, co krzyczał. Potem miałem koszmary. Długie korytarze, ogromne stwory z najgorszych koszmarów, i ten płyn oblepiający nas i wdzierający się do ust, nosa, uszu. Dwa dni leżałem w gorączce. Rzygałem i srałem. I nadal nie mogę pozbyć się tego paskudnego smaku w ustach.

Aris opowie badaczom co się wydarzyło trochę nieskładnie, wszak jest pijany. Z jego historii mogą się dowiedzieć następujących faktów:

- Jest (właściwie był) bosmanem na **Persephonē**.
- Kapitan statku, dzień przed wypłynięciem, spotkał się z jakimś Irlandczykiem i Duńczykiem.
- Na rozkaz kapitana załadowali 2 dodatkowe skrzynie. Załadunek osobiście nadzorował **Sander**.
- Potem **Aris** dołączył do załogi, która bawiła się w jednym z lokali w dzielnicy portowej.
- Tam pili i słuchali Jazzu.
- Dosiadło się do nich kilku ludzi. Tylko jeden z nich rozmawiał z marynarzami.
- Był trochę nawiedzony i pytał ich o statek, rejs i kapitana, ale stawiał alkohol.
- Potem zaproponował zmianę lokalu, by mogli coś zjeść.
- Nie wie, gdzie się znaleźli, ale wystrój był dziwny. Pełen dziwnych obrazów na ścianach.
- Potem wszyscy padli, część marynarzy krzyczała. On sam też stracił przytomność.
- Obudził się w wynajętym pokoju. Od tego czasu nie może patrzeć na morze, bo pojawiają się dziwne wizje z czymś wyłaniającym się z głębin. Zawsze odwraca wtedy wzrok.
- Pije, by zapomnieć o tych widokach.



Nie musisz, Strażniku, przedstawiać graczom wszystkich informacji. **Aris** się płacze w opowieści, przysypia, czka, pije z butelki, milknie. Trzeba go dopytywać ciągle o szczegóły. Od graczy zależy, co z nim zrobią, jak już skończy. Jest odrażający i obleśny. Tym bardziej szokiem może być dla nich, jak pokaże im zdjęcie, jakie sobie zrobił po przybyciu do Bostonu. Różnica jest ogromna i trudno uwierzyć, że osoba na zdjęciu jest tą, która z nimi rozmawia.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: X. KOSZMARY.

Marynarze zostali zaproszeni przez **Izajasza Moora** do siedziby **Kościoła Snu Ostatecznego** w Bostonie. Tam podane zostało im jedzenie, by wyciągnąć od nich informacje. Udało mu się, jednak istoty z głębin miały swoje własne plany. Marynarze trafili do Krain Snów, gdzie zostali wykorzystani jako przekaźniki. Teraz w ich umysłach kiełkuje wizja Zatopionego Miasta i obudzenia Cthulhu. Mają rozsiewać ten strach w innych.

Motywy marynarzy i ich wizji możesz, Strażniku, wykorzystać w następnych przygodach, jeśli chcesz kontynuować tę fabułę.

2.6. UNIWERSYTET

Jeśli gracze powołają się na swoje znajomości czy kontakty mogą dostać się do biblioteki uniwersyteckiej (która jest już zamknięta dla odwiedzających). Udany test **[Przeszukiwania bibliotek, 3h]** pozwoli im dowiedzieć się kilku faktów na temat skradzionych eksponatów. Listę istotnych artefaktów znajdziesz w Dodatkach na końcu przygody.

2.7. WYSKAKIWAĆ Z PORTFELI!

Jeśli badacze będą się szwendać po spelunkach i bocznych alejach dzielnicy portowej mogą trafić na kilku miejscowych bandytów szukających łatwego zarobku.





MORSKIE OPowieści

Wyłonią się z mgły z pałkami albo metalowymi prętami i każą badaczom oddać portfele, kosztowności i bagaże (jeśli ci mają je ciągle przy sobie). Jeśli chcesz ten motyw wykorzystać, skorzystaj ze statystyk bojówkarzy IRA i przeprowadź to jako zwykłe starcie. Bandyty uciekną, jeśli badacze zaczną wygrywać w bójce, albo jeszcze przed akcją, jeśli postacie graczy wyciągną broń.

2.8. TO BYŁA KRÓTKA NOC

Strażniku, pamiętaj o rozliczaniu czasu jaki badacze spędzają w każdym miejscu. Dla uśrednienia możesz przyjąć, że przemieszczanie się między lokacjami zajmuje badaczom około pół godziny. Informuj graczy o upływającym czasie. Jeśli będziesz tego pilnować, gracze mogą zacząć gorączkowo się zastanawiać nad swoimi następnymi ruchami. Od jakiejś 1 w nocy nie będą już mieli co robić, bo wszystkie ślady, prócz magazynów (2.2. - które będą mogli odwiedzić oo każdej porze), będą już niedostępne.

Kapitan **John Pulaski** może im służyć radą o każdej porze, wystarczy, że udadzą się do niego lub zadzwonią.

CZĘŚĆ TRZECIA: POŚCIG ZA PERSEPHONE

STRESZCZENIE

SS Osiris wypływa w morze smagany coraz mocniejszym deszczem, zwiastującym zbliżający się sztorm. Na pokładzie badacze mają okazję zapoznać się z załogą. Większość to lokalni marynarze zatrudnieni na czas tego rejsu. Gracze nie wiedzą o kilku faktach:

- **SS Osiris** stał w porcie, gdyż czekał na renowację silnika. Załoga statku (oprócz oficerów) została na czas naprawy zwolniona do domów.
- Kapitan **Vilkens** zatrudnił kilkunastu marynarzy tuż po rozmowie u **Westfielda**.



- Wśród marynarzy znajduje się **Olivier O'Neill** oraz 12 jego zaufanych ludzi.
- Na pokładzie znalazł się też **Izajasz Moor**.
- Ze stałej załogi, oprócz oficerów, jest jeszcze załoga maszynowni i pięciu marynarzy.

Podczas rejsu dojdzie do kilku utarczek między marynarzami, drugiego dnia **Osiris** natrafi na szalupę z jednym rozbitkiem, a kilka godzin później ktoś uszkodzi radio.

Pierwszego dnia podróży wiatr osiąga 7 do 9 stopni w skali Beauforta. Oznacza to fale wysokości 4 do 7 metrów. Drugiego dnia po południu przybierze na sile, osiągając nawet 11 stopni. Oznacza to, że fale osiągają nawet 12 metrów, a wiatr wieje z prędkością 110 km/h.

UWAGI WSTĘPNE

Opis **SS Osiris** znajdziesz, Strażniku, na końcu przygody w części **Pomoce**. Wszelkie testy wymagające sprawności będą wykonywane z kością karną z uwagi na sztormową pogodę, przez którą przedziera się frachtowiec. Wychodzenie na pokład jest niebezpieczne, wszystkie włązy i drzwi są zamykane. Silnik pracuje nierówno, żarówki świecą mętным światłem, co jakiś czas przygasając.

W tej części przygody badacze są częściej widzami. Oczywiście mogą wziąć udział w wydarzeniach, ale nie muszą. Dlatego, jeśli nie są aktywni, skracaj sceny do krótkich podsumowań, by nie zanudzać graczy.

Te dwa dni podróży to również okazja do zapoznania się z częścią załogi. Marynarze unikają badaczy. Jedni uważają, że to przez nich skrócił im się pobyt w porcie. Drugim (Irlandczykom) **O'Neill** zakazał gadać z postaciami graczy. Kogo zatem gracze mogą poznać lepiej?

- **Kapitan Hans Vilkers** - Nie kryje niechęci do badaczy, ale jasno to zakomunikuje i powie też dlaczego. **Osiris** miał mieć robiony przegląd i naprawy. Na wyraźne polecenie Westfielda wypłynął w morze, ale nie podoba mu się ta cała akcja. Chce jak najprędzej wrócić do portu.





MORSKIE OPowieści

- **Moses Payne** - Bosman mający posłuch u marynarzy. Mówi co myśli i nie owija w bawełnę. Polubi postacie graczy i będzie im służył radą i pomocą.
- **Olivier O'Neill** - Będzie się trzymał blisko badaczy, by dowiedzieć się, jakie mają plany.
- **Izajasz Moor** - Na statku pełni rolę doktora. Choć uważne przyjrzenie się jego zachowaniu pozwoli odkryć, że wcześniej nie miał zbyt wiele wspólnego z morzem i pływaniem. Obawia się ich, ale nie będzie ich unikał.
- **Bartholomew Dunhill** - Starszy mechanik, mruk, który z chęcią rozmawia tylko o mechanice, silnikach itp.

3.1. CAŁA NAPRZÓD

Załadunek na **Osirisa** właśnie trwa. Kapitan przekazuje badaczy bosmanowi, który szybko oprowadza ich po statku, wskazując kajuty, które będą zajmować, mesę, łazienki. Dokładniejszy opis statku znajdziesz na końcu scenariusza. **Moses Payne**, bo tak się przedstawi, jest szorstki, ale przyjacielski. Nie zapomni wspomnieć o zbliżającym się sztormie i uczuli, by nie wychodzili na pokład, bo wtedy nie może ręczyć za ich bezpieczeństwo. Wspomni o potrzebie mocowania wszystkiego, by nie wałało się po kajutach i korytarzach oraz poprosi o nieszwendanie się po statku, szczególnie, dopóki nie wypłyną z portu.

Osiris wypływa w morze, z trudem przedzierając się przez uderzające fale. Boston szybko niknie za zasłoną deszczu. Trzeszczy stalowa konstrukcja statku, słychać grzmoty fal uderzających o burty oraz nierówne buczenie silnika.

Okolo 9 rano jeden z marynarzy przyjdzie do badaczy, by zaprosić ich na śniadanie. W mesie jest już kilku oficerów, kapitan i bosman. Gdy postacie graczy wejdą, trafią na koniec kłótni pomiędzy kapitanem a starszym mechanikiem. Kapitan, widząc ich, zmieni od razu temat i przekaże, że wysłał już telegramo Westfielda, że wypłynęli o czasie.

Jeśli sztorm się nie nasili, powinniśmy pojutrze dotrzeć do ostatniej znanej pozycji Persephonē. Wysłałem już do Wilbura Westfielda telegram, że wypłynęliśmy o czasie i bez żadnych problemów - mówiąc te słowa, spojrzał zimno na starszego mechanika - Moses przekaże Wam informacje o rozkładzie dnia na Osirisie. Ja muszę iść na mostek. Miłego dnia życzę.



Śniadanie jest proste, ale pożywne. Moses jest gadatliwy i chętnie dotrzyma towarzystwa postaciom graczy. Jego zmiana zaczyna się po południu. *Życie na statku wyznaczone jest wachtami. Śpisz, zajmujesz się sobą, pracujesz. I tak w kółko aż do portu. Jak płyniemy, to też nie ma za dużo roboty. Trzeba tylko unikać sztormów i huraganów, dbać o statek, znaleźć sobie jakieś zajęcie w czasie wolnym.*

Jeśli gracze wykażą chęć, **Moses** po namowach oprowadzi ich po statku. Ewentualnie mogą zrobić to na własną rękę. W tym przypadku możesz zapoznać ich z kilkoma marynarzami (wśród nich będzie **O'Neill** oraz **Moor**).

3.2. BÓJKA W MESIE

Jeszcze pierwszego dnia wieczorem w mesie dojdzie do bójki pomiędzy dwójką marynarzy. Słysząc krzyki dobiegające stamtąd i odgłos zrzucanych na podłogę sprzętów kuchennych. Jeśli badacze zainteresują się sprawą, dotrą na miejsce, gdy dwóch marynarzy właśnie jest rozdzielanych przez resztę obecnych. Z wypowiedzi łatwo się zorientować, że poszło o politykę. Jeśli gracze będą chcieli się czegoś dowiedzieć, jeden z marynarzy odpowie, że poszło o toast za królową. Ten, który zaatakował, jest Irlandczykiem i właśnie słucha, jak **O'Neill** szepce mu coś do ucha, gdy dwóch innych trzyma go przy jednej ze ścian. Widać, że po kilku zdaniach tamten uspokaja się, widać nawet przelotnie strach w jego oczach. Kilku innych marynarzy pomaga wstać drugiemu uczestnikowi bójki.

Inni ustawiają porozrzucone krzesła oraz zbierają z podłogi naczynia i garnki. Gdy skończą, **O'Neill** bierze kubek i nalewa od niego czegoś z piersiówki, po czym wznosi go do góry i mówi „Za królową”. **[Spostrzegawczy]** badacze zauważą, że kilku ludzi patrzy w zdziwieniu na wznoszącego toast, ale wszyscy w końcu wznoszą swoje kubki i odpowiadają tymi samymi słowami. Potem marynarze rozchodzą się do swoich zajęć.





MORSKIE OPowieści

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XI. KTO TU RZĄDZI?

Głównym celem sceny jest pokazanie posłuchu, jaki O'Neill ma wśród części marynarzy. Możesz Strażnikowi dodać do tej sceny jednego z oficerów, by uświadomić graczom, kogo słuchają nowi marynarze. Jest to właśnie O'Neill.

3.3. ROZBITEK

Drugiego dnia rejsu **SS Osiris** nadal zмага się z falami, płynąc wciąż na wschód. Około godziny 11:00 robi się poruszenie wśród załogi. Niedaleko statku wachtowy zauważa szalupę. W tych warunkach pogodowych (7 w skali Beauforta) akcja ratunkowa jest niebezpieczna. Fale osiągają kilka metrów i spuszczenie szalupy może sprawić, że rozbije się, uderzając o kadłub statku. Strażniku, pamiętaj o spienionej wodzie, ciągle bujającym się statku i falach przelewających się przez pokład. Nawet poruszanie się obarczone jest ryzykiem poślizgnięcia się i przewrócenia.

Kapitan zarządza jednak akcją ratunkową i **Osiris** zmienia kurs, by zbliżyć się do szalupy. Jeśli chcesz, możesz pozwolić graczom wziąć udział w akcji ratunkowej. Jest to jednak niebezpieczne, o czym powinienes ich uprzedzić. Frachtowiec prowadzony jest tak, by znaleźć się najbliżej szalupy, ale nie na tyle blisko by fala mogła rzucić ją o burtę. „Tam ktoś jest!” krzyczy jeden z marynarzy, widząc sylwetkę machającą w ich stronę. Statek ustawia się prawą burtą do sztormu, by oddzielić szalupę od fal. W tym czasie marynarze (i badacze, jeśli zechcą) starają się dorzucić do szalupy liny. Jeden z dźwigów zostaje ustawiony, by rozbitek mógł doczepić siebie, lub szalupę. Statek przechyla się bardzo uderzony kolejną większą falą.

Jeśli gracze chcą pomóc, mogą rzucać liny albo zająć się sterowaniem dźwigiem. Odpowiednio będzie to **[Rzucanie]** lub **[Obsługa Ciężkiego Sprzętu]**. Z uwagi na pogodę test wykonują z kością karną.

Gdy rozbitek w końcu zostanie wyłowiony szalupa, na której przebywał, przewróci się i niesiona falą rozbije się o burtę statku. Teraz badacze mają okazję zobaczyć siłę wiatru i fal, gdy statek mozolnie zmienia kurs, by ustawić się do nich dziobem.



Gdy w końcu udaje się wrócić do wnętrza statku wszyscy, którzy byli na zewnątrz, są kompletnie przemoknięci i zziębnięci. Pozostali marynarze rozdają koce i ręczniki, a uratowany oraz poszkodowani, którzy podczas akcji doznali jakichś urazów, prowadzeni są do lekarza okrętowego. **Izajasz Moor** opatruje rannych sprawnie (widać, że zna się na tym). Gdy pomoże tym bardziej poszkodowanym, sprawdzi stan rozbitka. Ten wygląda na wychudzonego i trzęsie się z zimna, ale nic poważnego mu się nie stało. Kilka pytań w różnych językach nie wywoła reakcji. A bliższe oględziny odkrywają, że nie ma on języka.

Wszelkie sposoby skomunikowania się z rozbitkiem spełzną na niczym. Uśmiecha się on do ludzi, ale nie wchodzi z nimi w interakcję. Jedyne jego twarz wyraża zdziwienie, jak ktoś do niego mówi.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XII. PO CO TAKA POSTAĆ?

Strażniku, rozbitek może badaczom pomóc lub im przeszkadzać. Dużo tu zależeć będzie od Ciebie i tego, czy chcesz graczom pomóc, czy dodatkowo skomplikować przygodę. Wątek rozbitka możesz też pominąć, jeśli chcesz zminimalizować wątki poboczne.

3.4. AWARIA

Około 2:00 w nocy trzeciego dnia miarowe buczenie silników statku przeradza się w charkot. Światła gasną i pod pokładem i w korytarzach rozprzestrzenia się gorąca para wodna. Gasną też wszystkie światła. Z dolnych pokładów dochodzą krzyki i jęki. Większość załogi od razu rzuca się w tamtą stronę.

Uszkodzeniu uległa jedna z rur z gorącą parą wodną. Kilku palaczy zostało poparzonych. Na szczęście awarię udaje się szybko naprawić. Badacze mogą pomóc nosić rannych i ich opatrywać **[testy Pierwszej pomocy]** lub **[Medycyny]**. Do maszynowni raczej nie zostaną wpuszczeni. Usłyszą też kłótnię kapitana ze starszym mechanikiem, której tematem jest silnik statku, który miał mieć w Bostonie zrobiony przegląd.





MORSKIE OPowieści

Gdy sytuacja uspokoi się do mesy lub ambulatorium wpadnie jeden z marynarzy. "Kapitanie, radio zniszczone!". Gdy udadzą się do pomieszczenia radiotelegrafisty, zobaczą rozwalone urządzenia, porozbijane, jakby ktoś je potraktował pałką.

Śledztwo nic nie wykaże. Przed awarią wszyscy oprócz nocnej wachty spali, a jak się wydarzyła to, gorąca para wodna sprawiła, że w korytarzach niewiele było widać. Oględziny potwierdzą, że radia nie da się naprawić (udany test **[Naprawy]**).

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XIII. SPRAWCA?

Radio zepsuł Izajasz. Jeśli chcesz, Strażniku, możesz pozwolić graczom przeprowadzić śledztwo z wypytywaniem marynarzy, czy coś widzieli. Jednak nikt z załogi nie widział Izajasza, a i śladów wskazujących na niego nie ma. Zbyt dużo osób na pokładzie chce coś przed badaczami ukryć. Samo śledztwo zostanie nagle przerwane ostrym zwrotem **Ozyrysa**, który cudem uniknie zderzenia z **Persefoną**.

CZĘŚĆ CZWARTA: OKO CYKLONU

STRESZCZENIE

Osiris znajduje **Persephonē**, prawie się o nią rozbijając. Z uwagi na sztorm dotarcie na pokład odnalezionego statku może być problematyczne. Gdy w końcu badacze dotrą na ten drugi, odnajdą na śródkręciu kilkanaście martwych osób. Część z nich wygląda jakby zmarli z przerażenia, część jest zwęglona (w kabinach i korytarzach widać ślady ognia). Przeszukiwanie statku odbywać się będzie w ciemnościach, rozświetlonych jedynie światłem lamp i latarek.

Persephonē jest przechylona na lewą burtę. Część korytarzy jest zalana, podobnie jak przednia ładownia. Woda, która zalała statek, jest słodka i mętna. Pochodzi z otwartego w kajutach dziobowych portalu. Wraz z nią na statek dostał się jeszcze **Bezkształtny pomiot**, który polować będzie na nieostrożnych marynarzy.



Dojście do maszynowni jest zalane, a tam właśnie znajduje się Sander, Vasilios oraz dwóch rannych marynarzy. Będą oni nadawać sygnałami Morse'a, waląc w rury, gdy zorientują się, że na pokładzie ktoś jest.

W czasie przeszukiwania statku **O'Neill** postanowi wzniecić bunt. Wraz ze swoimi ludźmi z ładowni **Persephonē** zabiera karabiny maszynowe i pistolety, które posłużą do sterroryzowania załogi **Osirisa**. Więc oprócz czającego się w trzewiach statku stwora badacze będą musieli bronić się przed Irlandczykami.

Oprócz tego na statek dostanie się również **Izajasz**, który będzie szukał eksponatów, by z ich pomocą przywołać swoich „opiekunów”.

Od graczy zależy, jak rozwiążą sytuację. Czy odzyskają eksponaty, uratują zamkniętych w maszynowni marynarzy, dogadają się z Irlandczykami, zamkną portal, uratują siebie?

UWAGI WSTĘPNE

Strażniku, pamiętaj, że na morzu nadal jest sztorm. Statkami buja, fale co jakiś czas przelewają się przez pokład. Za to we wnętrzu **Persephonē** jest ciemno, duszno, wilgotno i strasznie. Poruszanie się jest utrudnione z uwagi na przechył statku, a echo niosące odgłosy fal potrafi płać figle.

Ta część przygody ma charakter bardzo otwarty, w dalszej części znajdziesz opis wydarzeń oraz lokacji. W jakiej kolejności z tego skorzystasz, zależy od Ciebie i graczy. Możesz z nich skorzystać lub nie i dowolnie ustawiać ich kolejność, w zależności, czy chcesz, by gracze powoli badali opuszczony statek, czy może, by się spieszyli.

4.1. ZDERZENIE

Nagle statek robi ostry zwrot na prawą burtę. Niespodziewany przechył rzuca wszystkich i wszystko na podłogę. Słysząc syrenę i głośny zgrzyt metalu trącego o metal. Jakaś lina pęka i jeden z dźwigów upada na pokład z głośnym hałasem. Jest 3:27.





MORSKIE OPowieści

Wszyscy, którzy w tym czasie nie leżeli lub nie trzymali się, muszą przetestować swoją **[Zręczność]**. W przypadku nieudanego rzutu otrzymają **[1k4]** obrażeń od upadku (siniaki, skaleczenia itp.). Jeśli badacze wybiegną na pokład, zobaczą czarną bryłę statku sunącą tuż obok burty Ozyrysa.

Persephonē jest kompletnie wygaszona, nie widać żadnych świateł ani oznak życia na pokładzie. Kapitan robi kolejny zwrot, by zrównać się z odnalezionym statkiem. Wystrzelonych zostaje kilka rac, które oświetlą pusty pokład drugiego statku.

Kapitan zarządza sprawdzenie uszkodzeń, na szczęście Ozyrys nie ma dziury w burcie, a drobne naprawy potrwać mają najwyżej kilka godzin.

4.2. JAK SIĘ DOSTAĆ NA PERSEPHONĒ

Dostać się na **Persephonē** nie będzie łatwo z uwagi na szalejący sztorm i wysokie fale. Badacze mogą popłynąć na poszukiwany statek szalupą. **Osiris** może się również na chwilę zrównać z drugim by, za pomocą dźwigu i zamontowanego na jego końcu kosza, przenieść ekipę ratunkową na drugi pokład.

Oba warianty są niebezpieczne. Pierwszy wymaga sprawnego wiosłowania, a potem wspinaczki po burcie. Drugi może spowodować uszkodzenia **Osirisa**, jeśli dźwig zaplące się w liny drugiego statku. Niezależnie od wyboru, wraz z badaczami wyruszy ośmiu marynarzy, **O'Neill**, **Moor** oraz bosman **Moses**.

Strażniku, daj graczom zdecydować, który sposób wybiorą. Oba obarczone są pewnym ryzykiem. W przypadku wybrania szalupy wymagany będzie test **[Wspinaczki]**. W przypadku porażki postać straci torbę czy plecak z rzeczami (wpadną do wody). W przypadku użycia dźwigu lina z koszem zaplące się o olinowanie **Persephonē** i kosz spadnie z kilku metrów na pokład, a badacze mogą otrzymać obrażenia od upadku z 5 metrów.



4.3. STATEK WIDMO

Persephonē jest przechylona na lewą burłę, jakby balast nie był wyrównany. Równocześnie dziób statku również jest niżej w stosunku do rufy. **Moses** zarządza odczepienie lin (w przypadku podróży dźwigiem) lub wciągnięcie szalupy by nie została uszkodzona. W tym czasie badacze mają możliwość rozejrzeć się po statku.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XIV. STATEK DUCHÓW

Strażniku, poniżej znajdziesz opis tego, co badacze zastaną w różnych częściach statku. Pamiętaj o atmosferze, braku światła, dziwnych odgłosach, szumie fal na zewnątrz. Wewnątrz statku jest o kilkanaście stopni cieplej niż na zewnątrz. Rozpiszę z umiejscowieniem pomieszczeń znajdziesz na końcu przygody. Gdy badacze natrafia na pierwsze ciała, zarządz test **[Poczytalności (1/1k5)]**. Zwłoki wyglądają naprawdę przerażająco.

POMIESZCZENIA NA ŚRÓDOKRĘCIU

Dwa piętra zajmują kabiny załogi oraz mesa. Większość z nich jest pusta. Przy dokładnym przeszukiwaniu pomieszczeń (udany test **[Spostrzegawczości]** z kością utrudnienia) w kilku z nich znajdą na ścianach wyryte dziwne symbole oraz przedstawienie istot będących skrzyżowaniem ludzi i ryb. Kajuty te zajmowały hybrydy w trakcie lub tuż przed przemianą. Wizje, których doświadczali podczas snów, mają odzwierciedlenie w naskrobanych nad kojami malunkach.

W **mesie** badacze znajdą cztery ciała zastygłe w przerażeniu, z otwartymi oczami wpatrującymi się w jakieś miejsce przed nimi. Wyglądają tak, jakby coś śmiertelnie ich przeraziło.

Ambulatorium jest spalone. Płomienie wydostały się też na zewnątrz na korytarz, ale walające się w korytarzu gaśnice jasno wskazują, że ktoś zdołał ugasić pożar. W środku badacze znajdą dwa zwęglone ciała. Jedno bez ręki.





MORSKIE OPowieści

W **pokoju radiotelegrafisty** panuje porządek. W pomieszczeniu, na krześle spoczywa ciało mężczyzny. Prawą dłoń trzyma cały czas na telegrafie, jakby w chwili śmierci chciał nadać ostatnią wiadomość. Jego ciało wygląda podobnie jak marynarzy z mesy. Przerazone oczy wpatrzone w wejście. Otwarte do krzyku usta. Druga dłoń zaciśnięta kurczowo na oparciu fotela.

Na **mostku** są następne dwa ciała. Jedno zaklinowało koło sterowe. Wyglądają podobnie jak te w mesie. Niewidzące oczy patrzą tępo w jakieś miejsce na pokładzie za dziobem.

W **kajucie kapitana** panuje porządek. Dziennik Pokładowy jest otwarty na ostatniej stronie z notatkami. Znajduje się tu również wykaz towaru, jaki przewozi **Persephonē**.

RUFA

Pomieszczenia rufowe zajmowane były przez zespół mechaników i palaczy. Tu jest pusto, żadnych ciał, żadnych śladów walki.

DZIÓB

Kajuty na dziobie znaczą ślady pożaru. Czuć smród spalonego mięsa. Właz do niższych pokładów jest zaspawany. W jednej z kajut badacze natkną się na pięć ciał. Ktoś ich tam zamknął i podpalił tę część statku. Strażniku, opisz graczom, jak musiały wyglądać ostatnie chwile zamkniętych tam osób, jak desperacko próbowali się uwolnić. Ten widok powinien wstrząsnąć nimi, wymagany będzie test [**Poczytalności (0/1k3)**].

POD POKŁADEM

Pod zabudowaniami śródokręcia znajdują się komory na węgiel. Pomiedzy nimi ciągnie się korytarz z dziobu na rufę oraz odchodzące od niego pomieszczenia (akumulatorownia, składziki z narzędziami i zapasami). Część z tych ostatnich jest otwarta. Widać, że ktoś gorączkowo czegoś tam szukał. Poprzewracane są półki, a konserwy, narzędzia i części zapasowe toczą się po podłodze w rytm ruchów statku.



MASZYNOWNIA

Nie da się dotrzeć normalną drogą do maszynowni, gdyż pokład powyżej oraz schody prowadzące do niej są zalane. Można się tam dostać z ładowni rufowej, przebijając się przez ścianę łączącą ładownię z maszynownią lub odstawiając skrzynie, które tarasują włącz techniczny z maszynowni. W samej maszynowni znajduje się kapitan **Vasilios Partides**, **Sander Vastfelter** oraz dwóch rannych marynarzy. Mają powietrze dzięki szybom wentylacyjnym, jednak są one zbyt wąskie, by człowiek mógł się przez nie przecisnąć.

ŁADOWNIE

Przednia ładownia jest częściowo zalana wodą. Tylne jest suche. W obu znajdują się skrzynie. Większość to części maszyn, silników i narzędzia (nity, młoty, klucze, spawarki gazowe), które miały służyć do budowy fabryki w Dublinie. Jednak część skrzyń skrywa karabiny, amunicję, granaty i ładunki wybuchowe, które miały być wsparciem dla IRA. Dwie skrzynie zawierają eksponaty skradzione z muzeum. Te skrzynie znajdują się w częściowo zalanej ładowni dziobowej.

W przedniej ładowni czai się również **Bezkształtny pomiot**, przyczajony tuż pod powierzchnią wody, w korytarzu prowadzącym do pomieszczeń na dziobie.

4.4. KORYTARZE PEŁNE WODY

Gdy badacze zejść pod pokład, trafią do zatęchłych, mrocznych korytarzy. Jedynym źródłem światła będą lampy i latarki, które będą mieli ze sobą. Temperatura jest tu wyższa, słychać kapanie wody. W centralnej części statku woda sięga badaczom najwyżej do kolan. Cuchnie, jakby coś w niej się rozkładało. Możesz opisać zapach, porównując go do bagien Florydy czy Luizjany. Woda przelewa się zgodnie z ruchem statku. Drzwi prowadzące do przedniej ładowni są zamknięte i zaryglowane. Przez zaparowany bulaj widać niewyraźnie wnętrza pełne skrzyń.





MORSKIE OPowieści

Droga do maszynowni też jest zalana. Jeśli ktoś będzie chciał tam popłynąć, będzie to trudny test **[Pływania]** z uwagi na poruszanie się po omacku, ale gdy postać tam dotrze, zobaczy światło przebijające przez bulaj z maszynowni. Nieudany test oznaczać będzie, że postaci nie udało się dotrzeć na sam dół.

Jeśli badacze będą chcieli dostać się do ładowni, wymagany będzie trudny test **[Siły]**, by otworzyć drzwi. Hałas, jaki wtedy powstanie, przyciągnie **Bezkształtny pomiot**. Jeśli badacze zaczną siłować się z drzwiami, usłyszą jeszcze walenie w rury. To kapitan z maszynowni nadaje alfabetem Morse'a: „Nie otwierajcie”.

Natkną się również na kolejne dwa ciała, które pływać będą w mętnej wodzie. To mechanicy, którym nie udało się uciec do maszynowni. Ci akurat utonęli.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XV. ATMOSFERA

Strażniku, pamiętaj i opisuj graczom, jak nieprzeniknione ciemności panują pod pokładem. Wspominaj, jak światło latarki omiata wszelkie załomy, czy krawędzie ostrym światłem, a poza jego promieniem są nieprzeniknione ciemności. Nie zapomnij też o temperaturze. Badacze pocą się w sztormiakach, pot spływa im na czoła, ubranie zaczyna lepić się do skóry.

Jeśli natkną się na ciała mechaników, również potrzebny będzie test **[Poczytalności (0/1k3)]**.

4.5. TAM KTOŚ JEST!

Wędrując po statku, badacze mogą usłyszeć regularny odgłos, który niesie się rurami i poszyciem. Badacze usłyszą go, jeśli narobią jakiegoś hałasu (strzelanina, otwieranie wjazdu do przedniej ładowni itp.) W innym przypadku możesz zarządzić trudny test **[Nasłuchiwanie]**. To zamknięci w maszynowni ostatni żywi ludzie z **Persephonē**. Strażniku, odgłosy mogą pojawić się w każdym momencie. Jeśli któryś z badaczy miał coś wspólnego z morzem, rozpozna sygnał i może uda mu się go odszyfrować. Jeśli nie, w pokoju radiotelegrafisty badacze natrafią na tabliczkę z kodem Morse'a. Możesz to im zasugerować. Komunikacja z maszynownią jest powolna. Opisuj, jak dźwięki uderzeń roznoszą się po statku.



Jeśli gracze nie otworzyli jeszcze ładowni dziobowej, to mają trochę czasu, by dowiedzieć się, co wydarzyło się na statku:

Nie otwierajcie ładowni dziobowej. Tam jest [przerwa] coś. Zabiło załogę. Jej część. Mieliśmy bunt. Marynarze zaczęli się zmieniać. Kilku wyrzucili, ale wtedy pojawiło się to coś i zabiło ich. Czai się w wodzie. Maszynownia nie jest zalana. Jesteśmy tu uwięzieni. Nie możemy otworzyć wjazdu na zewnątrz.

Nie będzie trudno ich wydostać, o ile badaczom uda się dogadać jakoś z **O’Neilem** i jego ludźmi albo znajdą jakiś sposób, by ominąć Irlandczyków. Jeśli badaczom się uda będą mogli porozmawiać z **kapitanem** i **Sanderem** oraz pomóc rannym marynarzom. **Vasilios** chętnie opowie badaczom, co wie (a wie niewiele). Opowie o buncie załogi, o walkach z dziwną cieczą, która po dotknięciu pożerała nieszczęśników. Poniżej kilka informacji na temat tego, co wie kapitan:

- Podczas podróży część marynarzy (on sam również) miała dziwne sny o jakimś mieście wyłaniającym się z głębin morskich.
- Około 2 w nocy nowi marynarze zaczęli wylapywać jego starą załogę. Zauważył to, bo wyszedł na pokład przy mostku obudzony z sennego koszmaru. Wszczął alarm i zaczęła się bijatyka między jego ludźmi a nowymi. Tamci byli nieludzko silni i w końcu ich wylapali.
- Z odgłosów wywnioskował, że tamci szukają czegoś w ładowni.
- Nagle statkiem szarpnęło „zupełnie jakbyśmy wpadli na minę”. Znikąd zaczęła się na pokład dostawać woda. A wraz z nią coś jeszcze. Dziwna istota czy też maź, która oblepiając nieostrożnych, zabijała ich. Próbowali z nią walczyć, ale okazało się, że jedynie ogień jest w stanie coś jej zrobić. To **Sander** wpadł na ten pomysł.
- Istota ta zaatakowała buntowników, którzy przebywali wtedy w ładowni. Jego załodze udało się za pomocą ognia ją tam zamknąć.
- Wtedy to usłyszał z góry wrzaski i krzyki przerażenia. Przez bulaje widział, jak jakieś światło krąży po górnym pokładzie. W przypanice postanowili schronić się w maszynowni.
- Jeden z marynarzy przez okienko we wlocie zobaczył to światło i padł martwy z przerażeniem w oczach.
- Czekali na dole kilka godzin, uprzednio zastawiając wloc. Gdy postanowili wyjść, zorientowali się, że za ścianą jest woda. Drugi wloc do ładowni też był zastawiony.





MORSKIE OPowieŚCI

Sander, spytany o pomysł z ogniem, odpowie, że to był impuls. Jednak udany test [**Psychologii**] wystarczy, by wyczuć, że Duńczyk kłamie. Jeśli badacze będą go naciskać (udane testy [**Zastraszania**] itp.), w końcu pięknie i pokaże skradzioną księgę. Opowie również jej historię oraz podejrzenia dotyczące **Westfielda**.

4.6. BUNT ZAŁOGI

Gdy badacze będą eksplorować statek, usłyszą terkot karabinu maszynowego. To ludzie **O'Neilla** zgodnie z jego rozkazem przejmują dowodzenie. Na statkach Irlandczycy właśnie szukają marynarzy i badaczy, by ich zamknąć. Na **Persefonie** ich tymczasowym więzieniem mają być kajuty na rufie.

O'Neill potrzebuje szmuglowanej broni. Dlatego podejmuje decyzje o tym, że przeładują ją z **Persefony** na **Ozyrysa** i popłyną do Irlandii z ładunkiem. Badacze mogą próbować z nim rozmawiać, ale dopóki nikt nie trafił na **Bezkształtny pomiot**, dopóty żadne argumenty nie będą do niego trafiać. Jego propozycja jest jasna. Zabiorą badaczy na **Ozyrysa** i wypuszczą w szalupie gdzieś u brzegów Irlandii.

Jeśli badacze będą zamknięci, **O'Neill** z ludźmi najpierw przetransportuje skrzynie z ładowni rufowej. Potem otworzą ładownię dziobową. Ukryty w niej **Bezkształtny pomiot** zaatakuje ludzi. Rozpęta się strzelanina. W tym wypadku badacze będą mogli się uwolnić, bo pilnujący ich Irlandczycy pobiegą na dziób, by pomóc swoim towarzyszom. Jeśli badacze pomogą w walce z istotą, **O'Neill** może przystać na ich pomysły i chętnie pomoże im w wysadzeniu korytarza w jaskini (patrz **4.8. Portal do innego świata**). Będzie niechętny zatopieniu **Persephonē** z uwagi na ładunek tam się znajdujący.

Jeśli badacze ukryją się we wnętrzu statku, **O'Neill** zamknie wszystkie drzwi i postawi straż, która ma pilnować i strzelać, jeśli ktoś się pojawi. W takim przypadku ma zamiar zostawić badaczy na, jego zdaniem, tonącej **Persefonie**.



4.7 Coś w wodzie!

Bezkształtny pomiot czai się w wodzie, która zalała przednią ładownię. Czeki na ludzi, którzy pojawią się w pomieszczeniu. Jeśli otwarte zostaną luki ładowni, przyczepi się do wyciąganych skrzyń. To nie jest bezmyślny potwór, lecz inteligentna istota, która będzie zwodzić i łapać ludzi pojedynczo. Dopiero w momencie wykrzyka zaatakuje z całą mocą, oblepiając ofiary swoim smolistym ciałem i pożerając je.

W walce z tym stworem broń palna jest nieskuteczna. Jedyną dostępną badaczom opcją to używanie ognia.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XVI. WALKA

Bezkształtny pomiot to stwór, z którym trzeba walczyć niestandardowo. Możesz Strażnika zrobić z tego zwykłą taktyczną walkę, lecz to przecież Zew Cthulhu. Opisuj plastycznie, jak się ta istota porusza, jak oblepia nieostrożnych ludzi, jak ich zaczyna pożerać. Walka z bezkształtnym pomiotem powinna wywoływać strach.

4.8. PORTAL DO INNEGO ŚWIATA

Jeden z korytarzy między przednią ładownią a kajutami na dziobie lśni się delikatnym nieziemskim światłem. Badacze, przekraczając portal, trafią do jaskini, która rozszerza się, by w końcu po jakichś 300 metrach przejść w salę, na której środku znajduje się jezioro o mętnej wodzie. To tu ma początek strumień, który zalał ładownię na **Persephonē**. Pośrodku jeziora stoi konstrukcja zbudowana z czarnych bazaltowych bloków, a w wodzie i pomiędzy kolumnami świątyni przelewają się istoty podobne do tej spotkanej na statku.

Portal prowadzi do Krain Snów. Jednak by przedostać się na powierzchnię, badacze musieliby przebić się na drugi koniec podziemnej sali z dziwną świątynią.





MORSKIE OPowieści

Badacze mogą zamknąć portal na kilka sposobów:

- zamknąć portal za pomocą rytuału z książki,
- zawalić jaskinię tuż za portalem,
- zatopić Persephonē.

RYTUAŁ

Rytuał można odprawić, jeśli badacze uratują **Sandera**, choć on sam nie przyzna się, że ma księgę. Nie przyzna się również do odprawienia rytuału otwierającego bramę. By wyciągnąć od niego informacje będą potrzebne testy **[Psychologii]**, **[Zastraszania]** czy **[Perswazji]**, ale w końcu ugnie się pod naporem badaczy.

Niestety nikt z badaczy nie jest w stanie odczytać języka, w jakim spisana jest księga. Sam **Sander** odpowie, że poznał ten język dzięki snom, które miał już od czasu podróży z Europy. Sander odprawi rytuał, ale udział trzech badaczy będzie w tym potrzebny. **Udział w rytuale kosztować będzie 5 punktów Mocy oraz 1k6 Poczytalności.**

ZAWALIĆ TO W CHOLERĘ!

Badacze mogą wykorzystać materiały wybuchowe, by zawalić strop jaskini. W ładowniach jest wystarczająca ich ilość, by zamknąć korytarz w Krainach Snów. Wymagany będzie test **[Materiałów Wybuchowych]**, aby dobrze rozłożyć ładunki i dokładnie zawalić korytarz w jaskini. Jeśli badacze dogadają się z **O'Neilem**, pomoże im w tym zadaniu (jest byłym saperem).

TOŃ PERSEPHONĒ

Ostatecznym rozwiązaniem może być zatopienie statku. W ładowniach jest wystarczająca ilość ładunków wybuchowych. Wymagany będzie udany test **[Materiałów Wybuchowych]**.



4.9. Z GŁĘBIN OCEANU

Niezależnie od tego, co robią badacze, **Izajasz Moor** ma swoje własne plany. Chce zdobyć eksponaty skradzione z muzeum. Dzięki zaklęciom ochronnym **Bezkształtny pomiot** nie może go zranić, więc kultyście w końcu uda się znaleźć odpowiednie skrzynie oraz eksponaty. Dzięki nim przywoła na statek kilkanaście **Istot z głębin**, by mu pomogły. **Moor** rozkaże istotom zabić wszystkich ludzi, więc może wywiązać się kolejna walka.

Strażniku, pamiętaj o testach poczytalności oraz o tym, że istoty mogą posługiwać się zaklęciami.

Jedyny sposób by istoty nie przybyły to przeszkodzenie **Izajaszowi**. Badacze zauważą go na pewno, jeśli będą brać udział w walce z **Bezkształtnym pomiote**m. **Izajasz** jest odporny na tę przerażającą istotę, ale na kule karabinów już nie.

Badacze mogą próbować z nim porozmawiać, ale ten jest już w amoku bliskim ekstazy. W końcu dotarł do swojego celu, zyska władzę nad **Istotami z głębin**. Będzie bełkotał o władzy i misji, do której został wybrany. Jedyny sposób, by go powstrzymać, to związać go lub zabić.

4.10. MASKA

Strażniku, jeśli chcesz jeszcze bardziej zagmatwać sytuację lub ją rozjaśnić możesz wykorzystać rozbitka, którego załoga **Ozyrysa** wyловиła dzień wcześniej. W Twojej gestii zostawiam, kim on naprawdę jest. Może to jedna z **masek Nyaralathotepa** lub jego sługa albo **podróżnik z Krain Snów**. Ważne, że nie wiadomo jak ale pojawi się on na **Persephonē** i nie można go złapać, bo znika jak duch. Jeśli gracze rzucą się za nim w pogoń, ten wejdzie do kajuty, która okaże się pusta, gdy badacze do niej wejdą.

Możesz wykorzystać go jako pomocnika badaczy, który nie posługując się mową, może przekazywać im wizje i obrazy, jeśli na nich patrzy. Czy będą to wizje z przeszłości, dotyczące tego, co działo się na statku? A może ześle wizję Istot z głębin płynących w stronę statku? Każda taka wizja wiąże się z możliwością utraty **[Poczytalności (0/1k4)]**. Zastosuj tę pomoc, jeśli gracze utknęli w martwym punkcie.





MORSKIE OPowieści

Rozbitek może być też przeciwnikiem badaczy, podsyłając im różne koszmary czy wypaczoną wizję wydarzeń. Jednak lepiej sprawia się jako dziwna i tajemnicza siła, która pomoże graczom zrozumieć pewne elementy układanki. Czemu rozbitek to robi? Nie wiadomo. Gdy w końcu graczom uda się rozwiązać sytuację, na jeden z wielu sposobów, nie będzie go ani na **Persephonē**, ani na **Ozyrysie**.

4.11. BYLE DO BRZEGU

W każdym momencie badacze mogą starać się dostać na Osirisa. Pamiętaj jednak, Strażniku, o kilku trudnościach. By dopłynąć bezpiecznie, wymagany jest test **[Pilotowanie (łódź)]**, a następnie test **[Wspinaczki]**. Dodatkowo na drugim statku też wybuchł bunt, więc badacze będą musieli pokonać lub przekonać Irlandczyków do swoich racji, jeśli nie udało im się dogadać z **O'Neillem**.

Jeśli badacze przeżyją najlepiej odpowiedzieć na kilka pytań związanych z wynikami ich działań na **Persephonē**. Przydadzą się one podczas zakończenia.

1. **Czy badacze odzyskali eksponaty (oprócz księgi)?**
By odzyskać eksponaty, trzeba pokonać **Bezkształtny pomiot**, powstrzymać **Moora** oraz dogadać się z **O'Neillem**.
2. **Czy badacze odzyskali księgę?**
Uda się, jeśli badacze uwolnili **Sandera**, **Vasiliosa** oraz pozostałych marynarzy z maszynowni.
3. **Czy badacze zamknęli portal?**
Można to zrobić na trzy sposoby, poprzez rytuał, zawalenie jaskini lub zatopienie **Persephonē**.
4. **Czy i jak dogadali się z O'Neillem?**
Jeśli się z nim dogadali, to jaka jest umowa? Czy **Persephonē** płynie dalej z ładunkiem? Czy może przenieśli wszystko na Osirisa?
5. **Czy Izajasz Moor przeżył?**
Jeśli tak to najpewniej znaczy, że odzyskał przedmioty, których pożył, a badacze mieli przeprawę z Istotami z głębin.
6. **Czy Persephonē zatoneła?**
Jeśli nie to jaki obrała kurs? Wraca do Bostonu czy płynie do Irlandii?



7. Gdzie jest Sander?

Jeśli badaczom udało się uratować ludzi z maszynowni, to co zdecydują z Sanderem? Czy pozwolą mu uniknąć kary, czy nie?

Podróż do Bostonu będzie już spokojna i bez żadnych niespodzianek. Po trzech dniach rejsu przy coraz ładniejszej pogodzie Osiris przybije do portu.

NOTATKA DLA PROWADZĄCEGO: XVII. MOTYWACJE

Strażniku, pamiętaj o motywacjach wszystkich postaci niezależnych, potworów i samych badaczy. Ważne by działania BNów były wiarygodne i dające się wytłumaczyć. W opisie postaci na końcu przygody załączone będą również ich motywacje.

CZĘŚĆ PIĄTA: ZAKOŃCZENIE

Strażniku, jeśli chodzi o zakończenie, to wiele zależy od tego, co osiągnęli badacze.

- Jeśli oddadzą księgę i eksponaty **Westfieldowi**, ten da im obiecaną zapłatę, a kilka dni później umrze. Tak naprawdę zmieni tylko ciało na młodszy egzemplarz.
- Jeśli nie oddadzą księgi, **Westfield** będzie im groził sądami, ale kilka dni później umrze, próbując odprawić rytuał.
- Jeśli **Persephonē** wróci do Bostonu, zostanie przeszukana przez Policję, przemycana broń zostanie skonfiskowana a Irlandczycy aresztowani.
- Jeśli dogadali się z **O'Neilem**, zyskają sprzymierzeńców wśród Irlandczyków w Bostonie i w IRA.
- Jeśli **Moor** przeżył pojawić się może w następnych przygodach jako przeciwnik





MORSKIE OPowieści

- Jeśli badacze wydadzą **Sandera**, ten zostanie zamknięty w więzieniu. Jeśli go ukryją lub pozwolą z **Persephonē** płynąć dalej, zyskają sojusznika, który trochę już wie o Mitach i może być pomocny dla graczy.

Jeśli badaczom udało się odzyskać eksponaty, zamknąć portal i uratować Persephonē wraz z załogą otrzymają **1k8 Punktów Poczytalności**. Jeśli wykonali tylko część zadań, odzyskają **1k4 punkty**.

POMOCE

POSTACIE NIEZALEŻNE

WILBUR STANLEY WESTFIELD III (BOGACZ, CZARNOKSIĘŻNIK)

Wilbur jest niskim i żylastym 53-letnim mężczyzną o przenikliwym spojrzeniu. Ubiera się zawsze nienagannie niezależnie czy idzie do teatru, opery czy na polowanie. W rozmowie nie jest wylewny, często ironizuje, a niekiedy nawet ociera się o sarkazm. Inteligentny, czytany, bywalec najlepszych salonów Bostonu i Wschodniego Wybrzeża. Uwielbia dobre cygara i szkocką whiskey. Jego posiadłość znajduje się na północ od Salem.

Rodzina Westfieldów przybyła do Stanów Zjednoczonych pod koniec XVIII wieku. Wilbur jest właścicielem kilku fabryk (maszyny ciężkie, tekstylia), kopalń i statków. W czasie Wielkiej Wojny wzbogacił się jeszcze na kontraktach z wojskiem. Teraz jest filantropem promującym sztukę oraz fundatorem kilku ekspedycji naukowych. Tak jak jego ojciec i dziadek kolekcjonuje rzadkie eksponaty i manuskrypty.

Tak naprawdę Westfield jest jednym z potężniejszych czarnoksiężników i kultystów. Kilukrotnie używał już zaklęcia „Przeniesienie Umysłu” (KS. s. 275). Teraz jednak księga zawierająca to zaklęcie została skradziona i musi ją odzyskać. Pochodzi z Danii i gdy przybył do Stanów, zmienił nazwisko z **Kaspar van der Felter**.

Motywacja: Za wszelką cenę odzyskać księgę.



BRADLEY MACBREEN (KOMENDANT POLICJI W ARKHAM)

Irlandczyk z pochodzenia. Bradley ma 46 lat, ma lekką nadwagę i mówi z wyraźnym akcentem. Jest typem nieprzekupnego, uczciwego gliny z zasadami. Chętnie pomoże postaciom graczy, jeśli zwrócą się do niego o pomoc. Podejrzewa, że sprawa jest bardziej skomplikowana, niż się wydaje. Nie ufa Westfieldowi.

Motywacja: Dociec prawdy.

VASILIOS PARTIDES (KAPITAN SS PERSEPHONE)

Vasilios jest grekiem. Na Persefonie pływa już od 17 lat, od 5 jest kapitanem. Ma 47 lat, siwe włosy i brodę. Jest wysoki i silny. Po angielsku mówi dobrze. W rozmowie interesują go konkrety, a nie owijanie w bawełnę.

Motywacja: Uratować się i przestrzec innych przed niebezpieczeństwem.

JOHN PULASKY (KAPITAN B.P.D.)

Jest niskim, chudym mężczyzną o świdrującym spojrzeniu. Ma 32 lata.

Motywacja: Dopaść morderców policjantów z Arkham.

HANS VILKERS (KAPITAN SS OSIRIS)

Sprawia odpychające wrażenie. Łatwo zraża do siebie ludzi szorstkim zachowaniem, które może być odbierane jako chamstwo. Przy bliższym poznaniu okazuje się, że jest odpowiedzialny i dba o swoich. Ma 37 lat i nadal bujne czarne włosy.

Motywacja: Ochroniać załogę i statek.





MORSKIE OPowieści

OLIVER O'NEILL (IRLANDCZYK, CZŁONEK IRA)

Wysoki, rudy Irlandczyk wyglądający na jakieś 35 lat. Nie gada dużo, woli słuchać. W sposobie bycia, mowy, chodu, a nawet ubioru widać, że służył w wojsku (i to dosyć długo). Zna się na obsłudze ciężkich maszyn i materiałach wybuchowych. Świetny strzelec. Inteligentny.

Motywacja: Nie dopuścić by ładunek został wykryty i skonfiskowane. Równocześnie dba o swoich ludzi.

IZAJASZ MOOR (HYBRYDA, PASTOR KOŚCIOŁA SNU OSTATECZNEGO)

Kapłan Kościoła Snu Ostatecznego, a tak naprawdę sługa istot z głębin. Otyły, średniego wzrostu. Ma 34 lata i ogromne ambicje. Nie zawaha się przed żadnym przestępstwem, by zdobyć to, co chce. Wygląda młodziej, a nieudana przemiana odcisnęła piętno na jego wyglądzie. Coś jest w jego oczach, że każdy bezwiednie odwraca wzrok.

Motywacja: Zdobyć artefakty, by móc zapanować nad istotami z głębin, nie zawaha się przed niczym, by je zdobyć.

ARIS GEORGOTIS (BYŁY MARYNARZ Z PERSEPHONĒ)

53-letni pijaczyna śmierdzący alkoholem i moczem. Dręczą go dziwne koszmary, boi się morza.

Motywacja: Pieniądze na alkohol lub alkohol, by zapomnieć wizje, jakie go nawiedzają.

CAMMERON KERRISK (IRLANDCZYK Z POŁAMANymi NOGAMI)

Ten dwudziestoletni mężczyzna ma ponad dwa metry wzrostu i mógłby sam siłować się z bykiem, gdyby nie miał połamanych nóg. Nieprzesadnie inteligentny, ale i niegłupi. Otumaniony lekami przeciwbólowymi powie badaczom więcej, niż sam by chciał.



ROZBITEK

Tajemniczy mężczyzna w wieku około 70 lat. Średniego wzrostu, szczupły. Ma potargane siwe i długie włosy. Praktycznie cały czas się życzliwie uśmiecha. Wydaje się, że nie rozumie w żadnym znanym badaczom języku.

Motywacje: Kto to wie?

IRLANDCZYCY Z IRA

Ubrani w znoszone spodnie, koszule i marynarki. Duży, silni i agresywni. Jeśli będą przegrywać, poddadzą się lub uciekną.

Imiona: Sheamus, Blake, Tom, Ethan, Lucas

Badacze spotkają ich, jeśli włamią się do magazynu „O’Duggan & Sons”.

| | | | | | | | | | |
|-----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|----|-----------|-----|-----------|
| S | 75 | KON | 60 | BC | 80 | ZR | 70 | INT | 60 |
| WYG | 55 | MOC | 60 | WYK | 50 | P | 60 | PW | 14 |

Modyfikator obrażeń: +1k4 **Krzepa:** 1 **Ruch:** 8

Walka wręcz (Bijatyka) 60% (30/12) obrażenia 1k3+1k4 (MO)

Broń Palna (Pistolet kal.32) 50% (25/10) obrażenia 1k8

Unik 40% (20/8)

Pancerz: Brak

Umiejętności: Nasłuchiwanie 30%, Rzucanie 30%, Spostrzegawczość 40%, Wspinaczka 40%, Ukrywanie 40%, Zastraszanie 70%, Gadanina 40%





MORSKIE OPowieści

BEZKSZTAŁTNY POMIOT

Statystyki znajdziesz w Księdze Strażnika na stronie 316.

ISTOTY Z GŁĘBIN

Statystyki znajdziesz w Księdze Strażnika na stronie 327.

SKRADZONE EKSPONATY

Poniżej jest lista kilku ważnych oraz kilku przykładowych przedmiotów, które zostały skradzione z muzeum w Arkham. Jeśli chcesz, Strażniku dodać możesz eksponaty, które istotne mogą być w Twoich przygodach.

1. **Księga: Forbudte Drømme** - treść spisana jest nieznanym alfabetem, ale notatki są w języku duńskim, podobnie jak nazwa którą można tłumaczyć jako „Zakazane Sny”. Powstała najprawdopodobniej około XVI-XVII wieku. Książka zapisana nieznanym językiem.
Po odszyfrowaniu: Jest to przepisany traktat magiczny czarnoksiężnika z VII wieku opisujący jego podróże do Krain Snów oraz zaklęcia, jakich się tam nauczył.
Utrata Poczytalności: 1K6
Mity Cthulhu: +3/+7 punktów
Wskaźnik Mitów: 32
Przestudiowanie: 32 tygodnie
Sugerowane zaklęcia: Przeniesienie Umysłu, Zaklęcie Bramy do Krainy Snów, plus dwa dowolne zaklęcia (Strażniku, możesz wybrać takie, które będą Ci najbardziej odpowiadać)
Rytualna misa z Tahiti (Polinezja Francuska). - Bogato zdobiona misa. Przedstawia rytuał poświęcony bogom morza. Datowana na II w. n.e.

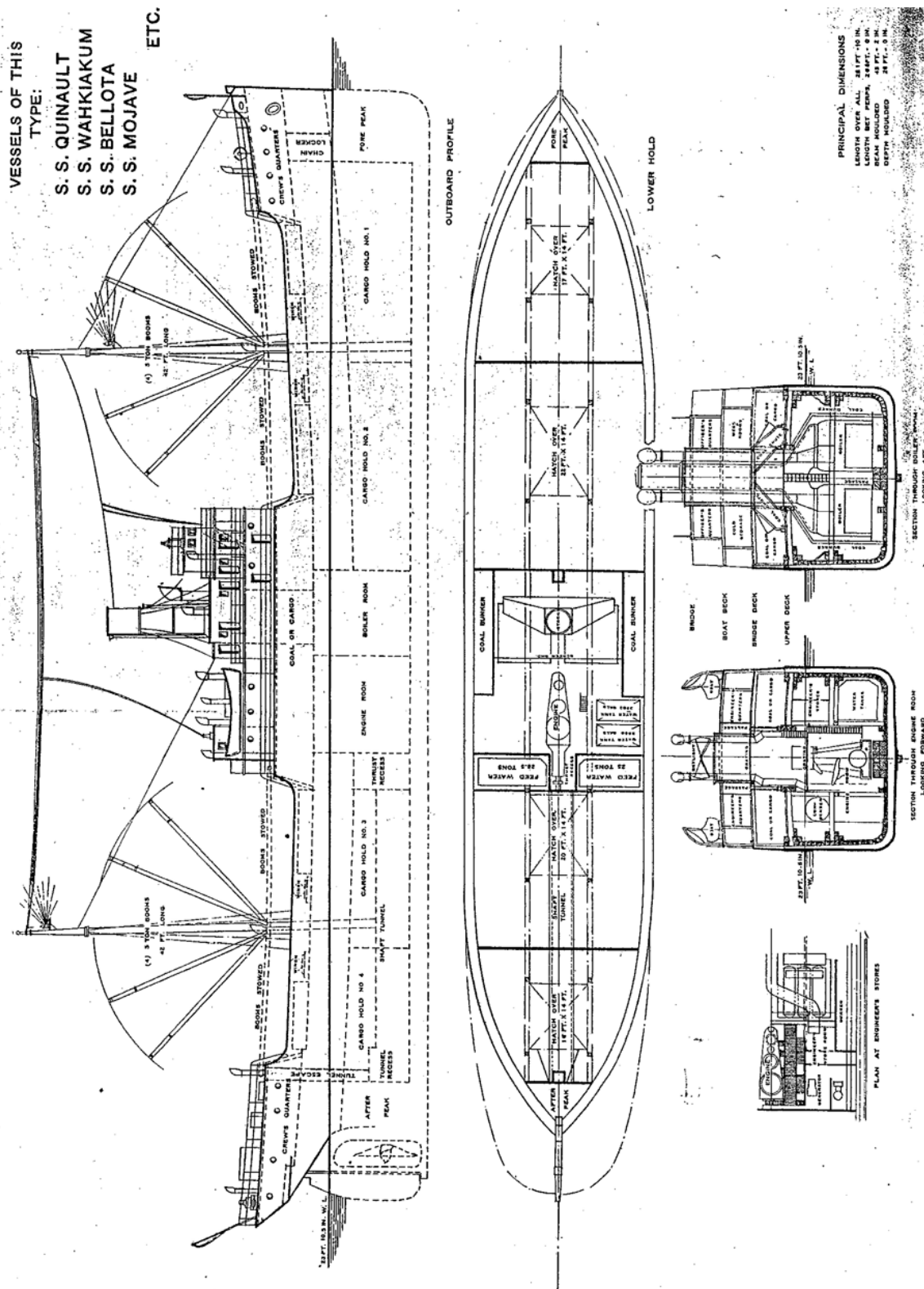


2. **Rytualna misa z Tahiti (Polinezja Francuska).** - Bogato zdobiona misa. Przedstawia rytuał poświęcony bogom morza. Datowana na II w. n.e. Na misie przedstawiony jest fragment rytuału, o którym nie wspomina inskrypcja na bazaltowym bloku. Bez informacji z misy Istoty z głębin przybędą po rzucającego czar w ciągu 1k4 tygodni, ale tylko po to, by go rozszarpać.
3. **Bazaltowy blok z wyrytymi na nim inskrypcjami w nieznanym języku**
- Ma wymiary 20x10x10 cm i wyryte są na nim dziwne inskrypcje w języku starofenickim dotyczące przywoływania morskich stworów (syren, trytonów itp.)
Utrata Poczytalności: 1K4
Mity Cthulhu: +2/+3 punktów
Wskaźnik Mitów: 10
Przestudiowanie: 12 tygodni
Sugerowane zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Istotą z Głębin
4. **Nóż ofiarny Majów** - Bogato zdobiony nóż z rękojeścią wysadzaną kamieniami szlachetnymi. Ostrze wykonane najpewniej z kawałka meteorytu.
5. **Kamienna tablica przedstawiająca gwieździste niebo z Catalhöyük (Turcja).**
6. **Misa wykonana z muszli z Cahokia.**
7. **Komplet terakotowych figurek z Nok.**
8. **Gliniane tabliczki z opisami rytuałów z Imperium Khmerskiego.**



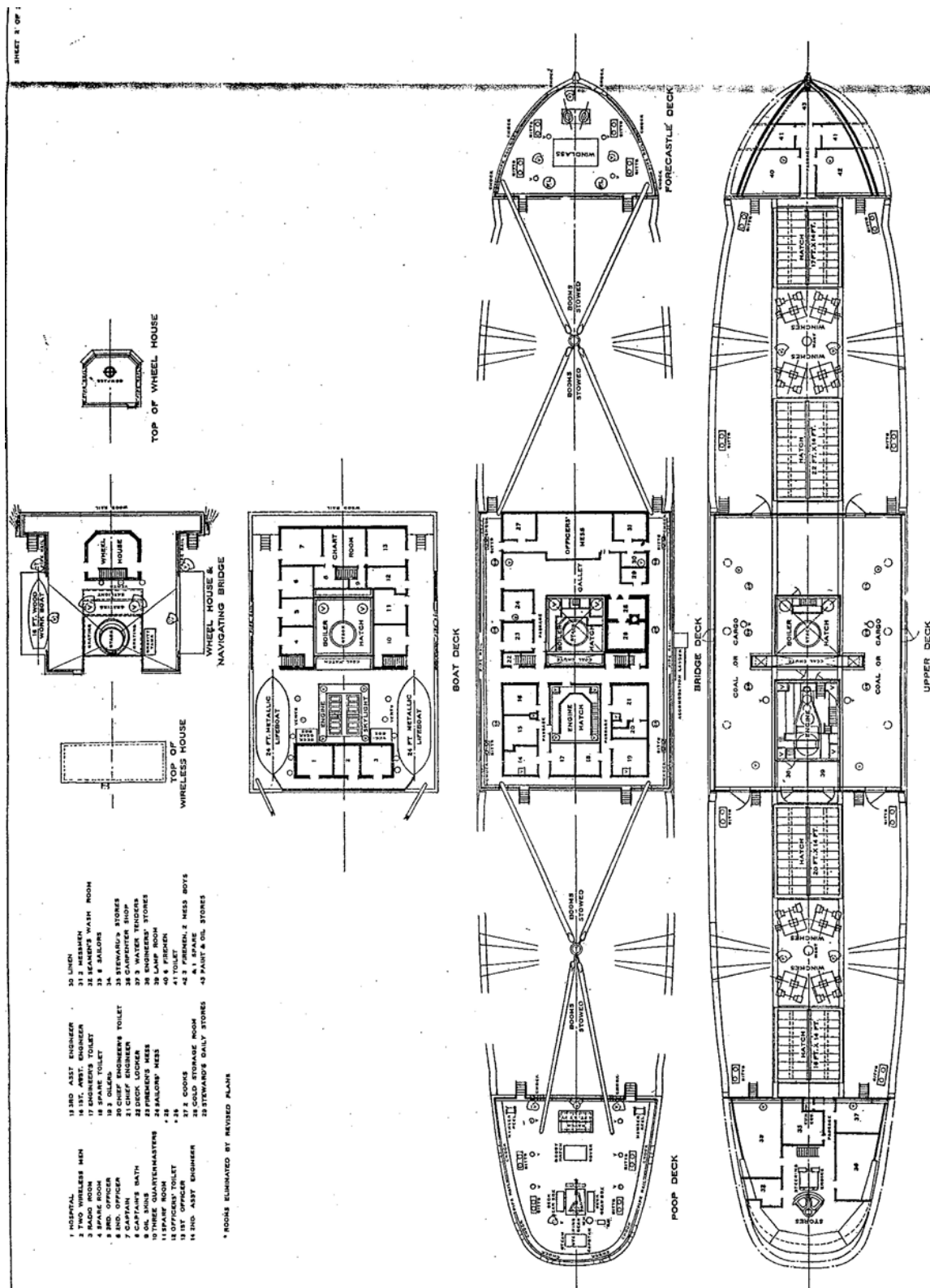


SS PERSEPHONE





MORSKIE OPowieści





MORSKIE OPowieści

WSPÓŁPRACA

ERPEGOWY YAK!



KOSMIT
PACZY



Lans Macabre



GRAJ
KOLEKTYW

TOPORY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”