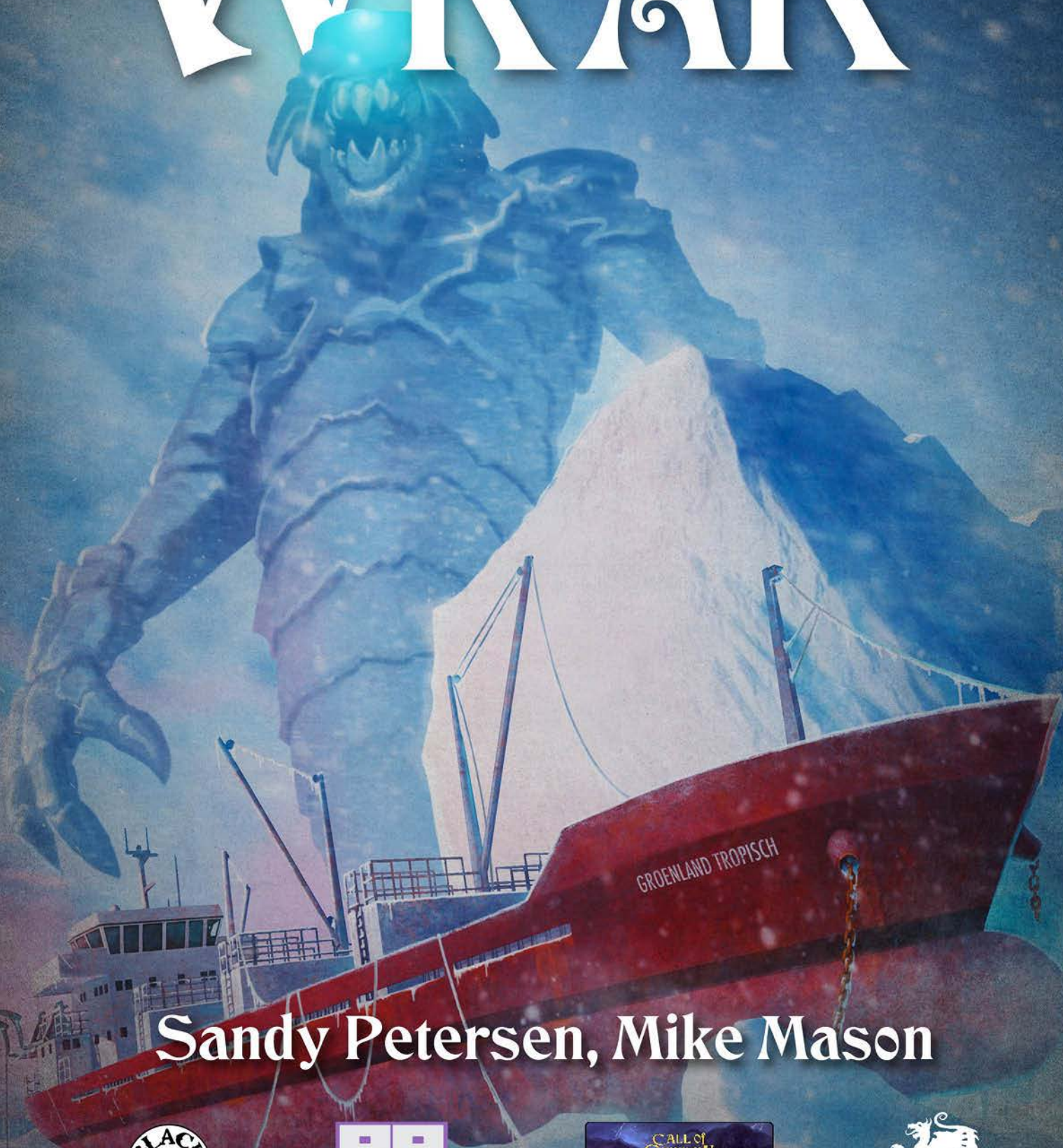


# ZEW CTHULHU WRACK



Sandy Petersen, Mike Mason





# TWÓRCY

## EDYCJA ANGIELSKA

### Koncept

Sandy Petersen

### Autorzy

Sandy Petersen i Mike Mason

### Redakcja

Sandy Petersen i Mike Mason

### Opracowanie scenariusza

Mike Mason i Michael O'Brien

### Korekta

T.R. Knight

### Ilustracja na okładce

M. Wayne Miller

### Ilustracje wewnątrz przygody

Lee Simpson, M. Wayne Miller, Evgeny Maloshenkov,  
Grzegorz Pedrycz i Victor Leza

### Portrety

Petr Stovik

### Karty Badaczy

Ron McClug

### Opracowanie graficzne

Nicholas Nacario

## EDYCJA POLSKA

### Wydawcy

Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

### Redaktor naczelny i koordynator

Adam Wieczorek

### Redaktorka prowadząca

Marzena Żyła-Hoppe

### Redaktor pomocniczy

Tomasz Wiklandt

### Tłumaczenie

Jacek Czuba

### Korekta

Kasia Wieczorek

### Opracowanie graficzne i skład

Adam Szelązek

Najlepiej korzystać z tego dodatku, stosując go zgodnie z zasadami gry fabularnej *Zew Cthulhu* (7. edycja).

*Wrak* ©2022 Black Monk. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Derelict* © 2016. Wykorzystano za zgodą. Prawa dotyczące mitów Cthulhu mogą być trudne do ustalenia, a część znajduje się w domenie publicznej. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy o kontakt: [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com). Znak „The Miskatonic Repository” jest zarejestrowanym znakiem towarowym Chaosium Inc. i jest używany na licencji.

Niniejsza publikacja jest utworem fabularnym. *Wrak* może zawierać opisy prawdziwych osób, miejsc i wydarzeń. Mogą one zostać przedstawione inaczej niż w świecie rzeczywistym, ponieważ wszelkie materiały zostały zreinterpretowane przez pryzmat mitów Cthulhu i gry fabularnej *Zew Cthulhu*. Niniejszy tekst nie ma na celu obrażenia żadnych osób, zarówno żyjących, jak i zmarłych, ani mieszkańców miejsc wykorzystywanych w tekście. Kopiowanie, dystrybuowa-

nie lub przesyłanie materiałów z niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie z wykorzystaniem jakichkolwiek środków, w tym nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych, jest zabronione i wymaga uprzedniej pisemnej zgody Chaosium. Wyjątkiem są sytuacje wykorzystania krótkich cytatów w recenzjach lub inne niekomercyjne wykorzystanie określone przepisami prawa autorskiego.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.

### Adres do korespondencji:

Black Monk Michał Lisowski  
ul. Rolna 3  
62-080 Sady  
[kontakt@blackmonk.pl](mailto:kontakt@blackmonk.pl)  
[www.blackmonk.pl](http://www.blackmonk.pl)



# SPIS TREŚCI

---

<b>WSTĘP .....</b>	<b>5</b>
<b>BADACZE .....</b>	<b>5</b>
<b>ROZPOCZĘCIE SCENARIUSZA .....</b>	<b>6</b>
<b>PORZĄDEK ZDARZEŃ .....</b>	<b>7</b>
Prawo morskie .....	9
Komunikacja radiowa .....	9
<b>„GROENLAND TROPISCH”, CHŁODNIOWIEC .....</b>	<b>9</b>
<b>PRZESZUKIWANIE WRAKU .....</b>	<b>10</b>
Pokład główny .....	10
Nadbudówka: Parter, kambuz i mesy .....	10
Nadbudówka: Piętro pierwsze, kwatery załogi .....	14
Nadbudówka: Piętro drugie, kwatery oficerskie .....	14
Nadbudówka: Piętro trzecie, kwatery starszych oficerów .....	15
Nadbudówka: Piętro czwarte, sterówka .....	15
Ładownie .....	16
Maszynownia .....	17
<b>PRZESZUKIWANIE GÓRY LODOWEJ .....</b>	<b>17</b>
<b>WALKA ZE SCAPODEM .....</b>	<b>20</b>
Ranny zwierzę? .....	21
<b>ZAKOŃCZENIE .....</b>	<b>21</b>
Nagrody .....	21
<b>POSTACIE I POTWORY .....</b>	<b>23</b>

---





# WRAK

*Niezwykłe znalezisko i utajone zło odkryte podczas ostatniego rejsu.*

Wydarzenia w poniższym scenariuszu rozgrywają się współcześnie na lodowatych wodach północnego Atlantyku. Przygoda przeznaczona jest dla dwóch do sześciu graczy i może zostać rozegrana w trakcie jednej sesji. Za scenę służy zaginiony statek chłodnia (czyli chłodniowiec), „Groenland Tropicisch”, który utknął na górze lodowej. Perspektywa pokaźnej nagrody zachęca Badaczy do przeprowadzenia akcji ratunkowej, w trakcie której zwracają na siebie uwagę dziwnego i zabójczego potwora.

## WSTĘP

Pomysł na ten scenariusz wpadł mi do głowy podczas lektury starej książki o wikingach odkryciach w Nowym Świecie. W jednej z opowieści wikingowie wspominają spotkanie ze stworzeniem określonym jako „sciapod” (które zostało wykorzystane w tym scenariuszu). Uderzyło mnie, że cała saga opisywała zupełnie zwyczajne i przyziemne czynności – jej bohaterowie zmagali się ze sztormami, łowili ryby, wypatrywali lądu, unikali gór lodowych itd. Wtem niktąd pojawił się sciapod, którego wikingowie rzeczowo uznali za morsa. Na niekorzyść opisu przemawia fakt, iż nikt inny nie wspominał o podobnym stworzeniu (może nikt nie przeżył?). Relacja ze spotkania brzmi jednak bardzo rzetelnie.

Skloniło mnie to do rozmyślań, ileż to dziwnych czy nadnaturalnych wydarzeń z przeszłości odrzucamy, ponieważ „wiemy lepiej”, ufając oczywiście reszcie zapisków. Zachodzę w głowę, co przez to tracimy, nie próbując nawet wgrzyźć się w kwestię głębiej. Przykładowo, we Francji można znaleźć relacje, w których na ławie oskarżonych pojawiały się wilkołaki, a ich sprawy rozpatrywano w taki sam sposób jak inne wydarzenia, których autentyczności nikt dziś nawet nie próbuje podważać. Natomiast w XIX wieku zaobserwowano jasne światła rozbłyskujące na ciemnej stronie księżycy. Świat biegnie swoim rytmem tuż obok nas.

## BADACZE

W tym scenariuszu możesz wplątać Badaczy w wydarzenia na dwa sposoby:

W wariantcie pierwszym jeden z Badaczy jest właścicielem luksusowego jachtu i wraz z przyjaciółmi odbywa ostatni rejs przed sprzedażą jednostki. W wyniku kryzysu z lat 2007–2008 (lub Wielkiego Kryzysu z 1929 r., jeśli chcecie rozegrać scenariusz w klasycznym okresie) finanse postaci załamały się. Mimo zbieranych w poprzednich latach oszczędności, środki kurczyły się, inwestycje przynosiły straty... co ostatecznie doprowadziło do sprzedaży jachtu „Delilah”. Mogło się to nawet wydarzyć z powodu zbyt dużego skupienia na walce z mitami i zaniedbania źródeł dochodów! Nabywca jachtu „Delilah” mieszka w Anglii, dzięki czemu Badacz zyskał szansę osobistego odprowadzenia jednostki z USA do nowego portu w ostatnim rejsie. Uznając, że będzie to świetna odskocznia, zaprosił przyjaciół (innych Badaczy) na pożegnalny wypad. Plany i szczegółowe informacje na temat luksusowego jachtu umieszczone zostały w części „**Delilah**”, **luksusowy jacht**, na str. 8.

Wariant drugi zakłada, że Badacze stanowią ekipę ratunkową, wysłaną w celu zbadania sprawy „Groenland Tropicisch”. Jednostkę uznano za zaginioną, a jej ostatnia transmisja została nadana z okolic południowo-zachodnich wybrzeży Grenlandii. Załoga musi odszukać statek, spróbować odnaleźć ocalałych i odprowadzić jednostkę do portu – czy to na hoku, czy po dokonaniu niezbędnych napraw. Opis zaginionego statku znajduje się w części „**Groenland Tropicisch**”, **chłodniowiec**, na str. 12–13. Pamiętaj, że scenariusz nie zawiera planów statku ratunkowego – możesz wykorzystać podobną do „Delilah” jednostkę, jednak bardziej „robotyczną” i mniej luksusową.

Poniższy opis scenariusza opiera się na pierwszym wariantcie – właściciel lub właścicielka luksusowego jachtu wraz z przyjaciółmi odnajdują „Groenland Tropicisch”, który utknął na górze lodowej gdzieś na północnym Atlantyku.

W tej wersji przygody bierze udział sześć przygotowanych postaci (str. 23), z których trzy (oznaczone literą S) noszą srebrną biżuterię:

- **Jason Kernicky**, makler giełdowy i właściciel jachtu
- **Isaac Klein**, architekt
- **Siren**, muzyczka i piosenkarka (S)
- **Janice White**, gwiazda sportu (S)
- **Eric Huston**, magnat mediów społecznościowych
- **Ellen Gray**, aktorka i celebrytka (S)

Jeśli tworzycie nowych Badaczy, najlepiej sprawdzą się poniższe zawody:

- **Wariant pierwszy, właściciel jachtu i przyjaciele:** aktor (gwiazda filmowa), architekt, bogaty hobbysta, hazardzista, inżynier, księgowy, lekarz, pisarz, pracownik umysłowy (właściciel sprawnie działającej firmy), prawnik, projektant, sportowiec. Jedna postać powinna mieć doświadczenie inżynierskie, choć nie jest to niezbędne.
- Ponadto, do obecnych na jachcie Badaczy należy dodać jednego lub dwóch bohaterów niezależnych (BN-ów), którzy mogą być zatrudnionymi przez właściciela kapitanem i sternikiem lub, jeśli role te przejmą na siebie gracze, kolejnymi przyjaciółmi (dwa profile BN-ów zostały opisane w części **Postacie i potwory**, na str. 23).
- **Wariant drugi, ekipa ratunkowa:** inżynier, marynarz, mechanik, nurek, żołnierz (były). Jak wyżej – do drużyny dołącz jednego lub dwóch BN-ów.

**Uwagi dla Strażnika:** przez cały scenariusz Strażnik musi śledzić, czy któryś z Badaczy dotyka czegoś srebrnego. Potwór w tym scenariuszu jest zazwyczaj niewidzialny, a zobaczyć go mogą jedynie ci, których skóra ma kontakt ze srebrem (patrz: **Sciapod**, str. 23). Staraj się nie mówić graczom o tym

fakcie – niech dojdą do tego sami. Podczas tworzenia postaci zadawaj dyskretne pytania, a w trakcie opisywania sceny ustal, kto może nosić srebrną biżuterię, lub na podstawie tego, co wiesz o postaciach, zdecyduj, kto nosi srebrny pierścień, łańcuszek czy kolczyki. W razie wątpliwości wspomóż się testem **Szczęścia** – zapisz sukcesy, będą niezbędne podczas spotkania z potworem.

## ROZPOCZĘCIE SCENARIUSZA

Badacze cieszą się rejssem na pokładzie luksusowego jachtu „Delilah”, płynącego z Bostonu w Stanach Zjednoczonych do Liverpoolu w Anglii. Pozwól graczom przedstawić swoje postaci i zbudować relacje między nimi. Wyjaśnij, że przyjechali zabawić się na jachcie „Delilah” po raz ostatni, zanim zostanie oddany nowemu właścicielowi w Liverpoolu – to czas, by zapomnieć o zmartwieniach, problemach czy pieniądzach i cieszyć się chwilą.

W odpowiedniej chwili, najlepiej po południu, Badacze powinni dostrzec statek, który wygląda, jakby osiadł na górze lodowej. Jeśli zajdzie taka konieczność, jednostkę może wypatrzeć któryś z BN-ów (test nie jest wymagany).

Odkrycie może rozpalić dyskusję dotyczącą tego, czy lepiej skontaktować się ze statkiem za pomocą radia lub tą drogą wezwać pomoc, czy też może od razu skierować się w stronę góry lodowej i rozeznac w sytuacji. Strażnik może podsunąć kolejną motywację – jeśli żaden z graczy nie wpadnie na to



wcześniej, jeden z BN-ów może zasugerować, iż odprowadzenie statku do portu zazwyczaj wiąże się z sowiłą nagrodą (uderzając w czołową strunę borykających się z problemami finansowymi postaci). Ostatecznie Badacze powinni zdecydować się podjąć choćby próbę ustalenia, czy ktoś na pokładzie ocalał i potrzebuje ratunku, do czego zobowiązuje ich **Konwencja genewska o morzu pełnym** (okno obok).

Tak oto Badacze ruszają w stronę statku, wiedzeni chęcią zysku lub poczuciem obowiązku i odpowiedzialności.

## PORZĄDEK ZDARZEŃ

Od tego momentu scenariusz nabiera pewnej otwartości i umożliwia Strażnikowi reagowanie na decyzje i działania Badaczy. Poniżej opisany został najbardziej prawdopodobny porządek zdarzeń, a Strażnik ma wolną rękę, by w miarę konieczności dodawać lub zmieniać wydarzenia.

Scenariusz dzieli się na dwie części: pierwsza to poszukiwanie wskazówek na pokładzie „Groenland Tropicsh” i odkrycie, że na statku „coś” jest; drugą jest gra w kotka i myszkę ze sciapodem, co wiedzie do punktu kulminacyjnego, w którym Badacze wprowadzają w życie swój plan okiełznania monstrum.

W trakcie rozgrywki korzystaj z poniższych sekwencji, pomijając lub zmieniając zdarzenia tak, żeby pasowały do obranej przez siebie narracji:

- Badacze dostrzegają górę lodową i statek, więc czują się w obowiązku ruszyć załodze na ratunek; ponadto pojawić się może sugestia, iż odprowadzenie statku do portu wiąże się z sowiłą nagrodą – co powinno przemówić do postaci w kiepskiej sytuacji finansowej. Patrz: **Prawo morskie**, str. 9.
- Dotarcie do statku i góry lodowej jest stosunkowo proste, Strażnik może jednak zażądać testu **Pilotowania (Łódź)**, jeśli to Badacz steruje jachtem. Porażka lub krytyczna porażka oznaczają, że w trakcie podejścia do statku jacht zostaje uszkodzony (np. kadłub zostaje wgnieciony) i przed powrotem będzie musiał zostać poddany naprawie.
- Badacze przeszukują „Groenland Tropicsh” i odnajdują wskazówki na temat losu załogi i możliwości uruchomienia statku. Na pokładzie głównym nie ma żadnych znaków życia, konieczne jest więc przetrząśnięcie chłodniowca, by sprawdzić, czy ktoś nie potrzebuje pomocy.
- **Wariant:** podczas przeszukiwania ładowni Badacze mogą przejść tuż obok skrytego pod plandeką śpiącego sciapoda – wykorzystaj później ten fakt, by wywołać niepokój Badaczy, gdy zdadzą sobie sprawę, że wcześniej wyrzuszona plandeka leży płasko na podłodze.
- Sciapod budzi się, ocenia sytuację i dokonuje abordażu jachtu „Delilah”, w trakcie którego niszczy ster oraz radio, aby uniemożliwić swojemu nowemu posiłkowi ucieczkę. Zniszczenia te można naprawić, wymaga to jednak czasu i odpowiednich umiejętności.
- W miarę postępów w przeszukiwaniu statku Badacze znajdują więcej wskazówek (coraz ważniejszych i bardziej przerażających). Postacie orientują się, że nie są same na statku, a kilkoro może nawet wrócić na jacht i odkryć, że radio i ster zostały uszkodzone.

## KONWENCJA GENEWSKA O MORZU PEŁNYM

Artykuł 98 ratyfikowanej w 1958 r. Konwencji obejmuje obowiązek udzielenia pomocy. Statek lub załogę (o ile może podjąć się działań, nie narażając na poważne ryzyko statku, załogi lub pasażerów) zobowiązuje się do:

- Niesienia pomocy każdej odnalezionej na pełnym morzu osobie, której grozi utonięcie.
- Niezwłocznego udzielenia pomocy zagrożonym po uzyskaniu sygnału ratunkowego, jeśli żadne rozsądne wytłumaczenie nie uniemożliwia podjęcia działania.
- Udzielenia pomocy statkowi, załodze i pasażerom po zderzeniu jednostek.

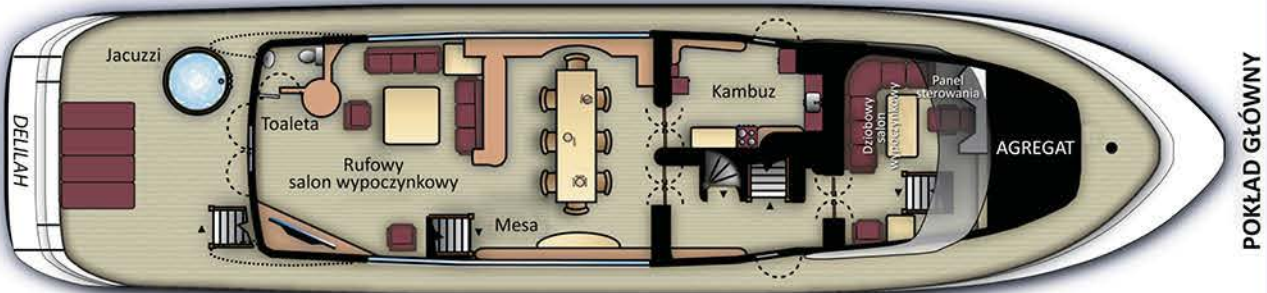
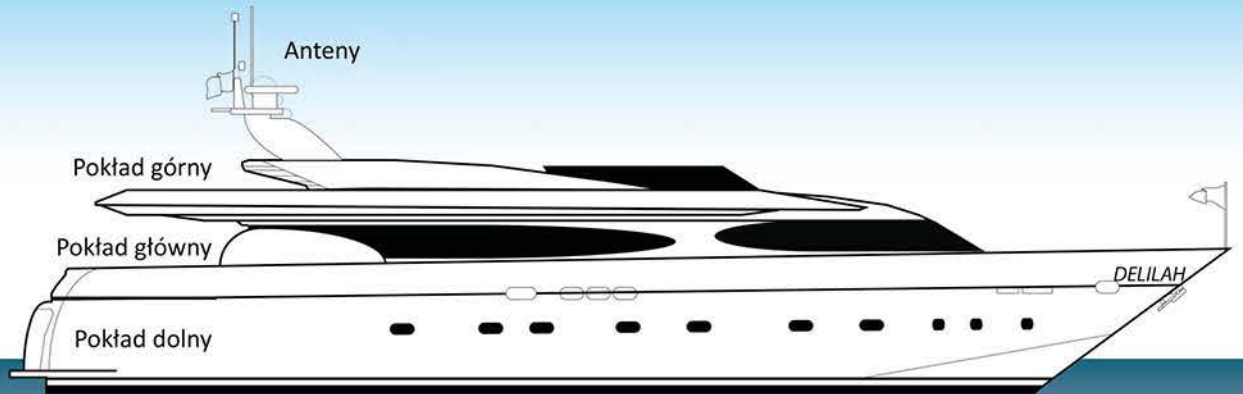
**Uwagi dla Strażnika:** właściciel jachtu i załoganci powinni znać treść Konwencji i mieć świadomość moralnych i prawnych konsekwencji wynikłych z niezastosowania się do powyższego artykułu.

- **Wariant:** jeden z Badaczy dostrzega kątem oka sciapoda (wielkie białe „coś” wychodzące przez bulaj lub drzwi). Upewnij się, że osoba, która zobaczyła potwora, miała kontakt ze srebrem (mogła nosić kolczyk czy inny element biżuterii lub dotykać jednego z dostępnych na pokładzie „Groenland Tropicsh” srebrnych przedmiotów).
- Sciapod zaczyna polować na Badaczy. Najpierw giną bohaterowie niezależni – jeden z nich może zostać nagle przebity pociskiem wystrzelonym z kryształowego łuku, wywołując tym większą panikę, że strzelca nie widać. Kolejny BN może zostać znaleziony martwy, ze śladami ugryzień na ciele. Ewentualnie, Badacze usłyszą jedynie przerażający krzyk, a po dotarciu na miejsce znajdą wiodące do jednej z ładowni krwawe ślady.
- Tajemnicze ataki i dziwne spotkania z białym stworzeniem, a nawet możliwość otwartego starcia, zmuszają Badaczy do znalezienia kryjówki (najprawdopodobniej gdzieś na statku, ponieważ jest większy i łatwiej znaleźć w nim miejsce do ukrycia). Wprowadź zamieszanie! Dla części Badaczy potwór pozostaje niewidzialny, inni (dotykający srebra) mogą zobaczyć jego okropne oblicze (co wymusza test **Poczytalności**).
- Sciapod odnajduje schronienie Badaczy, ale zostaje odparty i odchodzi w celu zregenerowania sił – jednak później na pewno powróci. To dobra chwila, by postaci mogły omówić sytuację i obmyślić sposób pokonania niewidzialnego potwora.

W tym momencie zacznij zachęcać graczy do stworzenia planu działania. Ich podejścia mogą być różne, a najbardziej prawdopodobne rozwiązania zostały opisane w części **Walka ze sciapodem**, na str. 20. Daj graczom czas, by przemyśleli opcje i ustalili plan. Jeśli jednak będą się z tym guzdrać, przypomnij im o niebezpieczeństwie powrotem sciapoda, który ponownie zrezygnuje ze szturmowania po pewnym czasie. Ostatecznie Badacze powinni zostać wyparci z kryjówki i zmuszeni do wprowadzenia planu w życie. Możliwe, że

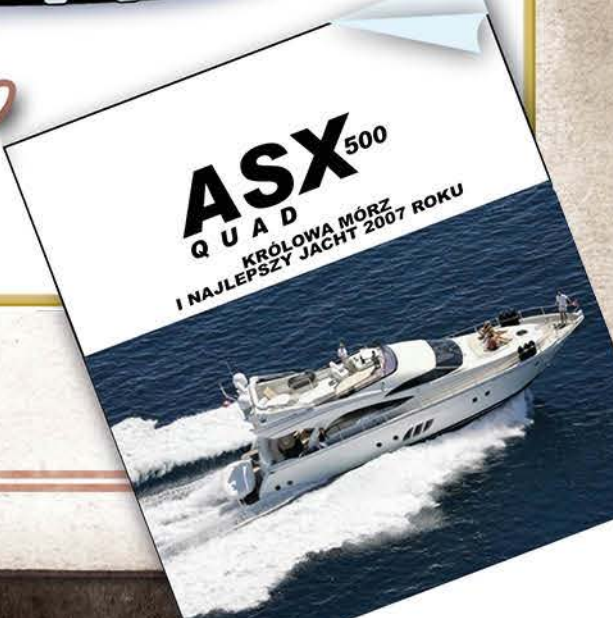
# ZEW CTHULHU

Pomoc: Wrak 1



## „DELILAH”

W DRODZE DO LIVERPOOLU





będą musieli się rozdzielić w celu znalezienia niezbędnych rzeczy, ryzykując natknięciem się na potwora. Buduj napięcie, ponieważ każdy Badacz może zwrócić na siebie uwagę monstrum. Wydarzenia w punkcie kulminacyjnym powinny dotyczyć sukcesu lub porażki planu Badaczy. Nagradzaj pomysłowość i podejmowanie ryzyka, jednak gracze powinni zapracować na zwycięstwo.

Poniżej opisane zostały kierunki rozwoju akcji, które mogą również posłużyć za ścieżkę, jaką Strażnik poprowadzi graczy podczas przeszukiwania „Groenland Tropisch”.

### Prawo morskie

Poniższe informacje mogą zostać odnalezione w biurze kapitana „Groenland Tropisch” (patrz: **Nadbudówka: Parter, kuchnia i mesy**, str. 10). Jeden z Badaczy o odpowiedniej profesji lub doświadczeniu (bądź BN załogant) również może powiązać fakty dzięki udanemu sukcesowi w teście **Prawa** lub trudnemu sukcesowi w teście **Wykształcenia**.

### „DELILAH”, LUKSUSOWY JACHT

„Delilah” to luksusowy dziesięcioosobowy jacht motorowy o długości 95 stóp (29 metrów). Jednostka dzieli się na trzy poziomy: otwarty kokpit (pokład górny), pokład główny i pokład dolny. Zapasowe stanowisko sterowania znajduje się na osłoniętym tentem pokładzie załogowym, tuż obok tarasu wypoczynkowego (z wielkimi, wygodnymi poduszkami do opalania się). Pokład główny składa się z kambuza, mesy, przestrzeni wspólnej i sterówki, natomiast na pokładzie dolnym mieszczą się cztery wygodne dwuosobowe kabiny (dwie z osobnymi łózkami i dwie z podwójnymi), a także dwie kajuty dziobowe z łózkami typu Pullman. Jacht ma klimatyzację, a salony są wyposażone w płaskoekranowe telewizory, odtwarzacze i zapewniające przestrzenny dźwięk głośniki. Poszukiwacze przygód mogą skorzystać z kajaka, sprzętu do nurkowania, skutera wodnego i wakeboardu. Ponton ratunkowy znajduje się obok kokpitu na pokładzie górnym.

- **Prędkość podróżna:** 20 węzłów
- **Prędkość maksymalna:** 22 węzły
- **Silnik:** 2 x MTU 2942 kW

Obok znajduje się plan jachtu „Delilah”, który należy udostępnić graczom (patrz: **Pomoc: Wrak 1**).

Zasady niesienia pomocy na morzu stanowią, iż osoba, która uratowała statek albo ładunek właściciela od zniszczenia lub zguby na morzu, ma prawo do nagrody proporcjonalnej do wartości uratowanego majątku. Prawo znalezisk morskich obowiązuje, jeśli statek został porzucony, a więc właściciel nie próbował aktywnie odzyskać statku lub jego zawartości. Uznaje się wtedy, iż zrzekł się on własności dobrowolnie.

Odkrywca statku staje się nowym właścicielem odzyskanych dóbr. Jeśli poprzedni dysponent zaprzestał prób odzyskania statku, wszelkie prawa własności przechodzą na znalazcę – należy jednak udowodnić porzucenie jednostki.

Jeśli prawo znalezisk morskich nie obowiązuje w danym przypadku, odkrywca nie ma prawa zatrzymać statku, lecz nadal jest uprawniony do nagrody, której wysokość zależy od wartości statku i jego ładunku, stopnia sukcesu akcji ratunkowej, stopnia zminimalizowania wpływu na środowisko oraz poziomu niebezpieczeństwa warunków akcji ratunkowej. Ponadto na wysokość nagrody wpływają również inne czynniki, jak np. uratowanie ludzi, wydatki i trud ratownika oraz ryzyko podjęte podczas działań.

### Komunikacja radiowa

Po dostrzeżeniu „Groenland Tropisch” Badacze mogą zechcieć skontaktować się za pomocą radia z unieruchomioną jednostką lub ze służbami (strażą morską). Jednak nikt na „Groenland Tropisch” nie odpowiada na wezwania. Kontakt ze służbami jest możliwy, a Badacze mogą nadać wiadomość, jednak pomoc przybędzie dopiero po dłuższym czasie – wystarczającym, by Badacze spotkali sciapoda. Ponadto przypomnij Badaczom, że wpływanie w akcję ratunkową kolejnej strony może sprawić, że wszelkie żądania nagrody staną się z miejsca bezskuteczne.

Jeśli Badacze nie użyją radia na początku scenariusza, zostanie ono później zniszczone wraz ze sterami przez sciapoda, kiedy załoga będzie zajęta przeszukiwaniem „Groenland Tropisch”. Jeśli uparci Badacze zdecydują się zostać na jachcie, odciągnij ich uwagę – choćby dzięki tym dwóm przykładowym sposobom:

- Z pokładu „Groenland Tropisch” dochodzi ich dziwny dźwięk lub dostrzegają tam coś niepokojącego; w obawie, że dzieje się coś złego, opuszczają jacht, by ostrzec pozostałych.
- Postacie dostrzegają coś wskakującego do wody z pokładu „Groenland Tropisch” lub z góry lodowej (sciapod wywołuje duży plusk) i sunącego pod wodą w stronę jachtu.

Nawet jeśli któryś z Badaczy zostanie na jachcie „Delilah”, to sciapod jest przecież niewidzialny (zakładając, że postać nie nosi srebrnej biżuterii), więc może swobodnie wejść na pokład i zniszczyć radio oraz stery. Ujrzenie ataku niewidzialnej siły skutkuje testem **Poczytalności** (utrata 1K3/1K6). Jeśli na pokładzie został BN, po powrocie Badacze znajdą jego martwe ciało, przebite kryształowym harpunem (utrata 0/1K4 PP).

### „GROENLAND TROPISCH”, CHŁODNIOWIEC

„Groenland Tropisch”, eksploatowany przez firmę Simmons and Calvert towarowy chłodniowiec, transportował łatwo psujące się artykuły spożywcze, m.in. owoce, mięso, ryby, warzywa i nabiał. Po zderzeniu z górą lodową jednostka zdryfowała na północny Atlantyk.

Ten ponad czterdziestoletni statek jest wyposażony w trzy dźwigi (działają jedynie dwa, trzeci jest uszkodzony, lecz można go naprawić) oraz trzy otwierane na pokładzie głównym luki, przez które opuszcza się towary do ładowni. Dwa luki są otwarte, nie stanowią już więc hermetycznej bariery przed warunkami atmosferycznymi.

Mostek kapitański znajduje się na szczycie wznoszącej się nad pokładem nadbudówki. Ta składa się z pięciu poziomów: kambuza i mes na parterze; kajut załogi, sali załogowej, kambuza i pralni na pierwszym piętrze; kwater oficerskich z salą oficerską na drugim; kwater kapitana i starszych oficerów, salonu oraz sali rekreacyjnej na trzecim oraz sterówki i kabiny radiowej na czwartym (mostek nawigacyjny).

- Produkcja: Harland and Wolff, Belfast
- Bandera: Holenderska
- Eksploatacja: Simmons and Calvert
- Typ: Chłodniowiec
- Długość: 331 stóp (117 metrów)
- Tonaż brutto: 6600
- Napęd: 6753 KM
- Załoga: 16 osób

## PRZESZUKIWANIE WRAKU

„Groenland Tropicsh” to pozornie opuszczony i szczepiony z górą lodową statek widmo. W wyniku zderzenia kadłub uległ uszkodzeniom, jednak jednostka wciąż nadaje się do żeglugi, o ile zostanie wyswobodzona z pułapki. Zasilanie nie działa – nie ma światła, nie ma ogrzewania, a wszystkie widoczne powierzchnie pokrywa warstwa lodu. Na pokładzie nie widać żywego ducha.

Atmosfera jest mroczna i nieprzyjemna, a echo uderzających w burty i górę lodową fal przetacza się szumem przez statek. Uwydatniaj zimno, mrok i bezruch. Już sama obecność w tym miejscu powinna być dla Badaczy pełnym złych przeczuć, upiornym doświadczeniem, zwłaszcza wewnątrz nadbudówki i ładowni.

W następnych akapitach opisane zostały tropy, które Strażnik może rozrzuć po statku, zależnie od tego, którym torem potoczy się akcja i na czym skupią się Badacze. Tropy mogą pojawić się tam, gdzie Strażnik uzna to za konieczne, jednak w tej przygodzie najłatwiej osiągnąć groźbę poprzez zwiększanie częstotliwości ich występowania w miarę postępu scenariusza (np. nie ujawniaj wszystkiego graczom w pierwszych trzydziestu minutach gry).

Rozkład pomieszczeń i plany pokładów „Groenland Tropicsh” znajdują się poniżej.

### Pokład główny

Kadłub został częściowo uszkodzony po zderzeniu z lodem, jednak wydaje się nie nabierać wody. Jeśli w jakiś sposób uda się odczepić statek od góry, może okazać się, że jest zdalny do żeglugi lub odholowania do portu, za co znalazców prawdopodobnie czeka nagroda.

Przy każdym z trzech dużych luków do ładowni stoi wysoki dźwąg. Tylko jeden luk jest zamknięty – dwa są otwarte (jeden zupełnie, drugi częściowo), co umożliwia zejście do ładowni poniżej. Na dziobie znajdują się dwie wielkie wyciągarki i mechanizm kotwiczny (kotwica nie została rzucona).

Bliższe oględziny częściowo otwartego luku owocują wnioskami, iż wyrwane zostały niektóre mocowania metalowej klapy do luku, której powierzchnia ma również kilka dużych wgnieceń. Znacznie trudniej będzie je zauważyć, jeśli Badacze nie zabrali ze sobą źródła światła – w takiej sytuacji będą musieli odnieść sukces w teście **Spostrzegawczości**.

**Dźwigi:** w trakcie pobieżnej inspekcji Badacze mogą zauważyć, że dwa dźwigi wydają się sprawne (co można potwierdzić dopiero po włączeniu zasilania na statku), jednak trzeci (najdalszy od nadbudówki) jest uszkodzony. Przewody zostały wyrwane, a mocowania poskręcane, jakby w wyniku uderzenia czegoś bardzo dużego. Sześciogodzinna naprawa uszkodzonego dźwigu wymaga użycia odpowiednich narzędzi (składowanych w nadbudówce) oraz odniesienia sukcesu w teście **Nauki (Inżynierii)** bądź **Obsługi ciężkiego sprzętu**, lub trudnego sukcesu w teście **Mechaniki**.

Z pokładu głównego widoczna jest szalupa zawieszona na zewnątrz trzeciego piętra nadbudówki (od strony sterburty). Mechanizm opuszczający z drugiej strony również jest widoczny, lecz samej szalupy nigdzie nie widać.

### Potencjalne znaleziska:

- Ślady ciągnięcia czegoś dużego po lodzie na pokładzie głównym.
- Zamarznięte krople krwi na rufie na pokładzie głównym (za nadbudówką).
- **Spostrzegawczość:** zamarznięta, odcięta dłoń. Dzięki sukcesowi w teście **Medycyny** dociekliwy Badacz ustali, że dłoń została odgryziona, co do złudzenia przypomina skutki ataku rekina.

### Nadbudówka: Parter, kambuz i mesy

Wejścia do nadbudówki znajdują się na bokach konstrukcji, od sterburty i bakburty. Nietrudno jednak zauważyć, iż drzwi z obu stron zostały wyrwane z zawiasów, ponieważ jedne (na bakburcie) leżą zwichrowane na pokładzie, natomiast drugich w ogóle nie da się odnaleźć. W wyniku dokładniejszych oględzin okaże się, że na drzwiach nie ma żadnych rys ani śladów po ugryzieniach, lecz wyraźnie widać wgniecenia, jakby zostały wyważone z zewnątrz przy pomocy czegoś dużego i ciężkiego. Mechanizm blokujący również został uszkodzony i pogięty, co musiało wymagać przyłożenia ogromnej siły. Uszkodzenia ościeżnicy są bardzo podobne. Futryna po drzwiach od sterburty wygląda, jakby coś uderzało w nią od środka, a następnie wyrwało drzwi razem z zawiasami.

Kolejne drzwi od sterburty wiodą do składów mięsa, warzyw, nabiału i suchego prowiantu (wszystkie są zamknięte na klucz). Od bakburty można dostać się do magazynu bagażowego załogi (7), biura oficera ładunkowego (9) (zamknięte na klucz), pomieszczenia z butlami CO<sub>2</sub> (10) (również zamknięte) oraz kantyny (11). Ponieważ nie działa ani ogrzewanie, ani oświetlenie, wewnątrz statku jest mroczne i mroźne. Wzdłuż głównego korytarza łączącego wejścia po obu stronach nadbudówki znajdują się wejścia do mesy oficerskiej (1), kambuza (2), mesy załogowej (3), pomieszczenia socjalnego (13) oraz biur kapitana (5) i starszego oficera mechanika (4).

**Składy z żywnością:** do otwarcenia drzwi wymagany jest sukces w teście **Ślusarstwa**, a w przypadku rozwiązania siłowego – w teście **Siły**, o ile postać używa łomu lub podobnego narzędzia. Wewnątrz wszystko wydaje się nienaruszone – i drzwi, i wnętrza składów, i schludnie ułożona na półkach paczkowana żywność (chłodnie w pomieszczeniach nie działają). Część zapasów mogła się zepsuć, jednak warunki atmosferyczne sprawiły, że wewnątrz składów jest całkiem chłodno.



**Pomieszczenie z butlami CO<sub>2</sub> (10):** dwutlenek węgla jest wykorzystywany na statkach do gaszenia pożarów (zwłaszcza w maszynowni, kuchni i ładowniach), a także do utrzymywania odpowiedniej temperatury w chłodniach. Każda butla mierzy ponad 5 stóp (1,5 m) i waży 190 funtów (ok. 86 kg), a po napełnieniu aż 290 funtów (ok. 130 kg). Aby dostać się do środka, należy osiągnąć sukces w teście **Ślusarstwa** lub trudny sukces w teście **Siły** (wystarczy zwykły sukces, jeśli postać używa łomu lub podobnego narzędzia). Badacze mogą użyć butli z CO<sub>2</sub> jako improwizowanej broni w walce ze sciapodem (patrz: **Walka ze sciapodem**, strona 20).

**Biuro oficera ładunkowego (9):** półki i szafki na dokumenty stoją pod ścianą, wypełnione po brzegi różnymi manifestami ładunkowymi, dokumentami i drukami celnymi. Oprócz nich w środku znajduje się jedynie zagracone biurko z krzesłem. Jeśli Badacze będą chcieli odszukać dokumenty zawierające opis aktualnego ładunku statku, muszą odnieść sukces w teście **Korzystania z Bibliotek**. W manifeście ładunkowym wyszczególniono takie pozycje jak mięso (wołowina, wieprzowina itd.), świeże owoce i warzywa, ryby oraz produkty mleczne.

**Biuro kapitana (5):** uporządkowany pokój wyposażony w biurko, krzesło obrotowe i regał, na którym stoi komplet angielskojęzycznych książek dotyczących prawa morskiego. Dziennik pokładowy leży na biurku tuż obok kubka niedopitej i zamrożonej już kawy. Za biurkiem znajduje się niewielki żeliwny sejf (otwarty).

Dziennik prowadzony był w języku norweskim. Jeśli ktoś z Badaczy zna ten język, może odczytać, iż „Groenland Tropisch” wyruszył z Bergen w Norwegii 13 lutego 2016 roku w celu przewiezienia ładunku warzyw i produktów mięsnych do Sukkertoppen na Grenlandii. Ostatni wpis datowany jest na 16 lutego i opisuje zderzenie „Groenland Tropisch” z dryfującą górą lodową, w wyniku którego statek odniósł uszkodzenia, a starszy oficer mechanik Gunnar Ulfsson otrzymał rozkaz inspekcji i ustalenia skali zniszczeń kadłuba. Kapitan zaznaczył również, iż wezwanie pomocy drogą radiową było niemożliwe, ponieważ radiooperator, Thorolf Löfgren, oszalał i zniszczył sprzęt radiowy. Löfgren został obezwładniony i umieszczony w swej kajucie w oczekiwaniu na przeprowadzenie przez kapitana śledztwa.

W zamkniętym sejfie znajduje się kasetka z siedmioma tysiącami duńskich koron (równowartość ok. tysiąca dolarów), a także dokumenty statku oraz inne dokumenty ubezpieczeniowe.

W książkach można odnaleźć informacje na temat prawa znalezisk morskich, patrz: **Prawo morskie**, str. 9.

**Biuro starszego oficera mechanika (4):** drzwi są zamknięte na klucz (sukces w teście **Ślusarstwa** lub trudny sukces w teście **Siły**, zwykły sukces, jeśli używany jest łom lub inna dźwignia). Wewnątrz znajdują się metalowe szafki na dokumenty, biurko i krzesło obrotowe. Pokój wydaje się nietknięty, z wyjątkiem dwóch otwartych szuflad, z których wystają na wpół powyciągane teczki (jakby ktoś szukał konkretnych informacji). Z jednej wystaje dokumentacja dźwignów pokładowych, natomiast w drugiej znajdują się wszelkiego rodzaju formularze bezpieczeństwa, spisy i rachunki za butle z CO<sub>2</sub>.

# „GRØENLAND TROPISCH”

## CHŁODNIOWIEC LINIOWY TYPU ALPHA™

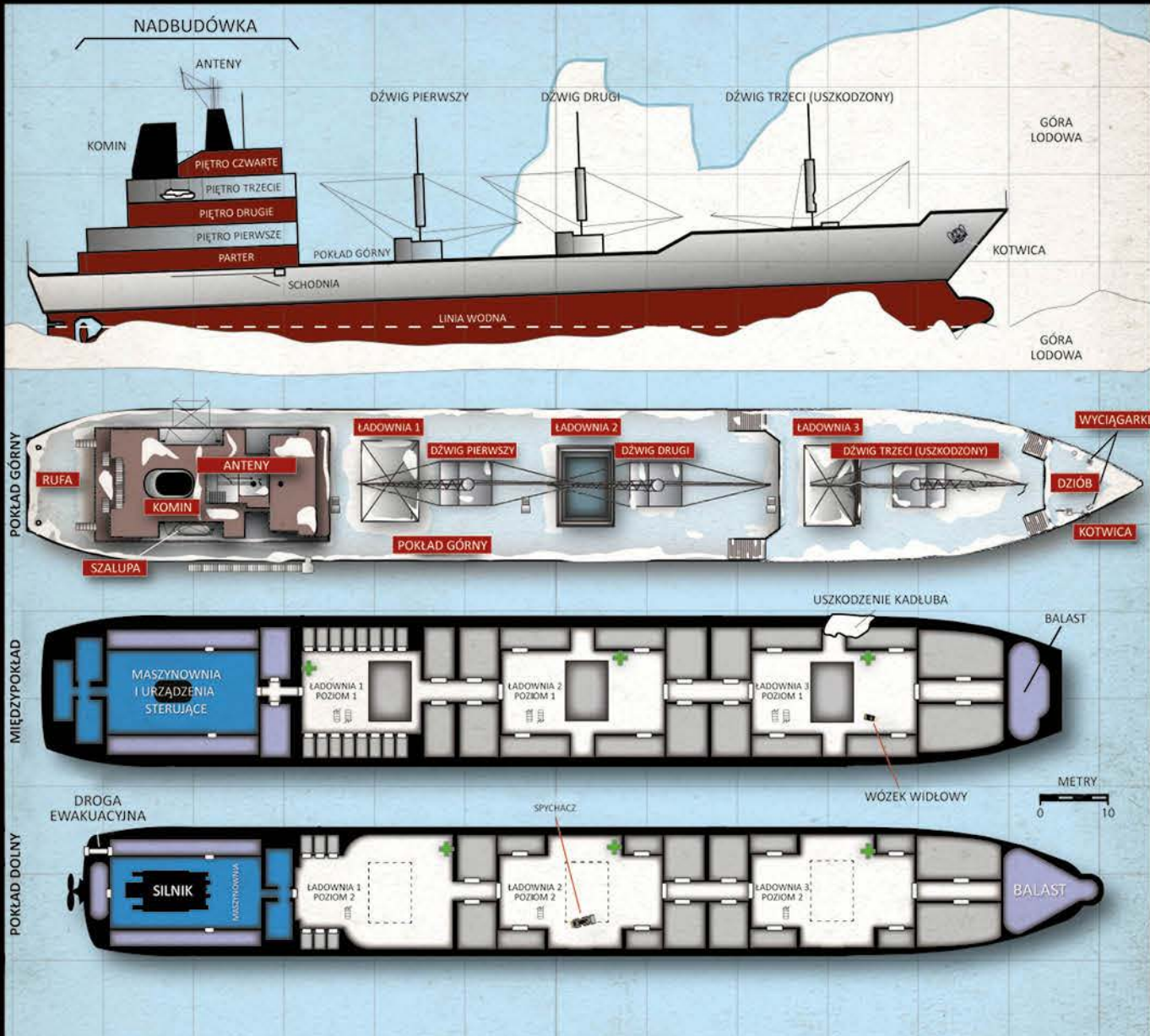
**HARLAND & WOLFF**  
BELFAST  
STO LAT DOSKONAŁEJ INŻYNIERII



**McDULFEE**  
ARCHITEKT BUDOWY  
STATKÓW CYWILNYCH



STEPHANIE MCALEER



**SIMMONS & CALVERT**  
PRZEWOZY MORSKIE

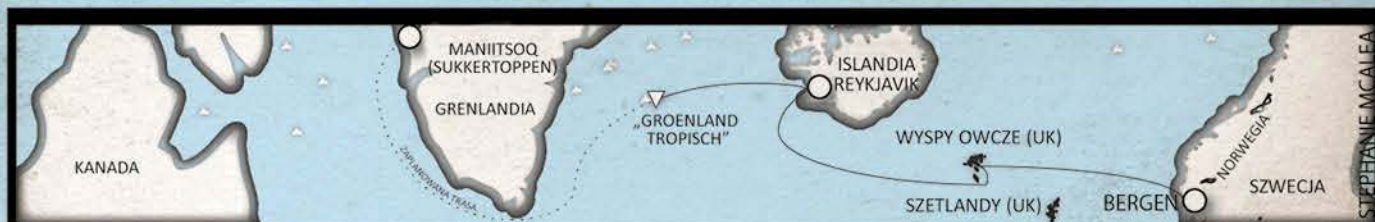


KLASA JEDNOSTKI  
REJESTR  
NAZWA  
DATA ZŁOŻENIA PROJEKTU  
POŁOŻENIE STĘPKI  
ZAKOŃCZENIE BUDOWY  
CAŁKOWITA DŁUGOŚĆ  
CAŁKOWITA SZEROKOŚĆ  
ZAŁOGA  
KWATERY  
NAPĘD

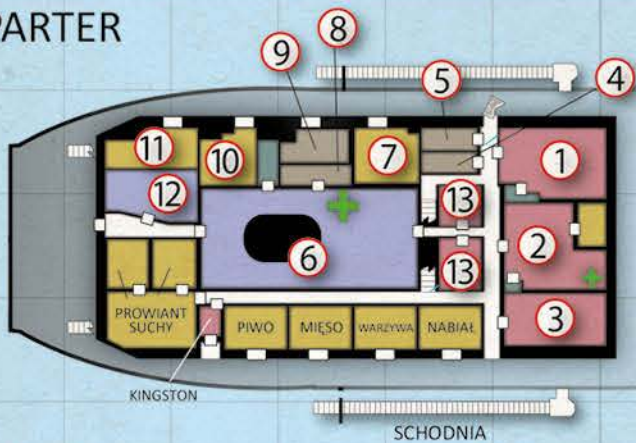
LINIOWIEC TOWAROWY  
HOLENDRSKI  
„GRØENLAND TROPISCH”  
23.04.1976  
21.01.1978  
11.10.1980  
117 METRÓW  
21 METRÓW  
16  
26  
6753 KM

WYPORNOŚĆ  
ARMATOR  
ŁADOWNIE  
WYPOSAŻENIE POKŁADU  
SZALUPY  
PRZEGLĄD  
INFORMACJE DODATKOWE

6600 TON  
SIMMONS & CALVERT  
3 ŁADOWNIE Z ZAMYKANAMI LUKAMI  
TRZY DŹWIGI  
DWIE (1 NA BAKURCIE, 1 NA STERBURCIE)  
TRANSAT SHIPPING  
2011: REMONT KAPITAŁNY  
2013: PRZEGLĄD DODATKOWY – POMYŚLNY  
2013: ODNOWIENIE CERTYFIKATÓW HANDLOWYCH  
2014: KURSY LINIOWE NA TRASIE GRENLANDZKIEJ:  
BERGEN (NORWEGIA) – SUKKERTOPPEN (GRENLANDIA)



PARTER



PIĘTRO TRZECIE



PIĘTRO PIERWSZE



PIĘTRO CZWARTE



PIĘTRO DRUGIE



**SIMMONS & CALVERT**  
PRZEWOZY MORSKIE



- KORYTARZE I PRZESTRZEŃ OTWARTA
- MAGAZYNY I SKŁADY
- POMIESZCZENIA TECHNICZNE
- ZAPLECZA I POMIESZCZENIA ZAŁOGI
- KINGSTON I ŁAZIENKI
- ŁADOWNIE
- KAJUTY
- STANOWISKA DOWODZENIA
- KADŁUB I ŻEŻY
- OBUDOWA KOMINA

- DRZWI
- APTECZKI
- 1. MESA OFICERSKA
- 2. KAMBUZ
- 3. MESA ZAŁOGOWA
- 4. BIURO STARSZEGO MECHANIKA
- 5. BIURO KAPITANA
- 6. OSŁONA SILNIKA
- 7. MAGAZYN BAGAŻOWY ZAŁOGI
- 8. SZATNIA
- 9. BIURO OFICERA ŁADUNKOWEGO
- 10. POMIESZCZENIE Z BUTLAMI CO2

- 11. KANTYNA
- 12. STEROWANIE TEMP. CHŁODNI
- 13. POMIESZCZENIE SOCJALNE
- 14. KAJUTA KUKA
- 15. KAJUTA BOSMANA
- 16. PRALNIA
- 17. AMBULATORIUM
- 18. ELEKTRONIKA
- 19. PRALNIA OFICERSKA
- 20. SALA OFICERSKA

- 21. ŚWIETLICA
- 22. KWATERY STARSZEGO MECHANIKA
- 23. KWATERY KAPITAŃSKIE
- 24. KAJUTA RADIOOPERATORA
- 25. KAJUTA NAWIGATORA
- 26. STERÓWKA
- 27. KABINA RADIOWA
- 28. DACH NADBUDÓWKI

**Mesa oficerska (1):** rzędy krzeseł i stołów, na których pomiędzy rozrzuconymi sztućcami stoją białe talerze z niedojedzonymi, zamrażniętymi posiłkami.

**Kambuz (2):** ogromna kuchnia wypełniona utensyliami kuchennymi – garnkami, patelniami i innymi przyrządami. W stojących na zgaszonych kuchenkach wielkich garach znajduje się zimne jedzenie. Jeden z garnków został przewrócony, a rozlany na podłogę gulasz zamrażał na kość. W kuchni znajdują się też noże kuchenne i inne narzędzia gastronomiczne.

**Mesa załogowa (3):** lustrzane odbicie mesy oficerskiej, jednak w tym pomieszczeniu kilka stołów zostało postawionych na bokach, co przypomina barykadę. Wygląda jednak na to, że była za słaba, ponieważ meble są powyginane i powykręcane, a nawet pokryte krwią, której zamrażnięte ślady ciągną się przez całą podłogę.

#### Potencjalne znaleziska:

- Ślady i rozbryzgi krwi na podłodze i ścianach.
- Raca sygnałowa (pusta).
- Duży nóż kuchenny z ostrzem pokrytym białą substancją przypominającą mleko.
- Butelki i szmaty do przygotowania koktajli Mołotowa.

#### Nadbudówka: Piętro pierwsze, kwatery załogi

Prowadzące na pierwsze piętro ciemne schody zakręcają w stronę wyższych pięter. Ciche korytarze wiodą do kajut załogantów, sali załogowej, baru, pralni (16) oraz ambulatorium (17). Żadne drzwi nie są zamknięte na klucz, a większość jest wręcz otwarta na oścież i kołysze się na zawiasach. Co jakiś czas przeciąg zatrząskuje któreś z nich, wywołując rozchodzące się po całym statku metaliczne echo.

**Kajuty załogi:** niemal identyczne pomieszczenia – w każdym znajduje się koja, niewielka szafka na rzeczy osobiste i ubrania. Niektórzy załoganci próbowali upiększać swoje kajuty, choćby przy pomocy pikantnych plakatów czy kalendarzy. Część kabin wygląda na niezamieszkałe. Drzwi do kilku pomieszczeń zostały wyłamane (co wymagało ogromnej siły, przekraczającej możliwości człowieka).

**Sala załogowa:** wewnątrz znajdują się tanie, ale wygodne krzesła, ławy oraz bar. Alkohol został zamknięty za metalową roletą, którą ktoś najprawdopodobniej próbował otworzyć leżącym nieopodal łodem. Na podłodze poniewierają się porozrzucone karty do gry (po bliższych oględzinach okaże się, że są na nich zaschnięte plamki krwi). Wyposażenie sali obejmuje również podłączony do projektora odtwarzacz DVD, ekran na ścianie oraz półki z wyborem popularnych filmów.

**Ambulatorium (17):** składa się z dobrze zaopatrzonego gabinetu z umywalką, w którym można znaleźć materiały do udzielania pierwszej pomocy – opatrunki, środki antyseptyczne itd. Na wyposażeniu ambulatorium znajduje się również sprzęt medyczny do poważniejszych zabiegów, w tym wyposażenie do reanimacji, instrumenty, kroplówki, środki dezynfekujące

oraz defibrylator. W jednej z szafek leżą dwie działające latarki. Przez wyłamane drzwiczki regału widać butelki z lekami (antybiotyki, przeciwbólowe itd.), a potłuczone fiołki z morfiną leżą na podłodze. Badacz o odpowiedniej wiedzy medycznej zauważy, że w tym pomieszczeniu można było przeprowadzać zarówno rutynowe zabiegi, jak i poważniejsze operacje.

#### Potencjalne znaleziska:

- Plamy krwi.
- Porzucony toporek.
- Pusta fiołka po morfinie i zużyta strzykawka.
- Zmatowiały, zakrwawiony nóż.
- Kajuta załoganta pokryta rozbryzgami zamrażniętej krwi.

#### Nadbudówka: Piętro drugie, kwatery oficerskie

Układ pomieszczeń na tym piętrze przypomina rozkład kabin poniżej, przy czym kajuty oficerskie są trochę większe. Oprócz kwater na drugim piętrze znajduje się pralnia (19) oraz sala oficerska (20) z zamkniętym na klucz barem i meblami trochę lepszej jakości. Na podłodze leży mnóstwo pustych butelek po whisky, prawdopodobnie zabranych z baru. Niektóre są potłuczone, a odłamki i ostre krawędzie szkła stanowią zagrożenie w przypadku upadku lub podczas dokładnego przeszukiwania pomieszczenia na czworakach.

#### Potencjalne znaleziska:

- Długi na 6 stóp (ok. 1,8 m) walcowaty kawał szkła wbity w gródz (w strumieniu światła z latarki zaczyna błyszczeć). Przypomina kryształ w kształcie harpuna, którego drzewce jest lodowate w dotyku, a grot – ostry i ząbkowany. Pocisk można wyrwać ze ściany (trudny sukces w teście **Sily**). Żaden z Badaczy nigdy wcześniej nie widział takiej substancji – przypominającej zbrojone szkło i niezwykle wytrzymałej (patrz: **Sciapod**, strona 23).
- Co najmniej jedno drzwi zostały wyrwane z zawiasów i częściowo blokują przejście przez korytarz.
- Leżący w pralni wybebeszony i częściowo zjedzony załogant (utrata 1/K4 PP).
- Załadowana raca sygnałowa (1K10 + 3 + poparzenie).

**Uwagi dla Strażnika:** najlepiej wprowadzić poniższą wskazówkę do gry później, kiedy Badacze przejrzą już wrak po raz pierwszy. Powinna zostać umieszczona w kajucie załoganta lub oficera, przeoczona lub pominięta podczas przeszukiwania nadbudówki.

W jednej z kajut leżą rozrzucone książki, od klasyki po różne pozycje traktujące o mitologii i podaniach ludowych. Jedna z nich, tom o sagach nordyckich, jest otwarta i ma wyłamany grzbiet. Na widocznych stronach widnieje fragment *Sagi o Eryku Rudym*: tekst w staronordyckim znajduje się po lewej stronie, a po prawej umieszczono tłumaczenie (patrz: **Pomoc: Wrak 3**). Książki należały do rozmówianego w historii załoganta, który po zobaczeniu sciapoda i jego kryształowego łuku przypomniał sobie pasujący do sytuacji fragment w sadze. Jest on jedyną wskazówką umożliwiającą zidentyfikowanie grasującego na „Groenland Tropisch” monstrum. Dostrzeżenie srebrnego wiecznego pióra ukrytego pod rozrzuconymi książkami wymaga udanego testu **Spostrzegawczości**.

### Nadbudówka: Piętro trzecie, kwatery starszych oficerów

Z powodu umieszczonych na wysokości trzeciego piętra dwóch szalup ratunkowych przestrzeń dostępna dla kwater starszych oficerów jest mniejsza. Tutaj właśnie mieszczą się kwatery kapitańskie (23) z salonem i łazienką, świetlica (21), kajuta radiooperatora (24) i kwatery starszego mechanika (22).

Na statku znajduje się tylko jedna szalupa (od sterburty), drugiej nigdzie nie widać – po zbadaniu stanowiska jasne będzie, że szalupa musiała zostać opuszczona (patrz: **Przeszukanie góry lodowej**, str. 17 – tam znajdują się szczątki szalupy). Jeden z potencjalnych śladów (poniżej) jest zlokalizowany na dostępnej szalupie.

Na wyposażeniu sali rekreacyjnej jest flipper, pokryty zielonym sukmem stolik karciany, zestaw gier planszowych, telewizor z odtwarzaczem DVD oraz spory wybór filmów.

**Kajuta radiooperatora (24):** drzwi są zamknięte na klucz (sukces w teście **Ślusarstwa** lub trudny sukces w teście **Siły**, zwykły sukces, jeśli używany jest łom lub inna dźwignia). Wejście blokowane jest też przez ustawiony pionowo materac, który można jednak łatwo zepchnąć na bok. Wewnątrz panuje koszmarny bałagan, ubrania i rzeczy osobiste poniewierają się po całym pomieszczeniu. Niektóre ubrania są zakrwawione, co sugeruje, że osoba, która zdemolowała kajutę, musiała być ranna. W zamrożonej kałuży krwi pod ramą łóżka leży ciało radiooperatora Thorolfa Löfgrena. Oczy mężczyzny są otwarte, a na jego twarzy widnieją zastygłe grymasy przerażenia (utrata 0/1K3 PP). W wyniku oględzin ciała Badacze ustalają, że gardło denata zostało przecięte, choć rany wyglądające na zadane nożem znajdują się również na torsie i przedramionach. Pod zwłokami leży stara srebrna brzytwa (której Thorolf użył do popełnienia samobójstwa). Przetrzęsnięcie rzeczy osobistych ujawni nazwisko mężczyzny.

**Kwatery kapitańskie (23):** otwarte drzwi prowadzą do małego holu, z którego można przejść do sypialni, salonu i łazienki. Wszystko wydaje się w najlepszym porządku, zwłaszcza w porównaniu z kajutą radiooperatora – nigdzie nie widać zniszczeń czy kolejnych śladów tragedii. W salonie znajdują się trzy wygodne fotele, krzesło i biurko, na którym leżą dziennik kapitański, srebrny nóż do papieru, papeteria i pióra. Na przystawionym do ściany dodatkowym stoliku stoi karafka w kształcie statku wypełniona do połowy dobrym rumem, przyozdobiona na dziobie srebrną przywieszką z krótkim łańcuszkiem.

**Kwatery starszego mechanika (22):** układ pomieszczeń stanowi lustrzane odbicie kwater kapitańskich naprzeciwko. W kajucie panuje porządek, w łazience są pokrwawione ręczniki, a salon to istny rozgardiasz. Schematy układu statku i dźwigów, plany pokładów i inne dokumenty techniczne zostały rozrzucone na dużym biurku. Na górze stosu papierów leży karteczka z odręczną notatką: „Butle CO<sub>2</sub> czy dźwig?”. W tym miejscu Badacze mogą wejść w posiadanie rozkładu pomieszczeń i planów pokładów „Groenland Tropisch” (patrz: **Pomoc: Wrak 2**).

### Potencjalne znaleziska:

- Dokumenty, na których widnieje nazwisko kapitana – Helmar Engström.
- Prywatny zapas rumu kapitana.
- Okaleczone i zakrwawione ciało oficera w szalupie, ukryte pod przykrywającym ją brezentem. Być może Badacz, któremu powiedzie się test **Spostrzegawczości**, zauważy, że plandeka jest zakrwawiona, a jeden jej koniec nie jest przywiązany do łodzi?

### Nadbudówka: Piętro czwarte, sterówka

Zbroczona krwią klatka schodowa prowadzi do korytarza przechodzącego na tylną część sterówki (26), przez którą wchodzi się do kabiny radiowej (27). Drzwi po obu stronach sterówki wiodą na górny pokład, z którego można dostać się do szalup po biegnących w stronę rufy schodniach.

Dzięki dużej szybie do pomieszczenia (26) wpada więcej światła i jest tu jaśniej niż w pozostałych częściach statku, więc każdy obecny może dostrzec, że wewnątrz doszło do poważnych zniszczeń. Ster i pokręta zostały połamane, dźwignie powyginane, skręcone lub wyrwane z mocowań, a głębokie wgniecenia szpecą metalowe obudowy. Na szybie widoczne jest duże pęknięcie, a warstwa lodu dodatkowo ogranicza widoczność. Wszędzie poniewierają się porozrzucane papiery i wykresy. Zniszczenia są wyraźnym dowodem na to, iż ktoś zadał sobie wiele trudu, by uniemożliwić sterowanie statkiem. Ponadto, wyrządzenie takich uszkodzeń obudów i wygięcie dźwigni wymagałoby użycia siły przerastającej możliwości zwykłego człowieka.

Kabina radiowa (27) jest w podobnym stanie. Od wejścia widać, że ktoś poważnie uszkodził systemy łączności. Kable zostały wyciągnięte przez dziury w metalowych obudowach i przecięte, a mikrofon roztrzaskany na kawałeczki. Spostrzegawcze postacie zauważą jednak, że zniszczenia w tym pomieszczeniu i sterówce różnią się od siebie – kabinę radiową mógł z łatwością zdemolo-



## SAGA O ERYKU RUDYM

Przeczytanie całej sagi zajmuje około 30-45 minut i owocuje uzyskaniem poniższych informacji. Badacz o wykształceniu klasycznym lub ktoś, kto dorastał na Islandii lub Grenlandii, może przypomnieć sobie tę historię, jeśli odniesie sukces w teście **Wykształcenia**.

Spisana w 1265 roku *Saga o Eryku Rudym* opowiada o Thorfinnie Karlsefnim i jego żonie Gudrid oraz o ich odkryciu i kolonizacji Grenlandii. Prowadzona przez Thorfinna Karlsefniego i Gudrid ekspedycja kierowała się na północ, spotykając po drodze lokalne plemiona i walcząc z nimi. Któregoś razu natrafili na sciapoda („jednonogiego” bądź „jednostopego”), który zastrzelił z łuku syna Eryka Rudego, Thorvalda, a następnie zniknął. Ocalali wrócili do domu, a następnej wiosny postawili żagle i wyruszyli ku Grenlandii.

Sciapod wspomniany jest w sadze tylko raz, a na jego wygląd wskazuje jedynie tłumaczenie nazwy, która zasadniczo oznacza strzelającego z dużego łuku jednonogiego potwora.

wać człowiek uzbrojony w toporek strażacki. Narzędzie zbrodni (toporek) leży częściowo ukryte pod stertami rozrzuconych rzeczy, a odnalezienie go zajmuje jedynie kilka chwil. Układ sterowania i system łączności statku nie nadają się do naprawy.

**Uwagi dla Strażnika:** zniszczenia w sterówce są dziełem sciapoda. Przedtem jednak Thorolf Löfgren zobaczył monstrum i oszalał. W amoku chwycił zawieszony na ścianie toporek i rzucił się na radio, a zanim został obezwładniony, doprowadził do znacznych i nieodwracalnych uszkodzeń.

Postacie posiadające jedną z umiejętności: **Nauka (Inżynieria)**, **Obsługa Ciężkiego Sprzętu**, **Pilotowanie (Łódź)** (bez testu) lub te, które uzyskują trudny sukces w teście **Mechaniki**, zdadzą sobie jednak sprawę, że choć układ sterowania jest niesprawny, odholowanie statku do portu jest możliwe, o ile uda się go odcepić od góry lodowej. Badacze posiadający wymienione umiejętności mogą również ustalić, że oświetlenie na statku można włączyć jedynie z maszynowni pod pokładem.

#### Potencjalne znaleziska:

- **Spostrzegawczość:** ślady krwi w kabinie radiowej.
- **Spostrzegawczość:** brak śladów krwi w sterówce.
- Puste mocowanie topora strażackiego na zewnętrznej ścianie górnego pokładu.

#### Ładownie

Na statku znajdują się trzy oddzielne ładownie, do których można dostać się z pokładu głównego i dolnego oraz z międzypokładu. Korytarze pod pokładami pełne są różnego rodzaju rur prowadzących do ładowni (doprowadzających gaz chłodzący) oraz zespołów sprężarek. Każda ładownia ma oddzielny układ chłodniczy, choć na daną chwilę urządzenia nie działają. Nie wszystkie magazyny w ładowniach są pełne – niektóre są puste, inne załadowane częściowo kartonami, skrzyniami, plandekami, łańcuchami, linami, paletami itd. W ładowniach znajdują się również wózek widłowy, spychacz i wyciągarki, jednak do uruchomienia urządzeń niezbędne jest paliwo (należy znaleźć kanistry z olejem napędowym) oraz udany test **Obsługi Ciężkiego Sprzętu** lub trudny sukces w teście **Mechaniki** bądź **Prowadzenia samochodu**.

Ładownie są ciemnym, zimnym i nieprzyjaznym miejscem, w którym łatwo można się poślizgnąć na lodzie lub potknąć o leżące na podłodze narzędzie (w takim wypadku poproś o test **Zręczności**, w którym porażka oznacza upadek), co nie grozi jednak postaciom zaopatrzonej w źródło światła.

- **Ładownia 1:** produkty mięsne i szczątki załogi.
- **Ładownia 2:** warzywa i owoce.
- **Ładownia 3:** nabiał.

**Uwagi dla Strażnika:** w chwili, w której Badacze wchodzą na pokład „Groenland Tropisch”, kryjący się pod swą ogromną stopą sciapod odpoczywa pod brezentową plandeką w Ładowni 1. Wspomnij jedynie, że między paletami z mięsem i wiszącymi tuszami wołowymi stoją puste skrzynie, z których część przykryta jest takimi plandekami. Pamiętaj, że sciapod pozostaje niewidzialny, chyba że skóra Badacza ma kontakt





ze srebrem, więc jeśli ktoś zajrzy pod wielką plandekę, najprawdopodobniej nic nie zobaczy. Nawet jeśli postać dotyka srebra, to śpiący sciapod wygląda jak sterta kamieni (co prawda w chłodni na mięso jest to dość dziwny towar). Uwagę Badaczy zbyt mocno zainteresowanych plandeką czy kamieniami może odwrócić dochodzący z innego miejsca na statku dziwny dźwięk, nagle szarpnięcie góry lodowej lub (najbardziej prawdopodobne) odkrycie szczątków załogi przez inną postać (patrz: **Makabryczne odkrycie**). Oczywiście uparte i silne szturchanie plandeki lub „kamieni” może obudzić sciapoda, który wstanie na pełną wysokość i zapewne wywoła szok u ciekawskiego Badacza (test **Poczytalności**: utrata 1/1K4 PP; 1K4/1K8 PP, jeśli postać może zobaczyć potwora).

#### Potencjalne znaleziska:

- Rozrzucone na podłodze lub zaczepione o metalowe części fragmenty ubrań.
- Kępka przymarzniętych do rury zakrwawionych włosów.
- Łomy i inne przydatne narzędzia.
- Drewniane palety, przydatne do tworzenia barykad.
- Kanistry z paliwem do wózka widłowego i spychacza.
- Latarki (część zgnieciona, część działająca).
- Siatki o różnej długości, używane do podtrzymywania ładunków.
- Wózki do przewożenia butli z CO<sub>2</sub>.
- Stalowe liny, wyciągarki i sznury, służące do przytrzymywania ładunku.

**Makabryczne odkrycie:** na dolnych poziomach Ładowni 1 znajdują się szczątki załogi statku. Sciapod zniósł je tam i ułożył w stos, jakby w obrzydliwej parodii mięsnej chłodni. Jeśli Badacze poruszają się bez źródła światła, ryzykują przewróceniem się na stertę zwłok, chyba że odniosą sukces w teście **Zręczności**. Po upadku niezręczni nieszczęśnicy nie zorientują się początkowo w sytuacji, sądząc, że trafili na stertę produktów mięsnych. Kiedy jednak do ich świadomości dotrze powaga sytuacji, zażądają testu **Poczytalności** (utrata 1K3/1K6 PP). W wyniku oględzin ciał okaże się, że na stercie mogą znajdować się zwłoki nawet do trzynastu załogantów. Wszystkie mają ślady ciężkich obrażeń, od pogryzieniu do zmiążdżeń, a niektóre zostały częściowo zjedzone. Przeszukiwanie ciał nie jest przyjemnym zadaniem, a jedynym cennym znaleziskiem jest pęk kluczy umożliwiających otwarcie różnych drzwi i ładowni. Sciapod powraca w to miejsce od czasu do czasu na żer, jednak bardziej smakują mu żywe ofiary.

#### Maszynownia

Pomieszczenie jest ciche i spowite w mroku. Drzwi wejściowe zostały wyważone, a w powietrzu unosi się silny zapach paliwa. Wewnątrz znajduje się skomplikowany zestaw przełączników, zaworów, pokręteł i tarcz, a zrozumienie ich zastosowania utrudnia fakt, iż większość została rozbita lub zniszczona, zupełnie jakby ktoś z ogromnym młotem wpadł w niszcycielski szal. Połamany plastik, wyszczerbiony metal, pęknięte rury i wyrwane przewody poniewierają się po podłodze i zwisają ze ścian lub sufitu.

**Uwagi dla Strażnika:** sciapod zniszczył maszynownię w celu uniemożliwienia ucieczki zapasowi pożywienia.

Niewykskolona osoba raczej nie będzie w stanie rozgryźć przeznaczenia poszczególnych urządzeń. Wyizolowanie układów elektrycznych w nadziei na przywrócenie oświetlenia na statku nie jest łatwym zadaniem i wymaga osiągnięcia trudnego sukcesu w teście **Elektryki** lub **Nauki (Inżynierii)**, ewentualnie ekstremalnego sukcesu w teście **Wykształcenia** (zmniejsz trudność do zwykłego testu, jeśli postać jest obeznana z występującymi na statkach urządzeniami). Jeśli test się powiedzie, Badaczowi uda się włączyć oświetlenie, jednakże część instalacji musiała ulec dodatkowym uszkodzeniom, ponieważ niektóre partie statku nadal są spowite w ciemności. W dodatku światło może nagle gasnąć i włączać się ponownie za jakiś czas. O miejscach i jakości działania oświetlenia decyduje Strażnik, zyskując tym samym możliwość wykorzystania światła i ciemności do tworzenia atmosfery i napięcia w miarę postępu scenariusza.

Wykwalifikowany mechanik lub inżynier może ustalić, że wał napędowy silnika został uszkodzony i w tych warunkach nie da się go naprawić. Włączenie silników jest niemożliwe, więc statek należy odholować do portu i tam dokonać niezbędnych napraw. Jeśli jeden z Badaczy jest doświadczonym inżynierem, Strażnik może nagrodzić wysiłki chwilowym zrywem naprawianych silników, które po chwili cichną, ku rozczarowaniu wszystkich obecnych. Strażnik również decyduje o tym, które z pozostałych systemów statku nadają się do naprawy.

#### Potencjalne znaleziska:

- Narzędzia do napraw mechanicznych.
- Dostęp do zbiorników paliwa.
- Interkom pokładowy (naprawa wymaga udanego testu **Elektryki** i kilku godzin pracy).

## PRZESZUKANIE GÓRY LODOWEJ

Zdeterminowani Badacze mogą zechcieć przeszukać górę lodową, choć wspinaczka po śliskiej powierzchni dryfującej lodowej wyspy jest obciążona ryzykiem śmierci lub kalectwa. Po pierwsze, na zewnątrz jest bardzo zimno, niezbędne jest więc założenie ciepłego odzienia. Po drugie, całe przedsięwzięcie jest niebezpieczne, a Strażnik powinien zażądać testu **Zręczności** od próbującego przemieszczać się po lodzie Badacza. Porażka sprawia, że postać znalazła się w niepewnym położeniu i może albo wycofać się po swoich śladach, albo forsować rzut (przy pomocy **Zręczności** lub **Skakania**). Porażka w forsowaniu oznacza, że Badacz mógł się zranić, spaść na twardą lodową powierzchnię lub zeslizgnąć się wprost do morza. Odniesione obrażenia nie powinny być większe niż 1K4, lecz nieplanowana kąpiel wymaga szybkiej reakcji (a prawdopodobnie również pomocy innych osób), ponieważ nad pechowcem wisi groźba utonięcia (zasady opisane zostały w *Księżdzie Strażnika* na str. 138). Utrzymanie się na powierzchni lodowatych wód północnego Atlantyku wymaga trudnego sukcesu w teście **Kondycji**.

Wyprawa bez odpowiednio ciepłej odzieży skutkuje hipotermią po około 30-60 minutach. Zażądaj wtedy testu **Kondycji** – porażka oznacza, że Badacz zaczyna odczuwać skutki mrozu. Hipotermia wywołuje 1K4 obrażeń oraz stan splątania (jedna kość karna do wszystkich testów umiejętności).

Það var einn morgun er þeir Karlsefni sáu fyrir ofan rjóðrið flekk nokkurn sem glitraði við þeim og æptu þeir á það. Það hrærdist og var það einfættingur og skaust ofan á þann árbakkann sem þeir lágu við. Þorvaldur Eiríksson rauða sat við stýri. Þá mælti Þorvaldur: "Gott land höfum vér fengið." Þá hleypur einfættingurinn á brott og norður aftur og skaut áður í smáþarma á Þorvald. Hann dró út örina. Þá mælti Þorvaldur: "Feitt er um ístruna." Þeir hljópu eftir einfættingi og sáu hann stundum og þótti sem hann leitaði undan. Hljóp hann út á vog einn. Þá hurfu þeir aftur. Þá kvað einn maður kvíðling þenna:

Eltu seggir,  
allsatt var það,  
einn einfætting  
ofan til strandar  
en kynlegr maðr  
kostaði rásar  
hart of stopir,  
heyrðu, Karlsefni.

Þeir fóru þá í brott og norður aftur og þóttust sjá Einfættingaland. Vildu þeir þá eigi lengur hætta liði sínu. Þeir ætluðu öll ein fjöll, þau er í Hópi voru og þessi er nú fundu þeir, og það stæðist mjög svo á og væri jafnlangt úr Straumfirði beggja vegna.

Zdarzyło się to dnia, w którym Karlsefni i jego woje dostrzegli iskierkę światła przy polanie i zakrzyknęli w jej stronę. Poruszyła się – był to sciapod, który zeskoczył na brzeg rzeki, nad którym poczywali. Thorvald, syn Eryka Rudego, siedział wtedy u steru. „Zdobyliśmy zasnę i urodzajną krainę”, rzekł, a sciapod trafił strzałą wprost w jego trzewia. Ten wyciągnął ją i krzyknął: „Mam wielką ranę w brzuchu!”. Thorvald zmarł z powodu ran czas jakiś później. Sciapod odskoczył i pognął na północ, a Karlsefni i jego woje puścili się w pogoń, z rzadka jeno go dostrzegając. Skrył się susem w strumieniu i już go nie ujrzeli. Karlsefni i wojownicy wrócili, a jeden z nich ułożył pieśń:

*Za jednonogim biegaczem  
Głowę daję i słowo  
Rzucili się woje w wyścig  
Brzegiem nad słoną wodą  
Lecz przekłete przez bogów  
Cudaczne dziwadło  
Jak – Karlsefni wciąż nie wie  
Umknęło im i przepadło*

Uznali, że góry w pobliżu Hop i te, które właśnie odkryli, były częściami tego samego łańcucha górskiego, który Straumfjord dzieli na dwie równe części.



Jeśli wyziębienie organizmu będzie postępować, należy wykonywać test **Kondycji** co godzinę (w świetle gry), dopóki Badacz nie umrze lub nie zostanie uratowany i ogrzany. Każda porażka w teście Kondycji skutkuje odniesieniem 1K4 obrażeń oraz podniesieniem trudności następnego testu Kondycji o jeden poziom (po pierwszej porażce niezbędny jest trudny sukces, a następnie ekstremalny dla wszystkich kolejnych testów). Po ogrzaniu i odpoczynku postać regeneruje 1K3 punktów Wytrzymałości, a resztę odzyskuje w normalny sposób.

Jedyną godną uwagi rzeczą na górze lodowej są szczątki zaginionej szalupy „Groenland Tropisch”. Dwójka załogantów próbowała uciekać, lecz sciapod wskoczył do wody i ściągnął szalupę z powrotem, po czym zabił uciekinierów i cisnął łajbę na lód. Resztki szalupy są zniszczone, porozrywane i pokryte zamrożoną krwią.

## WALKA ZE SCIAPODEM

Pomysłowi gracze powinni być w stanie obmyślić plan pokonania niewidzialnego potwora. Poniżej opisano kilka możliwości – jeśli gracze mają zamiar po prostu rzucić się na sciapoda, zachęć ich do wykorzystania rzeczy dostępnych na statku. Przebłyksi pomyslowości powinny być odpowiednio nagradzane.

Najprawdopodobniej w większości planów będą występować różne „ruchome części”, przez co Badacze będą musieli odegrać swoją rolę w wabieniu, pochwyceniu lub zranieniu monstrum. Niektórym Badaczom może przypaść rola żywej przynęty (a zachowanie zimnej krwi w takiej sytuacji może wymagać

zdania testu **Poczytalności**), inni mogą być odpowiedzialni za otwieranie lub zamykanie drzwi w stosownym momencie w celu zagonienia sciapoda w odpowiednie miejsce, gdzie przy pomocy dźwignów lub spychacza możliwe będzie zranienie stwora lub zrzucenie go z pokładu statku (niezbędne są jednak umiejętności sterowania pojazdami lub maszynami). Przemysł plan Badaczy i określ, jakie umiejętności będą odpowiednie dla poszczególnych elementów, lecz unikaj powtarzania tych samych testów, ponieważ zmniejsza to ogólną szansę na sukces – jeden rzut powinien wystarczyć. Przykładowo, jeśli Badacz musi zwabić potwora, biegnąc przed nim, zażądaj jednego testu **Zręczności** i zezwalaj na forsowanie. Po omówieniu planu i ustaleniu, którzy Badacze będą wykonywać konkretne testy, wszystko powinno być gotowe do kontynuowania gry. Ponadto ważne jest, by gracze liczyli na zbliżone rezultaty działań grupy. Oczywiście, sciapod może reagować w sposób zupełnie inny, niż przewidywali to Badacze, co może wymusić na jednym z nich wprowadzenie szybkich improwizowanych poprawek. Nie próbuj jednak za wszelką cenę udaremnić planu graczy – buduj napięcie i dramatyzm, ale nie kieruj akcji w stronę katastrofy, ponieważ może to zepsuć zabawę wszystkim biorącym w niej udział.

**Użycie mąki lub lodu:** pokrycie podłogi warstwą drobnego lodu lub mąki (czy innego sypkiego artykułu spożywczego) może posłużyć do wytopienia niewidzialnego monstrum. Obszar przygotowany w ten sposób umożliwia wykrycie pojawienia się potwora (ślady na podłodze lub chrzęst miażdżonego lodu). Będzie to przydatne zwłaszcza w sytuacji, gdy Badacze jeszcze nie wiedzą, że srebro umożliwia zobaczenie sciapoda.

**Zwabienie w pułapkę:** służący za przynętę Badacz wabi sciapoda wprost w pułapkę. Wykonanie zależy od wyobraźni graczy – może to być wypełniony ostrymi kawałkami metalu i rur zamaskowany dół, wypełniony paliwem pokój, który można szybko podpalić, czy próba uwięzienia potwora w jednej z ładowni (o szybkości jego ucieczki z matni decyduje Strażnik), itd.

**Wykorzystanie spychacza lub wózka widłowego:** najpierw należy zwabić sciapoda w odpowiednie miejsce na statku, a następnie rozproszyć jego uwagę, by prowadzący pojazdy Badacze mogli zniechcą wypchnąć go za burtę, a może nawet zadać poważne obrażenia. Spychacza można też użyć do zapędzenia potwora w kozi róg, a za pomocą wózka widłowego można przyszpilić go do ściany w celu ułatwienia walki innym postaciom.

**Użycie dźwigów:** mimo tego, że dźwigi są nieruchome, mogą zadać potworowi znaczne obrażenia, o ile zwabi się go w ich pobliże. Badacze mogą też skonstruować pułapkę na monstrum, rozciągając między dźwigami znajdujące się w ładowniach siatki i stalowe liny.

**Użycie butli z CO<sub>2</sub>:** dostanie się do pomieszczenia z butlami CO<sub>2</sub> umożliwi Badaczom stworzenie prowizorycznej broni napędzanej sprężonym dwutlenkiem węgla (podobnej do karabinów pneumatycznych). Pamiętaj też, że rozgrzane butle z CO<sub>2</sub> mogą wybuchnąć. Ponadto, odpowiednia ilość gazu rozpylona dookoła sciapoda w zamkniętej przestrzeni może doprowadzić do wyparcia tlenu, a następnie uduszenia potwora. Niezbędne są jednak sukcesy w testach umiejętności, np. **Mechaniki** lub **Nauki (Inżynierii)** (w przypadku forsowania trudny sukces w teście **Wykształcenia** również będzie wystarczający, jeśli żaden z Badaczy nie dysponuje odpowiednim doświadczeniem). Badacze będą również musieli zagnać potwora do odpowiednio niewielkiej przestrzeni, np. wykorzystując kogoś w roli przynęty. Przyjmij, że wypełnienie zamkniętego pokoju dużą ilością dwutlenku węgla doprowadza sciapoda do wściekłości, jednak po 1K6+1 rund zaczyna się dusić (rozzłoszczony potwór szybko nadwyręza swoje siły). Co rundę będzie otrzymywał 1K6 obrażeń ignorujących pancerz, dopóki nie straci przytomności (co następuje, gdy jego Punkty Wytrzymałości zostaną obniżone do połowy), nie umrze lub nie wyrwie się z pułapki. Zwykłe rozpylenie dwutlenku węgla w stronę potwora nie wyrządzi mu żadnej krzywdy, jednak może go na moment odpędzić, jeśli Strażnik uzna to za stosowne.

**Walka ze sciapodem:** pamiętaj, że jeśli Badacz nie dotyka srebra, potwór pozostanie dla niego niewidzialny, co znacznie utrudnia walkę – w takiej sytuacji wszelkie próby trafienia monstrum obarczone są kością karną. Zanim Badacz wykona test **Walki wręcz** lub **Broni palnej**, poproś o test **Nasłuchiwania** (lub **Spostrzegawczości**, w zależności od okoliczności). Jeśli test się powiedzie, postać wyczuwa, w którym miejscu powinien znajdować się potwór, co usuwa wynikającą z niewidzialności kość karną. Oczywiście, mechanika tego typu nagradza graczy, którzy przygotowali odpowiednie „czujki” mające ostrzegać o pojawieniu się potwora. W zależności od sytuacji (ogólny chaos, niewidzialność, ciemność, szaleństwo itd.), Strażnik

ma pełne prawo dodać walczącym Badaczom nawet dwie kości karne (lecz wciąż istnieje możliwość usunięcia jednej dzięki odpowiednim testom).

### Ranny zwierz?

Strażnik podejmuje decyzję, w którym momencie sciapod zniechęca się do walki. Może walczyć do śmierci (poddaje się zwierzęcym instynktom) lub uciec i wyleczyć otrzymane ciężkie rany – dzięki temu Badacze zyskują trochę czasu na stworzenie nowego planu, naprawę jachtu, ucieczkę na szalupie itd. Po utracie połowy punktów Wytrzymałości potwór raczej spróbuje się wycofać ze starcia, a ciężko ranny i osaczony najprawdopodobniej wpadnie w szal i w akcie desperacji wykorzysta całą swoją siłę do wyrwania się z potrzasku.

## ZAKOŃCZENIE

Scenariusz nie ma narzuconego rozwiązania. Możliwe, że Badaczom uda się zabić sciapoda, a następnie wezmą się za naprawę jachtu. Może złapią go w pułapkę (choć bardzo prawdopodobne, że w pewnym momencie wyrwie się na wolność), by kupić sobie trochę czasu i uciec z góry lodowej na szalupie, lub odbiją na „Delilah”, licząc na pomyślny dryf. Oczywiście, pomyslowe rozwiązania i heroiczne czyny mogą nie wystarczyć, potwór ostatecznie wygra, a Badacze zostaną jego następnym posiłkiem. Jeśli na początku scenariusza nadano sygnał radiowy, wtedy (oczywiście po pokonaniu sciapoda w dowolny sposób) przepływający niedaleko statek lub wysłana ekipa ratunkowa mogą uratować Badaczy.

Sugerujemy poniższy opis w wypadku, kiedy pozostali przy życiu Badacze odpływają na szalupie:

*Odpliwacie w ciemne wody północnego Atlantyku. Macie nadzieję, że natkniecie się niedługo na przepływający statek, ale w głębi serca wiecie, że szanse na to są nikłe. Może uda wam się wygrać z głodem i pragnieniem, by opowiedzieć światu o swych doświadczeniach. Lepsze to niż straszliwy los załogi „Groenland Tropisch” i waszych przyjaciół, którzy zginęli na statku. Walcząc o zachowanie ciepła, kulicie się razem i spoglądacie za siebie, w stronę góry lodowej i starego chłodniowca. Widok jest niemal malowniczy. Nawet wiatr wydaje się łżejszy.*

*Nagle coś białego przemieszcza się po górze lodowej, a potem z głośnym pluskiem wpada do ciemnych wód z lodowego klifu. Jesteście zmęczeni i chyba oczy płatają wam figle... Przecież to coś nie może was śledzić...*

### Nagrody

Jeśli *Wrak* jest częścią większej kampanii, Badacze mogą uzyskać poniższe nagrody:

- Przeżycie scenariusza: +1K6 PP.
- Zabicie lub pokonanie sciapoda w dowolny sposób: +1K8 punktów Poczytalności.
- Ucieczka dzięki tymczasowemu uwięzieniu lub odwróceniu uwagi sciapoda (jest więc na wolności): +1K4 punktów Poczytalności.



MWM

## POSTACIE I POTWORY

### John Calhoun, kapitan jachtu

S 60    KON 60    BC 65    ZR 60    INT 70  
 WG 55    MOC 40    WYK 65    P 60    PW 12  
 MO: +1K4    Krzepa: 1    Ruch: 7    PM: 8

#### Walka

Walka wręcz (Bijatyka) 30% (15/6), obrażenia 1K3+1K4 lub pałka 1K4+1K4

Unik 30% (15/6)

**Umiejętności:** Elektryka 35%, Mechanika 65%, Nasłuchiwanie 40%, Nauka (Inżynieria) 20%, Nawigacja 75%, Nurkowanie 45%, Obsługa Ciężkiego Sprzętu 25%, Pierwsza Pomoc 70%, Pilotowanie (Łódź) 80%, Pływanie 65%, Prawo 30%, Psychologia 40%, Rzucanie 40%, Spostrzegawczość 50%, Wiedza o Naturze 55%, Wspinaczka 40%, Zastraszanie 45%.

### Jørgen Hansen, pierwszy oficer

S 50    KON 70    BC 55    ZR 70    INT 70  
 WG 60    MOC 45    WYK 60    P 45    PW 12  
 MO: 0    Krzepa: 0    Ruch: 8    PM: 9

#### Walka

Walka wręcz (Bijatyka) 30% (15/6), obrażenia 1K3+1K4 lub nóż 1K4+1K4

Unik 35% (17/7)

**Umiejętności:** Elektryka 70%, Mechanika 55%, Nauka (Inżynieria) 40%, Nawigacja 60%, Obsługa Ciężkiego Sprzętu 65%, Pierwsza Pomoc 45%, Pilotowanie (Łódź) 70%, Pływanie 50%, Rzucanie 50%, Spostrzegawczość 40%, Urok Osobisty 45%, Wiedza o Naturze 35%, Wspinaczka 45%.

## SCIAPOD

To, co wydawało się stosem dużych i nierównych kamieni, po wyprostowaniu odkrywa swoją prawdziwą formę. Kamienista, przypominająca parasol zewnętrzna strona jest ogromną chwytną stopą, rozłożoną i ustawioną tak, by skryć pod sobą ciało, w sposób podobny do mięczaków. Poruszając się, potwór podciąga stopę pod tułów, staje na jej mięsistej tkance, podnosi się i rzuca przed siebie.

Monstrum składa się głównie z białych mięśni, powykrzywianych i powykręcanych w kształt przypominający humanoidalny tors, jednak obydwie ramiona zakończone są dłońmi z błonami pławnymi. Z korpusu wyrasta zdeformowana głowa z pojedynczym, świecącym zielonym okiem oraz paszczą pełną ostrych jak brzytwa zębów. Dzięki ogromnej stopie z błoną pławną potwór może również chwycić i miażdżyć wrogów. Choć jego ciało jest śnieżnobiałe, to spód wielkiej stopy ma kolor szarawych kamieni – dzięki temu może się pod nią kamuflować, wyglądając jak ogromna organiczna bryła lub głaz.

W standardowych okolicznościach potwór jest niewidzialny. Z jakiejś przyczyny srebro neguje tę zdolność – staje

się widzialny dla każdego, kto dotyka dowolnego srebrnego przedmiotu. Nie wiadomo jednak, czy inne metale mają podobne właściwości. W świetle (sztucznym lub naturalnym) białe cielsko wydaje się lśnić.

Stworzenie świetnie pływa dzięki swojej stopie, używając jej w sposób podobny do żab, umie również wybić się na tyle mocno, że może nawet wskoczyć na pokład statku wprost z wody. Pływający pod wodą potwór musi regularnie wynurzać się w celu nabrania powietrza. Na lądzie wydaje się poruszać podobnie do ślimaków, robi to jednak znacznie szybciej. Aktywność sciapoda ograniczona jest zazwyczaj do krótkich zrywów, po których musi odpocząć. Jeśli nie szuka żeru, zwykle pozostaje w jednym miejscu, ukryty pod swą ogromną stopą.

Nie posiada strun głosowych, nie może więc mówić. Nie podejmuje też żadnych prób nawiązania kontaktu z ludźmi, których uważa za ofiary i źródło pożywienia. Jest inteligentnym przeciwnikiem, który rozumie zagrożenie płynące z technologii (stąd zniszczenie radia i sterów), a w polowaniach nierzadko polega na przebiegłości. W ciągu setek lat obserwacji zyskał spore doświadczenie w kontaktach z ludźmi, jednak rozjuszony, poddaje się instynktom, więc sprytnie osoby mogą go przechytrzyć.

Sciapod posługuje się kryształowym łukiem. Nie wiadomo, jak i z jakiego materiału wykonano łuk i przypominające harpuny strzały; możliwe, że jest to pozostałość technologiczna jego rasy lub wrodzona zdolność do wytwarzania niezbędnych rzeczy z elementów środowiska lub wydzielin ciała (w podobny sposób jak małże tworzą perły). Produkcja strzał musi być dość prosta, ponieważ sciapod nie przejmując się zbieraniem wystrzelonych pocisków. Broń przypomina zbrojne szkło i jest na tyle mocna, że przebija się przez metal. Po dokładnych oględzinach łuku można stwierdzić, że cięciwa wykonana została ze ścięgnią jakiegoś zwierzęcia (najprawdopodobniej żyjących w głębinach ryb, choć może to być nawet ludzkie ścięgno). To, że sciapod korzysta z łuku, nie znaczy, że jest prymitywny, a raczej zaradny i sprytny – to niezwykle przydatna broń, zwłaszcza dla stworzenia, które często przebywa pod wodą.

Spotkania z podobnymi istotami przewijają się przez całą historię ludzkości. Pliniusz Starszy w swej *Historii Naturalis* (77 n.e.) pisał o żyjących w Etiopii jednonogich stworzeniach, natomiast według *Mappa Mundi* (1290 n.e.) sciapody żyją tylko po jednej stronie świata. Wiele średniowiecznych bestiariuszy opisuje stworzenia o ludzkim tułowie, lecz tylko jednej nodze i ogromnej stopie. Według niektórych opisów istota ta chroni się przed deszczem lub ciosami, kryjąc swe delikatne ciało pod wielką stopą. Nazwa tego stwora pochodzi od greckich słów *skia* (cień) oraz *pod* (stopa).

Pochodzenie tej istoty nie jest jednak znane. Możliwe, że to kolejny potwór Mitów (choćby jakiś dziwaczny pomiot Yog-Sothotha), ostatni przedstawiciel od dawna nieobecnej na planecie rasy obcych lub pojedyncze stworzenie, które zawitało na Ziemi dawno temu. Niektórzy mogą je uznawać za relikwii czasów przedludzkich, ale może to mutacja lub nierozsądny eksperyment z okresu, w którym życie na Ziemi dopiero powstawało?

**Sciapod, *głodne wielkostope monstrum***

S 280 KON 240 BC 210 ZR 70 INT 50

WG – MOC 40 WYK – P – PW 45

MO: +5K6 Krzepa: 6 Ruch: 7/9\* PM: 8

\*Pływanie

**Walka****Liczba ataków na rundę:** 1 (ugryzienie, przygnięcie, chwyt i miażdżenie lub broń)**Ataki:** sciapod może nagle rzucić się przed siebie, by gryźć, może użyć swojej stopy i zdeptać przeciwnika lub wykonać atak dystansowy przy pomocy kryształowego łuku.

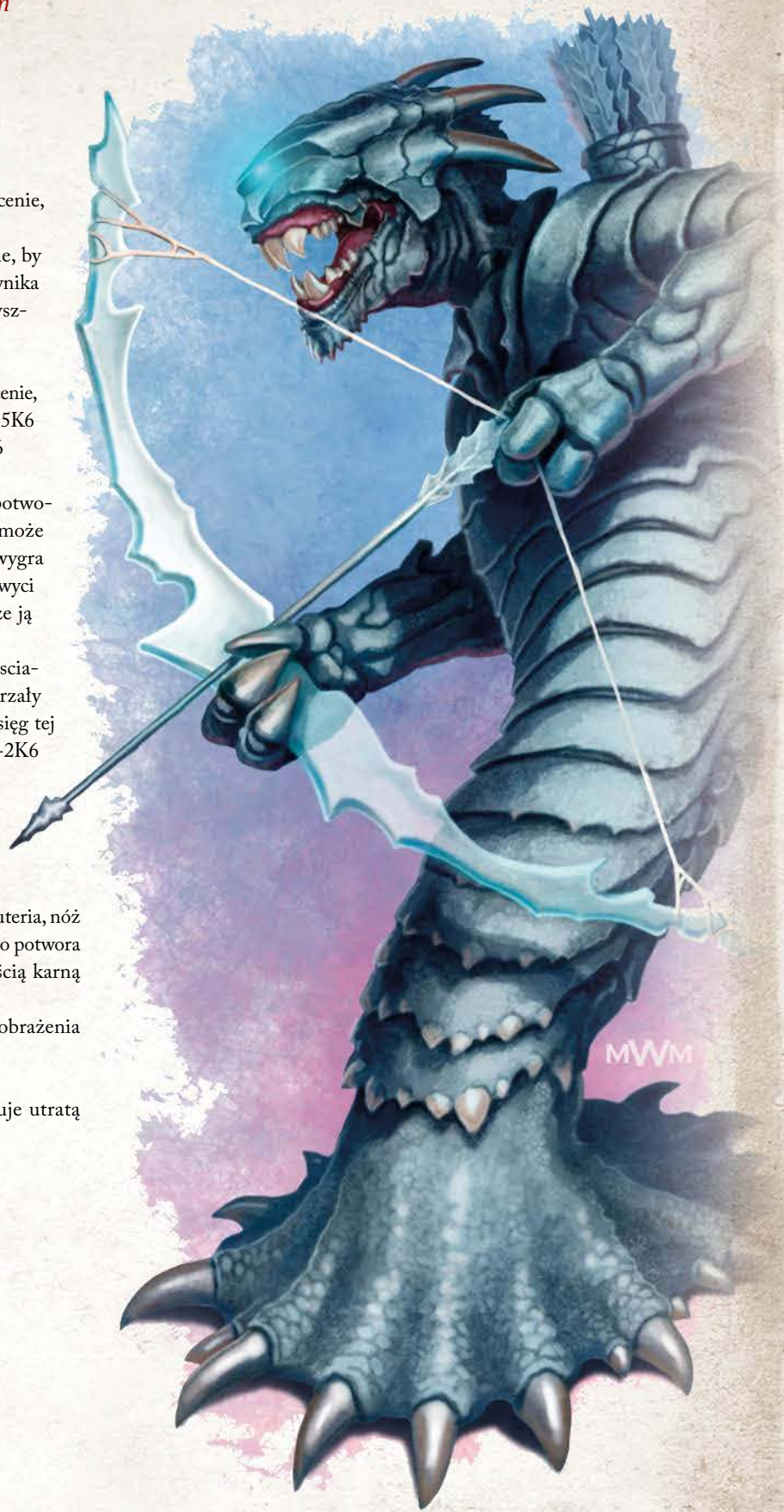
Walka wręcz (Bijatyka) 60% (30/12), obrażenia 5K6

Chwyt i miażdżenie (manewr) 60% (30/12): pochwycenie,

miażdżenie odbywa się w następnej rundzie, obrażenia 5K6

Kryształowy łuk 50% (25/10), obrażenia 1K8+2K6

Unik 35% (17/7)

**Chwyt i miażdżenie (manewr):** chwytna stopa potwora może złapać ofiarę, unieruchamiając ją. Ta może jedynie próbować wyrwać się z uścisku, o ile wygra w przeciwstawnym teście Siły. Kiedy sciapod chwyci postać w swoją stopę, w następnej rundzie może ją zmiażdżyć, zadając 5K6 obrażeń.**Kryształowy łuk (atak dystansowy):** dziwny łuk sciapoda wystrzeliwuje przypominające harpuny strzały o długości 6 stóp (ok. 180 cm). Podstawowy zasięg tej broni to ok. 40 m. Trafiona ofiara otrzymuje 1K8+2K6 obrażeń, a ponadto odczuwa przenikające zimno – dopóki strzała nie zostanie wyjęta z ciała, postać otrzymuje 1 dodatkowe obrażenie w każdej kolejnej rundzie.**Niewidzialność:** zdolność przestaje działać, jeśli skóra patrzącego dotyka srebra (może to być biżuteria, nóż do listów, misa itp.). Próby trafienia niewidzialnego potwora powinny być obciążone co najmniej jedną kością karną (patrz: **Walka ze sciapodem**, str. 20).**Pancerz:** 5, niezwykle gruba skóra. Pamiętaj, że obrażenia zadawane srebrną bronią ignorują pancerz.**Zaklęcia:** brak.**Utrata Poczytalności:** Ujrzenie sciapoda skutkuje utratą 1K4/1K8 Punktów Poczytalności.



## JASON KERNICKY

Wiek: 29 Zawód: Makler giełdowy / właściciel jachtu

S 50 KON 70 BC 50 ZR 50 INT 80

WYG 40 MOC 60 WYK 60 P 60 PW 12

MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8 PM: 9 Szczęście: 50

### Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 55% (27/11), obrażenia 1K3

Unik 25% (12/5)

### Umiejętności

Broń Palna (Krótka) 40% (20/8)

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 45% (22/9)

Elektryka 10% (5/2)

Język (Angielski) 60% (30/12)

Korzystanie z Bibliotek 60% (30/12)

Księgowość 50% (25/10)

Majątność 60% (30/12)

Mechanika 20% (10/4)

Nasłuchiwanie 40% (20/8)

Pierwsza Pomoc 30% (15/6)

Pilotowanie (Łódź) 40% (20/8)

Pływanie 40% (20/8)

Prawo 40% (20/8)

Psychologia 50% (25/10)

Rzucanie 20% (10/4)

Skakanie 20% (10/4)

Spostrzegawczość 40% (20/8)

Ukrywanie 40% (20/8)

Wspinaczka 40% (20/8)

Zastraszanie 60% (30/12)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.

### Historia Badacza

Jesteś właścicielem luksusowego jachtu, „Delilah”, i razem z przyjaciółmi płyniesz nim w ostatni rejs przez Atlantyk. Niestety, sytuacja gospodarcza nie oszczędziła ani ciebie, ani twoich inwestycji, więc musiałeś sprzedać jacht, który trafił do kupca w Anglii. Starasz się cieszyć tym, co masz, więc zaprosiłeś przyjaciół na ostatnią wspólną eskapadę.

- **Wygląd:** szczupły blondyn o kościstej sylwetce i złowrogim spojrzeniu.
- **Przymioty:** chciwy i egocentryczny.
- **Ideologia/Przekonania:** przegrywy nic nie osiągają, więc nie bądź przegrywem. Musisz wiedzieć, jak o siebie zadbać.
- **Rzeczy osobiste:** złoty zegarek marki Rolex.



### Twoi przyjaciele:

- **Isaac Klein:** odnoszący sukcesy architekt. Wydaje się, że wybaczył ci już straty poniesione w inwestycjach, w których mu doradzałeś.
- **Siren:** wzięta piosenkarka i kompozytorka. Potrafi rozkręcić niezłą imprezę.
- **Janice White:** lekkoatletka, której nie udało się sięgnąć po złoto na ostatniej olimpiadzie. Jej sponsorzy powoli się wycofują, więc ma nadzieję, że przedstawiś ją nowym inwestorom.
- **Eric Huston:** magnat mediów społecznościowych. Kilka lat temu dokonaliście kilku wspólnych inwestycji – nie zwróciły się tak, jak na to liczyliście, ale nie były też zupełną kląpą. Mógłby wyciągnąć cię z finansowego bagna i nawet by tego nie odczuł, ale nie odkrywa kart i zachowuje się dość skrycie. Czasami potrafi być prawdziwym dziwakiem.
- **Ellen Gray:** aktorka i gwiazda tego hitu z telewizji. Odgrywa świętoszkę pod publiczność, ale widziałeś na własne oczy, w jaką wariatkę i hedonistkę się przeistacza, gdy znikną kamery.

**ISAAC KLEIN**

Wiek: 32 Zawód: Architekt

S 40 KON 60 BC 50 ZR 50 INT 70

WYG 60 MOC 60 WYK 80 P 60 PW 11

MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8 PM: 12 Szczęście: 50

**Walka**

Walka Wręcz (Bijatyka) 35% (17/7), obrażenia 1K3

Unik 35% (17/7)

**Umiejętności**

Broń Palna (Krótka) 20% (10/4)

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 25% (12/5)

Elektryka 60% (30/12)

Historia 40% (20/8)

Język (Angielski) 80% (40/16)

Korzystanie z Bibliotek 20% (10/4)

Majątność 55% (27/11)

Nasłuchiwanie 25% (12/5)

Nauka (Inżynieria) 70% (35/14)

Obsługa Ciężkiego Sprzętu 40% (20/8)

Perswazja 40% (20/8)

Pierwsza Pomoc 30% (15/6)

Pływanie 20% (10/4)

Prawo 50% (25/10)

Psychologia 20% (10/4)

Rzucanie 40% (20/8)

Skakanie 30% (15/6)

Spostrzegawczość 50% (25/10)

Sztuka/Rzemiosło (Architektura) 60% (30/12)

Ślusarstwo 20% (10/4)

Ukrywanie 40% (20/8)

Wiedza o Naturze 40% (20/8)

Wspinaczka 20% (10/4)

Zręczne Palce 20% (10/4)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.**Historia Badacza**

Jesteś przyjacielem lub znajomym Jasona Kernicky'ego, maklera, który od czasu do czasu doradzał ci w inwestycjach. Kryzys gospodarczy mocno go doświadczył, był więc zmuszony sprzedać swój luksusowy jacht. Nie popada jednak w chandrę i zaprosił cię (a także kilka innych nadzianych osób) na ostatni rejs, ponieważ płynie oddać klucze do rąk własnych nowemu właścicielowi w Anglii.

- **Wygląd:** eleganckie ubrania, jasnobrązowe włosy i starannie przystrzyżony kilkudniowy zarost.
- **Przymioty:** ostrożny i umiejący zachować spokój w sytuacji stresowej.
- **Ideologia/Przekonania:** zanim zaczniesz działać, zrób bilans zysków i strat.

**Twoi przyjaciele:**

- **Jason Kernicky:** nie wybaczyłeś mu strat, jakie poniosłeś przez jego doradztwo inwestycyjne. Masz zamiar delektować się chwilą, w której będzie przekazywał swój jacht (był jego chlubą i radością). Karma wraca, a ty będziesz smakować każdy gram jego cierpienia.
- **Siren:** wzięta piosenkarka i kompozytorka. Potrafi rozkręcić niezłą imprezę.
- **Janice White:** lekkoatletka, której nie udało się sięgnąć po złoto na ostatniej olimpiadzie. Nieustannie nagabuje cię, czy nie przedstawiś jej swoim wspólnikom, ponieważ szuka nowych sponsorów.
- **Eric Huston:** magnat mediów społecznościowych. Dziwak z niego. Nie jesteś pewien, dlaczego tu w ogóle jest, bo niemal w niczym nie bierze udziału i stroni od innych. Masz nadzieję, że przekonasz go do wyboru twojej firmy w nadchodzącym projekcie budowlanym, ale póki co zgrywa niedostępnego.
- **Ellen Gray:** aktorka i gwiazda tego hitu z telewizji. Ta to dopiero jest walnięta! Rany, paparazzi oddaliby nerki za choć kilka jej zdjęć na tej łodzi.

## SIREN VEL LORI WASHINGTON

Wiek: 24 Zawód: Muzyczka i piosenkarka

S 60 KON 50 BC 60 ZR 70 INT 70

WYG 80 MOC 50 WYK 50 P 50 PW 11

MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8 PM: 10 Szczęście: 50

### Walka

Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (22/9), obrażenia 1K3  
 Broń Palna (pistolet .22) 30% (15/6), obrażenia 1K6  
 Unik 35% (17/7)

### Umiejętności

Broń Palna (Krótka) 30% (15/6)  
 Broń Palna (Karabin/Strzelba) 25% (12/5)  
 Gadanina 70% (35/14)  
 Język (Angielski) 50% (25/10)  
 Korzystanie z Bibliotek 20% (10/4)  
 Korzystanie z Komputerów 20% (10/4)  
 Majętność 60% (30/12)  
 Nasłuchiwanie 40% (20/8)  
 Okultyzm 10% (5/2)  
 Pierwsza Pomoc 30% (15/6)  
 Pływanie 40% (20/8)  
 Psychologia 40% (20/8)  
 Rzucanie 20% (10/4)  
 Skakanie 30% (15/6)  
 Spostrzegawczość 50% (25/10)  
 Sztuka/Rzemiosło (Śpiew/Rap) 60% (30/12)  
 Ślusarstwo 30% (15/6)  
 Ukrywanie 40% (20/8)  
 Urok Osobisty 60% (30/12)  
 Wspinaczka 20% (10/4)  
 Zastraszanie 25% (12/5)  
 Zręczne Palce 30% (15/6)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.

### Historia Badacza

Jesteś przyjaciółką lub znajomą Jasona Kernicky'ego, maklera, który od czasu do czasu doradzał ci w inwestycjach. Kryzys gospodarczy mocno go doświadczył, był więc zmuszony sprzedać swój luksusowy jacht. Nie popada jednak w chandrę i zaprosił cię (a także kilka innych nadzianych osób) na ostatni rejs, ponieważ płynie oddać klucze do rąk własnych nowemu właścicielowi w Anglii.

- **Wygląd:** wysoka i atrakcyjna modnisia.
- **Przymioty:** krzykliwa i ekstrawertywna ryzykantka.
- **Ideologia/Przekonania:** pokaż mi szmal.
- **Rzeczy osobiste:** zawieszony na łańcuszku srebrny medalion w kształcie krzyża.



### Twoi przyjaciele:

- **Jason Kernicky:** owszem, straciłaś przez niego trochę pieniędzy na kiepskich inwestycjach, ale odbijesz to sobie z nawiązką – twój ostatni album wszedł na szczyty list przebojów, a ty jesteś na fali. Będziesz się delektować jego cierpieniem, w ramach rekompensaty za stracone pieniądze. Może ten rejs to jest sposób na przeprosiny?
- **Isaac Klein:** architekt. Ciekawe, czy też stracił pieniądze przez Kernicky'ego? Może powinnaś się dowiedzieć...
- **Janice White:** lekkoatletka, której nie udało się sięgnąć po złoto na ostatniej olimpiadzie. Nieustannie nagabuje cię, czy nie przedstawisz jej swoim wspólnikom, ponieważ szuka nowych sponsorów.
- **Eric Huston:** magnat mediów społecznościowych. Dziwak z niego, w ogóle nie nadaje się na imprezy. Rany, powinien w końcu wyluzować! Z drugiej strony, facet niemal śpi na pieniądzach – jeśli dobrze byś się z nim ustawiła, to kto wie, co mogłabyś z tego mieć!
- **Ellen Gray:** aktorka i gwiazda tego hitu z telewizji. Niezła świruska, dobrze się z nią imprezuje. Jesteś pewna, że paparazzi zabiłaby się o zdjęcia jej dzikich wyczynów na tej łodzi.

## JANICE WHITE

Wiek: 24 Zawód: Gwiazda sportowa

S 65 KON 60 BC 45 ZR 80 INT 60

WYG 70 MOC 45 WYK 50 P 45 PW 10

MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 9 PM: 9 Szczęście: 50

### Walka

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

Unik 40% (20/8)

### Umiejętności

Broń Palna (Krótka) 20% (10/4)

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 25% (12/5)

Gadanina 20% (10/4)

Język (Angielski) 50% (25/10)

Korzystanie z Bibliotek 20% (10/4)

Majętność 65% (32/13)

Mechanika 40% (20/8)

Nasłuchiwanie 40% (20/8)

Nurkowanie 10% (5/2)

Pierwsza Pomoc 40% (20/8)

Pływanie 60% (30/12)

Psychologia 30% (15/6)

Rzucanie 60% (30/12)

Skakanie 60% (30/12)

Spostrzegawczość 45% (22/9)

Ukrywanie 50% (25/10)

Urok Osobisty 40% (20/8)

Wiedza o Naturze 30% (15/6)

Wspinaczka 50% (25/10)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.

### Historia Badacza

Jesteś przyjaciółką lub znajomą Jasona Kernicky'ego, maklera, który od czasu do czasu doradzał ci w inwestycjach. Kryzys gospodarczy mocno go doświadczył, był więc zmuszony sprzedać swój luksusowy jacht. Nie popada jednak w chandrę i zaprosił cię (a także kilka innych nadzianych osób) na ostatni rejs, ponieważ płynie oddać klucze do rąk własnych nowemu właścicielowi w Anglii.

- **Wygląd:** atletyczna i muskularna, choć szczupła sylwetka.
- **Przymioty:** hałaśliwa i arogancka, bardzo pewna swych umiejętności.
- **Ideologia/Przekonania:** niezwykle pewna siebie osobowość. „Aby osiągnąć sukces, musisz dać z siebie absolutnie wszystko”.
- **Rzeczy osobiste:** zawieszony na łańcuszku srebrny medalion ze św. Krzysztofem.



### Twoi przyjaciele:

- **Jason Kernicky:** uwielbiasz go, ale po zabawie traktuje cię jak każdą inną. Próbowalaś poprosić go o radę, jak zdobyć nowych sponsorów, ale nieustannie cię zbywa.
- **Isaac Klein:** architekt. Chcesz poznać jego wspólników, mogłabyś złowić wśród nich świetnych sponsorów. Musisz go przekonać, że jesteś warta tej inwestycji.
- **Siren:** piosenkarka i kompozytorka, której nowy album wspiął się na szczyty list przebojów. Uwielbia imprezy i niezbyt przejmuje się konsekwencjami. Musisz zostać jej przyjaciółką, to jedyny sposób, żeby przedstawiła cię swym kontaktom w branży rozrywkowej – naprawdę potrzebujesz nowych sponsorów!
- **Eric Huston:** magnat mediów społecznościowych. Dziwak z niego, w ogóle nie nadaje się na imprezy. Rany, powinien w końcu wyluzować! Z drugiej strony, facet niemal śpi na pieniądzach – jeśli dobrze byś się z nim ustawiła, to kto wie, co mogłabyś z tego mieć!
- **Ellen Gray:** aktorka i gwiazda tego hitu z telewizji. Jest zwariowaną duszą imprez. Jesteś pewna, że paparazzi zabijaliby się o zdjęcia jej dzikich wyczynów na tej łodzi.

## ERIC HUSTON

Wiek: 31 Zawód: magnat mediów społecznościowych  
 S 50 KON 70 BC 50 ZR 50 INT 85  
 WYG 40 MOC 50 WYK 65 P 50 PW 12  
 MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8 PM: 10 Szczęście: 50

## Walka

Walka wręcz (Bijatyka) 35% (17/7), obrażenia 1K3  
 Unik 35% (17/7)

## Umiejętności

Broń Palna (Krótka) 20% (10/4)  
 Broń Palna (Karabin/Strzelba) 45% (22/9)  
 Elektronika 20% (10/4)  
 Elektryka 40% (20/8)  
 Język (Angielski) 85% (42/17)  
 Język (Japoński) 20% (10/4)  
 Język (Norweski) 15% (7/3)  
 Korzystanie z Bibliotek 50% (25/10)  
 Korzystanie z Komputerów 80% (40/16)  
 Majętność 80% (40/16)  
 Mechanika 20% (10/4)  
 Nasłuchiwanie 45% (22/9)  
 Nauka (Inżynieria) 30% (15/6)  
 Nauka (Matematyka) 70% (35/14)  
 Perswazja 30% (15/6)  
 Pierwsza Pomoc 30% (15/6)  
 Pływanie 30% (15/6)  
 Prawo 10% (5/2)  
 Psychologia 20% (10/4)  
 Rzucanie 20% (10/4)  
 Skakanie 20% (10/4)  
 Spostrzegawczość 35% (17/7)  
 Ukrywanie 30% (15/6)  
 Wspinaczka 25% (12/5)  
 Zastraszanie 45% (22/9)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.

## Historia Badacza

Jesteś przyjacielem lub znajomym Jasona Kernicky'ego, maklera, który od czasu do czasu doradzał ci w inwestycjach. Kryzys gospodarczy mocno go doświadczył, był więc zmuszony sprzedać swój luksusowy jacht. Nie popada jednak w chandrę i zaprosił cię (a także kilka innych nadzianych osób) na ostatni rejs, ponieważ płynie oddać klucze do rąk własnych nowemu właścicielowi w Anglii.

- **Wygląd:** ospowata i blada cera, tyczkowata budowa ciała.
- **Przymioty:** lubi rządzić i śmieje się z własnych dowcipów.
- **Ideologia/Przekonania:** jeśli stracisz kontrolę, możesz stracić wszystko.



## Twoi przyjaciele:

- **Jason Kernicky:** dawno temu raz czy dwa zdarzyło mu się przestrzelić z inwestycjami. Nie jest twoim starym i dobrym przyjacielem. Właściwie nie jesteś pewien, dlaczego przyjął jego zaproszenie. Może potrzebował wyrwać się ze świata na kilka dni, a ten rejs był wystarczająco dobrą wymówką. Jason nieustannie narzuca ci się i gada o pieniądzach (jak większość ludzi), ale za żadne skarby nie dasz mu kolejnej okazji do zmarnowania twoich funduszy.
- **Isaac Klein:** architekt. Wydaje się całkiem miły, ale psuje twoje „wakacje”, ponieważ chce zaprojektować nowe biurowce dla twojej firmy.
- **Siren:** piosenkarka i kompozytorka, której nowy album wspiął się na szczyty list przebojów. Imprezuje za ostro i ma w poważaniu swoje zdrowie. Nieustannie podsuwa ci alkohol, mimo że tłumaczyłeś jej już, że od pięciu lat nie pijesz.
- **Janice White:** lekkoatletka, której nie udało się sięgnąć po złoto na ostatniej olimpiadzie. Bez wytchnienia nagabuje cię, czy nie przedstawiś jej swoim wspólnikom, ponieważ szuka nowych sponsorów.
- **Ellen Gray:** aktorka i gwiazda tego hitu z telewizji. Żyje dla imprez i zmierza wprost w stronę nieuchronnego upadku. Widziałeś już takich „celebrytów” – wszystko jest pięknie, dopóki nie przedawkują lub nie skończą w ryszotku.

**ELLEN GRAY**

Wiek: 28 Zawód: Celebrytka i aktorka

S 40 KON 50 BC 50 ZR 70 INT 60

WYG 80 MOC 60 WYK 50 P 60 PW 10

MO: 0 Krzepa: 0 Ruch: 8 PM: 12 Szczęście: 50

**Walka**

Walka wręcz (Bijatyka) 50% (25/10), obrażenia 1K3

Broń palna (pistolet .32) 40% (20/8), obrażenia 1K8

Unik 40% (20/8)

**Umiejętności**

Broń Palna (Krótka) 40% (20/8)

Broń Palna (Karabin/Strzelba) 25% (12/5)

Charakteryzacja 40% (20/8)

Gadanina 40% (20/8)

Historia 20% (10/4)

Język (Angielski) 50% (25/10)

Korzystanie z Bibliotek 20% (10/4)

Majętność 65% (32/13)

Nasłuchiwanie 35% (17/7)

Okultyzm 20% (10/4)

Perswazja 25% (12/5)

Pierwsza Pomoc 30% (15/6)

Pływanie 30% (15/6)

Psychologia 50% (25/10)

Rzucanie 20% (10/4)

Skakanie 20% (10/4)

Spostrzegawczość 40% (20/8)

Sztuka/Rzemiosło (Aktorstwo) 60% (30/12)

Ukrywanie 40% (20/8)

Urok Osobisty 60% (30/12)

Wspinaczka 40% (20/8)

Zręczne Palce 30% (15/6)

**Premia:** wydaj 30 punktów na dowolne umiejętności.**Historia Badacza**

Jesteś przyjaciółką lub znajomą Jasona Kernicky'ego, maklera, który od czasu do czasu doradzał ci w inwestycjach. Kryzys gospodarczy mocno go doświadczył, był więc zmuszony sprzedać swój luksusowy jacht. Nie popada jednak w chandrę i zaprosił cię (a także kilka innych nadzianych osób) na ostatni rejs, ponieważ płynie oddać klucze do rąk własnych nowemu właścicielowi w Anglii.

- **Wygląd:** prawdziwa piękność o równiutkich zębach, promiennej cerze i krótko przystrzyżonych blond włosach.
- **Przymioty:** wścibska, pewna siebie i dowcipna.
- **Ideologia/Przekonania:** pod maską schludnej osoby drzemie sprośna i nikczemna osobowość.
- **Rzeczy osobiste:** srebrny pierścionek matki, pamiątka rodowa.

**Twoi przyjaciele:**

- **Jason Kernicky:** uwielbiasz go, ale po zabawie traktuje cię jak każdą inną. Próbowalas się do niego zbliżyć, ale zachowuje się oziębłe.
- **Isaac Klein:** architekt. Skoro Kernicky nie jest zainteresowany... A ten Klein nie jest wcale taki najgorszy. Może powinnaś poświęcić mu trochę więcej czasu?
- **Siren:** piosenkarka i kompozytorka, której nowy album wspiął się na szczyty list przebojów. Dobrze wie, jak imprezować, i lubisz z nią przebywać. Czasami może się wydawać, że prześcigacie się w pomysłach, żeby zobaczyć, która z was jest bardziej szalona.
- **Janice White:** lekkoatletka, której nie udało się sięgnąć po złoto na ostatniej olimpiadzie. Nieustannie nagabuje cię, czy nie przedstawiś jej swoim wspólnikom z branży rozrywkowej – szuka nowych sponsorów.
- **Eric Huston:** magnat mediów społecznościowych. Dziwak z niego, w ogóle nie nadaje się na imprezy. Rany, powinien w końcu wyluzować! Z drugiej strony, jest nadziany jak mało kto.

# WRRAK

## ZEW CTHULHU

ŁODOWATE WODY PÓŁNOCNEGO ATLANTYKU KRYJĄ WIELE TAJEMNIC.  
JEDNA Z NICH WKRÓTCE ZOSTANIE ODKRYTA. . . .

Pomimo obaw, luksusowy jacht „Delilah” odbywa ostatnią podróż z Ameryki do nowego właściciela w Anglii. To, co zapowiada się na przyjemną podróż przez wody oceanu, przeradza się w desperacką walkę o przetrwanie.

Osadzony we współczesnych czasach *Wrak* to przygoda do *Zewu Cthulhu* odpowiednia dla maksymalnie sześciu graczy, która może zostać rozegrana w czasie jednej sesji. Zawiera wskazówki, które pomogą graczom stworzyć szereg Bohaterów.

OPUSZCZONY STATEK. OBIETNICA WIELKIEJ NAGRODY.  
TAJEMNICA PEŁNA GROZY!



blackmonk.pl



ZewCthulhuRPG

