

UWIEŻIENI W GŁĘBINACH

Scenariusz do Zewu Cthulhu ed. 7

Autor: Piotr Semeniuk (podamcikostke.pl)

Badacze są marynarzami, służącymi na niemieckiej łodzi podwodnej, z okresu 2 wojny światowej. Wskutek nieoczekiwanego incydentu, woda wdarła się do łodzi, powodując zalanie okrętu, a statek szybko zatonął osiągając dno. Badacze zmuszeni są do walki o przetrwanie i wydostanie się z okrętu, walcząc zarówno z ulatującym tlenem... jak i tym, co wydostało się ze skrzyni, zabranej z tajnego laboratorium Stowarzyszenia Thule.

WPROWADZENIE

Jest rok 1944, a na wodach Bałtyku trwa właśnie Operacja Nordlicht. Będąc marynarzami Kriegsmarine, w służbie na okręcie podwodnym U-91 Koboldhai, bierzecie udział w misji ewakuacyjnej ze Skandynawii. Pod ostrzałem fińskich baterii i ścigających was torpedowców, Koboldhai próbuje wydostać się z wód przybrzeżnych Vaasy.

Na pokładzie cały czas obowiązuje czerwony alarm, a na stanowiskach które zajmujecie nie ma czasu na chwilę wytchnienia. Stawka jest zbyt wysoka. Wszyscy jesteście spięci i zestresowani, a oprócz meldunków nikt nie mówi ani słowa, które mogłoby przerwać koncentrację od której zależy powodzenie misji oraz wasze własne życie.

Nagle ogromny wstrząs rzuca całym okrętem. Marynarze którzy akurat stali zostają rzućeni ogromną siłą na metalowe przyrządy. Wielu z nich pada nieprzytomnych na zimny trap okrętu. Czujecie, że stało się coś niedobrego, bo łódź zaczyna bardzo szybko opadać w głąb mrocznej toni Bałtyku. Mijają długie minuty i kolejny mocny wstrząs wskazuje na opadnięcie Koboldhai prosto na dno...

Meldować o uszkodzeniach! - szorstki ton Kommodore Berenda Günthera przerywa ciszę i przywraca marynarzy do chęci działania.

TAJEMNICA

Tuż przed wypłynięciem z portu, na Koboldhai została przetransportowana duża drewniana skrzynia a wraz z nią na pokład wszedł Sturmbannführer SS Markus Sonnenfeld.

Mężczyzna był dowódcą tajnej jednostki badawczej Thule, położonej w miasteczku Maalahti nieopodal Vaasy, która zajmowała się okultystycznymi rytuałami mającymi na celu przywołanie z innego wymiaru istot, które w imię idei wunderwaffe, stały by się bronią III Rzeszy.

Wiele z eksperymentów zakończyło się niepowodzeniem, ale tuż przed ewakuacją, kultyści zdołali sprowadzić do Maalahti pojedynczego Zmiennokształtnego, który stałby się szpiegiem doskonałym. Nie mogąc prowadzić dalej eksperymentów, postanowiono zamknąć go szczelnie w skrzyni i przewieźć na tereny rzeszy.

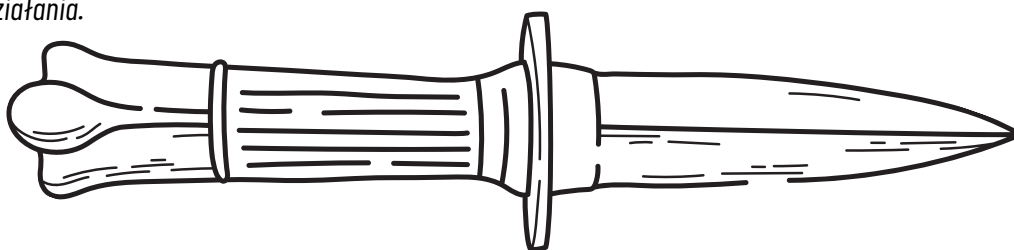
Sturmbannführer Sonnenfeld zabrał notatki z eksperymentów oraz skrzynię, którą załadowano na skierowany do tej misji Koboldhai. Następnie pozostałych naukowców rozstrzelano, a laboratoria wysadzono, aby żadne informacje nie wpadły w ręce aliantów.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wskutek uszkodzeń U-91 Koboldhai zostaje osadzony na dnie Bałtyku. Badacze mają 4 godziny czasu pozostałego do skończenia się zapasu tlenu, aby wymyślić jak wydostać się z okrętu i przeżyć. Jednocześnie wskutek uderzenia o dno, przedział transportowy ulega uszkodzeniu, a ze skrzyni opatrzonej okultystycznymi znakami wydostaje się Zmiennokształtny (zob. Shoggoth Lord w Księdze Strażnika), który zaczyna polować na załogę.

Od momentu rozpoczęcia gry, po wprowadzeniu, należy uruchomić zegar, widoczny dla graczy, aby mieli świadomość ile czasu im zostało.

Badacze mają za zadanie uratować się z okrętu. Scenariusz kończy się gdy skończy się tlen w łodzi podwodnej albo badacze zostaną zabici przez Zmiennokształtnego.



MAPA STATKU

U-91 Koboldhai to niemiecki okręt podwodny typu VIIB, będący następcą okrętu podwodnego cesarstwa niemieckiego UB III z czasów pierwszej wojny światowej. O sile bojowej tej jednostki decyduje: wyporność, cztery wyrzutnie torpedowe na dziobie (i jedna rufowa), 12 torped oraz duża szybkość zanurzenia na głębokość 100 m.

Na pokładzie znajduje się również ustawiona armata morska kal. 88 mm.

Okręt cechuje znaczna szybkość i bardzo duża zwrotność na powierzchni.

Pod wodą zaś może się zanurzyć na głębokość nawet do 200 m.

NR MIEJSCE	NOTATKI
1 Torpedownia	Cztery wyrzutnie torped, jedna załadowana, druga pusta. Osoby: Kanonierzy Diedrich Braun i Dietmar Knopf.
2 Ładownia	Dużo skrzyń transportowych oraz torpedy. Przedmioty: Rozbita skrzynia opatrzona znakami SS, w której znajdowała się druga, metalowa. Na niej widnieje Symbol Starszych Bogów, przebity kawałkiem metalu. Skrzynia jest również rozerwana. Przy skrzyni - Notatki z badań w Laboratorium w Maalahti. Osoby: Marynarz Winfried Kiefer (zabity w momencie eksplozji, Zmiennokształtny przyjmie jego ciało jako pierwsze i będzie polował na Sonnenfelda).
3 Mostek	Systemy nawigacji, peryskop, stanowisko kapitana. Osoby: Kapitan Berend Günther
4 Pokój radiowy	Stanowisko radiokoperatora. Osoby: Radiooperator Ansgar Bohn
5 Kwatery załogi	Prycze dla załogi, kajuta dla kapitana. Przedmioty: Kopia Liber Iwonis w posiadaniu Sonnenfelda Osoby: Sturmabführer SS Markus Sonnenfeld A po odpompowaniu ładowni, również Winfried Kiefer.
6 Maszynownia	Silnik diesla oraz maszyny sterujące różnymi systemami statku. Osoby: Mechanik Werner Kopp



Przekrój U-91 Koboldhai (na podstawie modelu U-47 „Günther Prien”, typu VIIB)

RAMY CZASOWE

W tym scenariuszu, badacze mają dowolność poruszania się po statku, oprócz obszarów które są uszkodzone, ale i te mogą stać się dla nich dostępne, jeśli wpadną na pomysł usunięcia blokujących ich czynników.

Poniższa tabela przedstawia pewne wydarzenia które mogą mieć miejsce podczas posuwania się scenariusza do przodu - sytuacje, które Strażnik Tajemnic może wykorzystać, aby zawęzić działania badaczy.

NR	INFORMACJA	NOTATKI
1	Uszkodzenie statku wskutek eksplozji bomby głębinowej. Awaria przedniego rezerwuaru balastowego, wskutek czego okręt zatonął.	Zalanie i odcięcie pomieszczenia 1 i 2 go. Pomieszczenia będą dostępne po wypompowaniu wody
2	Pompy działają ale w poszyciu statku znajduje się uszkodzenie, które trzeba załatać.	Na pokładzie statku znajduje się strój pozwalający wyjść na zewnątrz ale użycie go może znacznie zmniejszyć zasoby tlenu. (przesunięcie zegara o 30 minut)
3	Scena: oficer SS wejdzie na mostek statku, domagając się od kapitana dostępu do ładowni, a poinformowany o uszkodzeniach - co Spostrzegawczy badacze zauważą - zaczną się bardzo stresować	Po dostaniu się do ładowni, gracze odkryją skrzynię oraz notatki. Odnajdą również marynarza, Winfrieda Kiefera, żywego - czy to cud?
4	Marynarze na statku zaczną czuć się coraz bardziej zmęczeni i zestresowani. Część odczuwać będzie jakby obecność na okręcie.	Radiooperator, który przyjaźnił się z Kieferem, powie jednemu z badaczy, że tamten jest jakby nieswój, ma braki w pamięci, jakby inne przyzwyczajenia.
5	Po odkryciu skrzyni, oficer SS będzie siedział zamknięty w swojej kajucie, a przy każdej próbie wejścia do niego, będzie on pod bronią i zaalarmowany.	Oficer otworzy drzwi kajuty tylko na chwilę, trudny test Spostrzegawczości sprawi, że badacz zauważy notatki z dziwnymi znakami oraz tajemnicze ważne składniki. Ekstremalny test zwróci uwagę na znak, podobny do tego na skrzyni oraz ślady krwi.
6	Im bliżej końca tym więcej osób będzie znikać, w końcu nawet kapitan. Pojawi się potem, odmieniony. Oficer SS spróbuje zabić kapitana, oskarżając go o bycie pomiotem szaleństwa.	Zakładając, że oficer polegnie, badacze będą mogli przeszukać jego kajutę gdzie znajdą notatki. Pozostaje im podjąć decyzję: uciekać czy walczyć?

POMOCE

Pomoc # 1.1 Notatki z badań w Laboratorium w Maalahti

Dziennik laboratoryjny Towarzystwa Thule

Dziennik eksperymentów doktora Heinricha Adlera

Data: 23.03.1943

Wpis: Wstępne badania nad istotą

Dzisiaj rozpoczęliśmy wstępne badania nad możliwością przywołania istoty. Wykorzystując tłumaczenia z Liber Ivonis i spostrzeżenia zebrane ze starożytnych tekstów, uważamy, że stworzenie to może służyć jako potężne narzędzie w naszych trwających działaniach wojennych. Wstępne ustalenia sugerują, że istota jest formą żywego chaosu, zdolną do adaptacji i przybierania różnych kształtów. Dalsze badania mają kluczowe znaczenie.

Data: 01.04.1943

Wpis: Pierwsza próba przywołania

Próbując przywołać istotę, skorzystaliśmy z zaklęcia opisanego w grimuarze. Niestety próba zakończyła się porażką. Ciemna mgła wypełniła komorę, a dziwne dźwięki odbijały się echem od ścian. Odczyty energii były niestabilne, a nasze bariery ochronne zawiodły. Zaangażowany personel zgłosił poważne obciążenie psychiczne, a kilka osób wykazywało oznaki paranoi i szaleństwa.

Data: 10.04.1943

Wpis: Druga próba, z modyfikacjami rytuału

Po przeanalizowaniu naszej poprzedniej porażki, wprowadziliśmy znaczące modyfikacje do parametrów naszego rytuału. Zwiększyliśmy ilość krwi używanej w kręgu przywoływania i włączyliśmy rzadki kryształ jako punkt centralny. Tym razem odczyty energii były znacznie silniejsze. Jednak stworzenie pojawiło się tylko częściowo uformowane, jako wirująca masa cieni i zmieniających się kształtów. Krzyczał głosem, który przebijał się przez samą tkankę zdrowego rozsądku. Obawiam się, że przywołaliśmy coś poza naszą kontrolą.

Data: 17.04.1943

Wpis: Trzecia próba - znów porażka

Kolejna próba przywołania istoty zakończyła się chaosem. Stworzenie pojawiło się, ale szybko zniknęło, pozostawiając po sobie nieprzyjemny zapach i przytłaczającą ciszę. Zespół staje się coraz bardziej niestabilny. Musiałem wprowadzić obowiązkowe badania psychologiczne, ale wśród pracowników narasta poczucie strachu. To tak, jakby obserwowały nas niewidzialne oczy. Podejrzewam, że nasze powtarzające się porażki mogą raczej prowokować to stworzenie, niż je przyciągać.

Data: 25.04.1943

Wpis Przywołanie zakończone sukcesem

W końcu udało nam się przywołać istotę! Po zintegrowaniu zaklęcia z Liber Ivonis z dodatkowymi składnikami z tekstów okultystycznych zdobytych podczas naszej ostatniej wyprawy, udało nam się związać stwora z naszą wolą. Wił się przed nami, bezkształtna masa ciemności, ale czułem z nim dziwne pokrewieństwo. Moc, którą obudziliśmy, nie przypomina niczego, z czym kiedykolwiek miałem do czynienia. Potencjał szpiegostwa i sabotażu w szeregach wroga jest oszałamiający.

Muszę jednak zwrócić uwagę na ekstremalne psychiczne żniwo, jakie odbiło się to na zespole. Kilku członków zgłosiło koszmary i żywe halucynacje. Obawiam się, że obecność stwora wpływa na nasze umysły, zmieniając nasze postrzeganie rzeczywistości. Będę kontynuował dokumentację wpływu psychologicznego w miarę postępów naszych eksperymentów.

Data: 30.04.1943

Wpis: Kontrola i reakcje

Stworzenie zareagowało na nasze polecenia, choć jego lojalność jest w najlepszym razie słaba. Zaczęliśmy przystosowywać go do rozpoznawania pewnych kluczowych fraz i sygnałów. Wstępne testy wskazują, że może niezauważyć infiltrację pozycji wroga. Mimo to nie mogę pozbyć się uczucia strachu za każdym razem, gdy wchodzimy z nim w interakcję. Stworzenie wydaje się obserwować nas z inteligencją, której nie jestem w stanie pojąć, a jego zdolność do wchłaniania i naśladowania otaczających go form budzi niepokojące pytania o nasze bezpieczeństwo. Musi pamiętać o odnawianiu Znaków Starszych Bogów, dopóki nie będziemy w stanie ocenić pełnego zakresu możliwości stworzenia i naszej kontroli nad nim.

Spętanie Zmiennokształtnego

*W czeluściach świata, gdzie ludzie nie
powinni stąpać, mieszkają stworzenia, których
sama istota jest przekleństwem duszy.
Wędrując w głębinach ziemi i morza, ich
esencja nieustannie się zmienia i kształtuje.
Słowa, które napiszę, pomogą zatrzymać ich
cielesną powłokę, choć tylko na chwilę, bo tę moc
posiedli jedynie Starsi Bogowie.*

*Wypowiedz te słowa w głębinach, gdzie nie
dociera światło. Niech niesie je wiatr, choć nie
ma w nich oddechu życia innego poza twoim
własnym.*

*Pod czarnymi gwiazdami, w świetle księżyca,
Wzywam więzy, niech sama ciemność cię
schwyta.
Ubbo-Sathla, niech Twa esencja zniknie!
Tsathoggua, niech Twa moc umilknie!
Nocą skrępowane, w mroku zakute,
Zatrzymane w krwi, przez wieczność zatrute.*

*Zwróć na to uwagę, że nawet ludzka krew jest
tylko przelotnym zabezpieczeniem przed
niepohamowanym głodem Zmiennokształtnej
istoty. Wyznacz nią krąg ze znakiem
Starszych Bogów, a potem dodaj nań soli i pyłu
żelaznego. Tchnij życie w pieśń bo tylko w
sposób istota może zostać związana.*

Odegnanie Zmiennokształtnego

*Niewielu jest takich, którzy potrafią przywołać
Zmiennokształtnego, a jeszcze mniej takich,
którzy potrafią odesłać go z powrotem tam
skąd przybył. Stworzenie, które nie ma pana,
zrodzone z szaleństwa Yuggoth jest wiecznie
głodne. Ale wiedz jedno - jest tylko jeden
sposób, by go wygnać. Jednak cena, jak
w przypadku każdej mocy, jest wysoka. Krew
musi zostać przelana, a życie poświęcone, by
móc otworzyć drogę. Śmierć stworzenia
przeplata się ze śmiercią ludzi. Strzeż się, bo
pewnym możesz być jedynie swojego
szaleństwa.*

*Słowami, które kiedyś wypowiadałem przy
ustach umierających, ty zapieczętujesz przejście
pomiotu z Yuggoth.*

*Ex tenebris venisti,
Ad tenebras redeas.
Shoggoth summi, potestas fracta,
Yvrithoth, dissolve!
Y'hog Tsathoggua,
Omnes tenebrarum viae claudantur!*

*Powietrze zgęstnieje od śmierci, gdy wypowiesz
te słowa, ponieważ nie są one przeznaczone dla
żywych. Aby naprawdę wypędzić
Zmiennokształtną istotę, musisz najpierw
przygotować drogę. Siła życiowa żywych musi
zasilić ścieżkę, a kości ziemi muszą zostać
zmielone na pył.*