

NOCNY KURS, 1932

Pociąg do Monteverde

Kooperacyjna gra przygodowo-kryminalna



Start tutaj

Nocny kurs. Zaginięcie przed granicą.

W pociągu nikt nie znika bez śladu. Zanim nadejdzie granica, połączcie miejsca, godziny i relacje.

WIEK

14+

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Jedna osoba zostaje mistrzem gry (MG), pozostałe tworzą wspólną drużynę. MG czyta wyłącznie swój pakiet przed sesją i przygotowuje zamknięte materiały. Gracze nie czytają pakietu MG ani dowodów przed ich wydaniem. To prototyp do testów.

Nocny pociąg zmierza do Monteverde. Zaginął konserwator zabytku. Pomóżcie obsłudze odnaleźć Emila, odzyskać oryginalny przedmiot i wyjaśnić kradzież dowodami. Cele ocenia się oddzielnie. Znalezienie człowieka nie zamyka śledztwa.

Tematy: zaginięcie, zamknięcie w pomieszczeniu i kradzież, bez drastycznych opisów. Możecie przerwać sesję lub pominąć odgrywanie sceny na życzenie dowolnej osoby. Gra działa w całości na papierze; nie potrzebujecie internetu ani telefonu.



Zasady wspólnego dochodzenia

Cztery odcinki, po trzy działania terenowe: razem dwanaście. Jednym działaniem jest pierwsza wizyta z nowym zestawem materiałów, rozmowa otwierająca nowy zestaw odpowiedzi albo kontrola wskazanego pomieszczenia lub bagażu. Drużyna wybiera wspólnie. Ruch po pociągu w ramach wizyty nie kosztuje dodatkowo.

Czytanie, notowanie, dyskusja, porównanie zdjęć, ponowne pytania o wydane materiały i pokazanie dowodu znanej postaci są bezpłatne. MG nie wymaga dokładnych słów. Nazywajcie cel własnym językiem. Pytanie o warunki dostępu i sprostowanie odczytu również nic nie kosztują.

MG przed działaniem wyjaśnia, czy wybrana czynność je zużyje. Gdy brakuje uzasadnienia kontroli, podaje warunek bez pobierania działania. Dobrowolne sprawdzenie niewłaściwego pomieszczenia lub bagażu zużywa działanie i daje jasny wynik negatywny. Nie płaci się za powtarzane puste wizyty.

Po trzech działaniach MG wydaje wydarzenie końca odcinka. Możecie wcześniej zrezygnować z pozostałych; nie przenosi się ich dalej. Nie ma rzeczywistego odliczania. Po każdym odcinku wspólnie powiedzcie: co wiemy, z jakiego materiału, czego jeszcze nie wiemy.

Zabezpieczenie konkretnego przedmiotu przez Olgę jest bezpłatne, jeśli wskażecie dowód wiążący go ze sprawą; nie ujawnia zawartości i nie zastępuje działania kontroli. Obsługa nie przyjmuje polecenia zatrzymania całego bagażu bez uzasadnienia. Wszystkie przejścia są wewnątrz pociągu.

Możecie prosić o trzy stopnie pomocy bez kosztu działań: kierunek, materiały do porównania, wnioski. MG zapisuje liczbę i stopień. Przy dwóch graczach jedna osoba łączy czas i rozmowy, druga mapę i przedmioty. Przy sześciu rozdzielcie te obszary w parach i zmieniajcie osobę przedstawiającą ustalenia. Każdy czyta wszystkie jawne materiały.

Finał następuje po wydarzeniu czwartego odcinka: wypełnijcie raport. Ustalcie miejsce Emila, autentyczność odzyskanego przedmiotu, sprawcę, motyw i przebieg. Nie potrzeba przyznania się ani pojedynczego magicznego dowodu. Nieznane fakty wpisujcie jako niewiadome.

Materiały jawne od początku

Wasze możliwości

Biuro Olgi — Dokumenty obsługi, obchód i dyspozycje.

Rozmowa z Niną — Spotkanie w restauracyjnym i jej dokumenty.

Wagon bagażowy z Milanem — Etykiety, futerał i dokumentacja przewozu.

Rozmowa z Brunem i jego dokumenty — Alibi, wycena i podróżny bagaż.

Obchód korytarza służbowego — Miejsca i relacje o dźwiękach.

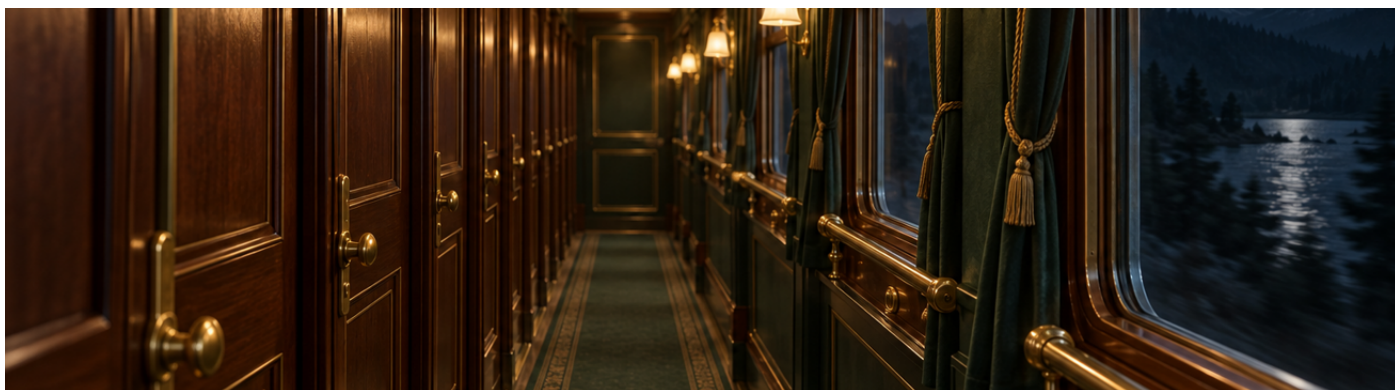
Rozmowa z Teresą — Prywatna przesyłka i jej trasa.

Sprawdzenie wskazanego pomieszczenia — Podajcie pomieszczenie z planu.

Kontrola wskazanego bagażu — Podajcie bagaż oraz uzasadnienie kontroli.

Wybieracie miejsca i tematy, nie numery dokumentów. Za wizytę otrzymujecie cały zestaw. Wydane dowody zostają na stole. Godziny służbowe są wspólnym punktem odniesienia; odczyty innych zegarków są nazwane.

Sprawdzajcie osobno trzy cele: człowiek, oryginalny przedmiot, wyjaśnienie kradzieży. Pomoc nie kosztuje działania. Pytania o wydane materiały oraz wnioski są bezpłatne.

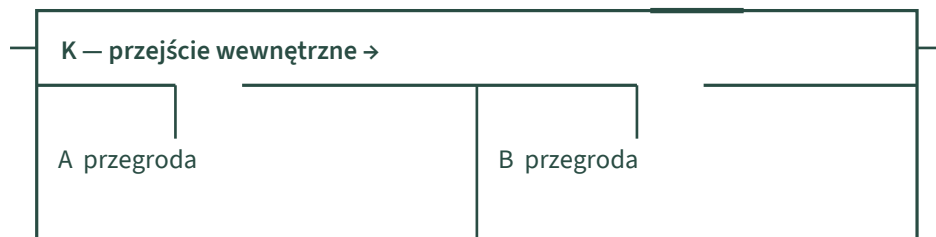


PM-M01 czytaj A, potem B, od czoła do końca

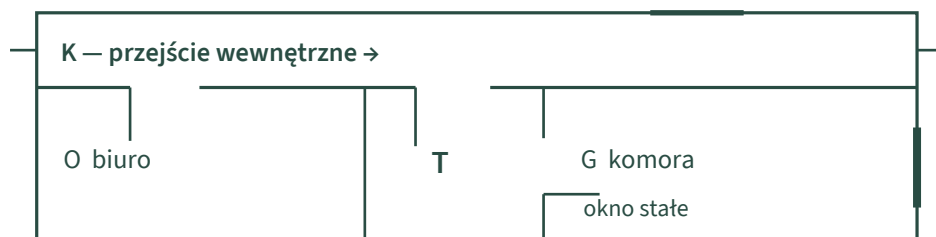
Plan pociągu – część A

Schemat funkcjonalny, bez skali. Strzałki: wewnętrzne łączniki. Przejście do sąsiedniego wagonu: jedna minuta czasu służbowego. W obrębie wagonu do jednej minuty.

1 Bagażowy



2 Służbowy



3 Pasażerski I



K: korytarz pasażerski. W służbowym: O nie łączy się z G; wejście K → T → G. Przerwy z krótką kreską: drzwi. Grube kreski na obwodzie: okna. G ma stałe okno i osobną wentylację. Nie wychodźcie na zewnątrz podczas jazdy.

PM-M02 czytaj A, potem B, od czoła do końca

Plan pociągu – część B

Schemat funkcjonalny, bez skali. Strzałki: wewnętrzne łączniki. Przejście do sąsiedniego wagonu: jedna minuta czasu służbowego. W obrębie wagonu do jednej minuty.

4 Pasażerski II



5 Restauracyjny



6 Sypialny



K: korytarz pasażerski. W służbowym: O nie łączy się z G; wejście K → T → G. Przerwy z krótką kreską: drzwi. Grube kreski na obwodzie: okna. G ma stałe okno i osobną wentylację. Nie wychodźcie na zewnątrz podczas jazdy.