

# MORSKIE OPowieści





MORSKIE OPowieści

# MORSKIE OPowieści



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

**2020 R.**

# MORSKIE OPOWIEŚCI



Scenariusze powstały w ramach bloku  
**RPG „MORSKIE OPOWIEŚCI”**

będącego częścią projektu  
**RAWA GRA SZANTY ON-LINE**

realizowanego przez  
**STOWARZYSZENIE TOPORY**

Koordynatorzy projektu Rawa Gra Szanty online:

**Hubert „Jankóś” Jankowski**  
**Anna Leman**

Koordynator bloku RPG:

**Monika „Mruczek” Iwańska**







# MORSKIE OPowieści

## SPIS TREŚCI

<b>CZARCI PIACH .....</b>	<b>5</b>
<b>WSTĘP .....</b>	<b>6</b>
<b>WAŻNIEJSZE WYSPY.....</b>	<b>9</b>
<b>AKT I – BITWA .....</b>	<b>11</b>
<b>AKT II – ŚLEDZTWO NA CAICOS .....</b>	<b>17</b>
<b>AKT III – SZTURM NA AMBERGRIS.....</b>	<b>28</b>
<b>EPILOG – KRAJOBRAZ PO BITWIE .....</b>	<b>32</b>
<b>STATKI I OKRĘTY .....</b>	<b>33</b>
<b>BOHATEROWIE NIEZALEŻNI .....</b>	<b>35</b>
<b>POSTACIE GRACZY .....</b>	<b>40</b>



# **CZARCI PIACH**

**KRZYSZTOF "JAXA" RUDEK**

**SETTING: QUASI-HISTORYCZNY**

**MECHANIKA: FATE ACCELERATED**





# MORSKIE OPowieści

## WSTĘP STRESZCZENIE PRZYGODY

Przygoda „**Czarci Piach**” zabierze Was do roku 1778, na należące do Wielkiej Brytanii wyspy **Caicos** leżące nieopodal Haiti. Bohaterowie, jednostka kaperska pływająca z odpowiednimi listami wystawionymi przez Króla Jerzego, wybierze się tam, by zbadać sprawę zaginięć statków handlowych pływających z Karaibów. Brytyjska flota związana rewolucją amerykańską, walkami z amerykańskimi kaprami w pobliżu Bahamów i Bermudów, a także nasilającymi się plotkami dotyczącymi francusko-hispańskiej interwencji po stronie buntowników, nie może przeznaczyć zbyt wielkich sił. Po starciu z pirackim okrętem bohaterowie dowiadują się, że operują oni z obrębu spokojnych do tej pory wysp Caicos. Na miejscu okazuje się, że wyspy terroryzowane są przez piracką armadę dowodzoną przez kapitana pirackiego każącego nazywać się „El Almirante”, który włącza do swojej armady nie tylko zdobyte jednostki, ale w jakiś sposób przekonuje całe ich załogi do przejścia na jego stronę. Kluczem do rozwiązania zagadki jest fakt, że „El Almirante” współpracuje z wyklętym w Londynie alchemikiem, szalonym naukowcem eksperymentującym nad połączeniem alchemii, hermetyzmu i medycyny ludów Ameryki Środkowej. Bohaterowie, muszą zebrać sojuszników i pokonać pirackiego admirała i alchemika nim ten drugi dokończy swoje eksperymenty i da „El Almirante” broń mogącą zmienić sytuację na całych Karaibach.

## WPROWADZENIE

Świat przygody „Czarci Piach” nie różni się wiele od tego, który znamy z historii. W Ameryce Północnej trwa rewolucja, a na Starym Kontynencie co rusz narastają napięcia między kolonialnymi potęgami. Zbytne jednak przywiązanie do rzeczywistych realiów nie pozostawiałoby nam miejsca na wolność działań graczy, możliwość robienia „wielkich rzeczy” w trakcie swej przygody. Projektując



Najważniejsza różnica wiąże się z osobami Ehrenfrieda von Tschirnhausa i Johanna Böttgera, dwójki saksońskich alchemików, którzy na początku XVIII wieku wynaleźli proces otrzymywania miśnieńskiej porcelany. W naszym świecie ich wynalazek przyniósł po prostu Saksonii nieliczne pieniądze, w świecie „Czarciego Piachu” był impulsem, który spowodował niesamowity wzrost wydatków na naukę i eksperymenty alchemiczne zwłaszcza ze strony ówczesnych mocarstw. Wywołało to o wiele większy skok technologiczny niż ten znany nam z kart historii Oświecenia, zwłaszcza w dziedzinach chemii, metalurgii i farmacji. Wydziały Alchemii powstały na bardzo wielu uniwersytetach, a w całej Europie zaczęto fundować instytuty zajmujące się badaniami nad historią naturalną. Alchemia świata „Czarciego Piachu” nie ma wiele wspólnego z magią i mistycyzmem, to czysta nauka, ale dzięki kilku genialnym przełomom odpowiadająca raczej końcówce XIX wieku (zwłaszcza w dziedzinie farmacji, dzięki pracom błyskotliwych, Francuza Jacquesa Merridot i Anglika Archibalda markiza Pennborrow. Istnieją oczywiście grupy tradycyjnych alchemików, zwanych hermetrykami, nadal szukających kamienia filozoficznego. Jednak ci przez środowisko badaczy traktowani są jak szarlatani.

Dotychczas odkrycia alchemiczne nie wpłynęły specjalnie na historię i wojskowość. Pojawiają się pierwsze karabiny z pociskami zespolonymi, lecz są one raczej ciekawostką niż elementem uzbrojenia szeregowych żołnierzy. Dwa lata przed akcją gry Wielka Brytania zwodowała też pierwszy okręt z napędem parowym, jednak ze względu na swój nieduży zasięg służy on raczej do patrolowania okolic Wysp Brytyjskich (tak blisko wybrzeży wrogiej Francji jak to tylko możliwe) i nie przekłada się na realia na Karaibach. Tu sytuacja wygląda w dużej mierze po staremu, choć pojawiają się plotki o zbyt ekscentrycznych, jak na Stary Kontynent, alchemikach prowadzących swoje badania w spokojnej ciszy maleńkich wysepek, jednak są to tawerniane bujdy, którymi starzy matrosi karmią majtków na ich pierwszym rejsie.

Akcja naszej przygody toczyć się będzie wokół wysp Caicos, niewielkiego archipelagu znajdującego się w pobliżu Haiti i Kuby. Formalnie jest on brytyjską kolonią podległą Bermudom, jednak od wielu lat trwa spór o władzę nad nimi między gubernatorami Bermudów i Bahamów. Archipelag wraz z leżącymi nieopodal wyspami Turku specjalizuje się w produkcji i eksporcie soli. Znajdują się





## MORSKIE OPowieści

tu również plantacje agawy sizalowej (z sizalu plecie się bardzo mocne liny) oraz kukurydzy. Na archipelag składa się osiem ważniejszych wysp, oraz kilkadziesiąt mniejszych, a także często niezamieszkałych spłachetków lądu. Kluczowe jest to, że wyspy Caicos otacza zdradliwa rafa koralowa, z którą starcie bez większego trudu uszkodzi próbujący tego statek czy okręt. XVIII-wieczne mapy wskazują raptem kilka dogodnych podejść od strony morza, co czyni z nich trudny orzech do zgryzienia dla potencjalnych agresorów. Formalną władzę nad wyspami sprawuje dowódca Fortu Salt Bay. Jednakże, ze względu na dość małą i sukcesywnie redukowaną, z uwagi na wojnę, obsadę fortu jego rządy opierają się o przychylność i pieniądze czterech rodzin plantatorów zamieszkałych na wyspach. Największą i najsilniejszą z nich są Cordneyowie, będący właścicielami solnisk na wyspie Providenciales. Jej głowa, Izajasz, jest również burmistrzem głównego miasta na wyspach - Salt Bay. Pozostałe rodziny to bardziej "typowi" plantatorzy, czyli rodziny Blackneyów, Confordów i Pellowgretów. Poza rodzinami, interesy na wyspach prowadzi również Kompania Zachodnioindyjska, której plantacje znajdują się na wielkim Caicos. Ostatnim z "graczy" na wyspach jest rodzina Roachów. Tajemnicą Poliszynela jest, że czerpią oni swoje bogactwo z piractwa i paserstwa. Do niedawna pomiędzy rodzinami a Roachami istniało nieformalne porozumienie. Piraci oddawali część łupów rodzinom i trzymali swój proceder z dala od wysp i statków pływających w tych rejonach, a rodziny (i kontrolowany przez nich dowódca fortu) patrzyły na łupieżczy proceder przez palce. Wszystko zmieniło się trzy lata temu, gdy najpierw Augustus Roach przywiózł dziwnego uczonego, a następnie udało mu się zdobyć hiszpańską fregatę. Siłą jaką dysponuje obecnie „El Almirante” (bo pod takim pseudonimem występuje Roach) jest wystarczająca, by przymusić rodziny do posłuszeństwa i dać mu wolną rękę na samych wyspach. Roach sprowadza na Caicos coraz to nowe statki i rozbudowuje swoją siedzibę na Ambergis, a jego interesów strzeże jego rodzeństwo: prowadząca dom płatnej miłości siostra Claudette i brat Barnabas, kupiec, paser i nieformalny burmistrz niewielkiego Kew. W chwili obecnej, gdy Roachowie kontrolują już zasadniczo Caicos, „El Almirante” przechodzi do drugiej części swojego planu - przejęcia kontroli nad brytyjską eskadrą i ogłoszenia się Królem Karaibów.





## CZARCI PIACH I WYZWOLENI

Eksperymenty alchemiczno-naukowe prowadzone przez George'a Paytona doprowadziły go do dwóch bardzo ważnych odkryć. Pierwszym z nich jest Czarczi Piach – ciemnoszary proszek powstały z rafinacji kilku roślin, który po dodaniu do ognia powoduje powstanie gęstego białego dymu, którego skutkiem jest chwilowy paraliż i osłabienie woli. Dym jest wystarczająco skuteczny, by po rozpyleniu nad okrętem sparaliżować większość jego załogi. Drugie odkrycie wiąże się z hipnozą. Payton, eksperymentując na ludziach będących pod wpływem Czarci Piachu, odkrył, że za pomocą odpowiedniej stymulacji dźwiękowo-dotykowej można taką osobę w praktycznie dowolny sposób przeprogramować. Odkrycie to stało się podstawą do stworzenia „Wyzwolonych”, istot nieznających strachu i bólu, absolutnie lojalnych wobec Paytona i Roacha. Wyzwoleni nie są zdolni do abstrakcyjnego myślenia, prawie się nie odzywają i powoli myślą, potrafią jednak korzystać ze swoich dawnych umiejętności (na przykład umieją walczyć, żeglować czy strzelać). Nie można ich przestraszyć czy przekupić, jak długo będą żywi, tak długo będą dążyć do wykonania zleconego im zadania. Muszą jeść i pić (to nadal żywi ludzie) i raz dziennie muszą zostać poddani działaniu Czarci Piachu. Wyzwolonymi kierują specjalnie przeszkoleni do tego piraci, którzy za pomocą drewnianych piszczałek przekazują im polecenia. Po odstawieniu Czarci Piachu część Wyzwolonych może zacząć wracać do siebie, większość popadnie jednak w jakiegoś rodzaju szaleństwo.

## WAŻNIEJSZE WYSPY

- **Zachodnie Caicos** – niewielka wysepka i najdalej na zachód wysunięta część archipelagu Caicos. Obecnie niezamieszkała. Jeszcze kilka lat temu istniało tam kilka salin należących do rodziny Cordney, ale po wielkim huraganie w 1774 roku opuszczono je. Dziś straszą tam ruiny czworaków i rezydencji nadzorczy. Ze względu na duże zniszczenia w trakcie eksploatacji salin, wyspa praktycznie nie nadaje się do zamieszkania.





## MORSKIE OPowieści

- **Wschodnie Caicos** – wyspa należy w dużej mierze do Kompanii Zachodnioindyjskiej. Znajdują się na niej rozległe plantacje agawy sizalowej uprawiane przez duże grupy nie najlepiej traktowanych niewolników. Wyspą zarządza porucznik Kompanii Archibald Stone, okrutnik o reputacji bezwzględnego tyrana. Często można go spotkać w Salt Bay, gdy razem ulubionymi nadzorcami spędza czas w tawernie „Salty Herring”.
- **Wielkie Caicos** – podobnie jak wschodnie Caicos wyspę zdominowały plantacje agawy sizalowej oraz kukurydzy. Jednakże jest ona w rękach trzech rodzin – Blakneyów, Confrodów i Pellowgretów. Na wyspie znajduje się również Kew, niewielka przystań przeładunkowa, skąd sizal przewożony jest do manufaktur w Salt Bay. Stąd też dwa razy dziennie odpływa prom do Salt Bay. Osadę zamieszkuje nieco ponad sto dusz, głównie wyzwoleńców, lub ludzi z jakichś powodów unikających bardziej cywilizowanego Salt Bay. W Kew znajduje się sklep i tawerna „Nadzieja” należące do Barnabasa Roacha. Nieopodal Kew znajduje się przytulna zatoczka, w której cumuje Reaper’s Breath, gdy przywozi na wyspę swoje łupy.
- **Północne Caicos** – Wyspa ma charakter nieco górzysty i tylko jej północna część nadaje się do upraw kukurydzy (plantacje należą do rodziny Cordney). Większość wyspy pozostawiona jest dziko. W porastającej wyspę dżungli ukrywają się zbiegli niewolnicy, ale nie stanowią oni specjalnego zagrożenia.
- **Providenciales (Provo)** – niewielka wyspa, słynna ze swoich, należących do rodziny Cordney, salin. Poza nimi znajduje się tu też całkiem spore, bo mające około 800 mieszkańców, miasteczko portowe Salt Bay. Znajdują się w nim przetwórnice soli oraz manufaktury, w których z sizalu produkuje się liny. Wyspą rządzi niepodzielnie rodzina Cordney i jej głowa, dożywotni burmistrz miasteczka – Izajasz. W miasteczku znajduje się kilka tawern, w tym jedna całkiem niezła „Salty Herring” oraz dom rozpusty (dwoma ostatnimi instytucjami zarządza Wdowa Blackney). Poza tym w Salt Bay znajduje się też niewielki remontowy suchy dok, w którym można bez trudu wyciągnąć na karenaż kupiecki statek. Nad miastem góruje fort, na którego bastionach ustawiono kilka armat. Oczywiście w forcie znajduje się więzienie i przeprowadzane są tam egzekucje. Jego dowódca jest formalnym zarządcą wysp z ramienia gubernatora Bahamów.



- **Wielkie i Małe Ambergris** – para niewielkich (ale dumnie się nazywających) wysepek w niedużej odległości od Caicos, znajdujących się nadal wewnątrz rafy okalającej archipelag. Niegdyś znajdowały się na nich plantacje agawy, a ich pozostałości można nadal znaleźć na wyspach. Wyspy Ambergris są główną kryjówką Augustusa Roacha i tam, w przyjaznej zatoczce pomiędzy wyspami, cumuje jego flota. Na Wielkim Ambergris znajduje się niewielka osada wybudowana przez piratów wokół dawnej rezydencji nadzorca plantacji i zamieszkała przez nich oraz schwytanych więźniów i niewolników. Małe Ambergris jest domeną George’a Paytona. Tam prowadzi swoje eksperymenty na ludziach i tam też, z dala od ciekawskich oczu pracuje nad swoim najnowszym projektem - latającym statkiem dla Roacha.

## AKT I – BITWA

### MECHANIKA STATKÓW

W przygodzie „Czarci Piach” statki i okręty traktować będziemy jako równorzędnych bohaterów przygody. Każdy z nich będzie miał swoje statystyki, swoje aspekty, tory stresu

i konsekwencje.

- Zamiast Postaw statki na tej mechanice będą miały sekcje – Kadłub, Uzbrojenie, Sterowność i Załoga, reprezentowane przez podobne wartości co Postawy dla postaci.
- Statek posiada następujące Aspekty – Koncepcja Ogólna, Utrapienie oraz jeden lub dwa zwyczajne aspekty.
- Statek posiada też dwa Tory stresu – Wytrzymałość równe 8 + dwa razy Kadłub oraz Morale równe 8 + dwa razy Załoga.
- Każdy statek może przyjąć dwie łagodne Konsekwencje i po jednej Umiarkowanej i Dotkliwej. Jeżeli Kadłub wynosi 3 lub więcej, statek może przyjąć dodatkową łagodną Konsekwencję, a jeżeli Kadłub wynosi 5 lub więcej może przyjąć również dodatkową Umiarkowaną Konsekwencję.





# MORSKIE OPowieści

- Sterowanie statkiem testujemy za pomocą Sterowności lub Postawy postaci przy sterze.
- Ostrzał z armat testujemy za pomocą Uzbrojenia. Poziom trudności tego testu jest równy Sterowności przeciwnika.
- Okręt wykonuje swoje działania w trakcie Tury Okrętu. W trakcie jej trwania działania wykonują tylko okręty, a nie członkowie drużyny.

„Czarci Piach” może być rozpoczęty na dwa sposoby w zależności od preferencji grających. Można zacząć tak zwanym otwarciem „klasycznym” to znaczy najpierw rozegrać spotkanie z admirałem, a potem rozegrać scenę bitwy, albo rozpocząć „in medias res” czyli rozpocząć sceną bitwy, a potem, gdy załoga poradzi sobie z zagrożeniem rozegrać spotkanie z dowódcą floty Karaibów. Scenę bitwę (a także sesję, jeżeli wybierzemy otwarcie „in medias res”) zaczynamy w momencie, w którym okręt bohaterów wchodzi w zasięg starcia pomiędzy kupieckim stateczkiem „Lady Grey”, a czternastodziałowym pirackim „Valiantem”. Gdy gracze włączają się w bój, dwie spore szalupy płyną, by przejąć „Lady Grey”, a „Valiant” z otwartymi ambrazurami dział terroryzuje kupiecką łupinkę. Jeden z załogantów (lub postać gracza) rozpoznaje po kształcie „Valianta”, brytyjski okręt, który został zatopiony trzy miesiące wcześniej przez amerykańskich korsarzy (takie w każdym razie informacje dotarły do Nassau).

- Całkowicie od bohaterów zależy, jak poprowadzą dalszą operację. „Valiant” będzie walczył agresywnie i do samego końca próbując zatopić, a nie przejąć jednostkę bohaterów.
- W pierwszej fazie bitwy bohaterowie mają przewagę zaskoczenia. Przez pierwsze dwie Tury Okrętu tylko oni wykonują działania, w trzeciej do walki włącza się „Valiant”. Dodatkowo przez pierwsze dwie tury działa aspekt sytuacyjny: Zaskoczeni Piraci, na który bohaterowie otrzymują jedno darmowe wywołanie.
- Najbardziej prawdopodobnymi działaniami, jakie podejmą gracze, będzie ostrzelanie szalup, ostrzelanie, a potem abrodażowanie „Valianta”, albo po prostu ostrzelanie statku pirackiego tak, by go zatopić.





- Trafienie w szalupy nie jest rzeczą prostą. Wymaga zdania testu na Poziomie Trudności 3. Każda z dwóch szalup ma osobny Tor Wytrzymałości równy 5.
- Szalupy potrzebują 3 Tur Okrętu na dopłynięcie do „Lady Grey”. Jeżeli do niej dopłyną, MG powinien poprosić graczy o wykonanie testu Załogi (+1) „Lady Grey” przeciwko Poziomowi Trudności 3 (jeżeli dopłyną obie szalupy) lub 2 (jeżeli dopłynie 1) aby określić czy „Lady Grey” zostanie zdobyta.
- Okręt bohaterów potrzebuje jednej Tury Okrętu, by wejść w zasięg abordażu.
- Aby pokonać „Valianta” bohaterowie muszą albo go zatopić (w oparciu o Tor Wytrzymałości) albo zdobyć abordażem (w oparciu o Tor Stresu).
- Warto podpowiedzieć graczom, że zdobycie „Valianta” abordażem jest opłacalne i wiąże się ze zdobyciem potencjalnych informacji, uzyskaniem przyzu za odzyskanie królewskiego okrętu, a także umożliwia działania operacyjne wynikające z posiadania dwóch jednostek.

## DOWÓDCA „VALIANTA”

John Cordney – kapitan „Valianta” jest wyklętym członkiem rodziny Cordneyów i dawnym porucznikiem Roacha, obdarzonym własnym statkiem. Jest niezłym dowódcą, ale przy okazji człowiekiem chciwym i w głębi serca nieco tchórzliwym. Roach wysłał go na morze, by przejął „Towsenda” i płynącą na jego pokładzie, Ludwikę Cordney, która jest kuzynką kapitana. Wracając na Caicos, natrafił na „Lady Grey”, którą postanowił złupić. Jeżeli gracze zdecydują ostrzelać „Valianta” Cordney zginie w wyniku pierwszej salwy burtowej. Jeżeli podejda do abordażu bez uprzedniego ostrzelania przeciwnika to gdy „Valiant” zacznie przegrywać Cordney skoczy do wody. (Zdaje sobie sprawę, że nie może zostać wzięty żywcem do niewoli, bo albo zostanie powieszony jako pirat, albo spalony na stosie za czary). Gracze nadal mogą go uratować, ale prawdopodobnie wyciągną go z wody nieprzytomnego.





## MORSKIE OPowieści

Po skończonej bitwie, jeżeli udało zdobyć się „Valianta”, bohaterowie mają szansę na zbadanie obecnych tam śladów i przepytanie jeńców, a także porozmawianie z więzioną na pokładzie Ludwiką Cordney.

- Ludwika Cordney – zabrana kilka dni wcześniej z pokładu „Towsenda”, którego po fakcie zatopiono (został poważnie uszkodzony), „kuzynek John” traktował ją dobrze i nie pozwalał się do niej zbliżać swoim ludziom, powiedział, że przekaze ją „El Almirante”. Dodatkowo zauważyła, że na pokładzie marynarze robili jakieś diabelskie rzeczy, palili coś w misach i wdychali dym.
- Zwyczajni piraci – większość z nich zwerbowano niedawno do floty „El Almirante”, obiecano góry złota za służbę nowemu „Królowi Karaibów”, działającemu z wysp Caicos, będą gadać jak najęci, ale niewiele wiedzą, Roach nie dopuszcza ich do swoich sekretów, bo są jeszcze niesprawdzeni.
- Piszczalkowi – będą się bardzo opierać przy przesłuchaniu i w miarę możliwości udawać zwykłych piratów, aby ich rozgryźć, należy wykonać test przeciwny przeciwko ich postawie Podstępnej (+2), jeżeli on się uda, bohaterowie mogą zorientować się, że różnią się oni od innych piratów, jeżeli ich opór zostanie złamany, bohaterowie dowiedzą się, że „piszczalkowi” pracują dla „El Almirante” od dawna, służyli na „Lady Mathildzie”, a potem na „Reaper’s Breath”. Na „Valiancie” mieli nadzorować Wyzwolonych, aby mogli nimi zarządzać nauczono ich grać na piszczalkach. Ich zdaniem „El Almirante” paktuje z diabłem, albo z czarownicami voodoo (nic nie wiedzą Paytonie), boją się, że jak za dużo powiedzą, to diabeł zabierze im dusze.
- Wyzwoleni – nie powiedzą nic, nie można z nimi nawiązać sensownego kontaktu, są w stanie głębokiej apatii. Muszą być karmieni i pojeni (chyba że zmusi się piszczalkowych, by nakazali im jeść i pić). Badanie Wyzwolonych może wykazać głębokie uzależnienie od Czarciego Piachu i zmiany w osobowości (podobne do opętania). Jeżeli nie dostaną swojej dawki Piachu to drugiego dnia podróży część z nich będzie wpadać w szal, krzyczeć, toczyć pianę z ust, reszta pograży się w jeszcze głębszej apatii. Z niektórymi będzie można porozmawiać, ale ostatnie co pamiętają to bitwa z „dużą fregatą i jeszcze większym kapitanem”.



- Załoganci „Towsenda” – w ładowniach „Valianta” przewożonych jest 10 załogantów „Towsenda”, roślących marynarzy, którzy są więzieni przez Cordneya do przerobienia na Wyzwolonych. Cały czas znajdują się pod działaniem Piachu, nie wiedzą nic, a ostatnie co pamiętają to moment, w którym ich kapitan poddał się Cordneyowi. Przewodzi im Tom Rowlins i są potencjalnym uzupełnieniem załogi.
- Beczki z Czarcim Piachem – w prochowni poza bronią, leżą zamknięte beczki z narkotykiem, podpalenie go, o ile osoby w pobliżu nie wykażą się odpowiednim refleksem, (PT 1 na otwartej przestrzeni, PT 3 w zamkniętym pomieszczeniu) spowoduje chwilowy paraliż u pechowców), badania w niewielkim pokładowym laboratorium, wskażą kilka składników (sproszkowanych roślin z Ameryki Środkowej) i to, że proszek stworzył ktoś, kto albo zna się doskonale na procedurach alchemicznych, albo jest wybitnym specjalistą w ziołolecznictwie.
- Dziennik Kapitański – całkiem nowy, wskazuje na to, że to był dziewiczy rejs „Valianta” w nowej służbie, okręt operował z wysp Caicos, z miasta Salt Bay. W dzienniku znajdują się informacje na temat boju z „Towsendem” (z informacją o wzięciu 10 potencjalnych Wyzwolonych), informacja o schwytaniu Ludwiki Cordney, oraz o zauważeniu na horyzoncie „Lady Grey”.
- Mapy Karaibów, Mapy Caicos z zaznaczonym pojedynczym przesmykiem przez rafę koralową.
- Jeżeli bohaterom uda się schwycić Johna Cordneya i utrzymać go w przytomności – Cordney zna tożsamość „El Almirante”, wie, że operuje on z Małego Ambergis i współpracuje ze swoim dawnym medykiem, ale nie będzie znał przejść przez rafy wokół Ambergis (zdąży zniszczyć mapy okolic mniejszego archipelagu) i nie będzie znał wszystkich jego planów, bohaterowie nadal będą potrzebowali zebrania informacji na samym archipelagu.

Jeżeli bohaterowie zatopią „Valianta” w trakcie walki, to tak czy inaczej, uratują Ludwikę Cordney, mogą też wyciągnąć z wody jednego Piszczalkowego, beczkę z Piachem oraz 2-3 Wyzwolonych. Informacje, które od nich mogą uzyskać, są wymienione powyżej.





# MORSKIE OPowieści

## SPOTKANIE Z ADMIRAŁEM

Tuż po zakończeniu bitwy, gdy emocje zaczynają opadać lub na początku sesji, jeśli wybierzemy taką wersję, rozgrywamy niewielką retrospekcję, w której bohaterowie graczy zostają wezwani do admirała lorda Willowby na pokład „Courageous”. Tam w bogatym admiralskim gabinecie zostaje im nakreślona sytuacja polityczna i zadanie, któremu muszą podołać. Karaiby są niespokojne, z jednej strony marynarka brytyjska musi radzić sobie z amerykańskimi korsarzami napadającymi na statki, z drugiej przygotować się na rosnące zagrożenie ze strony Francuzów i Hiszpanów przygotowujących się do wojny. Jednostki przydzielone przez Admiralicję są niewystarczające, ale pod komendą Willowbego jakoś radzą sobie z problemami. Ktoś próbuje jednak wbić brytyjskim siłom nóż w plecy i w teoretycznie bezpiecznej od korsarzy okolicy od kilku miesięcy znikają okręty, w tym dwa należące do eskadry Karaibów – „Pelias” i „Valiant”. Oczywiście straty w czasie wojny są nieuniknione i początkowo sądzono, że obie jednostki padły ofiarą amerykańskich korsarzy albo jakiegoś szczególnie krewkiego francuskiego kapitana. Wszystko zmieniło się przed kilkoma dniami, gdy do portu wszedł mocno pokiereszowany bryg „Princessa”, którego kapitan twierdził, że został zaatakowany właśnie przez „Peliasa”, a dodatkowo na pokładzie zauważono kilku brytyjskich marynarzy służących wcześniej na slupie. Pojawiło się podejrzenie, że załogi (albo – co gorsza – oficerowie) „Valianta” i „Peliasa” przeszli na stronę buntowników. Trzeba ich należycie ukarać, ale Eskadra Karaibów nie dysponuje jednostkami, które mogłaby wydelegować na tę misję. Dlatego też admirał zaprasza bohaterów na pokład „Courageous” – zamierza zaproponować im polowanie na dezertersów w zamian za solidny przyz i nagrodę za schwytanych zdrajców. Jeżeli bohaterowie będą się targować, admirał poprawi nieco warunki, ale zasugeruje, żeby nie przesadzali, o ile chcą jeszcze wchodzić do portów kontrolowanych przez brytyjską marynarkę.





## AKT II – ŚLEDZTWO NA CAICOS

Poniższy rozdział nie ma budowy liniowej. Jest raczej zbiorem interesujących miejsc, które bohaterowie mogą odwiedzić, próbując złożyć w całość intrygę, a następnie zebrać sojuszników przed szturmem na Ambergis. Nie muszą odwiedzić wszystkich tym miejsc, ale idea jest taka, by w tej części grający mieli jak największą swobodę w podejmowaniu decyzji, gdzie skierują swoje kroki. Na potrzeby tego rozdziału wprowadzę również dodatkowy mechanizm nazywający się Widocznością. Współczynnik ten odpowiada za to, jak jawnie postępują gracze w trakcie śledztwa i jak bardzo przyznają się, do tego kim naprawdę są. Rodzina Roachów ma szpiegów albo przyjaciół rozsianych po całym Caicos i zbyt jawne postępowanie zwróci ich uwagę, dzięki czemu będą mogli przygotować się lub nawet podjąć działania przeciwko graczom i ich okrętowi. Po przekroczeniu odpowiednich progów Widoczności będą następować wydarzenia opisane w sekcji "Konsekwencje Widoczności".

Zazwyczaj będzie ona wzrastać w związku z jawnością podejmowanych działań przez bohaterów i ich porażkami w testach (ilość przydzielonych punktów zależy od MG, ale nie powinna raczej przekraczać trzech).

**Uwaga!** Jeżeli Widoczność przekroczy jakiś próg i wydarzy się jakaś Konsekwencja, to potem jeżeli Widoczność zostanie zredukowana poniżej progu, w którym się aktywowała, to ta mimo wszystko nadal pozostaje w mocy.

W trakcie drugiego aktu obok głównej linii fabularnej będą rozwijać się wątki ALCHEMIKA i SZPIEGA. Pierwsza postać szuka człowieka odpowiedzialnego za śmierć ojca, a druga zaginionego brata – zdrajcy. Oba wątki powiązane są z postacią Paytona i jego eksperymentów. Tak jak dla DOWÓDCY i ŻOŁNIERZA ważniejsi będą piraci, tak tu istotniejszy będzie wątek eksperymentów. Wątki te będą oczywiście przeplatać się ze sobą i nawzajem napędzać. Poszukiwanie „El Almirante” to również poszukiwanie Paytona i jego badań. Jeremy, brat SZPIEGA to trochę inna historia. Jest „Wyzwolonym” całkowicie porządkowym Roachom i Paytonowi. Do jego uratowania należy doprowadzić dość szybko.





# MORSKIE OPowieści

albo członkiem ochrony „Salty Herring”, albo członkiem grupy, która zaatakuje graczy przy przekroczeniu progu Widoczności (zależy, które wydarzenie zajdzie pierwsze). Jest milczący, całkowicie podległy swojemu Piszczalkowemu (lub Wdowie Blackney) i nie poznaje SZPIEGA. Jeżeli bohaterowie uratowali jakichkolwiek z Wyzwolonych z pokładu „Valianta” od razu rozpoznają objawy uzależnienia od Czarci Piachu. Gdy uda się go bohaterom uratować, po zbadaniu okaże się, że Jeremy jest ciężkim przypadkiem uzależnienia, odstawienie powodować będzie halucynację i osuwanie się w szaleństwo. To świetna okazja, żeby pokazać, jak strasznym środkiem jest Czarc Piach. Uratować go może tylko długotrwała terapia pod okiem ALCHEMIKA, albo jakaś mikstura, ale do jej przygotowania potrzebny jest Payton albo jego notatki.

## MIEJSCA

### SALT BAY

Miasteczko jest całkiem spore i całkiem zamożne. Widać, że niedawno mieszkańcom zaczęło się powodzić lepiej, a wiele domów (zwłaszcza karczmy i warsztaty) zostało dopiero co odnowionych. Poza słupem bohaterów w porcie znajduje się jeszcze jedna jednostka, dziesięciodziałowa brygantyna „Murena”, pływająca pod banderą Kompanii Zachodnioindyjskiej (patrz sekcja Statki i Okręty). Większość stałych mieszkańców miasteczka to ludzie pracujący w porcie i w przetwórnictwie sizalu, a także drobni rzemieślnicy i kupcy. Zawsze jest tu też pełno przyjezdnych z przylegających do miasteczka farm, pracowników plantacji, żołnierzy z fortu, marynarzy z „Mureny”, tudzież ludzi Roacha. Przybycie bohaterów spowoduje pewne poruszenie (to drugi statek w przeciągu trzech dni, rzecz na wyspach niezwykła) i natychmiast wokół statku pojawią się przedstawiciele lokalnego kapitanatu. Pisarz Edmund Pollis (będący jednocześnie zarządcą portu z ramienia burmistrza) i uzbrojony brytyjski żołnierz, wypytają bohaterów o cel wizyty i o to jak długo zamierzają w porcie pozostać. Jeżeli otwarcie przyznają się do służby flocie brytyjskiej i poszukiwaniu piratów to ich widoczność skacze od razu o 6 (bo wiadomość prawie natychmiast powędruje do Wdowy Blackney), podobnie



będzie jeżeli wprowadzą do portu „Valianta” (który to znany jest szpiegom Roachów jako jednostka należąca do „El Almirante”). Sprytnie rozegranie spotkania z Pollisem (czyli niewzbudzający podejrzeń powód przybycia oraz zdany test na PT 2 na przekonanie go) zredukuje Widoczność nawet do zera (ostateczna ilość przydzielonej Widoczności zależy od MG). Wizyta w miasteczku jest doskonałą okazją, aby poznać z grubsza sytuację na archipelagu. Bohaterowie, albo wysłani przez nich marynarze, mogą zasięgnąć języka wśród mieszkańców. Zbieranie informacji w tym miejscu jest testem otwartym. Grający mogą go zmodyfikować, wypytując mieszkańców dyskretnie (-2 do Widoczności i testu) albo otwarcie (+2 do Widoczności i testu). Wypytywanie w miasteczku bazowo powoduje zwiększenie Widoczności o 2.

## Uzyskane informacje

### Poziom Sukcesu 0

- Ludzie „El Almirante” bywają w „Broken Mast”, wydają w miasteczku dużo pieniędzy, najwyraźniej bardzo dobrze im się powodzi.

### Poziom Sukcesu 1

- „El Almirante” bywa w Salt Bay dość regularnie, przy pływa na pokładzie jachtu „Pegaz”, bywa u burmistrza i w „Salty Herring”.
- Marynarze z „Mureny” i marynarze „El Almirante” wygonili z tawerny „Broken Mast” zwykłych klientów i przejęli lokal. Nie ma jednak między nimi przyjaźni i jak tylko popiją wybuchnie między nimi rozróżba.
- Stone z Kompanii to okrutnik i sadysta, rzadko jednak przebywa na swoich plantacjach – głównie przepija pobory w „Salty Herring”.
- Za każdym razem gdy zawija tu „Pegaz” przywozi ze sobą klatkę z gołębiami.

### Poziom Sukcesu 2

- „El Almirante”, często pija z kupcem z Kew – Roachem i porucznikiem Kompanii Stonem.
- „El Almirante” smalił cholewki do córki burmistrza, ale ta jest wdową i odrzuciła jego zaloty.





# MORSKIE OPowieści

- Komendant fortu często widywany jest w domu publicznym, co nie przystoi jego pozycji.
- „El Almirante” zamówił duże ilości najdroższego płótna żaglowego – wystarczające, by wyposażyć w żagle całą flotę, wywiózł też jakiś miesiąc temu na „Pegazie” kowali i majstra skutniczego, wraz z najlepszymi ludźmi.

## Poziom Sukcesu 3

- Komendant fortu jest w zażyłych stosunkach z Wdową Blackney.
- „El Almirante” jest w zażyłych stosunkach z Wdową Blackney”
- Poprzedni komendant portu, stary żołnierz i przyjaciel sierżanta z fortu – Boltona, został zabity przez pijanych marynarzy jakiś rok temu, nowy – Edmund Pollis, jest tchórzem i oportunistą.

## Poziom Sukcesu 4

- Widziano komendanta fortu kłócącego się z sierżantem Boltonem, najstarszym i najlepszym z żołnierzy.
- Burmistrz Cordney, nie cierpi „El Amirante” mimo pozorów przyjaźni.

## KAPITANAT

Kapitanat to niewielki budynek na skraju portu. Znajduje się w nim archiwum portu i gabinet Edmunda Pollisa (wraz z jego mieszkaniem). Kapitanatu pilnuje zazwyczaj dwóch żołnierzy. Pollis poza tym, że jest zarządcą portu, bierze również pieniądze od Wdowy Blackney, którą informuje ze szczegółami o przebywających w porcie statkach (wyjawi te informacje odpowiednio przyciśnięty). W archiwum znajdują się informacje na temat statków wpływających do portu w ciągu ostatnich 30 lat (starsze papiery są zjedzone przez myszy). Bohaterów powinny zainteresować częste (nawet kilka razy w miesiącu) wizyty jachtu „Pegaz” pływającego pod komendą Augustusa Roacha, dwukrotne pojawienie się w pobliżu Salt Key „Peliasa” już po jego zaginięciu oraz sporadyczne wizyty (teraz o wiele rzadsze) brygu „Lady Mathilda” pod kapitanem Augustusem Roachem.





## Tawerna "BROKEN MAST"

Tawerna "Broken Mast" to portowa speluna, prowadzona przez starego, zaprzyjaźnionego z Roachami marynarza Gerricka, a obsługiwana przez dwie czarnoskóre niewolnice. Obecnie w tawernie przesiadują głównie marynarze „El Almirante” i ci z „Mureny”. Narasta między nimi konflikt, który jeżeli wybuchnie, może źle się skończyć dla „Mureny”. Marynarze Roacha czują się w Salt Bay jak w domu i uznają się za panów okolicy, zwłaszcza gdy są pijani. Jeżeli bohaterom uda się rozładować konflikt mogą uzyskać kilka cennych informacji.

- „El Almirante” działa z Domu – dwóch wysepek znajdujących się wewnątrz rafy koralowej Caicos.
- Dom ma własną rafę, która go strzeże.
- „El Almirante” chce się ogłosić „Królem Karaibów”.
- Duchy, albo Wyzwoleni to doskonali podwładni, ale kiepscy kompani.
- W Domu jest świetny medyk, który niejednego uratował już przez amputacją.
- „El Almirante” oddał Medykowi mniejszą z wysp Domu i nikomu nie wolno tam pływać („El Almirante” kazał nawet powiesić dwóch marynarzy, którzy tam popłynęli).
- Jakiś miesiąc temu „El Almirante” zebrał wszystkich cieśli z pokładów, dostępnych kowali i skutników i wysłał ich do doktora na wyspę, sam odwiedza ją bardzo regularnie i nie opuszcza wysepek Ambergris

Nierozładowany konflikt doprowadzi do burdy i ataku na „Murenę” (Gerrick ukryje się na zapleczu wraz z niewolnicami, a potem skwapliwie policzy Roachowi za straty). Jeżeli miałyby dojść do szturm na „Murenę” zjawi się Wdowa Blackney i w imieniu „El Almirante” rozkaże marynarzom się uspokoić i Ci zrobią to bez słowa.





# MORSKIE OPowieści

## REZYDENCJA WDOWY BLACKNEY

Wdowa Blackney ma w swoim posiadaniu trzy przylegające do siebie całkiem spore budynki – dom publiczny, tawernę „Salty Herring” oraz własną rezydencję. Całość jest ze sobą dla wygody połączona, ale przejście do samej rezydencji jest zazwyczaj zamknięte i pilnowane przez jednego z ludzi Wdowy. Wdowa Blackney przesiaduje zazwyczaj w swojej rezydencji, zostawiając sprawy codzienne swoim zaufanym pracownikom - Maise i Belli. Sama pojawia się okazjonalnie, głównie na spotkaniach z ważniejszymi gośćmi. W „Salty Herring” można spotkać zazwyczaj lepiej sytuowanych mieszkańców wysp, stałym bywalcem jest porucznik Stone z Kompani - zawsze pijany i najczęściej w otoczeniu prostytutek. Odpowiednie wypytanie go (test na PT2) pozwoli bohaterom dowiedzieć się o jego konszachtach z Roachami (powie BG jeżeli jeszcze tego nie wiedzą o prawdziwych tożsamościach „El Almirante” i Wdowy Blackney). Bohaterowie dowiedzą się od niego również o tym, że pomaga Barnabasowi w sprzedaży towarów pochodzących z napadów, ale martwi się, że nowy kapitan „Mureny” może mu w tym nie pomóc, bo wygląda na służbistę. Wdowa Blackney to o wiele twardszy orzech do zgryzienia, nie da podejść się tak łatwo i jeżeli będzie świadoma tego, że bohaterowie są podejrzani (ich Widoczność przekroczy 10) nie będzie chciała z nimi rozmawiać, a jeżeli bohaterowie będą natarczywi, poprosi o pomoc swojego kochanka – komendanta fortu. Jeżeli zostanie dobrze przez bohaterów rozegrana (lub schwytana i przesłuchana), wyjawí im plany swojego brata na zostanie „Królem Karaibów”, a także to, że szykuje się do ataku na Nassau, nad którym zamierza rozrzucić Czarci Piach, by przejąć brytyjską eskadrę i jej marynarzy. Powie też, że Augustus ma na usługach alchemika nazwiskiem Payton, który opracowuje dla „El Almirante” wynalazki. Augustus oddał mu we władanie jedną ze swoich wysp i pilnuje, by nikt alchemikowi nie przeszkadzał. Przeniknięcie do jej domu jest rzeczą dość trudną, zawsze pilnują go uzbrojeni strażnicy wybrani spośród najlojalniejszych ludzi Roacha. W samym domu, poza oczywiście możliwością porwania Wdowy Blackney, można znaleźć papiery Roachów – Augustus zostawił siostrze mapę rafy koralowej okalającej Ambergris, a Barnabas papiery obciążające Stone’a, by Claudette było nim łatwiej manipulować. Nieudane włamanie lub zbytnia natarczywość w stosunku do Wdowy Blackney ściągnie graczom na głowę nie tylko Roachów (co spowoduje duży wzrost Widoczności), ale również żołnierzy z fortu. Zakochany w Claudette komendant nie będzie miał skrupułów i wsadzi pechowców do lochu.



## REZYDENCJA CORDNEYÓW

Dom Cordneyów znajduje się na skraju miasta, przy drodze prowadzącej do należących do rodziny solnisk. Rezydencja jest spora i dobrze utrzymana, ale widać, że właściciele mają problemy finansowe. Przy domu, gdy zbliżą się tam bohaterowie, pojawią się również uzbrojeni w muszkiety nadzorcy. W domu mieszkają Izajasz Cordney i jego córka Regina. Izajasz nadal formalnie jest burmistrzem Salt Bay, jednak w dużej mierze utracił władzę na rzecz Wdowy Blackney. Jeżeli bohaterowie przywiozą wnuczkę Izajasza, Ludwikę, a przy tym traktowali ją z szacunkiem i wywiązała się pomiędzy nią a BG przyjaźń, dość szybko znajdą w Cordneyu sojusznika i doskonałe źródło informacji o sytuacji w mieście. Cordney wyjawi im prawdziwą tożsamość „El Almirante” i Wdowy Blackney, oraz opowie o tym, jak Augustus zdobył francuską fregatę, a potem jak krok po kroku przejęli władzę na wyspach. Powie też, że Augustus paktuje z diabłem i dzięki temu umie opętywać ludzi, dzięki temu tak wielu z marynarzy ze zdobytych statków przeszło pod jego komendę. Dodatkowo powie bohaterom, że Barnabas jest tchórzem i oportunistą i zdradzi brata, jeżeli zobaczy, że jego plany się sypią, a jemu zapewni się możliwość ucieczki do Europy. Regina będzie wobec BG dość chłodna i szybko zniknie, by zająć się córką. Jeżeli bohaterowie spróbują ją o coś wypytać, będzie odpowiadać zdawkowo. Nie lubi Roachów, a Augustusa w szczególności. Z marazmu wyrwie ją głównie (ale nie tylko, inwencja graczy potrafi być zadziwiająca) informacja o tym, że Roach planuje rebelię przeciw Koronie. Gdy bohaterowie zdecydują się na szturm na Ambergris Cordneyowie, mogą wspomóc ich, wystawiając 30 lojalnych ludzi uzbrojonych w muszkiety i kolejnych 30 uzbrojonych w broń białą.

**Uwaga!** Jeżeli bohaterom uda się wyrwać Reginę z marazmu, to właśnie ona poprowadzi Cordneyów do bitwy.

## FORT SALT BAY

Fort jest dość stary, ale niezłe utrzymany. Niegdyś miał blisko pięćdziesiąt armat rozmieszczonych na pięciu bastionach, obecnie posiada tylko jeden bastion





## MORSKIE OPowieści

z ośmioma armatami. To typowy nudny przydział na zapomnianej przez Boga wyspie. Dla lokalnego dowódcy zsyłka, dla jego żołnierzy bezpieczna synekura. Komendant fortu – Charles Ratherstone III, jest zakochany we Wdowie Blackney i stoi po jej stronie. Jeżeli bohaterowie zwrócą się do niego o pomoc, natychmiast doniesie o nich Claudette (+4 do Widoczności). Zupełnie inaczej ma się sprawa z jego de facto zastępcą, czyli sierżantem Boltonem. Mimo że dobrze mu w bezpiecznym forcie to jest lojalnym żołnierzem króla i wspomógł bohaterów w walce z piratami (prowadząc przy okazji 40 ludzi z bronią i mając dostęp do rezerwowych muszkietów i armat).

**Uwaga!** Jeżeli bohaterowie wylądują z jakiegoś powodu w lochu portu to świetna okazja, by skontaktować ich z Boltonem. Jeżeli przekonają go co do słuszności swoich racji, pomoże im uciec, jeżeli nie - mogą liczyć tylko na siebie.

### Kew

Druga osada na Caicos, mniejsza od Salt Bay i posiadająca tylko niewielką przystań. Można się tam dostać tylko jednostką o niezbyt dużym zanurzeniu (czyli szalupą lub „Pegazem”, ale już nie słupem bohaterów). Osada jest bardzo niewielka (ma nie więcej niż kilkudziesięciu mieszkańców), znajdują się niej tylko magazyny oraz tawerna i sklep, które należą do Barnabasa Roacha. Podobnie jak w wypadku Salt Bay można wypytać lokalnych o to co ciekawego dzieje się w okolicy, ale ze względu na niewielki rozmiar miasteczka bazowa Widoczność wypywania to 4 (można ją obniżyć do 2 prowadząc dyskretne wypywanie).

#### Uzyskane informacje

##### Poziom Sukcesu 0

- Ludzie „El Almirante” bywają często w lokalnej tawernie wydając w niej całkiem duże pieniądze.
- Ludzi „El Almirante” przywodzi tu zazwyczaj jacht o nazwie „Pegaz”.

##### Poziom Sukcesu 1

- „El Almirante” bywa w Kew dość regularnie, przy pływa na pokładzie jachtu „Pegaz” i spotyka się z Barnabasem Roachem.





- Ostatnio ludzie „El Almirante” się tu nie pojawiają.
- W Kew ostatnio pojawiło się kilku ludzi z Kompanii i przesiadują w tawernie.
- Za każdym razem gdy zawija tu „Pegaz” przywozi ze sobą klatkę z gołębiami.

## Poziom Sukcesu 2

- Przed dwoma miesiącami dało się słyszeć kłótnię Barnabasa z „El Almirante”, po niej ludzie pirata zaczęli tu dość rzadko przyplływać.
- Miesiąc temu „Pegaz” zabrał z miasteczka jedynego kowala i porwał też kowala z plantacji Blackneyów.

## Poziom Sukcesu 3

- Ludzie z kompanii mieszkają i jedzą na koszt Barnabasa, tak jakby potrzebował ochrony i się czegoś bał.

## SKLEP I TAWERNA ROACHA

Sklep i tawerna Roacha to jeden bardzo długi piętrowy budynek znajdujący się tuż przy nabrzeżu. Ma dwa wejścia i przejście pomiędzy poszczególnymi częściami. Nad tawerną znajduje się noclegownia, w której śpią ludzie z Kompanii, nad sklepem znajduje się mieszkanie samego kupca. Roach wdał się w konflikt z bratem i poprosił o pomoc porucznika Stone’a, który wsparł go kilkoma ludźmi, którzy mają go chronić przed bratem (bo Barnabas ze względu na swoją wiedzę jest dla „El Almirante” potencjalnie niebezpieczny) i przed wysłannikami Króla. Barnabas jest potwornym tchórzem i w związku z tym może być niebezpieczny. Jeżeli poczuje się zagrożony, natychmiast ukryje się i zasłoni ochroniarzami. Jeżeli bohaterowie wystraszą go za bardzo, doniesie na nich bratu, próbując się z nim pogodzić (+4 do Widoczności). Barnabas jest też świetnym źródłem informacji – wie o współpracy brata z alchemikiem o nazwisku Payton, który eksperymentuje na ludziach i podobno został skazany zaocznie na karę śmierci. Wie, że Augustus będzie chciał przejąć niebawem Eskadrę Karaibów, i że zamierza do tego użyć zabranych z wysp kowali. Barnabas posiada również mapę z oznaczonymi rafami wokół Ambergris, skopiował ją kiedyś i traktuje jak dodatkową polisę na życie.





# MORSKIE OPowieści

Jeżeli bohaterowie zapewnią mu ochronę, immunitet oraz bezpieczną podróż do Nassau albo do Londynu zdradzi brata do końca i wspomże szturm na Ambergris 40 uzbrojonymi ludźmi (z kompanii oraz Kew).

## ZWIAD NA AMBERGRIS

Nic nie stoi na przeszkodzie, by gracze po dowiedzeniu się o tym, że siedziba piratów znajduje się na Ambergris, przeprowadzili tam zwiad. Jest to zadanie trudne, ale nie niemożliwe, zwłaszcza jeżeli gracze odpowiednio się do tego przygotowują. W trakcie zwiadu mogą dokładnie obejrzeć sobie stojące na kotwicach statki („Reaper’s Breath”, „Lady Mathilda” i „Pelias”) spore i ludne miasteczko pirackie na Wielkiej Ambergris, oraz Małą Ambergris i znajdujące się tam laboratoria i niedokończony sterowiec. Bliższy zwiad związany będzie z o wiele większym niebezpieczeństwem (i wyższymi poziomami trudności) i bohaterowie mogą się nawet pokusić o próbę zabicia Augustusa Roacha lub porwania Paytona (jedno i drugie jest wykonalne, ale ekstremalnie trudne). W trakcie zwiadu (o ile bohaterowie podejmą taką decyzję), możliwa jest też próba włamania się do pracowni Paytona i wykradzenie jego notatek. Aby to zrobić, bohaterowie najpierw muszą przekraść się przez strażę laboratorium, a potem pokonać „Wskrzeszonego” czyli najnowszy z eksperymentów doktora i muszą to zrobić szybko i cicho nim wzniesiony zostanie alarm. Jeżeli bohaterom nie uda się daleki zwiad, to mogą dość łatwo uciec (z konsekwencją +4 do Widoczności). Przy dokładniejszym zwiadzie konsekwencjami porażki może być schwytanie lub ucieczka z dużą karą (+10 do Widoczności). Nieudane próby zamachów lub przeprowadzenia rozleglejszych zniszczeń prawie na pewno skończą się schwytaniem, czy egzekucją śmiałków lub w najlepszym wypadku natychmiastowym przejściem do opisanego niżej Interludium.



## KONSEKWENCJE WIDOCZNOŚCI

Jeżeli Widoczność bohaterów przekroczy pewne określone wartości, to ich przeciwnicy zaczynają orientować się w zagrożeniu i podejmują odpowiednie środki zaradcze. Komunikacja pomiędzy Ambergris, Salt Bay i Kew prowadzona jest dzięki gołębim pocztowym (kolejny pomysł Paytona), jest ona więc dość szybka i skuteczna. Jeżeli gracze uzyskają Widoczność równą 20 lub więcej to ich sytuacja będzie bardzo trudna.

- **Widoczność 6** – do Salt Bay i Kew zostaje wysłany „Pegaz” obsadzony Wyzwolonymi i Piszczakowymi mającymi wzmocnić miasteczko na wypadek problemów.
- **Widoczność 10** – Bohaterowie albo ich slup zostają zaatakowani przez Wyzwolonych z „Pegaza”, Piraci otrzymują Aspekt „Przygotowania do obrony” z dwoma darmowymi wywołaniami.
- **Widoczność 15** – do Salt Bay i Kew zostaje wysłany „Pelias” z zadaniem odszukania i zatopienia wroga. Aspekt „Przygotowania do obrony” dostaje dwa kolejne darmowe wywołania (w sumie 4).
- **Widoczność 20** – Augustus przyspiesza prace i wysyła w powietrze sterowiec, z portu wypływa „Reaper’s Breath” i szykuje się do ataku na siły bohaterów, Aspekt „Przygotowania do obrony” dostaje cztery darmowe wywołania (w sumie 8).

Wypisane miejsca mogą nie być jedynymi, które zdecydują się odwiedzić bohaterowie, jednakże są one najbardziej interesujące. Dodatkowo ta część przygody może zostać przeprowadzona na kilka sposobów. Bohaterowie mogą ją zakończyć z dużą ilością punktów Widoczności, przez co bitwa o Ambergris będzie sporym wyzwaniem, powinni jednak zakończyć ją z wystarczającą ilością informacji, by zorientować się, co knują Augustus z Paytonem. Gdy gracze będą gotowi, ich Widoczność przekroczy 20, albo uznamy, że guzdrają się i zbytnio zastanawiają nad dalszymi krokami możemy przejść do Interludium.





# MORSKIE OPowieści

## INTERLUDIUM

To krótka scena, w której z bocianiego gniazda słupa bohaterów rozlega się krzyk wachtowego marynarza. Na horyzoncie od strony Ambergris daje się zauważyć rosnący kształt napelnianego helem sterowca. Od tej pory naszych bohaterów zaczyna gonić czas. Muszą powstrzymać „El Almirante”, nim ten wyśle wehikuł i swoją flotę w kierunku Nassau. Odtąd bohaterowie mają tylko kilka chwil, by dopracować ostateczny plan i zetrzeć się z wrogiem.

## AKT III – SZTURM NA AMBERGRIS

Ostatnim aktem przygody jest atak na Ambergris. Fabularnie bohaterom i ich słupowi towarzyszyć będą zdobyci w trakcie przygody sojusznicy. Mechanicznie będą oni dawać graczom dodatkowe Aspekty z darmowymi wywołaniami, oraz statki i siły naziemne, którym gracze na poziomie metagry będą wydawać polecenia. Tuż przed atakiem można zasugerować, że to dobry moment na ostateczne tworzenie przewag i darmowych wywołań do nich.

### POTENCJALNI SOJUSZNICY

- **Valiant** – statek „Valiant”, Przewaga „Wsparcie Valianta” z darmowym wywołaniem.
- **Murena** – statek „Murena”, Przewaga „Wsparcie Mureny” z darmowym wywołaniem.
- **Żołnierze brytyjscy** - przewaga „Wsparcie wojska” z jednym darmowym wywołaniem (z drugim jeżeli Bolton rusza do walki), 10 punktów Morale (15 z Boltonem).





- **Cordneyowie** – przewaga „Wsparcie Cordneyów” z jednym darmowym wywołaniem (lub z trzema jeżeli uda się nakłonić do pomocy Reginę), 5 punktów Morale (15 z Reginą).
- **Barnabas Roach** – przewaga „Wspacie Barnabasa Roacha” z jednym darmowym wywołaniem (8 punktów Morale).

Bitwa może mieć różny przebieg i będzie zależna od planów drużyny. Z dużym prawdopodobieństwem możemy jednak założyć, że kluczowe dla bitwy będą cztery punkty, nad którymi bohaterowie będą próbowali przejąć kontrolę lub je zniszczyć. Na poziomie fabularnym, sposób w jaki przeprowadzimy bitwę, bardzo będzie zależał od stylu grających. Możemy tu zarówno położyć przed graczami mapkę wysp i rozrysować atak, możemy też poprowadzić ją wyłącznie na opisach.

Na poziomie mechaniki celem drużyny będzie wyeliminowanie czterech punktów oporu piratów, z których każdy będzie miał swój Tor Stresu. Po wypełnieniu go zostaje on wyłączony z rozgrywki, co niesie za sobą konkretne konsekwencje mechaniczne. Każda runda bitwy będzie składała się z trzech faz – **Bohaterów, Ostrzału i Szturmu**. By uprościć nieco całe starcie, zakładamy, że Grupa Szturmowa (czyli sojusznicy bohaterów) bezpiecznie wylądowała na wyspach i gotuje się do ataku. Jeżeli chcemy nieco utrudnić sytuację początkową dla graczy – MG może wydać swoje wywołania z przewagi „Przygotowani do bitwy” by osłabić lądujące siły Grupy Szturmowej zmniejszając ich Morale o 2 za każde wydane wywołanie. Początkowa wartość sił naziemnych, jakie mają do dyspozycji bohaterowie, równa jest sumie Morale wszystkich lądujących sojuszników.

## FAZA BOHATERÓW

W trakcie tej rundy bohaterowie oraz Augustus, Payton i (o ile to możliwe, Claudette) wykonują osobiste deklaracje. Większość z nich będzie różnego rodzaju akcjami Budowania Przewagi dla kolejnych faz lub akcjami indywidualnymi. Jedną z możliwych do podjęcia akcji jest Dowodzenie Rundą. W tym wypadku testy ataku i obrony w danej rundzie wykonywane są na odpowiednie podejście bohatera





# MORSKIE OPowieści

## FAZA OSTRZAŁU

Rozgrywamy ją zgodnie z mechaniką, pamiętając o następujących zmianach:

- Najpierw gracze, a potem MG wybierają cel ostrzału ognia artyleryjskiego, może być nim jeden ze okrętów pod kontrolą graczy lub **Grupa Szturmowa** (dla MG) lub dowolny z 4 **Punktów Oporu** (gra graczy).
- Ataki wykonywane są przy pomocy testów przeciwstawnych modyfikowanych o **Aspekty** i wywołania z **Przewag**. Bazą dla testu jest odpowiednie podejście bohatera dowodzącego rundą lub +2 jeżeli nikt rundą nie dowodzi.
- Obrażenia równe są różnicy między rzutem atakującego a rzutem obrońcy.
- Okręty pod kontrolą bohaterów otrzymują obrażenia w **Tor Wytrzymałości**, **Grupa Szturmowa** w swój **Tor Morale**.
- Punkty oporu otrzymują obrażenia w swój **Tor Stresu**.
- W trakcie tej bitwy tylko okręt bohaterów może przyjmować **Konsekwencje**, sojusznicze jednostki jeżeli muszą przyjąć **Konsekwencje** zostają wyłączone z bitwy.

## FAZA ABORDAŻU

Rozgrywamy ją zgodnie z mechaniką, pamiętając o następujących zmianach:

- Bohaterowie mogą podjąć decyzję o dosłaniu posiłków. Robią to, obniżając maksymalny poziom **Toru Morale** na pokładach kontrolowanych statków i dodając tyle samo do Morale **Grupy Szturmowej**.
- Najpierw gracze, a potem MG wybierają cel ataku, może być to **Grupa Szturmowa** (dla MG) lub jeden z **Punktów Oporu** (dla Graczy).
- Ataki wykonywane są przy pomocy testów przeciwstawnych modyfikowanych o Aspekty i wywołania z **Przewag**. Obrażenia równe są różnicy między rzutem atakującego a rzutem obrońcy.
  - Punkty oporu otrzymują obrażenia w swój **Tor Stresu**, a **Grupa Szturmowa** w swoje **Morale**.



## PUNKTY OPORU

- **Flota – Wytrzymałość 18** (lub 12 jeżeli w jakiś sposób z bitwy zostanie wyłączony „Pelias”). Jeżeli na początku bitwy pirackie statki znajdują się na kotwicach to przez pierwsze, dwie tury otrzymują one -2 do ataku. Po pokonaniu - Piraci zadają w Rundzie Ostrzału obrażenia zmniejszone o połowę.
- **Miasteczko piratów – Wytrzymałość 10.** Dopóki punkt oporu pozostaje w bitwie, obrażenia w Fazie Szturmu zwiększone są o 2. Po pokonaniu – Piraci tracą bonus wynikający z punktu oporu.
- **Laboratoria – Wytrzymałość 8.** Dopóki pozostają w bitwie, w każdej turze przywracają 2 punkty Wytrzymałości dowolnemu punktowi oporu, dosyłając dodatkowych ludzi lub lecząc rannych. Po pokonaniu – Piraci tracą bonus wynikający z punktu oporu.
- **Sterowiec – Wytrzymałość 10.** Aby móc atakować Sterowiec trzeba pokonać choć jeden punkt oporu. Po pokonaniu – zagrożenie dla Nassau zostaje zażegnane, Flota „El Almirante” podejmuje próbę ucieczki. Przez dwie kolejne tury rozgrywamy tylko Fazę Bohaterów i Fazę Ostrzału. Jeżeli Flocie uda się przetrwać, gracze wygrywają, ale „El Almirante” ucieka wraz ze swą fregatą.

## OPERACJA LABORATORIUM

Dla dwójki bohaterów cele osobiste bardzo mocno związane są z doktorem i jego badaniami, więc gdy Kapitan i Żołnierz bawić się będą w bitwę Alchemik i Krewniak mogą dołączyć do sił naziemnych i ruszyć, by schwycić Paytona lub przynajmniej zdobyć jego papiery. Tutaj mocno strategiczna bitwa zmieni się w bezpośrednie starcie z Wyzwolonymi i samym Paytonem. Aby w ogóle móc rozegrać tę scenę należy pozbawić Punkt Oporu Laboratorium połowy Wytrzymałości. Oznacza to rozbicie zewnętrznej linii obrońców i możliwość wdarcia się na teren samej rezydencji. Bohaterów biorących udział w ataku na





## MORSKIE OPowieści

Laboratorium czeka przedarcie się przez czterech Wyzwolonych i starcie ze Wskrzeszonym, czyli najnowszym projektem doktora, będącym napełnionym alchemicznymi dekoktami gigantem. Jeżeli bohaterom uda się go pokonać - schwytają Paytona wraz z jego notatkami, a punkt oporu Laboratorium będzie uznany za zniszczony.

### EPILOG – KRAJOBRAZ PO BITWIE

Piraci zostali pokonani, a Payton schwytany. To czy Roach znajduje się w rękach bohaterów, jest kwestią finału bitwy. To czas na ostatnie deklaracje, ustalenie losu Paytona (ktoś o takich umiejętnościach, może być mimo tego, że jest zbrodniarzem cenny dla floty). To miejsce, w którym finalnie mogą się ze sobą zetrzeć motywacje bohaterów, bo mogą oni mieć sprzeczne opinie na temat tego co zrobić z Paytonem i jego badaniami. Mogą chcieć zabić zbrodniarza i zniszczyć jego badania, przekazać go flocie lub mogą chcieć wykorzystać je, by uderzyć w amerykańskich buntowników. Pozwólmy im podjąć ostateczną decyzję, a potem wykorzystajmy to w epilogu z jak największą możliwą i siłą. Niech zabicie Paytona, doprowadzi do zwycięstwa amerykańskiej rewolucji, a oddanie go Brytyjczykom niech ją zdusi za cenę morza przelanej krwi, a Czarci Piach stanie się nowym narzędziem opresji i wyzysku. Czy Jeremy zostanie uratowany? Czy papiery Paytona po jego śmierci wystarczą KREWNIAKOWI i ALCHEMIKOWI do uratowania uzależnionego oficera? Czy ALCHEMIK będzie kontynuował badania Paytona? To kwestie otwarte. Materiał na kolejne sesje i kontynuowanie historii w XVIII wieku napędzanym przez Alchemię.





## STATKI I OKRĘTY

### SLUP DRUŻYNY

Slup drużyny to niewielka dwudziestodziałowa jednostka, wyposażona i wysłana w morze przez Kompanie Handlową Baker, Hollows & Gold. Od roku pływa pod nowym dowództwem, z załogą złożoną głównie z byłych marynarzy brytyjskiej floty. Panuje na niej wojskowy dryl, a oficerowie starają się nie odbiegać od standardów admiralicji, mimo prywatnego finansowania.

**Kadłub: +2, Uzbrojenie +2, Załoga +2, Sterowność +3**

**Tor Wytrzymałości 12 Tor Morale 12**

**Aspekty:** wymyślone przez graczy

## „MURENA”

„Murena” to dziesięciodziałowy bryg należący do Kompanii Zachodnioindyjskiej. Dowodzi nim były oficer floty Matthew Collins. Statek przybył tu na karenaż, potem zamierzają zabrać towar kompanii z Kew i popłynąć do Londynu. Bohaterowie mogą przekonać kapitana „Mureny” i jego załogę do pomocy w szturmie na Ambergris. Dodatkowym argumentem będą jakiekolwiek dowody na współpracę Stone’a z piratami.

**Kadłub: +2, Uzbrojenie +1, Załoga +1, Sterowność +1**

**Tor Wytrzymałości 12 Tor Morale 10**

**Aspekty:** Statek Kompanii, Załoga z marynarki





## MORSKIE OPowieści

### „REAPER'S BREATH”

Czterdziestoczworodziałowa hiszpańska fregata, rasowy okręt wojenny i flagowiec Roacha. Duża i ciężko uzbrojona jednostka z olbrzymią załogą. W normalnym boju bez większego trudu jest w stanie pokonać każdy inny okręt operujący w pobliżu Caicos.

**Kadłub: +5, Uzbrojenie +3, Załoga +3, Sterowność +0**

**Tor Wytrzymałości 18 Tor Morale 16**

**Aspekty:** Piracki Behemot

### „LADY MATHILDA”

Dwunastodziałowy bryg, pierwsza jednostka Roacha. Lekka i słabo uzbrojona, ale bardzo szybka, zwłaszcza pod pełnymi żaglami. Jeżeli „El Almirante” utraci „Reaper's Breath” to uciekać będzie właśnie „Lady Mathildą”.

**Kadłub: +1, Uzbrojenie +1, Załoga +2 Sterowność +3**

**Tor Wytrzymałości 10 Tor Morale 12**

**Aspekty:** Szybka jak wiatr

### „VALIANT”

„Valiant” jest czternastodziałowym brygiem, niegdyś należącym do marynarki brytyjskiej. Został trzy miesiące wcześniej zdobyty przez Roacha i oddany pod komendę jednemu z jego oficerów Johnowi Cordneyowi. Załoga „Valianta” składa się z 12 piratów (z których 3 jest Piszcząkowymi, czyli zostali przeszkoleni w wykorzystaniu piszczątek) i 40 Wyzwolonych.

**Kadłub: +2, Uzbrojenie +2, Załoga +3, Sterowność +1**

**Tor Wytrzymałości 12 Tor Morale 14**

**Aspekty:** Piracki szip, Wyzwolona Załoga



## „PELIAS”

Dwudziestodwudziałowy slup, dawniej służący w marynarce brytyjskiej, obecnie obsadzony przez piratów i Wyzwolonych. Ma o wiele gorszą załogę niż „Reaper’s Breath” i panuje tam spore rozprężenie. Nowy kapitan „Peliasa” – Francis O’Donnell, chętnie uciekłyby i poszedł na swoje, ale boi się Roacha, Wyzwolonych i Piszczalkowych.

**Kadłub: +2, Uzbrojenie +2, Załoga +1, Sterowność +1**

**Tor Wytrzymałości 12 Tor Morale 10**

**Aspekty:** Piracki szip, Wyzwolona Załoga

## BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Poniżej znajdują się opisy najważniejszych bohaterów niezależnych, wraz z ich najważniejszymi statystykami. Jeżeli w waszej przygodzie pojawi się z jakiegoś powodu konieczność dodania któremuś z nich jakiejś umiejętności lub atutu, po prostu dodajcie je bez oglądania się na balans.

**Augustus Roach** – lat 42, „El Almirante”, samozwańczy admirał pirackiej floty, którego marzeniem jest zostać królem Karaibów. Niezły dowódca i wprawny szermierz, lecz słaby dyplomata. Okrutnik o olbrzymim ego. Lubi pławić się w bogactwie i podziwie swoich ludzi. Jest bezwzględny dla tych, którzy mu się sprzeciwiają. Zaczynał jako kapitan handlowego brygu, potem zajmował się korsarstwem, lecz w końcu znudziło mu się oddawanie części łupów koronie i poszedł na swoje. Obecnie pracuje nad swoim największym z planów – atakiem na Nassau. Zamierza to zrobić przy użyciu francuskiego odkrycia, balonu-sterowca, z jego pokładu, rozpyli nad brytyjską flotą Czarci Piach, by tak przejąć kontrolę nad okrętami. Wyglądem i sposobem zachowania przypomina połączenie „bananowego dyktatora” i archetypicznego pirackiego kapitana. Ma gigantyczne ego i jest zawsze pewny sukcesu.

**Postawy:** Podstępna +2 Pomysłowa -1 Siłowa +4 Szybka +2 Uważna 0 Widowskowa +5

**Aspekty:** Piracki kapitan, Bananowy Dyktator, Weteran walki abordażowej





## MORSKIE OPowieści

**Barnabas Roach** – lat 36, młodszy brat Augustusa, kupiec, paser i samozwańczy burmistrz Kew. Od lat wykorzystuje brata i oszukuje go na sprzedaży łupów. Obłądnie bogaty, ale większość pieniędzy ma ulokowanych w europejskich bankach. Świetnie czyta ludzi i jest bardzo "śliski". Zdaje sobie sprawę, że gdy brat odkryje jego lewe interesy, to go zabije. Pokłócił się z nim o interesy Augustusa z Paytonem. Jest przesądny i uważa, że to, co robi alchemik to czarna magia, która może łatwo wpędzić całą rodzinę w kłopoty, większe niż tylko bunt przeciwko Koronie. Przyjaźni się z Archibaldem Stonem i ma nadzieję, że ludzie porucznika wesprą młodszego Roacha, gdy by nadszedł czas konfrontacji z Augustusem.

**Postawy:** Podstępna +3 Pomysłowa +4 Siłowa -1 Szybka 0 Uważna +4  
Widowskowa +2

**Aspekty:** Wytrawny negocjator, Boję się piekła, Pieniądze mogą załatwić wszystko

**Claudette Blackney** (z domu Roach) – lat 33, najmłodsza z trójki rodzeństwa, wdowa po Thomasie Blackneyu, dziedzicu fortuny tej rodziny plantatorów. Thomas zmarł z przyczyn naturalnych, a ona została z niewielkim spadkiem. Zwróciła się o pomoc do braci, a ci kupili jej dom uciech w Salt Bay. Obecnie jest oczami i uszami Augustusa w tamtejszym mieście i to u niej zatrzymuje się brat, gdy tam przebywa. Z jego rozkazu rozkochała w sobie kapitana Ratherstone'a, który nie widzi poza nią świata. Jest ładna i lubi się drogo i modnie ubierać (ma wielką słabość do szafirów).

**Postawy:** Podstępna +3 Pomysłowa +2 Siłowa -1 Szybka +2 Uważna +2  
Widowskowa +2

**Aspekty:** Właścicielka domu uciech, Najurodziwsza kobieta na Caicos,

**Izajasz Cordney** – lat 67, "burmistrz" Salt Bay, głowa rodziny Cordneyów i do niedawna najbogatszy i najważniejszy człowiek na wyspach. Bardzo dumny człowiek. Jego fortuna mocno podupadła, po tym jak trzy kolejne statki wiozące jego sól nie dotarły do celu. Nienawidzi Roachów, jednak skrywa swoje poglądy w obawie o córkę i wracającą z Londynu wnuczkę. Może być cennym sojusznikiem dla bohaterów jeżeli uda im się go przekonać, że ochronią go i jego rodzinę. Z wyglądu jest chudy jak szczapa, nosi długie, siwe włosy związane aksamitką (zupełnie nie łysieje) oraz pince-nez.

**Postawy:** Podstępna +2 Pomysłowa +2 Siłowa -1 Szybka +2  
Uważna +4 Widowskowa +2

**Aspekty:** Najbogatszy człowiek na wyspach, Rodzina jest najważniejsza





**Regina Cordney** – lat 38, córka Izajasza, wdowa po amerykańskim rojaliście zabitym przez buntowników trzy lata wcześniej. Była pełną życia kobietą, miłośniczką polowań i panią na sporej rezydencji w Południowej Karolinie, ale po śmierci męża załamała się i wróciła do ojca na Caicos. Większość czasu spędza w jego rezydencji w dużej mierze pogrążona w marazmie. Ubiera się w głęboką czerń, jest wychudła i przypomina bardziej upiora niż człowieka. Nim popadła w całkowity marazm Roach smalił do niej cholewki, ale Regina odrzuciła jego zaloty dość obcesowo.

**Postawy:** Podstępna 0 Pomysłowa +2 Siłowa +1 Szybka +3 Uważna +2  
Widowskowa +2

**Aspekty:** Wdowa po rojaliście, Nienawidzę buntowników

**Ludwika Cordney** – lat 17, córka Reginy i wnuczka Izajasza. Pasażerka brygu „Towsend”, wracająca do domu z pensji w Londynie, na którą dziadek wysłał ją po śmierci ojca. Odważna dziewczyna nieźle radząca sobie z rapierem. Jej podejście do bohaterów zależy, od tego jak potraktują ją po uratowaniu. Może być albo cennym sojusznikiem, albo niechętnym pomocnikiem (bo tak czy inaczej będzie im wdzięczna za uratowanie życia). Dumna, pełna ikry, lubi się śmiać i żartować (zna też kilka anegdot, które nijak nie przystoją młodej pannie). Trudno ją upilnować i generalnie stara się robić co chce i kiedy chce, będąc potencjalnie źródłem kłopotów dla drużyny.

**Postawy:** Podstępna -1 Pomysłowa +3 Siłowa +1 Szybka +2 Uważna +2  
Widowskowa +4

**Aspekty:** Pannica z piekła rodem, Uczylałam się potajemnie szermierki

**Charles Ratherstone III** – lat 31, kapitan wojsk kolonialnych, angielski szlachcic, który stał się ofiarą dworskiej intrygi, za co został „skazany” na awans i odległą placówkę bez perspektyw. Traktuje mieszkańców Caicos jako ludzi drugiego sortu, jednak chętnie bierze łapówki od plantatorów i Roachów. Zdaje sobie sprawę z obecności piratów, ale bardziej przejmuje się swoim dobrobytem niż Koroną. Za jedyną osobę godną uwagi uważa Claudette Blackney, która w jego mniemaniu jest „pawiem uwięzionym wśród gałęzi”. Tchórz i oportunistą. Dowodzi jednak ostatnią setką brytyjskich żołnierzy w forcie i opiekuje się 10 wielkokalibrowymi armatami (40 funtów każda).

**Postawy:** Podstępna +2 Pomysłowa +2 Siłowa +1 Szybka +2 Uważna +2  
Widowskowa +1

**Aspekty:** Oficer Jego Królewskiej Mości, Dbam tylko o własny tyłek





## MORSKIE OPowieści

**Frederick "Fred" Bolton** – lat 44, sierżant wojsk kolonialnych. Stary wyga, który zdaje sobie sprawę, że na wyspach dzieje się źle, ale nie wychodzi przed szereg. Ma większy posłuch wśród żołnierzy w forcie niż kapitan. Zna wyspy jak własną kieszeń i często chadza na patrole. Jego najbliższy przyjaciel, poprzedni zarządca portu, został zabity w tawernianej burdzie. Chętnie przyczyni się do ukarania jego zabójców. Burkliwy dryblas, który zna się na ludziach. Uważa się za lojalnego poddanego Króla i Korony.

**Postawy:** Podstępna +1 Pomysłowa +3 Siłowa +4 Szybka +2 Uważna +2  
Widowiskowa +1

**Aspekty:** Żołnierz jego królewskiej mości, Weteran wielu bitew, Wzór dla żołnierzy

**Archibald Stone** – lat 39, porucznik Kompanii Zachodnioindyjskiej. Zarządca plantacji na Wschodnim Caicos. Stracił nogę w wojnie z Francuzami i przeszedł na służbę Kompanii. Zgorzkniały brutal i okrutnik, który chętnie zagląda do butelki. Większość czasu spędza w Salt Bay, zostawiając plantację swoim zastępcom. Nie szczędzi bata niewolnikom, kilku z nich sprzedał Roachom (byli pierwszymi ofiarami eksperymentów Paytona). Jest w świetnych stosunkach z Barnabasem Roachem, któremu pomaga upłynniać łupy brata, dzięki swoim znajomościom w Kompanii.

**Postawy:** Podstępna +3 Pomysłowa +1 Siłowa +2 Szybka +1 Uważna -1  
Widowiskowa 0

**Aspekty:** Zarządca Plantacji, Kuternoga, Okrutny tyran

**George Payton** – lat 32, doktor nauk alchemicznych, były wykładowca Królewskiej Akademii Alchemicznej w Oxfordzie, alchemik, hermetyk i badacz. Prawdziwy geniusz w swojej dziedzinie, opętany żądzą jej poszerzania. Wraz ze swoim starszym kolegą po fachu prowadził eksperymenty na ludziach w dworku pod Londynem, w wyniku których kilku pacjentów umarło. Gdy zostali odkryci, Payton uciekł do Ameryki, a współwinnego alchemika skazano na długoletnie więzienie. W trakcie podróży statek Paytona nadział się na piratów pod dowództwem Augustusa Roacha i alchemik został wzięty do niewoli. George wkupił się w łaski swego nowego pana, pomagając rannym piratom. Dość szybko zaprzyjaźnił się z zadufanym w sobie Roachem i namówił go na pomoc w wybudowaniu laboratorium, w którym mógł prowadzić dalej swoje eksperymenty. Ponad rok badań i pracy przyniosły rezultaty w postaci Czarci Piachu,



alchemicznej substancji zmieniającej nawet najbardziej opornych w potulne owieczki. Payton nie przestał na jednym sukcesie i dalej prowadzi swoje eksperymenty, ostatnio opracował proces ekstrakcji niepalnego gazu lżejszego od powietrza. Dzięki niemu ulepszył francuski projekt balonu i buduje (rękami przysłanych specjalistów) sterowiec. Payton jest megalomanem i szalonym naukowcem, uważa się za geniusza, a wszystkich innych za gorszych od siebie. Jest całkowicie zapatrzony w swoje eksperymenty i ich słuszność dla dobra ludzkości. Nie przejmuje się współpracą z piratami ani mnogością ofiar, jakie pochłonęły jego nieudane preparaty. W końcu postęp wymaga poświęceń. Współpraca Roacha i Paytona jest tajemnicą, o której wiedzą tylko najbliżsi oficerowie „El Almirante”. Dla wszystkich innych „piracki król” współpracuje z diabłem, albo kapłankami voodoo, a doktor opuścił go i odpłynął do Bostonu.

**Postawy:** Podstępna +3 Pomysłowa +5 Siłowa -1 Szybka 0 Uważna +3  
Widowiskowa +1

**Aspekty:** Szalony naukowiec, Megaloman, Niezwykle utalentowany medyk

**Thomas Murray, 12 lord Willowby** – lat 60, kontradmirał marynarki brytyjskiej, dowódca grupy wydzielonej działającej na Karaibach. Stracił nogę w starciu z piratami. Dobry i charyzmatyczny oficer. Wiecznie zapracowany, ze zmęczeniem walczy szklaneczką ulubionego Porto. Dowodzi z okrętu liniowego (74 armaty) „Courageous”, stacjonującego w porcie w Nassau.

**Wyzwoleni** - Ludzie znajdujący się pod wpływem Czarci Piachu są zaprogramowani do służby Roachowi i Paytonowi. Nie znają strachu ani bólu. Nie można ich powstrzymać inaczej niż zabijając, albo powalając i krępując.

**Postawy:** Podstępna +0 Pomysłowa +1 Siłowa +3 Szybka +1 Uważna +0  
Widowiskowa +3

**Aspekty:** Pod wpływem Czarci Piachu

**Ludzie Roachów** - Piraci i typy spod ciemnej gwiazdy współpracujące z rodzeństwem Roachów. Lubią rozwiązywanie siłowe. Wobec Roachów są lojalni, tak długo jak są dobrze opłacani.

**Postawy:** Podstępna +1 Pomysłowa +1 Siłowa +2 Szybka +1 Uważna +0  
Widowiskowa +1

**Aspekty:** W służbie pieniądza





## MORSKIE OPowieści

**Piszczałkowi** - Elita ludzi Roacha. Piraci z jego pierwszej załogi wyszkoleni w korzystaniu z piszczałek i sterowaniu Wyzwolonymi. Są bardzo lojalni wobec Roachów zdając sobie sprawę, że za to co robią czeka ich stryczek albo może nawet stos (tak w każdym razie im wmówiono).

**Postawy:** Podstępna +2 Pomysłowa +1 Siłowa +2 Szybka +1 Uważna +1 Widowiskowa +2

**Aspekty:** W Roachach nadzieja

**Wskrzeszony** - Najnowszy projekt Paytona. Wyzwolony znajdujący się pod wpływem różnych alchemicznych dekoktów. O wiele silniejszy od zwykłych ludzi, będzie dążył do wykonania rozkazów Paytona nie zważając na własne życie.

**Postawy:** Podstępna +0 Pomysłowa +0 Siłowa +5 Szybka +3 Uważna +0 Widowiskowa +3

**Aspekty:** Alchemiczny potwór

## POSTACIE GRACZY

Do przygody dołączone są 4 archetypy postaci wraz z krótkim zarysem ich historii. Postacie nie są dokończone mechanicznie (posiadają tylko 2 z 5 aspektów) Zachęcam, aby pozostałe aspekty wymyślić w trakcie przygotowania do grania lub nawet w trakcie przygody.

### KAPITAN

Jesteś dowódcą, korsarskiego słupa. Jeszcze niedawno byłeś porucznikiem w brytyjskiej flocie, ale redukcja etatów spowodowała, że wylądowałeś na półpensji. Zwrócił się wtedy do Ciebie ojciec twojej narzeczonej Adelaide Hollows, proponując Ci dowództwo dwudziestodziałowego słupa, który jego kompania handlowa wystawiła wraz z odpowiednimi listami kaperskimi.

Od roku dowodzisz słupem, pływającym po Karaibach i wzdłuż wybrzeża





buntowniczych kolonii. Udało Ci się złapać kilka statków handlowych, próbujących złamać blokadę, wystarczająco dużo, aby Twoi patronowie byli zadowoleni, ale zbyt mało by Twój majątek wzrósł wystarczająco. Najchętniej wróciłbyś do służby Królowi, tylko tam jest szansa na karierę i prawdziwe pieniądze. Póki co jednak ani nie masz wystarczająco możnych sojuszników ani szansy na powrót z półpensji. Może zlecenie od lorda Willowby odmieni Twój los.

**Postawy:** Podstępna +0 Pomysłowa +2 Siłowa +1 Szybka +2 Uważna +1  
Widowiskowa +3

**Aspekty:** Kapitan korsarskiego słupa, Oficer artyleryjski brytyjskiej marynarki, Trudny do zapomnienia

**Sztuczka:** Posłuch wśród marynarzy (+2 do testów związanych z marynarzami z pokładu słupa)

## Żołnierz

Urodziłeś się w Virginii, a to znaczy, że pochodzisz z Kolonii. Nie jesteś jednak jedną z tych rebelianckich szumowin, ale lojalnym synem Wielkiej Brytanii. Jako jeden z pierwszych zebrałeś oddział, by sprzeciwić się jawnemu buntowi przeciwko prawu i porządkowi. Przegrałeś, Twoja plantacja została spalona, niewolnicy rozkradzeni, a Ty musiałeś uciekać. Na szczęście stryj Twojej matki, Artur Hollows, jest bogatym człowiekiem i ma w Londynie spore wpływy. Bez większego trudu znalazł Ci zajęcie – zostałeś dowódcą oddziałów abordażowych na korsarskim słupie wystawionym, przez kompanię handlową, w której zarządzie zasiada stryj Hollows.

Od ponad roku pływasz wzdłuż wybrzeża trzynastu kolonii łapiąc zdradzieckie statki handlowe, próbujące złamać blokadę. Choćby w ten sposób możesz się przysłużyć swojej ojczyźnie. Nadal jednak czekasz na okazję, by odpłacić i jakoś poważniej przyczynić się do pokonania rebeliantów.

**Postawy:** Podstępna +1 Pomysłowa +1 Siłowa +3 Szybka +2 Uważna +0  
Widowiskowa +2

**Aspekty:** Oficer abordażowy, Amerykański rojalista, Dowódca polowy

**Sztuczka:** Prosto w serce (+2 do ataku przeciwko pojedynczemu celowi, jeżeli chcemy zabić)





# MORSKIE OPowieści

## ALCHEMIK

Wywodziś się z porządnej brytyjskiej rodziny. Twój ojciec był uznanym wykładowcą na Królewskiej Akademii Alchemicznej w Oxfordzie, a Ty poszedłeś w jego ślady.

Niestety, jakieś trzy lata temu wszystko się zmieniło. Twój ojciec, gnany żądzą wiedzy, wszedł w konszachty ze swoim szemranym kolegą – Georgem Paytonem i razem zaczęli prowadzić dziwne i niemoralne eksperymenty na bezdomnych. Sprawa wyszła na jaw, Payton zniknął, Twój ojciec został skazany na długoletnie więzienie, a Ciebie relegowano z uniwersytetu.

Bez tytułu, ale z umiejętnościami załapałeś się do służby we flocie jako pokładowy chirurg. Jakiś rok temu zaproponowano Ci przeniesienie na prywatnego, korsarskiego słupa (wraz ze sporą podwyżką). Przyjąłeś nową pracę i od tamtego czasu pływasz po Karaibach i w pobliżu wybrzeża buntowniczych kolonii. Cały czas masz nadzieję trafić na ślad Paytona i odegrać się za ojca i za siebie.

**Postawy:** Podstępna +2 Pomysłowa +3 Siłowa +0 Szybka +1 Uważna +2 Widowiskowa +1

**Aspekty:** Pokładowy medyk, Wyrzucony ze studiów, Skrupulatny alchemik

**Sztuczka:** Metoda poznawcza (+2 do badania substancji i rafinacji nowych leków)

## SZPIEG

Urodziłeś się w Bostonie, w dość zamożnej rojalistycznej rodzinie. Gdy byłeś jeszcze dość młody Twój brat Jeremy rozpoczął służbę w brytyjskiej flocie, najpierw jako midszypman, a teraz jako porucznik. Od śmierci rodziców to jedyna rodzina, jaką masz. Utrzymujecie bogatą korespondencję i spotykacie się kiedy tylko możecie.

Ostatnio jest to nieco trudniejsze. Rebelia utrudnia takie spotkania i nie widzieliście się od ponad 3 lat. Ty sam służysz Koronie w mniej oczywisty sposób.



Jesteś po prostu rojalistycznym szpiegiem. Do niedawna byłeś blisko związany z rebeliantami, ale o wszystkim donosiłeś swoim brytyjskim mocodawcom. W końcu jednak Twoja zdrada wyszła na jaw i musiałeś uciekać. Tak wylądowałeś w Nassau, gdzie stacjonuje brytyjska Eskadra Karaibów. Miałeś się tu spotkać z bratem, służącym jako pierwszy oficer na slupie „Pelias”. Nim to jednak miało miejsce twojego brata oskarżono o zdradę. Jego okręt najpierw zaginął, a potem zauważono go atakującego brytyjskie statki handlowe, z Twoim bratem na pokładzie!

Czy to możliwe, że Jeremy zdradził? A może stało się coś innego?

Dzięki swoim umiejętnościom udało Ci się namierzyć okręt, który ma zbadać sprawę „Peliasa”, a jego KAPITAN, przyjął Cię na pokład, gdyż cywil może czasem przydać się tam, gdzie żołnierz będzie miał problem się pojawić.

**Postawy:** Podstępna +3 Pomysłowa +2 Siłowa +1 Szybka +2 Uważna +1  
Widowiskowa +0

**Aspekty:** Człowiek o wielu obliczach, W poszukiwaniu zaginionego brata, Twarz, którą łatwo zapomnieć

**Sztuczka:** Człowiek Cieni (+2 do ukrywania się, jeżeli jest poszukiwany)



# MORSKIE OPowieści

WSPÓŁPRACA

ERPEGOWY YAK!



KOSMIT  
PACZY



Lans Macabre



GRAJ  
KOLEKTYW

TOPORY



WWW.TOPORY.ORG  
f / TOPORY

Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY

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