

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

MORZE SARGASSOWE.....	5
WSTĘP	6
MECHANIKA.....	9
SŁOWNICZEK	10
„CIAPCIAKI”	11
PROLOG	17
ROZDZIAŁ I	18
ROZDZIAŁ II	20
ROZDZIAŁ III	27
EPILOG	31
INSPIRACJE	32
POMOCE.....	32



MORZE SARGASSOWE

KONCEPT "CIAPCIAKI"

JAKUB "LEMEK" LEMAN

7TH SEA 1ED.



MORSKIE OPowieści

WSTĘP OPIS

Oglądałeś Piratów z Karaibów? Chciałeś kiedyś być marynarzem żeglującym po pełnym morzu? Zapewne tak, ale czy mógłbyś być działą mistrzem – szaleńcem, który wysadza wszystko w powietrze? Albo bosmanem, który karze żeglarzy rozkazując im łapać kury na okręcie? Lub też młodą Panią Kapitan, która o żeglowaniu ma pojęcie jak wół o gwiazdach, a całe doświadczenie czerpie z romantycznych powieści o piratach? Mało Ci? Dodaj do tego liniowy okręt wojenny, kilkuset załogantów i bezmiar oceanu... Pytaniem nie jest czy przeżyjecie, ale jak długo uda Wam się pozostać przy zdrowych zmysłach?

Zapraszam do rozegrania autorskiego scenariusza, w którym magia przeplata się z rzeczywistością pośród szumu oceanów i odgłosów salw burtowych.

- **Scenariusz:** „Morze Sargassowe”
- **Koncept postaci:** „Ciapciaki” - postacie wybitne w swoim fachu, lecz posiadające ciężką wadę
- **System:** „7th Sea” Edycja pierwsza
- **Setting:** okręty żaglowe, morza i oceany, morskie opowieści
- **Mechanika:** okrojona 7th Sea
- **Liczba graczy:** 3-5
- **Gotowe postacie:** Tak
- **Liczba sesji:** 1-2

TŁO HISTORYCZNE

Wojna na kontynencie rozgorzała w najlepsze. Castille, wspierana przez Avalon, chce odzyskać swoje ziemie. Montaigne jednak twardo broni swoich



zdobyczy. W konflikt mocno angażują się wodacciańscy kupcy. Wystawiają niskooprocentowany kredyt dla Montaigne, co pociąga za sobą reakcję Vendelu wykładającego gotówkę dla Avalonu na nowe okręty. Jedynie Eisen i Usurii nie obchodzi skrawek ziemi na zachodzie kontynentu. Walki wzmagają się także na morzu. Niedawno powróciła castilliańska "złota flota" choć mocno przerzedzona. Piractwo na tych wodach szerzy się na niespotykaną dotąd skalę. Lecz coś jest nie tak. Stary zejman twierdzi, że szykuje się coś dużego. Wszak boli go kikut nogi.

Komunikacja morska, dotąd nietknięta, zaczyna się rwać z niewiadomego powodu.

KILKA SŁÓW OD TWÓRCY

Scenariusz ten opiera się o przygodę związaną z Morzem Sargassowym. Jest do niego zaimplementowany autorski koncept „Ciapciaki”, czyli postaci wybitnie uzdolnionych w swym rzemiośle, ale z jakiegoś powodu dyskwalifikujących je do dalszej służby (więcej informacji, w opisie postaci). Jest to scenariusz nastawiony na dobrą zabawę oraz mnóstwo śmiesznych sytuacji, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby rozegrać go innymi, nie gotowymi, postaciami. Proszę, drogi Mistrzu Gry, pamiętać również o złotej zasadzie RPG-ów. Jeśli coś Ci nie odpowiada lub zwyczajnie przeszkadza, to zmień to lub pomiń. To ma być przede wszystkim dobra zabawa.

CO STANOWI UROK TEJ PRZYGODY?

Jeśli postanowisz rozegrać ten scenariusz gotowymi bohaterami, to nastaw się przede wszystkim na interakcje pomiędzy postaciami graczy. Postacie posiadające wady, praktycznie wykluczające je z działania, sprawią, że nawet najprostsze czynności doprowadzą was do bólu brzucha ze śmiechu. To właśnie te interakcje są sednem całego scenariusza. Bo przecież jak gracze mają uwierzyć nawigatorowi (odpowiedzialnemu za wyznaczanie prawidłowego kursu całego okrętu) który ma





MORSKIE OPowieści

halucynacje? Jest to typowe heroic fantasy w klimatach szantowych, które ma po prostu bawić, a także stanowić odskocznię od poważniejszych sesji.

Jeżeli korzystasz ze swoich postaci i nie chcesz by gracze mieli do dyspozycji „Ciapciaków”, to nic złego. Do dyspozycji pozostaje jeszcze wrażenie prowadzenia największego, w dziejach Siedmiu Mórz, okrętu wojennego. Oraz w pełni wykwalifikowanej załogi gotowej stawić czoła wszelkim przeciwnościom losu.

DLA KOGO PRZEZNACZONY JEST SCENARIUSZ?

Dla każdego kto choć na chwilę chce poczuć wiatr we włosach, dym prochu strzelniczego i słonej wody. Każdego kto chce w rytmie szant, przemierzać wody pod pełnymi żaglami i mierzyć się z piratami, morskimi potworami i przeżywać morskie bitwy na małą i dużą skalę. Dla każdego kto chce powrócić do czasów dzieciństwa i znów biegać z drewnianym mieczykiem udając pirata.

JAK UŻYWAĆ TEGO SCENARIUSZA?

Został on przygotowany w oparciu o mechanikę systemu „7th Sea”. Przeczytaj całość, a zwłaszcza zapoznaj się z tą mechaniką, choć wybierając opcję „Ciapciaki” nie jest ona konieczna. Wszak urodzeni pod szczęśliwą gwiazdą i tak dadzą radę. Każda scena ma swoje wyjaśnienie, a w niektórych miejscach scenariusza będą również porozmieszczane podpowiedzi, dotyczące możliwych zdarzeń i kierunków działań dla postaci graczy. Na początku sesji rozdaj graczom karty postaci, ich historię, pozwól się zapoznać z nimi (historie postaci niech zachowają w sekrecie), po czym przejdź do samej przygody. Daję Ci spis inspiracji, które zmotywowały mnie do stworzenia tego scenariusza – pozwolą Ci one zrozumieć zamysł, którym się kierowałem. Nie rozpisywałem charakterystyk postaci. Tak samo, nie podawałem ich dokładnych opisów. Starłem się pozostawić dla Ciebie Mistrz Gry, jak i dla Twoich Graczy, jak największą swobodę. To nie jest scenariusz, który poprowadzi Was za rączkę i narzuci, krok po kroku, robić to co jest nakazane. Bawcie się nim.



MECHANIKA

Kości

Używamy wyłącznie kości dziesięciościennych (k10). Zawsze, gdy Mistrz Gry poprosi gracza o wykonanie testu, gracz bierze do ręki określoną ilość kości i sumuje ich wynik.

Rzuć, zatrzymaj

W mechanice spotkasz się z pojęciem rzutu oraz zatrzymania kości. Gdy gracz jest zmuszony do wykonania testu, rzuca pewną pulą kości (np. pięcioma, Wartość Cechy + Umiejętności). Kości zatrzymywane, mówią nam ile wyników może on zsumować razem (np. trzy). Czyli, rzucamy pięcioma kośćmi, ale zatrzymujemy tylko trzy najwyższe wyniki, które sumujemy. Ilość zatrzymywanych kości określa cecha bohatera.

Oprócz tego, ilekroć na kości wypadnie 10 (zwykle oznaczane cyfrą 0) należy rzucić nią ponownie, a rezultat dodać do otrzymanego wcześniej wyniku.

Tabela poziomów trudności

- 5 - pospolity
- 10 - łatwy
- 15 - przeciętny (domyślny)
- 20 - trudny
- 25 - bardzo trudny
- 30 - heroiczny
- 35 - nigdy tego nie dokonałeś
- 40 - już nigdy tego nie dokonasz





SŁOWNICZEK

MG: Mistrz gry.

BN: Bohater niezależny.

Pirs: portowa budowla hydrotechniczna w postaci sztucznego półwyspu wysuniętego w głąb wody prostopadle lub skośnie do brzegu lub nabrzeża, lub w postaci sztucznej wyspy, a w przypadku pirsów największych – również w postaci pomostu stojącego dalej od brzegu i połączonego z lądem.

Kajuta: zamykane pomieszczenie na statku wodnym.

Bulaj: okrągłe okienko umieszczone w burcie.

Pryz: wzięta w niewolę jednostka pływająca.

Karaka: typ trzymasztowego, rzadziej czteromasztowego statku żaglowego, rozwinięty w krajach śródziemnomorskich w XV wieku. Miała zaokrągloną rufę z wysoką nadbudówką (kasztelem) oraz drugą niższą nadbudówkę na dziobie.

Wachta: część załogi jednostki pływającej, pełniąca służbę w określonym czasie (zazwyczaj 4 godziny). Jest to również czas pełnienia służby.

Statek: cywilna jednostka pływająca.

Okręt: wojskowa jednostka pływająca.

Bukszpryt (dziobak): drzewce wystające do przodu z dziobu jednostki żaglowej. Bukszpryt zorientowany jest poziomo, lub lekko wznosząco, najczęściej w linii wzniosu pokładu.

Bosman: najstarszy podoficerski tytuł stosowany na okrętach. Z języka angielskiego boatswain (w skrócie bosun) oznaczał kierującego pracą na łodzi. W Polsce termin bosman pojawił się w XVI wieku. Podobnie jak w innych marynarkach wojennych dotyczył osoby, która wykonywała rozkazy kapitana lub oficera i zajmowała się utrzymaniem porządku, konserwacją urządzeń, stawianiem żagli oraz wykonywaniem pozostałych prac pokładowych na okręcie. Z czasem, podobnie jak i inne tytuły, bosman przekształcił się w stopień wojskowy.



Morze Sargassowe (ang. Sargasso Sea): Na obszarze Morza Sargassowego znajdują się Bermudy. Po raz pierwszy wspomniał o tym morzu Krzysztof Kolumb w trakcie swojej wyprawy w 1492 roku. Leży w zwrotnikowych szerokościach geograficznych – między równoleżnikami 20°N i 35°N i południkami 30°W i 70°W; a także pomiędzy prądami: Zatokowym, Kanaryjskim i Północnorównikowym. Szacunkowa powierzchnia to 6–7 mln km². Osiąga głębokość 1500–7000m. Morze Sargassowe to obszar względnego bezruchu (halistazy). Gęsto porośnięte przez gronorosty (Sargassum), występują powiązane z nimi organizmy. Średnia temperatura wód powierzchniowych w zimie 18–23 °C, w lecie 25–28 °C. Zasolenie 36,5–37‰.

Pierwszy Oficer: odpowiadał za nawigację, dokumenty jachtu, załatwianie spraw formalnych, środki łączności i środki ratunkowe. Ponadto zastępował kapitana i był zwierzchnikiem pozostałych oficerów, jeśli na okręcie nie wyznaczono zastępcy kapitana.

Galion, inaczej aflaston: charakterystyczna ozdoba dziobowa stosowana na dużych żaglowcach z minionych wieków, w postaci okazałej kunsztownej rzeźby umieszczonej przed forkasztem, u szczytu stewy dziobowej. Była to rzeźba drewniana, często polichromowana. Zwykle przedstawiała postać ludzką, zwierzęcą lub fikcyjne stworzenie alegoryczne, nawiązywała do nazwy jednostki.

„CIAPCIAKI” KAPITAN (ELIZABETH HUNNINGHAM)

Nadmienić należy, że Pani Kapitan nominację kapitańską dostała z powodu dziadka – admirała (w stanie spoczynku), sama ma zaledwie 18 lat, a całą wiedzę o tym jak kierować okrętem czerpała do tej pory z książek, w większości będących romantycznymi powieściami o piratach, miłości i morzu. Ulubione tytuły: „Kroniki Portowe”, „Kapitan i córka pirata”, „Na fali uczuć”. Cytaty z ulubionych książek zna na pamięć i często wplata je w wypowiedzi, uzasadniając w ten sposób niektóre swoje rozkazy. Jest romantyczką, idealistką, przekonaną, że w życiu wszystko jest





MORSKIE OPOWIEŚCI

czarno-białe, a na każdego czeka Wielka Miłość, która zjawi się w najmniej oczekiwanym momencie. Ma zerowe doświadczenie w dowodzeniu ludźmi czy okrętem (znaczy przecież wszystko jest tak jak w książkach, nie?), jest za to bardzo ocytana, wykształcona, posługuje się biegle językami: avalonskim, montenskim oraz castilliańskim. Zawsze nienagannie ubrana i uczesana. Pani Hunningham o nominacji dowiedziała się podczas hasania w ogrodzie, gdzie dzielnie pokonywała i skazywała na śmierć kolejne... kury. Już miała kolejną skazać na los kolacji, gdy zauważyła lokaja. Z pełną godnością rzekła więc do kwoki: „Czekaj tu na mnie, zaraz wrócę i dokończę egzekucję...”

Od tej pory uznała, że kury to jej szczęśliwe zwierzęta i zabrała parę na okręt jako talizmany szczęścia.

PIERWSZY OFICER (ERNEST O'NEILL)

Ten trzydziestodwuletni szlachcic, jest jednym z najczęściej odznaczanych oficerów marynarki, który nie może dalej awansować. Inteligentny, przebiegły, przystojny i zorganizowany. Ideał oficera. Aby poznać powód tej sytuacji, należy cofnąć się o kilka lat wstecz. W trakcie jednej z akcji mających na celu zwalczanie piractwa, okręt na którym służył wpadł w zasadzkę castilliańskich korsarzy. W trakcie walki z siedmioma przeciwnikami, kapitan zginął od kuli armatniej. Ernest przejął dowodzenie i dzięki zimnej głowie oraz chłodnej kalkulacji, do końca dnia dwóch korsarzy leżało na dnie, dwa okręty zostały zdobyte, a jeden został zabrany „na starego Avalonu brzeg”, jako Pryz. Na nieszczęście dla Ernesta. Na sam koniec, odstrzelona reja spadła mu prosto na głowę. Skutki tego wypadku dały o sobie znać, już kilka dni później. W trakcie ceremonii udekorowania, gdy przypinano mu medal, nasz bohater... zasnął.

Okazało się, że cierpi on na narkolepsję. W trakcie przeżywania silnych emocji, stresu czy podniecenia, często zdarza się Ernestowi (na szczęście na krótko) uciąć drzemkę. Skutek tej przypadłości, oczywiście jest opłakany. Tak to jest, gdy „przytniesz komara” w trakcie wydawania rozkazu, np.: w trakcie bitwy. Nie zniechęciło go to jednak do dalszej służby (pomimo usilnych aluzji przełożonych). Wrodzona duma, upór i ambicja pchają go dalej ku ostatecznemu celowi, jakim jest własne dowództwo nad okrętem.



BOSMAN („DZIELNA” JANE)

Jane rozpoczęła swoją morską przygodę w wieku 16 lat. Zawsze marzyła jej się chwała i bogactwo, które mogą dać jej podróże po bezkresnych wodach Thei. Jane pochodzi z Inlandii i jej wielkim marzeniem było wsiąść na jeden ze statków i odpłynąć w siną dal. Dopieła swego dzięki sprytowi, rozwadze i niebywałej umiejętności do trzymania własnych sekretów pod kluczem.

Dzisiaj Jane ma 27 lat i jest bardzo znaną postacią w świecie Siedmiu Mórz. Jest bosmanem i ma pod sobą najwierniejszą z możliwych załóg. Jej bezczelność idzie w parze z inteligencją.

Na co dzień jest bardzo zdeterminowana i uparta. Każdy kto choć raz ją widział w akcji ten wie, że potrafi ona doskonale władać szablą jak również strzelać czy rzucać nożami.

Ta rudowłosa piękność mogłaby bez problemu wygrać potyczkę z usuryjskim watażką jak i przegadać niejednego Montencyka w temacie poezji – czasu do czytania pod pokładem ma ona bowiem bardzo dużo.

Cały swój czas na statku (oprócz tego kiedy walczy i skupia się tylko na tym) bosman Jane spędza bowiem pod pokładem. Poza czterema najbardziej zaufanymi osobami z jej otoczenia, nikt nie wie dlaczego tak właściwie jest – a jest tak od zawsze.

Otrzymała przydomek „Dzielna” już na początku swojej morskiej kariery, a „Szanta o Dzielnej Jane” rozbrzmiewa donośnie zarówno w kubrykach jak i portowych tawernach.

„Dzielna” Jane posiada szereg nietypowych zachowań, które łatwo zaobserwować, np. w momencie kiedy jej łódź płynie na redę lub z redy na brzeg. Stoi ona na środku łajby z zawiązanymi oczami (charakterystyczna chusta jest zawsze przewiązana wokół jej nadgarstka – no chyba, że ma ją właśnie na oczach) i drąc się w niebogłosy śpiewa refren słynnej szanty: „Dzielna Jane płynie świat zdobywać!” – tak dopływa na statek, gdzie znika pod pokładem, spod którego zarządza całą załogą.





MORSKIE OPowieści

I wszystko byłoby wręcz wspaniale gdyby nie jeden jedyny szkopuł, który towarzyszy jej od urodzenia, a o którym wie tylko czworo ludzi na świecie. Jane ma paraliżujący ją wręcz lęk przed... wodą.

NAWIGATOR („STRZAŁKA” JASON)

Jason pochodzi ze slumsów samego Carleon. Od zawsze miał pewien szósty zmysł jeśli chodzi o orientację w terenie. Ucieczka wśród tłumu ludzi po obszernych zaułkach miasta i portu nigdy nie nastroczała mu trudności. Dziwnym trafem zawsze wiedział gdzie ma skręcić, w jaką dziurę wleźć, aby uciec goniących go strażnikom. Tak było do pewnego momentu, aż kiedyś los zapędził go w najciemniejsze zakątki portu. Jako młodzieniec uciekając wraz ze swoim gangiem odnalazł starego handlarza, od którego wydebił podejrzane grzybki. Następne co pamięta to statek.

Przez następne 30 lat przemierzył prawie wszystkie wody znanego świata. Po słynnej akcji przeprowadzenia okrętu przez rafy, we mgle, dostał przydomek „strzałka”. Nigdy się nie myli w kwestii nawigacji, choć kilku kapitanów przyprowadził już o siwe włosy lub zawał serca. No bo jak tu nie zwariować gdy facet, któremu powierzyłeś swój okręt i życie całej załogi twierdzi, że przez mielizny prowadzi go zielony niedźwiadek w okularach?

Niestety, owe grzybki, coś zrobiły z Jasonem. Mięwa on halucynacje. Od maleńkich przywidzeń, po potężne „odloty” na jawie. Gdyby nie jego fenomenalne umiejętności nawigacji już dawno pozbyto by się go z pokładów floty. Szkopuł w tym, że jakoś nikt się nie pali by tego, już siwego i lekko styranego czasem człowieka, usunąć. Jakoś tak wszyscy boją się zbliżyć do tego „szaleńca”.

DZIAŁOMISTRZ (IAN „PAL TO” McDONOVAN)

Ian to weteran. Wykształcony weteran. Nie ma chyba takiej broni czarnoprochowej, której by nie znał na wylot i z niej nie strzelał. Jako syn



zamożnej, żołnierskiej rodziny, został wysłany za młodu do Eisenkiej Akademii Wojskowej. Miał zostać dowódcą kawalerii, ale po spotkaniu się z eisenkim korpusem artyleryjskim przepadł bez reszty. Jego jedyną i prawdziwą miłością stały się działa. Po ukończeniu akademii zdobywał jeszcze szlify w kilku bitwach, ale musiał wrócić do domu. W Avalonie nie ma za bardzo miejsca dla wykształconego Artylerzysty, a że kochał swoją robotę zaciągnął się do Marynarki. Tam poznał swoje niezliczone „panienki”. Kocha je miłością szczerą i głęboką. I faktycznie coś w tym może być. „Panienki”, ilekroć obsługuje je Ian, praktycznie zawsze trafiają w cel. Co złośliwi twierdzą, że one również kochają jego.

Od ukończenia akademii minęło już 20 lat. Niezliczone bitwy. Huk wystrzałów i smród palonego prochu i siarki pozostawiły swoje piętno, na tym już trochę otyłym marynarzu. Wspomnienia krwawych bitew i niezliczone rzesze ludzi, które zginęły w czasie jego wieloletniej służby pozostawiły trwałe ślady w psychice Iana. Do tego stopnia, że otrzymał przezwisko „Pal To”. Niestety, na jakąkolwiek wzmiankę dotyczącą strzelania, lub związanego ze słowem „ogień”, „Ognia!” naszemu Działomistrzowi przekręca się piąta kłepka. Z reguły skutkuje to natychmiastową komendą salwy burtowej, bez względu na to, gdzie okręt się znajduje. Pedantyczne dbanie o „panienki” (zwłaszcza o „Gertrudę” – podręczna armatka z którą się nie rozstaje) powoduje, że zawsze chętnie go słuchają.

PRZYKŁADOWI CZŁONKOWIE ZAŁOGI (Z WADAMI)

- **Miguel Sanchez (Castillijczyk)** – niezwykle przystojny i inteligentny. Najmądrzejszy pośród zwykłych członków załogi, kancelista (śmieszny niski głos, jak dwuletnie dziecko).
- **„Młody” Harry (Avalonczyk)** – młody chłopak okrętowy, niezwykle zwinny i wysportowany cwaniak (uzależniony od adrenaliny).
- **„Twardy” Zbigniew (Usurianin)** – twardy i silny, a przy tym bardzo łagodny, brodaty olbrzym (nie panuje nad swoją siłą).





MORSKIE OPowieści

- **Agnes McDonovan (Szotka)** – ta korpulentna i dobroduszna kobieta jest jak matka dla całej załogi, gotuje fantastyczne dania jako kucharz okrętowy (hipochondryczka, uważa również, że inni też cały czas na coś chorują).
- **Matty Evans (Avalonczyk)** – ten już mocno podstarzały pokładowy cyrulik (a z zamiłowania alchemik) stara się utrzymać wszystkich w dobrej kondycji (mocno roztargniony).
- **Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlllantysiliogogoch (Vestenmannawenjarczyk)** – przez wszystkich zwany (dla uproszczenia!!!) „Gogoch”. Już samo nazywanie tego rośłego wojownika na żołdzie avalonskim stanowiłoby wadę, ale jest świetnym fechmistrzem na topory (nie zna grama słowa w innym języku niż vestenmannawenjarski).
- **Jack „Monetka” Sigil (Avalonczyk)** – genialny kwatermistrz z niesamowitym zmysłem matematycznym (niemy i głuchy).
- **„Złośliwa” Aggie Evans (Avalonka)** – niezwykle piękna jak i zabójcza sierżant piechoty morskiej (jedyna kara za jakiegokolwiek przewinienie, w jej słowniku pojęć, to śmierć).
- **Adelajda (Eisenka)** – popularna szanta krążąca w portach Avalonu brzmi: „Chłopaki się chowajta. Nadciąga Adelajda. Piwa nie dopijajta. Do domu spać... bo dzisiaj Adelajda chce sidła tkać”. NIEZWYKLE! MAŁO! urodziwa ochmistrzyni Pani Kapitan (nimfomanka).
- **Adieu „Kostucha” Montenevau (Avalonczyk pochodzenia montenskiego)** – potrafiący zrobić coś z niczego cieśla okrętowy (nie mogący funkcjonować bez roślinności w pobliżu, florysta)



PROLOG

W pięknie przystrojonym pokoju zebrały się najważniejsze osobistości dowództwa floty Avalonu. Siedząc na przepięknie rzeźbionych fotelach popijają brandy i rozmawiają o dalszym kierunku działań floty, w związku z wojną przeciwko Montaigne. Pośród gęstej chmury dymu z cygar, na wielkim dębowym stole, stojącym obok, roi się od map i powbijanych w nie chorągiewek. Sarta ołówków, piór, inkaust, sekstans oraz inne drobne przedmioty mieszają się w tym z pozornym nieładzie. Wśród nich leżą plany czegoś dotąd niespotykanego na wszystkich morzach i oceanach. Są to plany największego okrętu wojennego jaki kiedykolwiek pływał po wodach.

Jednak narada nie dotyczy tylko i wyłącznie kwestii strategii i planowania. Głowy największych Lordów Admiralicji zaprzęta jeszcze jedna ważka kwestia. Nadmiar utalentowanych, acz niezdolnych już do służby marynarzy, oficerów i podoficerów także należy w jakiś sposób rozwiązać. O ile plebs zwyczajnie można zwolnić i wyrzucić na bruk, o tyle z szarżą już tak nie wypada. A nie zapominajmy, że wielu z nich posiada własne dojścia, koneksje, możnych protektorów i niemałe majątki. Jednym słowem, nie można z nimi postąpić jak z prostaczkami.

Po długiej chwili dumania pada propozycja. Nietuzinkowa, acz genialna w swej prostocie: „*Żałujemy ich na jeden, stary, rozpadający się i nieopłacalny w naprawie okręt. Dajmy jakąś nic nieznaczącą misję. Przy odrobinie szczęścia morze lub nieprzyjaciół sam załatwi za nas sprawę*”- podsunął jeden z podstarzałych i siwowłosych Lordów. Pomysł został przyjęty entuzjastycznie, gdyż był sensowny i można było wrócić do bardziej palących spraw niż niańczenie wszelkiej maści nieudaczników. To, że pośród nich znajdowali się ludzie wybitni w swym fachu, weterani i starzy wyjadacze jakoś nikogo nie obchodziło. To, że większość z nich jest niezdolna do służby, poprzez różnej maści wypadki, rany odniesione w boju itp.; tym bardziej.

Z werwą przystąpiono do wypisywania rozkazów. Biurokracja, jak wszędzie, miała się bardzo dobrze w owych czasach. Zatem, gdy młody oficer przybył wezwany, by zabrać dokumenty i puścić w ruch olbrzymią maszynę jaką jest flota





MORSKIE OPowieści

Jej Królewskiej Mości, czekał na niego już okazały stosik papierów, porozrzucany po stole wśród map i chorągiewek. Młody człowiek zebrał wszystkie dokumenty. Zasalutował i wyszedł spełnić rozkazy swych Lordów. Nikt nie zauważył braku planów nowego okrętu.

ROZDZIAŁ I

SCENA 1

„Zapoznanie – miasto, Port Luthon, Baza Marynarki Wojennej Jej Królewskiej Mości.”

„Znajdujecie się w bardzo ruchliwym i zatłoczonym porcie. Port podzielony jest na dwie części – cywilną i wojskową. Sterty pakunków, beczek, skrzyń i wszelkiej maści rzeczy płyną bez ustanku nieprzebraną rzeką we wszystkie strony. Wszechobecny smród ryb, potu, morza i cokolwiek jeszcze przyjdzie Wam na myśl, roztacza się dookoła Was. Zgiełk przekrzykujących się ludzi. Wrzaski mew, oraz ten widok. Dziesiątki masztów i żagli. Od maleńkich jednoosobowych łódek, przez barki, barkasy, szkunery aż do fregat i galeonów. A nad tym wszystkim czuwa wiecznie cichy i spokojny fort obrony wybrzeża. Jednym słowem, dom.”

Wszyscy otrzymali rozkaz stawienia się dzisiaj o godzinie 6.00 na nabrzeżu 4., przy Pirsie 13., w części portu przeznaczonej dla floty wojennej. Bez problemu odnajdujecie oznaczone nabrzeże, jednakże ostatni pirs wychodzący w morze ma tabliczkę z numerem 12. Kawałek dalej jest już tylko ściana fortu i opierający się o nią młody (zaledwie dwunastoletni chłopiec w obszarpanych szortach i pasiastej koszuli).

Wyjaśnienie:

Jeśli gracze zainteresują się chłopcem, dowiedzą się, że czeka on na nich. Jednakże dopiero po zastraszeniu lub drobnej łapówce, przekaze informacje o szalupie która niedługo po nich przyplynie i zabierze do Pirsu 13. Jeśli tego nie zrobią, chłopak sam do nich podejdzie. Niedługo potem, od strony morza,



zza fortu wypływa szalupa, w której wiosłuje czterech marynarzy. Dowodzi nimi piętnastoletni rudzielec, ubrany w marynarskie szorty i wytartą kurtkę mundurową. Płyną w kierunku graczy.

W tej scenie możesz dać chwilę graczom na zapoznanie się ze sobą i wspólne poszukiwania pirsu nr 13. Jest to również czas na opisy postaci. Niech się nacieszą ostatnimi chwilami spokoju.

Wskazówka:

Większość graczy pewnie dotrze na miejsce piechotą, ale możesz uwzględnić różne warianty. Dla przykładu: Pani Kapitan pewnie podjedzie Karocą (zaprzęgniętą w cztery śnieżnobiałe konie, z małymi dzwoneczkami wplecionymi w grzywy) w obstawie ochmistrzyni i stangreta. Pierwszy oficer zapewne konno itd.

SCENA 2

„Okręt – ukryta stocznia Marynarki, za miastem Luthon”

„Szalupa pchana mocnymi pociągnięciami wiosł płynie wzdłuż brzegu. Po jakimś czasie, wypływając zza cypla Waszym oczom ukazuje się ukryta stocznia. Od razu widać, że zatoczka została wykonana ludzkimi rękami. Jest to niewielki kompleks magazynów, składów materiałów potrzebnych do budowy i naprawy okrętu oraz suchy dok i przystań. Długi wąż ludzi właśnie przenosi najróżniejsze pakunki, skrzynie i beczki na pokład okrętu zacumowanego przy pirsie wychodzącym w morze. Pirs ma oznaczenie nr 13, a przy nim cumuje „POTWÓR”. HMS „Niespodzianka” – prawie 70 metrów długości, prawie 16 metrów szerokości. Trzy pokłady dział, trzy maszty żagli. Wielki potwór, który od dzisiaj będzie Waszym domem. I właśnie kończy się jego załadunek.”

Wyjaśnienie:

W zasadzie nie ma czego wyjaśniać. Dalsza część „wstępu” i zapozdawania się.

Wskazówka:

Pełny opis okrętu, na którym był wzorowany, znajdziesz w dalszej części





MORSKIE OPowieści

scenariusza. Jeśli trafisz na sesji na zapalonego maniaka marynistyki lub gracza, który po prostu chce wiedzieć, to możesz rozegrać scenkę ze spotkania z inżynierem, który poda mu wszystkie dane techniczne.

W tej scenie możesz pozwolić graczom na zaznajomienie się z okrętem i niektórymi załogantami (przykładowi załoganci, wraz z ich wadami, podani powyżej). W kajucie kapitańskiej na graczy czeka również komplet dokumentów i rozkazy (zwalczać żeglugę nieprzyjaciela w rejonie cieśniny Marina Linda – mapa główna 7th Sea). Jeśli wybrałeś opcję „Ciapciaków” przypominam również o ich wadach.

W tej scenie pole do popisu ma Bosman. Postaraj się wyeksponować jej postać jak najbardziej.

ROZDZIAŁ II

SCENA 1

„Rejs – gdzieś na Morzu Burzliwym”

„Od momentu wypłynięcia minęły już dwa tygodnie i choć pogoda dopisuje, a wiatr sprzyja, to standardowa rutyna rejsu daje w kość. Załoga już się zgrała. Poznaliście możliwości nowego okrętu w dziedzinie przyspieszenia i jak dotąd wszystko idzie jak po sznurku. Tylko dlaczego na uczęszczanym szlaku handlowym nie spotykacie żywej duszy?”

Wskazówka:

Proponuję dać graczom chwilę czasu na odgrywanie postaci. Niech zasmakują zwykłego, nudnego, rutynowego życia na statku. Jednym słowem nic się nie dzieje. Pomijając fakt, że znajdujecie się na pływającej twierdzy, a prawie 850 załogantów (z wadami czy nie) tworzy raczej ciekawą mieszankę na tak małej przestrzeni pośród bezmiaru oceanu.

Gdy prowadziłem ten scenariusz, postać Pani Kapitan nie wytrzymała nudy i urządziła zawody w łapaniu kur po okręcie, oraz mnóstwo innych, dziwnych zajęć



dla załogi, które tylko naiwna nastolatka mogłaby wymyślić. Pozostawiam Tobie wybór. To czas dla Ciebie i Twojej improwizacji.

W tej scenie pole do popisu ma Nawigator i Pani Kapitan. Postaraj się wyeksponować ich postacie jak najbardziej.

SCENA 2

„Potyczka - w okolicach cieśniny Martina Linda”

„Po kolejnym tygodniu żeglugi dotarliście (chyba) w rejon Waszego działania. Kolejnego dnia pogoda w dalszym ciągu dopisuje, a z bocianiego gniazda wreszcie słyhać upragnione: „żagle na horyzoncie!”. Patrząc przez lunetę od razu widać dwie rzeczy: Statek handlowy... mocno zanurzony, oraz banderę Montaigne.”

Wyjaśnienie:

Gracze napotykają handlową Karakę (rodzaj statku) pod flagą Montaigne. Jeśli zdecydują się atakować mają dwie możliwości. Rozstrzelać statek lub doprowadzić do abordażu. Oczywiście przeciwna załoga nie chce im tego umożliwić, tym bardziej, że „Niespodzianka” jest większa, szybsza, posiada ogromną przewagę w działach i ludziach. Nie ma fizycznej możliwości aby graczom nie udało się to co zaplanują. Trzecia możliwość to puszczenie statku wolno.

Jeśli dojdzie do abordażu i statek zostanie przejęty, to ładownia pełna: jedwabiu, przypraw i wina wpadnie w ich ręce. Ponadto, przeszukując kajutę kapitana, oprócz stosu papierów na biurku, znajduje się również drewniane pudełko, w którym spoczywa misternie rzeźbiony wisiołek w kształcie liścia. Pudełko nie widnieje w żadnych zapisach okrętowego manifestu i nikt nie wie skąd się tam wzięło. Jest to kluczowy przedmiot dla scenariusza, gdyż to przez ten wisiołek gracze wpadną na Morze Sargassowe. Przy okazji stanowi możliwość do kontynuacji przygód na zasadzie: kto nas wprowadził w tę kabałę. Pozostawiam go dla Ciebie MG do wykorzystania wedle własnego uznania.

Jeśli gracze postanowią pozostawić statek w spokoju lub go rozstrzelać, to pośród szczątków statku (lub tego, co zostało wyrzucone by go odciążyć)





MORSKIE OPowieści

się pudełko z w/w wisiorciem.

Jest jeszcze możliwość wzięcia statku jako prz. W tej sytuacji należałoby statek obsadzić załogą przową (minimalna liczba ludzi do żeglugi i pilnowania jeńców) i odesłać do Avalonu.

Wisior – jest to starożytny artefakt Smyrnów, umożliwiający jednorazowo przeniknąć barierę pomiędzy światem materialnym a magicznym. Dzięki niemu można wpłynąć na Siódme Morze.

Wskazówka:

Nadszedł czas bitwy. Co prawda, ten pojedynek, raczej przypomina rozgniecenie jajka walcem, ale zawsze coś. Po poprzednim wbijaniu im do głowy jakież to nudne jest żeglowanie, gdy się nic nie dzieje, mają możliwość poszaleć. Jeśli uważasz, że idzie im za łatwo, zawsze możesz szantażować graczy kapitanem Karaki, który zamknął się w ładowni i grozi wysadzeniem statku. Choć to niewiele pomoże. Zawsze może pojawić się jakiś morski potwór.

Jeśli masz drużynę, która preferuje interakcje postaci nade wszystko, to zawsze możesz dać im możliwość planowania co zrobić ze zdobytym ładunkiem.

W tej scenie pole do popisu ma Działomistrz. Postaraj się wyeksponować jego postać najbardziej.

SCENA 3

„Brama Siódmego Morza – Gdzieś na Morzu Burzliwym”

„Kilka dni od potyczki z wrogą Karaką pogoda gwałtownie się psuje. W nocy trafiacie na potężny sztorm. Okrętem rzuca na wszystkie strony. Fale wściekle przelewają się przez burty, a zimny wiatr jest tak mocny, że niesione nim krople wody mocno chłuszczą po twarzy każdego kto jest na pokładzie. Ciemność nocy rozświetla jedynie wielki księżyc w pełni i niespotykana na tych wodach zielonkawa poświata. Wszyscy są zziębnięci i przemoczeni do suchej nitki.”



Wyjaśnienie:

Nie jest to obligatoryjna scena. Jeśli jednak postanowisz z niej skorzystać to postaraj się dać graczom jak najbardziej w kość. Sztorm, w który wpadli, nie jest wyłącznie fenomenem pogodowym. Jest spowodowany przez wisiołek. Właśnie dokonuje się przejście pomiędzy światami, a magia szaleje wokół. Gracze wpływają na Siódme Morze.

W tej scenie pole do popisu ma Nawigator. Postaraj się wyeksponować jego postać najbardziej.

SCENA 4

„Zasadzka – Morze Sargassowe ”

„Wszyscy to odczuwacie. Okręt gwałtownie zwalnia, a z pokładu dają się słyszeć coraz bardziej nerwowe nawoływania załogi wachtowej. Jeden rzut oka poza okręt pozwala stwierdzić, że właśnie jesteście świadkami czegoś nienaturalnego. W promieniach wschodzącego słońca widzicie jak wpływacie coraz głębiej w nieprzebrane morze zieleni. To tak jak byście pływali po morzu, w całości składającym się z wodorostów. Starzy żeglarze mawiają na to „Morze Sargassowe”. Pośród rozciągających się połaci zieleni widać inne okręty i statki. Najrozmaitszych rodzajów. Od małych szybkich Szkunerów, przez handlowe Brygi, Barki aż do wojennych Fregat i Galeonów. Wszystkiemu towarzyszy ciągły kobiecy śpiew z oddali. Zanim ktokolwiek zareagował, wpłynęliście już tak głęboko, że okręt, pomimo pełnych żagli zatrzymuje się w miejscu. Słysząc przeciągły jęk naginanego drewna. Lada chwila połamią się maszty.”

Wyjaśnienie:

Gracze znajdują się na „Siódmym Morzu”, choć o tym niewiedzą (jeszcze). W tej krainie istnieje magia. Wszelkie morskie opowieści o syrenach, krakenach, statkach widmo i innych nadprzyrodzonych zjawiskach pochodzą właśnie stąd. Samo morze również jest magiczne. Utrzymuje je siła, której nikt nie rozumie. Wszelkie próby wydostania się spełzną na niczym. Gracze utknęli, a na domiar złego nie są sami.





MORSKIE OPowieści

„Waszą uwagę zwrócił nienaturalny dźwięk. Jeden z marynarzy właśnie przewraca się na pokład w fontannie krwi wytryskującej mu z rany na klatce piersiowej, w której tkwi prymitywnie wykonany, z kości, ścięgien i drewna, oszczep. Zaraz po tym na pokładzie ląduje potwór. Z wyglądu przypominający połączenie człowieka i żaby. Skóra w kolorach szarości i zieleni. Błony pomiędzy palcami. Szpony zamiast paznokci, oraz szeroka żuchwa wypełniona ostrymi zębami. Wydawszy dziwny skrzek zwycięstwa rzuca się na kolejnego członka załogi. Za nim pojawiają się trzy kolejne i wygląda na to, że na tym się nie skończy.”

Wyjaśnienie:

Okręt został zaatakowany przez mieszkańców morza. Nie jest to jeden konkretny gatunek istot. Część przypomina skrzyżowanie człowieka z żabą, inne z rybą, a jeszcze inne z wężem. Można tutaj znaleźć prawie wszystkie gatunki zwierząt morskich. Tak naprawdę, są to członkowie załóg statków, które utknęły tutaj wcześniej, a których pozmieniała wszechobecna magia morza. W tej scenie pole do popisu ma Pierwszy Oficer. Postaraj się wyeksponować jego postać najbardziej.

SCENA 5

„Eksploracja – Morze Sargassowe”

„Widok przypomina zieloną pustynię, gdzie piasek zastępują wodorosty, a wydmy zwabione w pułapkę statki. Powierzchnia jest stabilna, ale odczuwalne jest lekkie kołysanie, na podobieństwo chodzenia po dywanie rozłożonym na tafli wody. Gdzieś widoczne są oczka wodne, podobne do przerębli w zamrożonym jeziorze. Wszędzie mnóstwo ślimaków, małż, węży i wszelkiej maści małych wodnych istot. Pełno też lata w powietrzu najrozmaitszego robactwa. Cała ta okolica zdaje się, jakby pulsować swoim własnym życiem. Słońce świeci mocno, a na niebie nie ma nawet jednej chmury. Jest duszno, parno i nieprzyjemnie.”



Wyjaśnienie:

Teraz jest czas na eksplorację. Ta scena przypomina raczej survival. Morze ma swoich mieszkańców i żyje własnym życiem. Najlepiej można przyrównać je do Puszczy Amazońskiej. Od Ciebie zależy jak bardzo chcesz uprzykrzyć graczom życie. Ataki tubylców, jadowite węże, syreny wyskakujące z oczek wodnych kuszące żeglarzy. Brakuje tutaj żywności (poza marynarzami), a zwłaszcza wody pitnej. Popuść wodze fantazji. Jesteś w stanie upchnąć tutaj niemal wszystko. Wszak to Siódme Morze!!! Magiczna kraina.

Teraz mamy dwie możliwości:

1. Gracze w końcu zorientują się, że Statki które wpadły w sidła najpóźniej, są najbliżej nich. Te które są tutaj od dawna, są jakby w „głębi” morza. Im bliżej centrum tym bardziej stare i zniszczone poprzez czas i panujące tutaj warunki. Jeśli zignorują eksplorację kolejnych statków i udadzą się od razu w stronę najstarszych po pewnym czasie odnajdą najstarszy Okręt w samym centrum morza. Castylliański Galeon „Samantha”. Natomiast nie odnajdą wisiorów, identycznych jak ten co posiadają (rozpadną się pod wpływem magii). Kilka najbliższych statków posiada je u siebie gdzieś na pokładzie. Są one potrzebne do przeprowadzenia rytuału wydostania się z morza (potrzeba ich 5).
2. Jeśli gracze nie domyślili się, po opisie, rozmieszczenia statków i zaczną je eksplorować po kolei, zaczynając od najbliższego, to znajdą potrzebne pięć wisiorów. Niestety wtedy przypadnie im możliwość szybkiego załatwienia sprawy i wydostania się z tej matni. „Tubylcy”, rozgromieni w czasie zasadzki na „Niespodziance” zdążą wrócić i przegrupować się na pokładzie „Samanthy”, gdzie mają swoje leże. Do tego sprowadzą posiłki z innych rejonów morza.

W zależności, którą drogę wybiorą gracze, tak szybko może potoczyć się przygoda.

Natomiast, niezależnie od wyboru, na jednym z okrętów gracze znajdą (jeśli nie oni to ktoś z załogi) stary, ale jeszcze dający się przeczytać dziennik pokładowy spisany w języku Montaigne (jeśli nie gracz, to na pewno ktoś z załogi zna ten język). Są w nim zawarte wspomnienia montenskiej załogi statku, który również tutaj utknął. Pełne są krwawych opisów walk z bestiami. Przymierania głodem. Brakiem wody pitnej, a w końcu kanibalizmem i bratobójstwem.





MORSKIE OPowieści

Jednak najciekawsze jest to, że ciało kapitana nie zostało pożarte – w resztkach ubrania jest srebrny krzyżyk nie nadgryziony zębem czasu, a w dzienniku jest mowa o rytuale powrotu (opcja nr 2) oraz o zniszczeniu „serca” „Samanthy” (opcja nr 1).

Wskazówka:

W tej scenie pole do popisu ma Pani Kapitan (wszak dużo czytała) oraz Nawigator. Postaraj się wyeksponować ich postacie jak najbardziej.

Poniżej przedstawiam dwie sceny.

W zależności, którą ścieżką poszli gracze wybierz pasującą.

Zniszczenie „serca” (opcja nr 1):

„To „Samantha”. Tam mają legowisko. To ten najstarszy najbardziej zniszczony Galeon pośrodku tego czegoś. Nie wiemy dlaczego znajduje się w samym centrum, ale nasz czarownik twierdzi, że to tam jest źródło mocy tego miejsca. Zanim zmarł, pogryziony przez te stwory, w malignie wrzeszczał coś o „sercu”, że trzeba je zniszczyć. Bez tego nie wrócimy. Zaraz wyruszamy. Niech Bóg ma nas w swojej opiece.”

Rytuał Powrotu (opcja nr 2):

„Znałem kiedyś pewnego starego żeglarza, który twierdził, że pływał po wszystkich morzach świata. Nawet po mitycznym „Siódmym Morzu”. Nikt nie wierzył dziadkowi, ale wszyscy zawsze chętnie słuchali snuty przez niego opowieści. Jakoś tak miło było posłuchać starego dziadygi. Miał talent do opowieści. W jednej z nich wspominał, że na zaklęte wody łatwo się dostać, ale trudno je opuścić. Jest kilka sposobów na ucieczkę, ale najłatwiej jest zebrać kilka artefaktów Smyrnów i spalić w specjalnym, „magicznym” miejscu. Cokolwiek by to mogło oznaczać.

He he. Tak. Miał dziadek wyobraźnię. Szkoda, że go nie posłuchaliśmy...”

Obie notatki znajdują się w dzienniku.

Wskazówka:

Są jeszcze dwie rzeczy, które gracze opcjonalnie mogą znaleźć na innych statkach, jeśli wybrali drogę poszukiwań:



- zapiski Pewnego vendelskiego biologa odnośnie fauny i flory Morza Sargassowego. Rodzaje ryboludzi, żaboludzi i wszelkich odmian miejscowych (na ich podstawie gracze mogą się dowiedzieć, że tubylcy to nikt inny, jak magicznie pozmieniani i zdegenerowani ewolucyjnie załoganci statków, które tutaj utknęły). Może im to również pomóc w walce z nimi, lub w omijaniu różnej maści pułapek morza.
- liścik, trzymany przez szkielet dziecka, w którym niejaka „Janka” prosi o zabranie jej lalki „Mruczki” do domu, bo będzie jej smutno samej gdy ona pójdzie już spać (wersja dla dodania dramatyzmu – laleczka przynosi szczęście osobie, która ją posiada).

W taki czy inny sposób, gracze już pewnie zorientowali się, że nie mogą tutaj zostać, jeśli nie chcą wyglądać podobnie do stworów, które niedawno odparli w trakcie zasadzki na okręt.

ROZDZIAŁ III

SCENA 1.1

„Zniszczenie serca – Galeon „Samantha”, centrum Morza Sargassowego”

„Duży, stary i rozpadający się. To słowa cisnące się na usta gdy patrzycie na „Samanthę”. Choć kiedyś z pewnością był piękny i potężny, teraz przypomina trupa w grobie. Zmurszałego i rozpadającego się. Pordzewiałe paszcze dział wystają z połamanych ambrazur. Zresztą niewiele ich się już ostało. Z wielkiej dziury w burcie, wystaje prymitywnie sklecona, z kawałków drewna i kości, kładka prowadząca na poziom „gruntu”. Zatknięte pochodnie, wykonane z ludzkich kości, żarzą się i kopcą dając niewiele światła. Jedyne Galion przedstawiający piękną kobietę o rozwianych włosach, dzierżącą pęk roślin i dzwon, wygląda znośnie. Kolory są ledwo widoczne spod warstw brudu i błota, lub czegoś gorszego, ale są. Jest to jedyna część okrętu, która nie poddała się upływowi czasu. Galion został zdjęty spod bukszprytu i osadzony na środku głównego pokładu, do połowy zapadnięty w nim. Garstka „tubylców” ochoczo próbuje go podpalić ... z mizernym skutkiem. Księżyc właśnie wyjrzał zza nocnych chmur.”





MORSKIE OPowieści

Wyjaśnienie:

Jeśli gracze wybrali ścieżkę nr 1, to nadszedł czas konfrontacji. Gracze docierają na miejsce w nocy. Omijanie pułapek oraz tutejszej fauny i flory jednak zajmuje trochę czasu. Jeśli gracze nie zabrali ze sobą przynajmniej połowy dostępnego na pokładzie „Niespodzianki” wojska to szybko zorientują się, że raczej należy szybko posłać po posiłki. Legowisko „tubylców” spokojnie pomieści kilka tysięcy kreatur.

Tak naprawdę rozmiar tej walki zależy od Ciebie. Możesz, zgodnie z moją sugestią rozegrać epicką bitwę, w której przyjdzie graczom zmierzyć się z tysiącami potworów, lecz wtedy proponowałbym jakoś im zasugerować przetransportowanie chociaż kilku dział.

Można też załatwić sprawę w „kameralnym gronie” gdzie będzie tylko kilku przeciwników. Wszystko zależy od Twojego widzimisie oraz drużyny. Jedno jest pewne, będzie ciężko, a gracze muszą zniszczyć dzwon, który jest w lewej ręce Galionu. „Tubylcom” przewodzi roślejszy z nich, półczłowiek-półkrokodyl, obwieszony różnymi przedmiotami i piórami. Charakterystyczny jest dźwięk tykającego zegara dochodzący z wnętrza brzucha potwora.

W tej scenie pole do popisu ma Działomistrz i Pierwszy Oficer. Postaraj się wyeksponować ich postacie najbardziej.

Wskazówka:

Jest kilka sposobów, na które gracze mogą się dowiedzieć, że sercem „Samanthy” jest trzymany przez „nią” dzwon:

- nawigator może mieć halucynację, jakoby piękna kobieta wyciągała do niego dzwon w błagalnym geście;
- Pani Kapitan mogła przeczytać o czymś takim w jakiejś romantycznej powieści;
- jakiś dziwny, słodki głos mógł wyszeptać którejś z postaci graczy do ucha tę informację.



SCENA 1.2

„Rytuał powrotu – Morze Sargassowe”

„Podpalone wisiorki, z początku słabo, zaczynają się tlić. Jakim cudem te piękne kamienie w ogóle mogą się palić, to pozostaje poza waszą wiedzą. Po kilku minutach artefakty zaczynają się topić. Wydzielający się przy tym dym odurza Was. Nagle słychać przeciągły trzask. Jakby błyskawica przecięła niebo nad Wami. Gwałtownie robi się ciemno. Czujecie jak podłóżę z wodorostów drży i faluje. Zrywa się silny wiatr. W akompaniamencie piorunów, bijących z nieba, morze zaczyna się rozpadać. Potężne wyładowania uderzają dookoła Waszego okrętu. Każde uderzenie wypala całe połacie zielonego dywanu. Z wolna „Niespodzianka” rusza do przodu. Powstała, na skutek uderzeń błyskawic para, szybko tworzy mgłę, w którą wpływacie. Wszystkie dźwięki powoli milkną, a w oddali widać jakby jaśniejszą plamę.”

Wyjaśnienie:

Jeśli gracze wybrali ścieżkę nr 2 to mogą w zasadzie w pobliżu każdego większego statku spalić artefakty, co automatycznie spowoduje powrót do świata realnego (całe morze aż kipi od magii). Jednak nie rozwiążą wtedy problemu. Morze będzie dalej istnieć, kolejne statki będą dalej wpadać w pułapkę. Może gracze postanowią tam kiedyś wrócić?

Wskazówka:

Tę opcję można potraktować jako zakończenie scenariusza oraz jednocześnie jako wstęp do następnego. Jeśli „morze” nie zostało zniszczone to śmiało będzie można do niego powrócić, a ponowne odnalezienie artefaktów przejścia może być tematem na nowy scenariusz.

SCENA 2

„Bitwa – Gdzieś na Morzu Burzliwym”





MORSKIE OPowieści

„Zmierzacie w stronę światła. Pomimo postawionych żagli, płyniecie powoli. Jakby niesieni nurtem rzeki. Dźwięki otoczenia są niewyraźne i leniwe. Po chwili uderza w Was oślepiające światło i macie zawroty głowy. Mgła gwałtownie się rozrzedza. Uwolnione od magii żagle nagle dostały wiatru i zerwały okręt na przód. W środku pięknego poranka do Waszych uszu dochodzi znajomy dźwięk wystrzału z dział. Po rozejrzeniu się widzicie okręty dookoła Was. Powiewają na nich montenskie flagi, a w oddali płynie ku Wam avalonska flota. Bitwa się rozpoczęła, a Wy jesteście pośrodku floty wroga”.

Wyjaśnienie:

Przejście do świata realnego rzuciło graczy w sam środek wrogiego ugrupowania okrętów. Właśnie rozpoczęła się bitwa morska na szeroką skalę. Zarówno strona montenska jak i avalonska dysponują podobną liczbą okrętów, jednak montenske mają więcej dział i są wytrzymalsze, jednak avalonczycy są lepszymi żeglarzami. Pora na epickie starcie.

Tutaj również mogą wydarzyć się dwie rzeczy:

- gracze walczą, wtedy strona avalonska wygrywa bitwę, a niedobitki Montenczyków się wycofają,
- gracze uciekają, wtedy wygrywa Montaigne, a przeredzeni Avalonczycy uciekają (w tym przypadku gracze nie powinni wracać do domu. Raczej czeka ich piracka droga.)

W tej scenie pole do popisu mają wszyscy. Postaraj się by było epicko.

Wskazówka:

- na jednym z okrętów avalonskich gracze mogą dostrzec flagę admiralską dziadka Pani Kapitan;
- możesz użyć makiet stateczków na stole do zobrazowania bitwy (u mnie były to korki od butelek, a gracze zachowywali się jak by to były pełnowymiarowe makiety :D);
- pozwól graczom na totalną dowolność. Tutaj nawet nie ma sensu używać mechaniki. Niech to będzie najbardziej epicka bitwa w ich życiu. Zachęć ich do jak najbardziej niezwykłych czynów. Przecież oni są niezwykli :);
- jeśli gracze zdobędą jakiś okręt, to może odnajdą jeden z wisiorków?



EPILOG

„W pięknie przystrojonym pokoju zebrały się najważniejsze osobistości dowództwa floty Avalonu. Siedząc na przepięknie rzeźbionych fotelach popijają brandy i rozmawiają o dalszym kierunku działań floty, w związku z wojną przeciwko Montaigne. Pośród gęstej chmury dymu z cygar, na wielkim dębowym stole, stojącym obok, roi się od map i powbijanych w nie chorągiewek. Sarta ołówków, piór, inkaust, sekstans oraz inne drobne przedmioty mieszają się w tym z pozoru wyglądającym nieładzie. Wśród nich leżą plany czegoś dotąd niespotykanego na wszystkich morzach i oceanach. Są to plany największego okrętu wojennego jaki kiedykolwiek pływał po wodach. Jednak narada nie dotyczy tylko i wyłącznie kwestii strategii i planowania. Głowy największych Lordów Admiralicji zaprzęta jeszcze jedna ważka kwestia.

Obok planów, leżą dane wywiadu. Konkretnie, dotyczące pięciu osób i ich wkładu w bitwę pod Entour”.

Wskazówka:

Jeśli chcesz można odegrać scenę rozmowy z Joshua Hunningham (dziadkiem Pani Kapitan) o ostatniej bitwie i udziale „Niespodzianki”. Możesz również odegrać jakąś ceremonię odznaczenia załogi medalami lub nawet samego okrętu.

Nadal też nie wiadomo skąd na pokładzie wziął się artefakt. Pozostawiam to Twojemu wyborowi.



MORSKIE OPowieści

INSPIRACJE

- Filmy i muzyka z serii Piraci z Karaibów.
- Przygody Horatio Hornblowera, znanego z cyklu powieściowego C.S. Foreстера oraz ich ekranizacji.
- „Okręt zwany Francis” (z ang. A Ship Called Francis) – Autorzy: John Ringo i Victor Mitchell, opowiadanie w świecie Honorverse.
- HMS „Niespodzianka - HMS Victory – https://pl.wikipedia.org/wiki/HMS_Victory
- Morze Sargassowe – https://pl.wikipedia.org/wiki/Morze_Sargassowe

POMOCE

1. Przykładowa muzyka:

- „Dzielna Jane płynie świat zdobywać!” - zespół „Projekt Laureaci” – szanta powstaje
- „Samantha” - Zejman & Garkumpel <https://www.youtube.com/watch?v=3PzFLUtrQ4s&t=100s>
- „A ty Walcz” – Róża Wiatrów https://www.youtube.com/watch?v=wU3Uy75UQ_8
- „Chłopcy do rejsu” – Mordewind
- <https://www.youtube.com/watch?v=s4XqAYXcHII>
- „Razem bracia do lin” - The Pioruners <https://www.youtube.com/watch?v=IJLbbySWqpQ&list=RDs4XqAYXcHII&index=7>
- „Pacyfik” - Mechanicy Szanty - <https://www.youtube.com/watch?v=n6nhekF2Lno>
- Fale na brzegu i mewy - https://www.youtube.com/watch?v=mai_J-9VfFQ&t=2088s
- Odgłosy sztormu - <https://www.youtube.com/watch?v=fDdy61DK9ZQ>



2. Polecam również poniższe linki. Pozwolą, Ci na ustawianie samemu co w danej chwili potrzebujesz. Do samego Morza Sargassowego polecam zwłaszcza ten drugi:
- <https://other-atmospheres.ambient-mixer.com/island-raid>
 - <https://water-atmosphere.ambient-mixer.com/mermaids-sing-as-you-sink>
3. Przykładowe rodzaje jednostek pływających:

Kuter



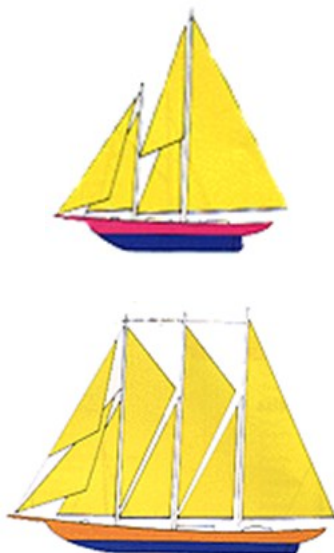
Jednomasztowy żaglowiec wyposażony w grot i dwa lub trzy sztaksle: fok i kliwer lub fok, kliwer i latacz; grot jest przeważnie typu bermudzkiego lub gaflowego, z topslem.

Kecz



Typ żaglowca o żaglach skośnych i dwóch masztach; bezan jest znacznie niższy od grota i umieszczony przed kołem sterowym. Zwany jest również półtoramasztowcem.

Szkuner



Typ statku żaglowego o ożaglowaniu skośnym, przeważnie gaflowym, podnoszonym na dwóch do siedmiu masztach; na przednim maszcie, fok, niektóre szkunery podnoszą na rei podczas żeglugi pełnym wiatrem jeden wielki żagiel czworokątny, zwanym bryfokiem. Wśród statków sportowych szkunerem nazywa się jacht dwumasztowy, którego przedni maszt jest niższy; ożaglowanie może mieć gaflowe lub bermudzkie. Odmianą szkunera jest szkuner sztaksłowy, który nie ma foka, a przestrzeń między fokmasztem i grotmasztem wypełnia się żaglem grotsztakslem i jednym lub kilkoma innymi żaglami trójkątnymi.





MORSKIE OPowieści

Bryg



(1.) Statek żaglowy dwumasztowy, który na obu masztach nosi żagle rejowe i dodatkowo żagiel gaflowy na tylnym maszcie. Były to zwykle statki średniej wielkości używane do celów transportowych lub wojennych.

(2.) Okręt wojenny z XVIII-XIX w. używany do ochrony portów i wybrzeży, konwojowania statków handlowych, rozpoznania itp. Wyporność 150-300t; uzbrojenie 16-24 działa; załoga ok. 150

Brygantyna



Statek żaglowy z dwoma masztami, z których tylny ma ożaglowanie gaflowe, a przedni rejowe.

Bark



Statek żaglowy o trzech lub więcej masztach, na którym ostatni maszt (stermaszt) ma żagiel gaflowy, pozostałe rejowe. Przy większej niż 3 liczbie masztów po nazwie "bark" wymienia się liczbę masztów np.: bark pięciomasztowy. Bark używany był głównie na przełomie XIX-XX wieku do przewozu zboża do Australii, saletry lub guano z Chile do Europy i Stanów Zjednoczonych. Były to największe żaglowce o stalowych kadłubach i pojemności brutto ponad 5 tys. RT. Największym barkiem był "France" o nośności przeszło 8000t, pojemności 5633 RT. W początku XIX w. barki słu-



Barkentyňa



Trójmasztowiec, w którym przedni maszt ma ożaglowanie rejowe, a dwa pozostałe – gaflowe.

Fregata



Typ żaglowca, zwanego też pełnorejowcem o trzech i więcej masztach z ożaglowaniem rejowym.

POMOCNE LINKI

- Podział żaglowców – <https://pl.wikipedia.org/wiki/Żaglowiec>
- Budowa, typy i historia żaglowca – <https://www.statkihistoryczne.pl/z-czego-sklada-sie-zaglowiec-budowa-i-historia/>
- Galeony – <https://pl.wikipedia.org/wiki/Galeon>
- HMS Victory – https://pl.wikipedia.org/wiki/HMS_Victory
- Morze Sargassowe https://pl.wikipedia.org/wiki/Morze_Sargassowe





MORSKIE OPowieści



KRZEPA 00000 00

GIBKOŚĆ 00000 00

DOWCIP 00000 00

REZON 00000 00

ANIMUSZ 00000 00

Nazwisko

Gracz

Narodowość

Profesja

Doświadczenie

Umiejętności

00000 0

00000 0

00000 0

00000 0

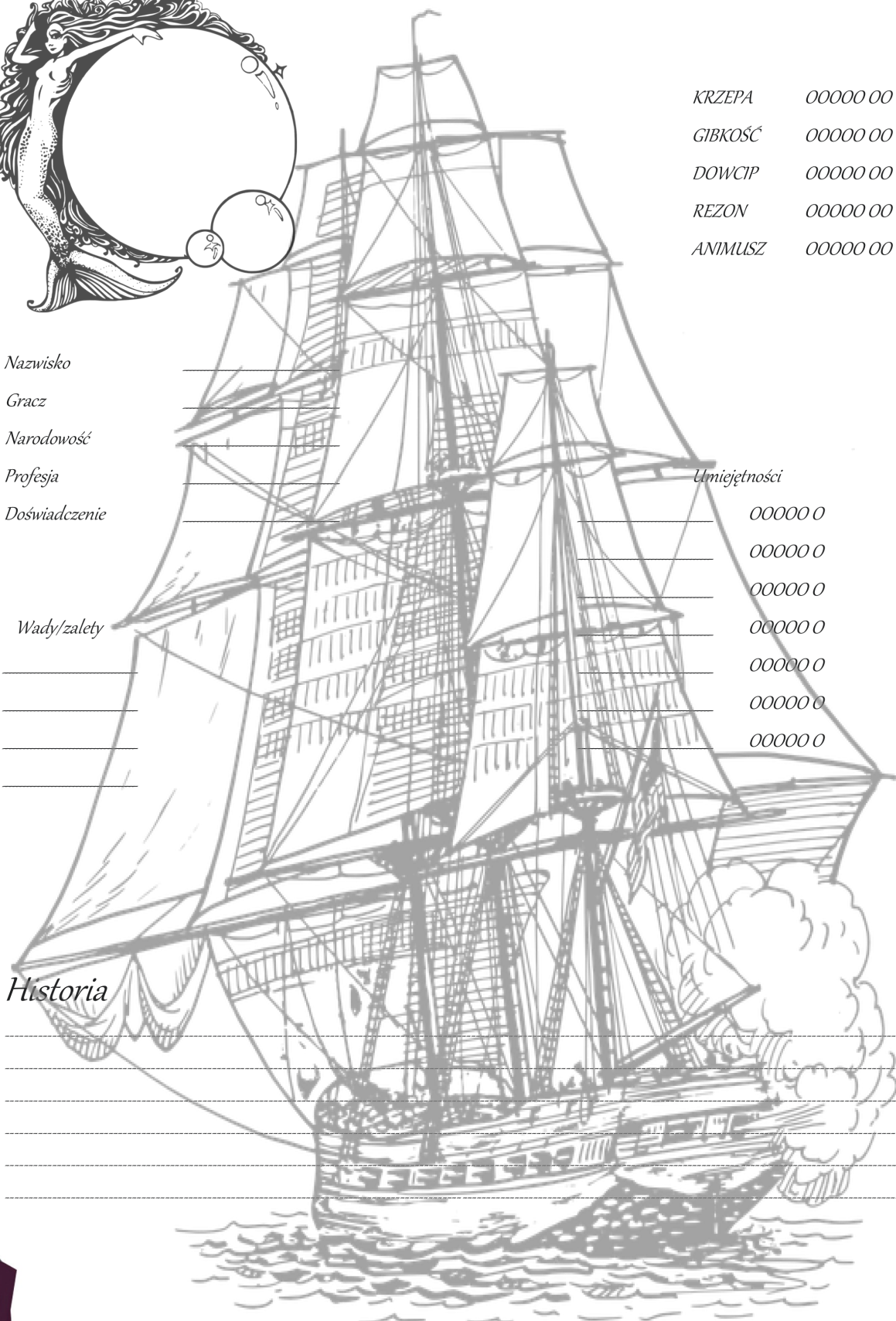
00000 0

00000 0

00000 0

Wady/zalety

Historia





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”