

# 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

PRZYCZAJONY TOWAR, UKRYTA SKRZYNIA.....	5
WSTĘP .....	6
MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI... ..	7
PRZYGOTOWANIA .....	9
KTO RANO WSTAJE, TEMU SIGMAR DAJE .....	12
KU „NIEWZRUSZONEMU” .....	15
PO AKCJI.....	21



**PRZYCZAJONY TOWAR,  
UKRYTA SKRZYNIA  
KRYSTIAN "GREKU" WAWRZYŃCZYK**

**WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 4ED.**





# MORSKIE OPowieści

## WSTĘP

Przygoda "Przyczajony towar, Ukryta Skrzynia" została przygotowana dla początkujących postaci, ale może być też rozgrywana przez doświadczone drużyny. W takim przypadku musisz, Mistrzu Gry, zmodyfikować statystyki oraz ilość przeciwników by stanowili oni wyzwanie dla postaci graczy.

Scenariusz zakłada, że postacie graczy nie pochodzą z Altdorfu, nie mają tu rodziny czy znajomych. Jeśli postacie mają w stolicy Imperium jakieś kontakty i znajomości, musisz, Mistrzu Gry, zmodyfikować scenariusz.

Głównym motorem działań postaci graczy mają być pieniądze, ale możesz też zastosować stary dług, który trzeba spłacić, albo wykorzystać jednego ze znajomych postaci, który prosi ich o przysługę.

## STRESZCZENIE PRZYGODY

Bohaterowie graczy przebywający w Altdorfie otrzymują wiadomość od niejakiego **Sylvestra Hengsta**, który chce ich zatrudnić do cichego dostania się na pokład statku kupieckiego „**Niewzruszony**” w celu zabrania stamtąd jednej konkretnej skrzyni. Zadanie to oczywiście zostanie nagrodzone hojną sumą stu złotych koron (dla całej drużyny). Zachęteni kwotą bohaterowie powinni zebrać informacje na temat okrętu i oraz zaplanować jak wykraść skrzynię. Zadanie mogą wykonać na dwa sposoby. Zanim statek dotrze do stolicy Imperium, gdzieś na rzece Reik, gdzie jest cicho i mało potencjalnych świadków. Bądź w Altdorfskim porcie, gdy statek będzie w trakcie przeładunku. Pytanie, czy ten czyn wart będzie tych pieniędzy...

Od graczy zależy, ile informacji będą chcieli uzyskać oraz miejsce i czas wykonania zadania. Wszystkie rozdziały oprócz "Miłe złego początki" mają charakter opcjonalny. To od graczy zależy, gdzie udadzą się na poszukiwania oraz jaki będą mieli plan. Twoim zadaniem, Mistrzu Gry, jest reagować na ich decyzje.



## MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI...

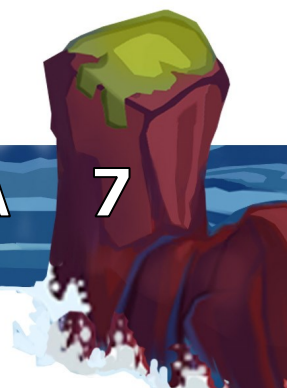
Postacie graczy przebywają w Altdorfie już od kilku dni. Ceny noclegów, jedzenia i różne opłaty (np. przejście przez most do innej dzielnicy) są tu o wiele wyższe niż w innych miastach, więc graczom zaczyna już doskwierać problem braku gotówki. Późne, letnie popołudnie powoli przechodzi w chłodny wieczór. Postacie graczy raczą się rozwodnionym piwem w jednej z karczm.

Po kilku dniach spędzonych w stolicy Imperium czujecie, że wasze mieszki chudną z dnia na dzień w zatrważającym tempie. Niestety ceny w Altdorfie do niskich nie należą. Nałożone na określone towary podatki sprawiają, że przyjezdni wybywają ze stolicy ze znacznie lżejszą sakiewką. Na szczęście los się do was uśmiechnął. Gdy pewnego wieczoru siedzieliście w jednej z karczm przy ulicy Stu Tawern, przez drzwi wleciał zdyszany posłaniec, który wręczył wam miszek oraz list zaadresowany do was. Niziołek zapytany o adresata odpowiedział, wzruszając równocześnie ramionami: „Dobrze zapłacił, więc nie pytałem o szczegóły”. Po wręczeniu listu przygląda się wam oraz listowi z ciekawością w oczach.

W sakiewce jest 12 Złotych Imperialnych Koron. Natomiast treść listu jest następująca:

*Moi drodzy,*

*Mam nadzieję, że jesteście wypoczęci i zdrowi, ponieważ chciałbym zlecić Wam zadanie, które nie cierpi zwłoki. Za kilka dni do Altdorfu przybędzie okręt „Niewzruszony”, który rzekomo przewozi zboże i skóry, lecz ilość strażników porównywalna z liczbą mrówek w mrowisku sprawia, że powątpiewam, iż jest to jedyny towar, który płynie do nas z Marienburga. Interesuje mnie jedna skrzynia. Z informacji, które pozyskałem, jest zielona, owinięta łańcuchami i zamknięta na trzy kłódki. Rzecz objęta taką ochroną musi być sporo warta, więc mam nadzieję, że sto złotych koron powinno być za nią uczciwą ceną. Interesuje mnie tylko ta skrzynia, resztę towarów, jaką znajdziecie na okręcie, możecie sobie ze spokojem przywłaszczyć na czas nieokreślony.*





# MORSKIE OPowieści

*Gdy już pozyskacie dla mnie skrzynię, spotkajcie się z moim współnikiem w zaułku nieopodal cukierni Bobbina Okruszka. Aby potwierdzić waszą tożsamość, będziecie musieli przekazać hasło wplecione w rozmowę. Hasłem jest „Ostatnio ryby śmierdzą bardziej niż zwykle”. Będzie on na Was czekał co dzień od południa do następnych dzwonów Sigmara.*

*Nie wiem dokładnie, kiedy okręt przybędzie do portu, więc nie możecie zmarnować czasu na picie piwa i zwiedzanie miasta. Do listu dołączam sakiewkę z 15 koronami. Mam nadzieję, że wystarczy ona jako forma zaliczki, która będzie wystarczającą motywacją do działania.*

*Z poważaniem,  
Sylvester Hengst*

Niziołek, który dostarczył list, przywłaszczył sobie trzy korony z sakiewki, którą miał przekazać postaciom graczy. Jeśli nie zadeklarowali oni dokładnie, że chcą zatrzymać posłańca, ten ulotni się, zanim skończą czytać list.

Możesz poprosić graczy o wykonanie Wymagającego Testu Intuicji (bez modyfikatorów), ale tylko jeśli zainteresuje ich posłaniec. W wypadku sukcesu zorientują się, że niziołek coś kręci. Usłyszą brzdęk monety upadającej na podłogę, która wyślizgnęła się z jego spoconej dłoni. W wypadku porażki nie zauważą niczego dziwnego w jego zachowaniu a jego zapewnienia, że nic nie wie o żadnych monetach, będą brzmiały bardzo przekonująco.

Sylvester Hengst jest jednym z kupców korzennych mieszkających w Altdorfie. Ma całkiem dużą kamienicę w jednej z bogatszych dzielnic miasta, sklep, magazyn w dokach, oraz dwa statki handlowe pływające aż do Estalii i Tilei.

Prawdziwym zleceniodawcą jest magister Ulrich Kohl, mag podążający Tradycją Metalu. Spreparował list by wyglądał jak napisany przez Hengsta, by w razie wpadki bohaterów obciążyć kupca.

Po przeczytaniu listu bohaterowie powinni zacząć zbierać informacje i sprzęt potrzebny im do przeprowadzenia napadu, ponieważ zaczął się właśnie wyścig z czasem...





## PRZYGOTOWANIA

Jeszcze tego samego wieczora gracze mogą dowiedzieć się kilku informacji na temat statku:

- **Kapitanat portu** - Odpowiednia łapówka może przekonać urzędnika by przekazał gdzie będzie cumował statek podczas pobytu w Altdorfie.
- **Doki** - Dokerzy mogą powiedzieć postaciom graczy o rozkładzie pomieszczeń na „Niewzruszonym”, ale to nieufni ludzie więc gracze muszą liczyć się z możliwością bójki.
- **Tawerny i karczmy** - Stali bywalcy, rybacy, marynarze czy flisacy mogą opowiedzieć postaciom graczy kilka niestworzonych historii, ale również opowiedzieć o „Słonym” Eustachusie, który kiedyś pływał na „Niewzruszonym”.

Przydatne mogą być umiejętności: **Charyzma, Intuicja, Mocna Głowa, Percepcja, Plotkowanie, Przekupstwo, Zastraszanie**.

Ogólne informacje, jakie mogą zdobyć gracze podczas wypytywania, uzależnij tego, w jaki sposób do tego podejda i zarządz, odpowiednio, test **Plotkowania, Charyzmy** lub **Zastraszania**.

## KAPITANAT

W kapitanacie portu nie ma już wielu osób. Tylko kilku urzędników, którzy wyglądają, jakby musieli tu siedzieć za karę. Udany test Przekupstwa (patrz opis umiejętności na stronie 126 podręcznika głównego) pozwoli znaleźć urzędnika, który będzie najbardziej skory do rozmowy. Teraz wystarczy tylko odpowiednia łapówka, by dowiedzieć się, gdzie będzie cumował statek jak już dotrze do Altdorfu.





# MORSKIE OPowieści

## DOKERZY

Na nabrzeżu mogą porozmawiać z dokerami, którzy już wielokrotnie ładowali i rozładowywali „Niewzruszonego”. Ci właśnie kończą swoją pracę i z chęcią porozmawiają z bohaterami, jeśli Ci pomyśleli o przyniesieniu czegoś dobrego do picia. Od graczy zależy, w jaki sposób będą chcieli rozmawiać z dokerami. Ci mogą przekazać postaciom graczy kilka informacji o kapitanie, załodze i samym statku. W przypadku porażki w teście dokerom nie spodoba się sposób, w jaki są zadawane i może wywiązać się walka na pięści.

Jeśli gracze przekonają dokerów, mogą dowiedzieć się następujących informacji:

- Załoga „Niewzruszonego” to około 30 osób, którzy podczas podróży w górę rzeki i przy bezwietrznej pogodzie są wioślarzami. Przeciężny Test (+20)
- Kapitan nazywa się Winfred Steinbacher. Dockerzy go nie lubią, bo jest skąpcem. Łatwy Test (+40)
- Opowiedzą też o tym, jak wygląda rozplanowanie pomieszczeń na statku. Wymagający test (-20)

Jeśli gracze zaliczą porażkę podczas testu, dockerzy nie będą zadowoleni z tego, że ktoś ich wypytuje. W takim przypadku może dość do bójki. Dockerzy nie sięgną po swoje „improvizowane” haki czy inne przedmioty, dopóki bohaterowie nie złapią za swoją broń.

### Dokerzy, Srebro 1

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	40	35	40	30	30	30	25	29	29	29	11

**Cechy:** Mocna Głowa 35, Broń Biała (Podstawowa), Miecz (+BS+4)



Jeśli badaczom uda się pokonać na pięści przynajmniej dwóch osiłków, dokerzy przerwą walkę. Jeśli natomiast konflikt eskaluje do walki na miecze i pałki, po 2k4 turach na nadbrzeże wkroczy uzbrojony oddział straży portowej.

## **Straż portowa, Srebro 2**

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	31	31	30	30	30	30	29	29	29	29	11

**Cechy:** Broń Biała (Podstawowa) 40, Broń Biała (Drzewcowa) 40,

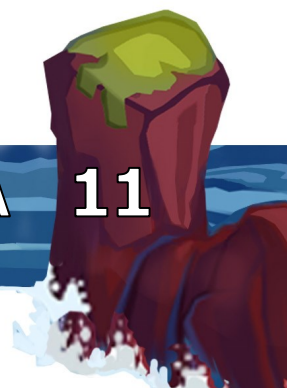
Gracze mogą w tym przypadku salwować się ucieczką lub się poddać. Jeśli się poddadzą, spędzą noc w ciemnicy i będą musieli zapłacić po 2 Złote Korony od osoby za łamanie porządku w mieście.

## **TAWERNY I KARCZMY**

Każdy strzęp informacji jest na wagę złota, a od kogo najlepiej zdobyć informacje o okręcie jak nie od służącego na nim żeglarza? Wilki Rzeczne słyną z wylewności, szczególnie po paru głębszych. Snują opowieści o swych żeglugach przez Imperium oraz poza jego granice, ubarwiając znaczną część faktów i szczegółów.

Gracze, rozpytując w portowych tawernach, mogą dowiedzieć się o emerytowanym żeglarzu, który pływał pod kapitanem „Niewzruszonego”. By zdobyć tę informację, wystarczy Przeciętny Test **Plotkowania** (+20).

Podsluchując rozmowy w karczmie i wypytując odpowiednich ludzi, dowiadujecie się, że niejaki „Słony” Eustachus, były członek załogi Kapitana Winfreda Steinbachera widywany jest ostatnimi czasy na spotkaniach Imperialnego Związku Wędkarskiego, którego spotkania odbywają się w „Płasającej Makreli”, co każdy Backertag/Dzień Wypieków (czwarty dzień imperialnego tygodnia) w południe. Na wasze szczęście to już jutro.





## MORSKIE OPowieści

W przypadku niepowodzenia gracze natrafią na przepijających swą wypłatę żeglarzy. Mało kto jest gotowy i chętny na rozmowę ze wścibskim nieznajomym, a tym bardziej ta czwórka wodników. Chyba że nieznajomy okazałby się dobrym towarzyszem do szklanki. Niestety, żeglarze to twardzi zawodnicy w picu więc zachowanie trzeźwości umysłu nie będzie proste. Osoba chcąc wyciągnąć informacje od żeglarzy będzie musiała się z nimi napić gorzałki. Gracz będzie musiał wykonać Wymagający Test **Mocnej Głowy** (bez modyfikatorów). Niezależnie od wyniku testu gracz dowiaduje się informacji o poszukiwanym przez drużynę żeglarzu, lecz w wypadku niepowodzenia, postępuj zgodnie z opisem umiejętności **Mocna Głowa** (str.123) i pamiętaj w dalszej części scenariusza o ujemnych modyfikatorach za upicie się.

Więcej informacji nie uda się bohaterom dowiedzieć tego wieczoru. Mogą jeszcze przed snem podyskutować na temat planów na dzień następny.

## KTO RANO WSTAJE, TEMU SIGMAR DAJE

Gracze mogą czynić dalsze przygotowania dotyczące pozyskania informacji czy napadu, którego chcą dokonać. Jeśli nie odwiedzali wcześniej miejsc opisanych w poprzednim rozmiarze, mogą zrobić to teraz. W tym wypadku odpowiednio przemodeluj sceny, dodając tłumy ludzi, okrzyki, przepychanki itp.

## PORANNE ZAKUPY

Po przebudzeniu drużyna ma jeszcze kilka godzin do spotkania Związku Wędkarskiego. W tym czasie bohaterowie mogą udać się na targowisko w celu zakupów związanych z przygotowaniem się do napadu. Korzystając z Przewodnika Konsumenta (str.288), pozwól graczom zdobyć potrzebne im przedmioty i narzędzia. Altforfskie targowiska słyną z różnorodności towarów, więc dostępność dóbr nie powinna być żadnym problemem. Za to cena już może. Skorzystaj z zasad Targowania się i handlu ze strony 291.





## ZŁODZIEJASZEK

Przechadzając się po targowisku bohaterowie mogą natrafić na niziołka, który poprzedniego dnia dostarczył im list i sakiewkę. Jest tak zaaferowany rzezaniem mieszków, że nie zauważy postaci graczy, o ile nie zrobią one hałasu. Gdy zauważy drużynę, będzie chciał uciec. Możesz w tym przypadku przeprowadzić pościg za nim. Stragany i tłumy ludzi będą przeszkodami. Ale graczy jest więcej i mogą osaczyć uciekiniera.

Od graczy zależy, co zrobią ze złapanym złodziejaszkiem. Skradzionych koron już nie ma, ale chętnie w ramach zadośćuczynienia pomoże bohaterom w jakiś sposób.

### Złodziejaszek (niziołek), Brąz 1

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	21	36	23	30	30	35	36	40	45	38	10

**Cechy:** Broń Biała (Podstawowa) 40, Skradanie 40, Intuicja 35,

## IMPERIALNY ZWIĄZEK WĘDKARSKI (IZW)

Podchodząc do „Płásającej Makreli”, słyszycie głośną kłótnię na temat tego, że to właśnie szczupak jest królem Reiku, a nie jakiś tam sum!. Po chwili zaś po całej okolicy roznoszą się dźwięki tłuczonych naczyń, łamanych krzeseł oraz wściekłe sapanie i krzyki uczestników bójki. Razem z drzwiami od karczmy wylatuje z impetem stary, brodaty mężczyzna o piwnym brzuchu i orlim nosie. Po zaliczeniu twardego lądowania otrzepuje się, grozi pięścią i krzyczy „Jeszcze popamiętacie Słonego Eustachusa!”, po czym odchodzi, mamrocząc pod nosem niepochlebne słowa skierowane do przewodniczącego związku.





## MORSKIE OPowieści

Związek wędkarski z zewnątrz stara się zachować pozory szanującej się instytucji, lecz tak naprawdę pod przykrywką elitarności został założony wyłącznie w celu pobierania dotacji z rady miejskiej oraz składek. Członkowie związku na spotkaniach prowadzą zażarte, niemerytoryczne dyskusje na temat własnych przekonań co do fauny rzecznej, które zazwyczaj kończą się rękoczynami. Po zakończeniu spotkań podają sobie nawzajem ręce i rozstają się w pokoju, powtarzając procedurę dwa razy w miesiącu.

Bohaterowie mogą dotrzeć na miejsce spotkania IZW, zanim jeszcze dojdzie do kłótni i rękoczynów. W takim przypadku opisz graczom zadymione pomieszczenie w piwnicy, w którym siedzi ponad dwadzieścia osób. Przy jednym kącie stoi oddalony od innych stół, przy którym siedzi przewodniczący ze skarbnikiem.

Spotkanie zaczyna się od spraw formalnych, czyli: przypomnienia o zaległych składkach za ten miesiąc, potrzebie opłaty za zniszczenie siedmiu krzeseł i dwóch ław, oskarżeniu Gunthera Fischessera (drobnego handlarza węglem) za niekoncesjonowane łowienie ryb w górnym Reiku (wyrok zasądający grzywnę w wysokości 5 ZK nie ma mocy prawnej).

Po niecałej godzinie obrad członkowie przechodzą do tematów różnych, które wzbudzają wśród zebranych kłótnie. Jednym z nich jest właśnie dyskusja o tym, która z ryb jest królową Reiku.

### „SŁONY” EUSTACHUS, ŻEGLARZ

Eustachus jest byłym członkiem załogi „Niewzruszonego”. Byłym, ponieważ trafił na kość niezgody z kapitanem Winfredem Steinbaherem, kiedy ten zaczął się interesować łowieniem ryb. Ich kłótnie doprowadziły do tego, że kapitan zwolnił Eustachusa ze względu na zdrowie swoje, jak i załogi, ponieważ stary żeglarz był uparty i trzymał się swego zdania jak osioł zapędzony w kąt stodoły. Eustachus chwilowo jest bezrobotny i szuka zajęcia. Jeśli gracze chcą uzyskać od niego informacje o „Niewzruszonym”, będą musieli udowodnić mu, że też są równie wielkimi pasjonatami wędkarstwa co on, bądź przekonać go brzękiem koron. Jeśli obydwie z powyższych metod zawiodą, drużyna może przekonać Eustachusa argumentem odwetu przeciwko Kapitanowi Steinbaherowi. Żeglarz wyraźnie żywi urazę do kapitana i pomoże osobom, które chcą mu nieco napsuć krwi.



Jeśli gracze zaczną z Eustachusem rozmawiać o wędkarstwie i będą mu potakiwać, ten weźmie ich nad rzekę, by sprawdzić ich umiejętności łowienia ryb.

Po przekonaniu Eustachusa wyjawi on drużynie, kiedy mniej więcej w porcie powinien pojawić się okręt oraz rozrysuje układ pokładów, oraz rozmieszczenie pomieszczeń. „Niewzruszony” dobije do Altdorfu za dwa dni. Daj graczom swobodę działania w podejściu do napadu, ale w razie ich niepewności zasugeruj, że mogą oni wtargnąć na pokład, kiedy okręt będzie jeszcze na Reiku, bądź mogą spróbować wynieść niepostrzeżenie skrzynie, kiedy okręt będzie w trakcie rozładunku. Decyzja należy do graczy.

## „Słony” Eustachus, Srebro 1

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	31	35	30	30	30	35	29	29	29	29	11

**Cechy:** Uprzedzenie (Adam, przewodniczący związku wędkarskiego), Uprzedzenie (Kapitan Winfred Steinbaher) Mocna Głowa 50,

**Talenty:** Rybak, Wodniak

## KU „NIEWZRUSZONEMU”

„Niewzruszony” jest trójmasztowym statkiem transportowym, który nie imponuje wielkością. Nie stanowiłby żadnego wyzwania, gdyby nie najemnicy strzegący go przed atakiem. Na pokładzie znajduje się kapitan, trzydziestu członków załogi oraz dziesięciu najemników wynajętych do ochrony okrętu.

## GDZIEŚ NA REIKU

Jeśli gracze będą chcieli dostać się na pokład gdzieś na Reiku pamiętaj o następujących faktach i problemach:





# MORSKIE OPowieści

- Aby dostać się na statek trzeba mieć łódź.
- Dodatkowo na brzegu powinien czekać wóz, chyba że gracze chcą łodzią wiosłową dostać się do Altdorfu.
- W ciągu dnia statek porusza się w górę rzeki dzięki sile mięśni marynarzy, którzy na czas tego rejsu stali się wiosłarzami. Wynajęta przez kapitana ochrona często śpi sobie na pokładzie.
- W nocy marynarze twardo i głośno śpią. Aktywni za to są ochroniarze.
- Oprócz załogi i ochroniarzy nie ma tu innych osób, które mogłyby podnieść alarm.
- Jeśli skrzynia wpadnie do wody, zatonie.

## W POCIE

Jeśli gracze zdecydują się na kradzież w Altdorfie pamiętaj o następujących faktach i problemach:

- W ciągu dnia Altdorf to ruchliwe miasto, port jest tego dobrym przykładem. Bez bardzo dobrego planu nie uda się graczom dostać na statek. Siłowe rozwiązania nie wchodzą w grę, gdzie, że większość pójdzie przepijać zarobione pieniądze.
- W porcie kapitan da swoim marynarzom wolne, co oznaczać na pokładzie zostanie on, 10 ochroniarzy oraz 5 członków załogi. Sen tych ostatnich będzie spokojniejszy i lżejszy.
- W ciągu dnia w porcie ciągle kręci się 2k6 strażników miejskich. W nocy patrol złożony z 1k6+4 pojawia się tuż obok statku.

## WŁAM

Dostać się na pokład w ciągu dnia będzie bardzo utrudnione, szczególnie gdy statek jeszcze nie zawinął do portu. Kilkunastu marynarzy na pokładzie obsługuje żagle. Reszta załogi jest pod pokładem, wiosłując miarowo. W Altdorfie bohaterowie mogą przebrać się za dokerów, by w ten sposób dostać się na statek. Jednak ochroniarze są czujni i pilnują, by nikt nie zawieruszył się pod pokładem.





Niezależnie od miejsca, w którym bohaterowie chcą dokonać napadu, muszą jakoś dostać się na statek. Dotarcie tam łodzią wymagać będzie Wymagającego Testu **Wioślarstwa**. W przypadku porażki ktoś z załogi lub ochroniarz zlustruje teren dookoła zaalarmowany dziwnymi hałasami. Jeśli będą chcieli w porcie udawać dokerów, wymagany będzie udany test **Charyzmy lub Występu**.

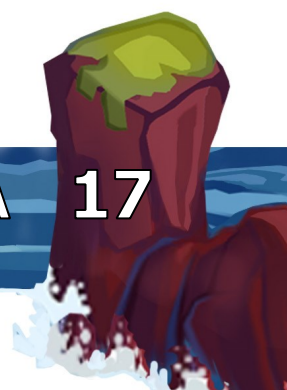
Aby dostać się do środka, bohaterowie muszą wspiąć się na drabinę prowadzącą na górny pokład albo spróbować dostać się na pokład dolny przez otwory działowe. Wyczyn ten nie będzie łatwy, ponieważ burty okrętu są mokre od rzecznej wody. Aby dostać się na dolny pokład przez szczelinę, gracz musi wykonać Wymagający Test **Wspinaczki** (bez modyfikatorów). W wypadku porażki na kościach bohater wpada do wody z głośnym chlustem. Pilnujący górnego pokładu najemnicy wyjrzą za burtę, by zbadać źródło dźwięku. Jeśli nie zobaczą w wodzie nikogo, zignorują plusk i wrócą do rozmowy i gry w kości.

## GÓRNY POKŁAD

Nocą na górnym pokładzie przebywa czterech ochroniarzy oraz trzech marynarzy na nocnej wachcie. Kotwica jest opuszczona, palą się nieliczne lampy na rufie oraz na śródokręciu gdzie pomiędzy beczkami ochroniarze grają w kości.

Mistrzu Gry, pamiętaj, że jest ciemno. Słyszać skrzypienie olinowania oraz niskie fale uderzające o burty statku. Dwóch marynarzy drzemie obok koła sterowego, opierając się równocześnie o reling, a ochroniarze grają w kości na śródokręciu. Aby dostać się pod pokład, trzeba będzie uniknąć spostrzeżenia przez tę drugą grupę. Pomocne mogą być towary porozstawiane na pokładzie (beczki i skrzynie obciążone brezentem).

Wymagane będą przeciwstawne testy **Skradania** przeciwko **Precepcji** strażników. Trudność testów dla graczy ustal, opierając się na ich opisie. Jeśli wpadną na ciekawy pomysł i będą deklarować, że poruszają się powoli, otrzymać mogą nawet +40 do testu. Strażnicy będą mieli -10 do testu Percepcji.





# MORSKIE OPOWIEŚCI

## DOLNY POKŁAD

Po zejściu pod pokład gracze zauważą śpiących głośno w swych hamakach żeglarzy. Jest tu ciemno, więc jeśli gracze nie będą robić hałasu, powinni bez problemu dostać się do kuchni czy ładowni.

Poruszanie się w ciemności nie jest łatwe, ale na szczęście śpiący marynarze nie są wyczuleni na różne odgłosy. Dla nich będzie to test bardzo trudny (-30) test Percepcji, a dla bohaterów tylko problematyczny (-10) test Skradania.

## KAMBUZ

Pomieszczenie jest kompletnie ciemne, pełne garnków, patelni i innych przedmiotów, które wydaje głośne dźwięki przy nagłym kontakcie z pokładem. Jeśli bohaterowie wejdą do środka, zarządz wymagający test Skradania. Jeśli im się nie powiedzie, jedno z metalowych naczyń spadnie na podłogę, powodując hałas i alarmując ochraniających statek najemników. W tym przypadku gracze mają dwie opcje. Albo gdzieś się ukryć (np. położyć na wolnych hamakach i udawać śpiących marynarzy) albo pokonać ochroniarzy licząc, że reszta załogi się nie obudzi.

## ŁADOWNIA

Zapełniona po brzegi ładownia jest strzeżona przez dwóch ochroniarzy. Siedzą oni przy lampie naftowej i zabijają czas graniem w karty. Nie ma możliwości, by bohaterowie przekradli się obok nich niezauważeni. Musisz uświadomić graczy, że muszą szybko unieszkodliwić strażników, bo każdy większy hałas może zaalarmować osoby na pokładzie czy marynarzy. Zastosuj zasady Zapasów i Ogłuszania.

Po zajęciu się strażą gracze mogą rozejrzeć się po ładowni. Jest tu wiele worków ze zbożem oraz związane ciasno skóry zwierząt futerkowych. Jednak opisanej przez zleceniodawcę skrzyni tu nie ma.

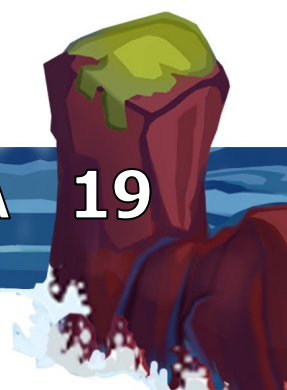
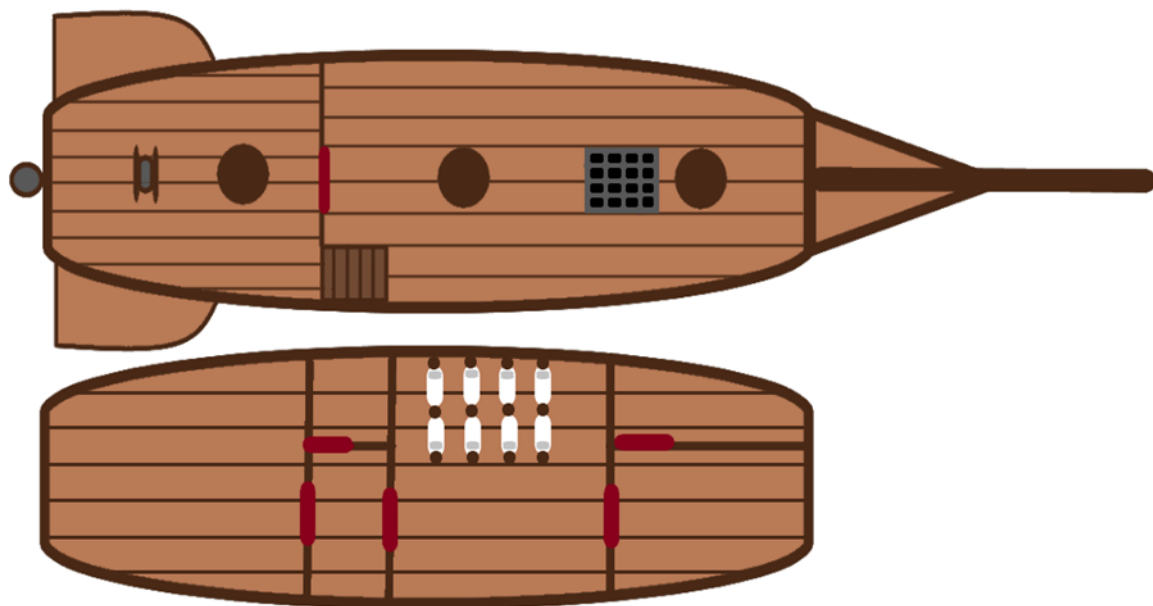


## KAJUTA KAPITAŃSKA

Po zmroku, w swej kajucie Kapitan Steinbaher uzupełnia dziennik kapitański siedząc przy okrągłym stole zagraconym mapami ścieżek dopływów Reiku oraz sprzętem nawigacyjnym. Po spisaniu dziennego raportu przebierze się w koszulę nocną i szlafmycę. Niestety dla niego sen nie przychodzi łatwo, zaśnie dobrze po północy z książką w ręku. W swojej kajucie w szafie przechowuje zieloną skrzynię, której szukają gracze.

Pomimo owinięcia jej kilkoma kocami nadal wydobywa się z niej miarowy odgłos przypominający stukanie. Na dłuższą metę jest on irytujący, co sprawia, że kapitan ma lekki sen. Każdy hałas w jego kajucie może sprawić, że się obudzi. Gracze znów będą musieli testować Skradanie (z ułatwieniem +20) przeciwstawne jego Percepcji.

Jeśli się obudzi, zerwie się na równe nogi, równocześnie chwytając broń, którą trzyma tuż przy łóżku i zacznie wzywać pomocy.





# MORSKIE OPowieści

## Kapitan Winfred Steinbaher, Srebro 3

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	42	35	35	40	35	30	30	35	30	239	14

**Cechy:** Uprzedzenie („Słony” Eustachus), Mocna Głowa 50, Wioślarstwo 35, Nawigacja 40, Broń prosta 45

**Talenty:** Rybak, Cios Poniżej Pasa, Bardzo Silny, Wodniak

**Wyposażenie:** Miecz (+7), Kusza (+9) i 10 bełtów, Koszula nocna, Szlafmyca

## Najemni ochroniarze, Srebro 1

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	40	35	30	30	30	40	29	29	29	29	12

**Cechy:** Broń (Prosta) 45, Intuicja 40, Spostrzegawczość 40

**Talenty:** Ogłuszenie

**Wyposażenie:** Skórzana zbroja 1, Pałka (+7)

## Zaspani marynarze, Brąz 5

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	35	30	35	30	30	25	30	30	30	30	10

**Cechy:** Mocna Głowa 35, Broń Biała (Podstawowa), Sztylet





## SKRZYNIA

Sama skrzynia jest zgodna z opisem przedstawionym w liście. Jest zielona, okuta, opleciona łańcuchami zamkniętymi na trzy ciężkie kłódki. Łańcuchy i kłódki są magiczne, co oznacza, że nie da się ich tak łatwo rozbić. Do otwarcia jej w jakikolwiek sposób potrzebne będzie użycie potężnej magii lub specjalnych kluczy, które ma zleceniodawca bohaterów. Z wnętrza skrzyni wydobywa się odgłos stukania. Dzieje się tak, ponieważ w skrzyni znajduje się bijące serce Demona. Podczas przygody gracze nie będą mieli szansy dowiedzieć się, co znajduje się w środku.

## Po AKCJI

Gdy po całym przedsięwzięciu uda się bohaterom wrócić do Altdorfu muszą udać się do ustalonego w liście miejsca spotkania. Dotarcie do cukierni znajdującej się w dzielnicy kupieckiej nie powinno stanowić problemu. W zaułku obok niej, opierając się o mały powóz, czeka ubrany w płaszcz z kapturem mężczyzna, który mierzy graczy wzrokiem, kiedy będą w pobliżu. Żeby odebrać zapłatę i oddać skrzynię, gracze muszą wpleść w rozmowę ustalone hasło. W przeciwnym razie tajemniczy pośrednik będzie niezbyt skory do rozmowy. Jeśli postacie graczy będą go obserwować, około drugiej po południu odbierze z cukierni kosze ze smakołykami.

Po dostarczeniu skrzyni i odebraniu nagrody, przygoda dobiega końca, jednak możesz kontynuować tę historię. Czy gracze dowiedzą się, co jest w skrzyni? Czy oddadzą ją zleceniodawcy? Czy uda im się odkryć kto był ich prawdziwym zleceniodawcą oraz do czego jest mu potrzebne bijące serce demona? Tego mogą dowiedzieć się na następnych sesjach.



# 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”