

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

BYLE DO RANA	5
WSTĘP	6
BOHATEROWIE GRACZY	7
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	11
OTWARCIE SESJI	16
WIECZÓR W ZATOCE MEW	17
WYDARZENIA NA STATKU	17
WYDARZENIA GODZINA PO GODZINIE	21
JAK TO PROWADZIĆ - JAK DOPŁYNAĆ DO BRZEGU	25



BYLE DO RANA

**WOJCIECH RZADEK
ZBIGNIEW "ZED" ZYCH**

**SETTING: QUASI-HISTORYCZNY
MECHANIKA: FU**





MORSKIE OPowieści

WSTĘP

Do konwencji pirackiej opowieści można podchodzić z różnych stron. Realistycznie jak w książkach o Hornblowerze, fantastycznie jak "Piratach z Karaibów" lub awanturniczo jak w "Trzech Muszkieterach". Poniższa przygoda najbardziej pasuje do trzeciego stylu, ale kreatywny Mistrz Gry poradzi sobie z dostosowaniem materiału do własnych potrzeb.

Znajdziesz tutaj gotowych Bohaterów Graczy z ich krótkimi historiami, celami i motywacjami. Bohaterów Niezależnych, rozpisanych zwięźle, ale w pełni funkcjonalnych. Jest również zarys fabuły, opowiadającej o różnych ludziach mających ten sam plan – ukraść piracki łup.

Do tej klasycznej historii podeszliśmy jednak w dość zwariowany sposób. Wszystkie wydarzenia przygody rozgrywają się jednej nocy. Zamiast rozpisywania scen, wszystkie możliwe sytuacje zostały rozpisane w formie harmonogramu połączonego z tabelą czasu. Będą się one dziać jedna po drugiej, ale w pewnym momencie decyzje graczy mogą spowodować, że będziesz go musiał dostosować i improwizować. Nie powinno być to jednak trudne, ponieważ wszystkie postacie niezależne mają jasny cel. Więcej na ten temat znajdziesz w części Zarys Fabuły.

ZARYS FABUŁY

Wszystkie wydarzenia odbywają się jednej nocy. W trakcie ostatniego rejsu „Szkarłatnej Mewy” – statku Bohaterów Graczy – załoga Kapitana Rossy Whiskers zdołała wmanewrować i uszkodzić brytyjski okręt handlowy. Krwawy abordaż kosztował życie wielu członków załogi, ale łup okazał się znacznie cenniejszy, niż początkowo zakładano. Stos kosztowności, drogich materiałów i dzieło sztuki, a w jednej ze skrzyń odnaleziono brytyjskie klejnoty koronne, które zapewne wieziono do 13 kolonii. Jak łatwo sobie wyobrazić wartość tego skarbu jest trudna do opisu, ale nikt nie ma wątpliwości, że w ten sposób zmieniło się życie całej załogi.



Zaraz po dopłynięciu do portu, w obawie, że któraś z konkurencyjnych załóg pirackich może chcieć przejąć łup, Kapitan zabroniła załodze schodzić z pokładu. Nakazano przynieść na pokład alkohol i jedzenie, aby uspokoić załogę i uczcić zwycięstwo. W tym samym czasie został wysłany list do gubernatora 13 kolonii, celem ustalenia okupu za królewskie klejnoty.

Nie trzeba jednak wróżbity, aby przewidzieć, że plan nie mógł się powieść. Gdy tylko statek dopłynął do portu, po przystani rozeszła się plotka ogromnym sukcesie „Szkarłatnej Mewy” i jej kamratów. Bardzo szybko, niezależnie od siebie, piątka bogatych i wpływowych mieszkańców portowego miasta, zaplanowała kradzież pirackiego skarbu. Również Pani Kapitan, wbrew woli swojej załogi, opracowała plan wykorzystania skarbu dla własnych celów.

Przygoda rozpoczyna się w niestandardowy sposób. Bohaterowie Graczy budzą się o świcie, na kacu, pośród marynarzy leżących pokotem na statku gdzie tylko popadnie (w tym momencie poproś, by gracze opisali gdzie się znajdują i z kim, bo to może ułatwić Ci pierwsze założenia sesji). Z bólem głowy i zanikami pamięci, uświadamiają sobie, że minionej nocy wiele się wydarzyło, ale nikt niczego nie pamięta. Odrobinę otrzeźwienia przynosi jednak wiadomość, że kiedy wszyscy spali, ktoś ukradł skarb. Teraz nasi Bohaterowie będą próbowali przypomnieć sobie, co stało się poprzedniej nocy. Może gdzieś w urwanych wspomnieniach uda się ustalić kto jest sprawcą.

Reszta przygody rozgrywana jest w formie retrospekcji powracających do wydarzeń minionej nocy.

W to wszystko wrzuceni zostają nasi Bohaterowie. Od ich działań, sprytu i spostrzegawczości zależeć będzie los skarbu. Czy uda im się pokrzyżować plany całej szóstki? A może sami postanowią przywłaszczyć sobie fortunę?

BOHATEROWIE GRACZY

Poniżej znajdziesz czterech Bohaterów Graczy specjalnie przygotowanych do tego scenariusza. Zostali oni napisani jako postaci męskie, ale w taki sposób, aby bez problemu dało się zmienić ich płeć zgodnie z preferencjami graczy. Między





MORSKIE OPowieści

innymi dlatego niektórzy Bohaterowie Niezależni, również nie mają zdefiniowanej płci (kapitan/kapitanka rywalizującej załogi, czy miłość Pierwszego Oficera). Niech gracz zdecyduje jaki jest charakter wątku „romansowego” jego bohatera.

Poza opisem znajdziecie również tło oraz cele i motywacje Bohatera. Wykorzystanie inwencji graczy znacznie ułatwia rozegranie tej przygody i pozwala w pełni wykorzystać jej potencjał. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dopisać jakąś postać lub zmienić już istniejącą. Należy jednak zwrócić uwagę, aby wątki osobiste, cele i motywację stojące w konflikcie, były zrównoważone.

Pierwszy oficer – Nawigator

Pierwszy Oficer to młoda osoba szlacheckiego pochodzenia, której rodzina mieszka we Francji. Uciekła ona z kochankiem/kochanką z bardzo dobrego rodu (Eugene/Emille de Voliere – płeć osoby wybierz ze swoim graczem) w poszukiwaniu przygód i dreszczyku emocji. Po kilku latach pływania po morzach świata w końcu postanowili zaokrętować się na statek Kapitan Rosse Whiskers, która bardzo doceniła ich kompetencje. Pierwszy Oficer jest dobrze wykształcony, potrafi robić bronią zna się jak mało kto na nawigacji. Nie ma niestety najmocniejszej głowy.

Cel i motywacja:

Pierwszy Oficer docenia niezwykle przygody, które spotykają go na „Szkarłatnej Mewie”, dzięki czemu się nie nudzi. Do tego podoba mu się szacunek jaki ma wśród załogi, a nawet Pani Kapitan. Ma jednak mały problem. Jego miłość (Eugene/ Emille) jest wychowana w rodzinie arystokratycznej i przywykła do dostatku. Niestety wszelkie oszczędności, zarobione pieniądze mu się skończyły, a nawet narobił sobie wielu długów, w tym u Kiryła Piotrowicza (patrz Bohaterowie Niezależni), który pojawi się tego wieczora na statku. Jego dola ze zdobytego skarbu ledwo starczy na oddanie długów. A ukochany/ukochana dalej potrzebuje żyć po królewsku. Cały skarb na pewno pozwoliłby mu zapewnić jej odpowiedni standard życia.



BOSMAN

Bosman to czarnoskóra, silna i twarda osoba zjednująca sobie każdego kilkoma słowami. Uciekła z plantacji i znalazła miejsce na statku pirackim. Wie dobrze, że Pani Kapitan ocaliła mu życie i jest jej bardzo wdzięczny za okazaną pomoc. Jest najbliższej całej załogi, która słucha rozkazów bez szemrania i darzy go szczerą sympatią. Wiedzą bowiem, że zawsze trzyma ich stronę.

Cel i motywacja:

Bosman szczerze kocha statek, wie bowiem, że jest to jego jedyna bezpieczna przystań. Jako, że jest uciekinierem zdaje sobie sprawę, że na stałym lądzie czekałaby go śmierć. Co więcej, jest uciekinierem z plantacji Armatora tego portu – Hugona vad der Vorfa, który przybywa na świętowanie ich zwycięstwa. Gracz obawia się, że może zostać rozpoznany.

Dodatkowo, ma jeszcze jedną ważną sprawę do rozwiązania. Na plantacji Armatora pozostała jego rodzina, o której uwolnieniu wciąż myśli. Mógłby to zrobić siłą, ale do tego potrzeba by było wielu osób, lecz mógłby też spróbować wykupić ich od właściciela plantacji. Problem w tym, że jego dola z tego skarbu nie wystarczyłaby na wykupienie nawet połowy swoich bliskich, nie mówiąc już o zapewnieniu im dachu nad głową i środków na życie.

KANONIER

Jest to najbardziej niestabilna postać z drużyny. Z jednej strony wesoła i towarzyska, ale z drugiej potrafi być ostra, wybuchowa i marudna, szukająca problemu gdzie go nie ma.

Z racji swojego charakteru nie jest też przesadnie związana z załogą. Od lat służy na morzu jako osoba od dział i prochu. Zna się na tym jak mało kto i służyła pod najróżniejszymi banderami, a jej największą pasją (oprócz fajerwerków i zapachu prochu) jest hazard. Zakłada się wszędzie i o wszystko, potrafi obstawiać wysokie sumy. A co ciekawe, zdarza mu się wyjątkowo często wygrywać.





MORSKIE OPowieści

Cel i motywacja:

Kanonier ma niewiarygodne szczęście. Ostatnio udało mu się wygrać w karty wyspę, która znajduje się przed wejściem do portu, w którym zacumowali. Wyspa ta zamieszkiwana jest jedynie przez niezliczone morskie ptaki i przykryta jest jedynie obficie ich odchodami. Kanonier postanowił jednak zbudować na niej port, dzięki któremu nawet największe statki będą w stanie zacumować bezpiecznie. Kłopot w tym, że oprócz aktu własności ma niewiele innych swoich środków, zastanawia się więc, skąd by je znaleźć. Nie trzeba chyba mówić, że pomyślał o skarbie, który ostatnio zdobyli – musi tylko pomyśleć o tym, kogo wtajemniczyć, aby zawinąć jego całą część.

KWATERMISTRZ

Jest to najmłodsza osoba z drużyny, typowy pięknoduch, miły troszcząca się o dobre samopoczucie wszystkich, bardzo urodziwy i równie często kochliwy. Dlatego też lubią go wszyscy z okolicy – oprócz tych oczywiście, którym złamał serce (mogą być to przybyłe damy, oraz Kapitan „Mandarynki”). Gardzi on też przelewem krwi, dlatego statek, na którym teraz służy niespecjalnie mu pasuje.

Cel i motywacja:

Kwatermistrz pochodzi z dawnej rodziny korsarzy i piratów, ma więc bunt we krwi. Ostatnio stał się o wiele bardziej nerwowy, bowiem jego ojciec został złapany przez angielski statek „Świt”, który również znajduje się na marinie (rzut beretem od ich statku). Stara się znaleźć sojuszników, którzy pomogą mu w odbiciu ojca. Czy to zakochane w nim, zazdrosne, ale honorowe Panienki z domu uciech, czy też Kirił Pietrowicz, a może piraci z „Mandarynki”? Kłopot w tym, że był on partnerem kapitana Fernando/Fernanda i w sumie niewiele zrobił, aby przeciwstawić się Pani Kapitan Rosse, gdy ta zostawiła Fernando/Fernanda w porcie. A może wystarczyłoby wykraść choć jedną skrzyń i wykupić uniewinnienie rodziciela?



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Poniżej rozpisaliśmy najważniejszych BNów, bez których ta przygoda nie może się odbyć. Oczywiście w trakcie rozgrywki, Mistrz Gry, może chcieć wprowadzić inne postaci, ale ponieważ nie możemy przewidzieć wszystkich posunięć graczy, pozostawiamy tę kwestię pod improwizację.

Wszyscy Bohaterowie Nienależnie rozpisani zostali w ten sam sposób, aby ułatwić korzystanie z przygody.

ROSSA „CZERWONA DAMA” WHISKERS

Nie ulega wątpliwości, że Pani Kapitan jest kobietą niezwyklej urody, jednak jej krwawa reputacja i budzące strach zachowanie sprawia, że mało kto tak na nią patrzy.

Historia: Rozboje i grabieże pełne krwi. Już jako dziewczyna pływa wraz ze swoim ojcem, napadając na hiszpańskie i portugalskie statki handlowe. Po śmierci ojca, poprzedniego Kapitana „Szkarłatnej mewy”, próbowano ją zamordować i pozbawić dziedzictwa. Rossa udowodniła im, że nie należy jej lekceważyć. Dziś, zmumifikowane zwłoki zdrajców stanowią groteskową ozdobę w jej kajucie.

Cel i motywacja: Od dzieciństwa marzy o czymś więcej. Jej ojciec miał plan utworzenia niezależnego, pirackiego królestwa. Realizacja tego wymaga ogromnej kwoty, prawdziwego skarbu – całego. Pani Kapitan zdaje sobie jednak sprawę, że większa część jej załogi nie posiada wizji. Dla nich liczy się tylko to co jest tu i teraz. Ale jeśli dać im królestwo, to zapewne zapomną o nawet największej zdradzie. Dlatego Rossa planuje wykraść skarb, a następnie przekazać go w ręce holenderskiego ambasadora, który w zamian przekaze w jej posiadanie archipelag wysp oraz protekcję niderlandzkiej korony.

Plan: Zabronić załodze schodzenia z pokładu. Kiedy wszyscy będą już pijani wysłać wiadomość do Holendrów, aby przyprowadzili swoich ludzi i wynieśli skarb.





MORSKIE OPOWIEŚCI

MADAME MARIE BERNADOTTE

Wciąż jest jeszcze młoda. Nie zmienia to faktu, że fach wymaga odpowiedniego stylu. Nosi więc drogą, pudrowaną perukę, mocny makijaż i ogromną, rozkloszowaną suknię z gorsetem. Używa również mocnych perfum o charakterystycznym, owocowym aromacie.

Historia: W świecie piratów posiadasz tyle ile jesteś w stanie ukraść, wymusić lub wywalczyć. Marie była kiedyś zwykłą cudzołożnicą, ale kiedy nadarzyła się okazja zmiany swojego statusu, nie zawahała się. Owinęła swojego pracodawcę wokół palca, pobrali się, a kiedy jest sytuacja była pewna, otruła go. Była już wtedy kochanką, kapitaną/kapitan Fernando/ Fernanda dowodzącego/dowodzącą „Mandarynką”. Tak było kiedyś. Teraz Madame jest niezależną, wolną kobietą z planem.

Cel i motywacja: Madame wie, że jej sytuacja nie jest stabilna. Ma pieniądze i koneksje, ale w świecie piratów nie są to stałe przymioty. Dlatego, chce uciec do Francji. Nie zamierza jednak zaczynać od zera. Potrzebuje pieniędzy, dużo pieniędzy!

Plan: Wszyscy wiedzą, że załoga kapitan Whiskers posiada pokaźny łup. To co trzeba zrobić, to wraz z dziewczynkami dostać się na pokład, urobić kilku pijanych piratów, zdobyć klucz i za ich pomocą wynieść skrzynie. Potem będzie się trzeba pozbyć zbędnych pomagierów.

KIRYŁ PIOTROWICZ

Nie wszyscy Rosjanie wyglądają jak syberyjskie niedźwiedzie. Niektórzy są bardziej podobni do łasicy, tylko łysej i z długą brodą. Ubierającej się jednak wytwórnie i stosownie do okazji. Piotrowicz jest człowiekiem bogatym więc nikt, nigdy nie widział go dwa razy w tym samym stroju.

Historia: W żyłach Piotrowicza płynie krew rosyjskich carów. Rzadka bo rzadka, ale jednak. Nigdy niczego mu nie brakowało. Złote sztucce i nocniki, futra i jedwabie, wszystko czego zapragnął miał na wyciągnięcie ręki. Kiedy został mianowany przedstawicielem rodzinnej kompani handlowej w Ameryce Centralnej, ucieszył się na myśl o niekończących się przygodach. Minęło jednak kilka lat i zwyczajnie zaczął się nudzić.



Cel i motywacja: Jak przystało na prawdziwego arystokratę, Piotrowicz jest znudzonym życiem dekadentem. Dlatego kiedy pojawiła się plotka o ogromnym łupie, przywiezionym przez „Szkarłatną mewę”, Kirił postanowił się zabawić. To niebezpieczna gra, która może skończyć się dla niego tragicznie, ale ryzyko śmierci jest tym uczuciem, którego mu najbardziej brakuje.

Plan: Ze względu na fakt, że Pierwszy Oficer załogi „Szkarłatnej mewy” jest mu winny sporą kwotę pieniędzy. Kirił będzie chciał wykorzystać tę dźwignię, aby dostać się na statek. Następnie, spróbuje dowiedzieć się co ukrywa Kapitan „Szkarłatnej mewy”, a gdy już pozna prawdę, będzie próbował wykraść skarb. Jako element dywersji, będzie chciał wykorzystać ostrzał artyleryjski obrony wybrzeża. Opłacenie wcześniej ludzie, na umówiony sygnał mają ostrzelać zatokę, a on przeniesie skrzynie wraz dwoma ludźmi, którzy czekają na niewielkiej łodzi, którą przybył na piracką imprezę. Kanonada ma być oczywiście na pokaz, ale zawsze może pójść coś nie tak... chociaż celować mają wodę, to zawsze przypadkowo, jakaś zabłąkana kula może trafić w jakiś statek.

HUGO VAN DER VORF

Holendrzy to nacja, która od najdawniejszych lat zdobywała nowe lądy. tutejszy port również do nich należy. Armatorem na tej wyspie jest Hugo van der Vorf, potomek korsarzy i piratów, a jego nalana, cwana twarz pokazuje iż dobrze mu się powodzi i potrafi odpowiednio zedrzeć z kapitanów ich bardziej lub mniej uczciwie zarobione pieniądze.

Historia: Hugo van der Vorf to bogaty człowiek, który odziedziczył spory majątek, jest bowiem również właścicielem ziemskim na pobliskiej wyspie, gdzie znajduje się ogromna plantacja trzciny cukrowej. W połączeniu z posadą armatora daje mu to wiele dodatkowych możliwości zarobku. Co ważne, na jego plantacji pracował **Bosman**, który z niej uciekł i zaokrętował się na piracką łajbę, pozostawiając swoją rodzinę. Hugo na pewno go zapamiętał i jak go zobaczy, postara się zmusić go do współpracy, w zamian za uwolnienie jego rodziny, a może nawet stanowisko kapitana na jednym z jego statków. Czy jest to tylko blef, czy wywiąże się ze swej obietnicy, zależy tylko od decyzji MG.





MORSKIE OPowieści

Cel i motywacja: Hugo nie jest już najmłodszym człowiekiem i chciałby już spokojnie osiąść na swojej plantacji, potrzebuje jednak zastrzyku gotówki, aby samemu kupić kilka statków, które ma na oku, w celu stworzenia mini floty, dzięki której będzie mógł samodzielnie handlować z Europą.

Plan: Plan Armatora jest prosty, pozwolił on specjalnie zacumować „Szkarłatną Mewę” w doku przy żurawiu. Przychodzi ze swoim dziwnym towarzyszem, który jest chemikiem i bombardierem na jego plantacji. Z jego pomocą, zamierza dostać się do składziku, ostrym ogniem (z płonącego magnezu) zrobić dziurę w statku, a potem wyciągnąć skrzynie żurawiem, w którym na ich znak czeka jeden z jego robotników. Sami też chcą uciec w taki sposób ze statku na nabrzeże. Armatorowi nie zależy na tym, by statek się zachował, będzie mu nawet na rękę, jeśli spłonie bez pozostawienia śladów jego kradzieży.

EUGENE/ EMILLE I GAILLARD DE VOLIERE

To bardzo charakterna osoba z arystokratycznego i bardzo bogatego rodu, która uciekła z domu wraz z Bohaterem Gracza, Pierwszym Oficerem. Okazało się, że szukał jej brat, Gaillard, piękny zabijaka, o uśmiechu rekina, któremu lepiej nie wchodzić w drogę, bo jego rapier szybciej wyskakuje z pochwy niż słowa, które wypowiada.

Historia: Arystokrata/tka błąka się z **Pierwszym oficerem** po świecie kilka lat i już coraz mniej odpowiada jej ten styl życia, tym bardziej, że na statku nie można pozwolić sobie na zbytki, do których przywykł/a. Co ważne, od pewnego czasu szukał go/jej brat aby przekazać świetną wiadomość –znienawidzony przez nich autorytarny ojciec wreszcie wyciągnął kopyta, mogą więc wracać do ukochanej Francji. Przybył do portu kilka dni wcześniej i dowiedział się o swoim bracie/siostrze. Gdy zobaczył „Szkarłatną Mewę” wysłał wiadomość, a miłość bohatera gracza ucieszona możliwością spotkania zaprosiła go na statek.

Cel i motywacja: Brat zapewne bez trudu przekona brata/siostrę o powrocie na rodzinne włości. Problem tylko jest taki, że ojciec narobił masę długów i będą musieli zdobyć dużą sumę pieniędzy, aby spłacić wierzycieli. Skarb wydaje się świetną możliwością podreperowania rodzinnego budżetu.



Plan: Klucz do składowiska, w którym jest skarb posiada Pani Kapitan oraz Pierwszy Oficer. Ich plan jest więc prosty. Upijają Pierwszego Oficera i przechwytyją klucz do składowiska. W tym samym momencie brat znajduje w ładowni jukowe worki, do których wrzucają jak najwięcej ze skarbu piratów. Jako, że Rosjanin, Kirił Piotrowicz przybył swoją własną łódką, zamierzają z niej skorzystać, a jeśli coś by się z nią stało, opuszczają jedną z szalup ratunkowych i przez bulaj przerzucają jutowe worki ze skarbem. Skrzynie mogą ewentualnie napęłnić jakimiś ciężkimi kulami armatnimi. Eugene/Emille zostaje na statku i oddaje niepostrzeżenie klucz kochankowi (jeśli będzie go szukał, to bardzo aktywnie zaangażuje się w jego poszukiwania), a Gaillard ukrywa się w bezpiecznym miejscu na lądzie. Dzień później Eugene/Emille zrywa z ukochanym tłumacząc się brakiem odpowiedzialności załogi i dołącza do brata.

KAPITAN „MANDARYNKI” FERNANDO/ FERNANDA CAVILLEROS

Wraz z załogą to kolorowa i wesoła grupa piratów, którzy nade wszystko cenią sobie wolność i czerpanie z życia pełną piersią. Znani są z licznych wypadów, które mają jedynie na celu pokazanie ich wybujałej fantazji i niekoniecznie służą zdobywaniu bogatych łupów.

Historia: Piraci z „Mandarynki”, to kolorowa banda wyrzutków, uciekinierów z plantacji, statków niewolniczych lub więzień na Karaibach. Przewodzi nimi Fernando/Fernanda Cavilleros, osoba która była miłością bohatera gracza, Kwatermistrza (jej płeć ustal z graczem). Niestety w wyniku zbyt wybuchowego charakteru i wielogodzinnych kłótni na statku, Kapitan **Rosse „Czerwona Dama” Whiskers** postanowiła pozostawić tą postać w jednym porcie spijając ją do nieprzytomności na dzień przed wypłynięciem w kolejny rejs. Po zdobyciu jakiegoś małego statku, zmontowała załogę, która coraz bardziej się rozwija i jest źródłem wielu niesamowitych historii w tawernach portowych. Jakiś czas temu zasłynęli z ataku na angielski statek wiozący florę i faunę Karaibów do Europy, tylko po to, by dać wolność złapanym zwierzętom, a przewodzącego wyprawie, królewskiego botanika, Robinsona Cruz, ukarali osadzając go na bezludnej wyspie.





MORSKIE OPowieści

Cel i motywacja: Załoga „Mandarynki” chce utrzyć nosa Pani Kapitan Whiskers oraz Kwatermistrzowi i chcą to zrobić dla zabawy. Nie zależy im na tym, by koniecznie dostać skarb, raczej by dobrze się bawić i móc opowiadać kolejną historię, która obśmieje załogę „Szkarłatnej Mewy”.

Plan: Plan Kapitan „Mandarynki” jest szalony. W wyniku przejęcia statku angielskiego botanika, znaleźli w ładowni ogromną ilość małp, część z nich uwolnili, ale część zostawili i wytresowali tak, aby potrafiły bez problemu wkradać się do najbardziej strzeżonych miejsc i wyciągać z nich co tylko sobie załoga zażyczy. Zaczęli oni obok statku bohaterów, a następnie weszli na imprezę. Kapitan wybrał najtęższych pijusów, najtwardsze ochlejmordy o czerwonych nosach, z nimi wchodzi na statek bohaterów, wraz z częścią małp i małpeczek (część mogą przekazać jako podarunki), udając że chcą cieszyć się sukcesem braci pirackiej, oraz że zapomnieli o urazach wobec aktualnej Pani Kapitan Rossy Whiskers. Zamierzają upić wszystkich, po czym starają się zdybać Kwatermistrza i wyciągnąć od niego informacje gdzie jest łup. Kapitan Fernando/a może użyć swoich wdzięków, może wprowadzić go w plan i zaoferować na ich statku świetną posadę, a może też przypalić go żelazem. Po czym dostają się do składziku, otwierają skrzynie i bulaj, wypuszczają małpy spod pokładu swojego statku, które mają rozkraść skarb. Część mogą zanieść na ich statek, a część rozrzucić po porcie, ku uciechu portowej gawiedzi.

OTWARCIE SESJI

Jak napisaliśmy we wstępie, historia rozpoczyna się nazajutrz po libacji stulecia. Bohaterowie Graczy budzą się skacowani i ogromnymi dziurami w pamięci. Są pierwszymi, którzy wstali tego dnia i to oni pierwsi orientuje się co się stało ze skarbem.

Jeśli chcecie możecie tę scenę krótko odegrać. Gracze opiszą swoich Bohaterów, Mistrz Gry opisz statek i zatokę. Po opisach może dojść do krótkich między bohaterami i dopiero pojawienie się marynarza z wiadomością o skarbie przeniesie graczy do retrospekcji – głównej fabuły przygody.

Można jednak całość zastąpić opisem. Na koniec dodając – *ale aby dowiedzieć się jak do tego doszło, że skarb zniknął z pokładu, musimy przenieść się do zachodu słońca dnia poprzedniego.*



WIECZÓR W ZATOCE MEW

Zatoka Mew, to malownicze miejsce znajdujące się na jednej z wysp Małych Antyli będące pod opieką holenderskiego królestwa. Ogromna, ale płytka plaża w kształcie sierpa księżycy, pozwoliła na budowę wielkiego miasta, które nie tylko zajęło rzeczoną plażę, ale wspina się również na niewielkie wzniesienia. Górny i Dolny kraniec zatoki wznoszą się wysoko ponad linię wody, co pozwoliło na postawienie dwóch niewielkich fortów broniących wejścia zatoki z północy i południa. Na północnej części plaży, gdzie dno jest znacznie głębsze, zbudowano port przeładunkowy, który oficjalnie stanowi część prywatnej faktorii handlowej. Jest ona obecnie w rękach rosyjskiego arystokraty, Kiriła Piotrowicza i stanowi główną część pirackiej przystani. W porcie mogą teraz cumować trzy duże statki. Reszta zrzuca kotwicę kilkadziesiąt metrów od brzegu.

Od wschodniej strony rozpościera się ocean. Widok blokuje jedynie niewielka wyspa zamieszkiwana przez lokalne rybitwy. Wygląda jak biały ząb trzonowy. Kolor zawdzięcza ptasim odchodom, które są w takiej obfitości, że praktycznie nic nie rośnie prócz kilkudziesięciu, zniszczonych ptasim łajnem drzew.

Zatokę Mew na stałe zamieszkuje około trzystu wielokolorowych mieszkańców, ale przepływające tu załogi statków pirackich, handlowych, oraz podróżni i awanturnicy czy też zbiegli niewolnicy sprawiają, że populacja wyspy jest de facto dziesięciokrotnie większa. Znajdziesz w nim liczne sklepy, magazyny, faktorie, tawerny oraz warsztaty rzemieślników, którzy są związani z morzem.

Statek Kapitan Whiskers zrzucił kotwicę na wejściu do portu. Wystarczająco daleko, żeby utrudnić załodze zejście na brzeg, ale na tyle blisko, aby z łatwością można było dostarczyć na pokład aprowizację i pomocników. Takie rozwiązanie szybko zwróciło uwagę w mieście i tuż przed zachodem słońca w stronę statku skierował się holenderski Armator **Hugo van der Vorf**.

WYDARZENIA NA STATKU

Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca chronologię planowanych wydarzeń, oraz krótki opis o co chodzi. Dla wygody, działania poszczególnych bohaterów niezależnych, zostały oznaczone innymi kolorami.





MORSKIE OPowieści

Wchodzi Armator ze swoim chemikiem, głównie rozmawia z Kapitan Whiskers. Poznaje też Bosmana.	20:00	Kapitan –zarządza imprezę - wciągane są beczki rumu na pokład, z portu przysyłane są pieczone kapibary, in-
Kochanka Pierwszego Oficera jest z nim na statku. Pokazuje, że dostała list od brata, i że go zaprosiła.	20:30	Wchodzi Załoga „Mandarynki” – były/była miłość Kwatermistrza – z pijusami oraz kilkoma tresowanymi małpkami – mogą być nawet prezen-
Rusek przy pływa swoją łódeczką. Dwóch ludzi zostaje w łódce, a jeden wraz z nim wchodzi jako służący na „Szkarłatną Mewę”. Rozmawia z Pierwszym Oficere w sprawie długu	21:00	
	21:30	Szanujące się Panienki nie przychodzą przed 21:00. Można zrobić scenę z Kwatermistrzem, jedna z dziewczyn
Przychodzi brat kochanka/ki Pierwszego Oficera. Wita się z wszystkimi, poznaje Pierwszego Oficera. Widać,	22:00	
	22:30	Żuraw przesuwają się w kierunku statku. Armator urządza grubo zakrapiane zawody z zakładami, kto trafi z pi-
Pani Kapitan stara się zaprosić na bok swoją byłą miłość (Kwatermistrza) i go zmusić do powiedzenia gdzie jest skarb, a jej ma-	23:00	



	23:30	Dziewczyny flirtują z załogą statku i szukają możliwości zdobycia pomocników do skoku na statek, jedna na pewno skupia się na Kanonierze. Zna ona osoby, a nawet inwestorów, którzy mogą pomóc w budowie portu.
Zdobycie klucza przez Emille, która bierze go na stronę. albo pomaga mu mieć dużo w czubie. Jej brat znika pod pokład by znaleźć worki jutowe.	0:00	
Kiryl Pietrowicz rozmawia na osobności z Pierwszym Oficerem, każąc mu pomóc w kradzieży skarbu, inaczej prosi o zwrócenie pożyczki.	0:30	Pojawiają się niewolnicy przysłani przez Holendrów aby przygotować skarb do wyniesienia. (jeden jest rodziną BG).
	1:00	Człowiek Armatora robi dziurę w statku, aby nią wyciągnąć skrzynie za pomocą żurawia. Jest to dość widowiskowe i może być punktem zapalnym. To najpewniej mogą zobaczyć BG i BNi.
Kapitan angielskiego statku „Świt” może postanowić odbić ukradzione skarby, w tym insygnia. Zaatakuję wraz z częścią załogi zarówno „Szkarłatną Mewę”, jak i „Mandarynkę”. Może prowadzić również ostrzał z dział.	1:30	
	2:00	Dziewczyny Madame Bernadotte po zabawie z piratami w kajutach włamują się do składziku i do skrzyń, odbierają część skarbów chowając je w przepastnych ubraniach i uciekają ze



MORSKIE OPowieści

Rodzeństwo przepakowuje skarby i wykorzystując łódkę Kiriła Piotrowicza, albo jedną z szalup przerzucają	2:30	
	3:00	Znajdują skarb i wypuszczają małpki, które zaczynają rozkradać skarb, przenosić część na „Mandarynkę”, a część rozrzucają po porcie, gdzie robi się zbiegowisko ludzi. Jeśli jest
Kirił Pietrowicz daje znak, by ostrzec okolice statku tu z pomocą przychodzi mu przekupieni kanonierzy z nabrzeża. Może dojść do niezrozumienia, ponieważ zawiaduje się tam Armator Hugo van der Vorf . Podczas kanonady Kirił chce włamać się	3:30	
	4:00	Pani Kapitan Whiskers wynosi skarb wraz z niewolnikami przysłanymi przez Holendrów, wsadza go do łódki i wywozi na wschód wyspy, by zakopać go głęboko, po uszu w ziemi. Niewolników zamierza zabić.

Madam

Manda-

Armatorka

Kochan-

Kirił

Pani Ka-

Anglicy



WYDARZENIA GODZINA PO GODZINIE

20:00

Świętowanie zaczyna się o godzinie 20:00. Pani Kapitan Rossa Whiskers zbiera swoich najbardziej zaufanych ludzi (Bohaterów Graczy), przedstawia im swoje wątpliwości, że ktoś może na ładzie ukraść skarb, więc należy całą załogę utrzymać na statku. W tym samym też czasie na pokład wniesione zostają beczki z trunkami i przeróżne potrawy przygotowane w porcie – prawdziwie królewska uczta.

Pomagał ją przygotować Armator Hugo van der Vorf, który przybywa wraz ze swoim dziwnym towarzyszem (specem od materiałów wybuchowych). Może go poznać Bosman. On jednak również będzie poznany, warto więc zrobić scenę rozmowy w całym towarzystwie pomiędzy Bohaterem Gracza, a jego dawnym panem.

Warto też pokazać miłość Pierwszego Oficera Eugene/Emille de Voliere i moment, w którym poinformowała go iż brat Gaillard pojawi się niebawem na statku i będzie miał okazję go poznać.

Chwilę po pierwszych scenach warto pokazać, jak na imprezę przychodzi niezapowiedziana kolorowa załoga „Mandarynki”. Może być to ciekawa scena. Na początku można zrobić drobne poczucie niebezpieczeństwa, Kwatermistrz pierwszy raz od opuszczenia zobaczy swojego kochanka/kę Fernanda/ę. Widać jednak, że są roześmiani, przynieśli prezenty, w tym tresowane małpki, wnoszą też swoje trunki. „Trzeba cieszyć się, że piracka brać uciera nosa tym wszystkim oficjelom” – mówi kapitan „Mandarynki”. Czy gracze zdecydują się na przyjęcie piratów na pokład?

21:00

Kolejna godzina w fabule sesji to rozpoczęcie zabawy, cała załoga „Szkarłatnej Mewy” w doskonałych humorach cieszy się ze swych dokonań. Można wprowadzić rozmowy pomiędzy graczami, oraz dowolnie wybierać osoby, z którymi będą prowadzić interakcje. Jako MG będziesz mógł już zobaczyć, które relacje będą najbardziej interesować graczy i jakie wątki chcą eksplorować. Czy chcą bardziej się oprzeć na wątkach osobistych, czy też relacjach pomiędzy sobą (i być może planie kradzieży lub schowania skarbu), a może będą knuli jak zabrać skarb dla siebie i z kim się sprzymierzyć.





MORSKIE OPowieści

Do statku dociera też na swej łódce Kirił Piotrowicz. Nie znosząc sprzeciwu każe ją przycumować do statku, a sam wchodzi na pokład. Jeśli tylko ktoś będzie chciał go wyprosić poprosi o rozmowę z Pierwszym Oficerem. Możesz powiedzieć mu prosto z mostu, że honor nakazuje przyjąć go na statek. Może on też być znany Pani Kapitan.

Tu również warto wprowadzić scenę wejścia na pokład Madame Marie Bernadotte wraz z jej dziewczynami, które jak kolorowe kwiaty będą kręcić się po statku. Pojedynczo mogą również generować ciekawe sceny: znają miasto mogą więc być pomocne w zasięgnięciu informacji i plotek, a mogą też pomóc w ich własnych planach.

22:00

O tak późnej godzinie, na mocno rozochocony już statek przybywa brat kochanka/kochanki postaci Pierwszego Oficera, Gaillard de Voliere. Ten przystojny i niebezpieczny mężczyzna rozmawia ze swoją siostrą, ucieszony spotkaniem po latach. Zapewne poznaje Nawigatora do którego, tak jak do całej reszty osób odnosi się chłodno i z góry. Można pozwolić poznać graczom jego powód przyjazdu na odległe Antyle: jest nią fakt, iż ich ojciec odszedł z tego świata i pozostawił swój majątek swoim dzieciom. Pewnie rodzeństwo oddali się, by porozmawiać na spokojnie, mogą ewentualnie porozmawiać od razu z Pierwszym Oficerem.

Jako, że zabawa trwa w najlepsze, Hugo van der Vorf organizuje zawody strzelania do żurawia stojącego po prawej stronie burty, którego ramię rozkazuje przesunąć w kierunku statku. Któregoś z graczy może zainteresować fakt, że Armator daje jeden znak i ktoś obsługujący żurawia z lądu przesuwają go w kierunku statku, po czym rozpoczyna się strzelanina, w której Armator podbija zakłady i kładzie kolejkę za kolejną uczestników. O tak późnej godzinie może być podejrzane, że ktoś go obsługuje. Dodatkowo, towarzysz Hugona, don Carrigo oddala się od niego i zaczyna szperać pod pokładem będzie go można tam znaleźć: w ładowni albo w kajutach.

Sam wybierz, kto będzie brał w niej udział. Mogą być to marynarze, możesz również wprowadzić w to załogę „Mandarynki”, albo nawet Kiriła Piotrowicza. Na pewno można wplątać Kanoniera, który uwielbia strzelać oraz zakładać się bez opamiętania.



23:00

O tej godzinie ma miejsce scena rozmowy pomiędzy Kwatermistrzem, a jego kochankiem/kochanką. Odbędzie się gdzieś pod pokładem, najpewniej w jednej z sal dla załogi. Na początku może być to spokojna rozmowa, pełna słodkich obietnic i wzruszających wspomnień, które mają wzbudzić wyrzuty sumienia postaci gracza (o ile takie posiada). Jeśli nie udaje się mu/jej uzyskać informacji na temat skarbu, pojawi się grupa załogi „Mandarynki”, by pomóc w dostaniu wiadomości w mniej przyjemny sposób: groźbą lub przemocą.

Scena ta może w bardzo łatwy sposób zostać przerwana przez dziewczyny od Madame Bernadotte, które plotkując z bohaterami graczy lub załogą chcą wyciągnąć skarb i rozpierzchnąć się pod pokładem. Mogą mieć dużą łatwość w pozyskiwaniu samej załogi „Szkarłatnej Mewy”. Spotkanie z załogą „Mandarynki” może być też przerwane przez don Carrigo albo nawet Kiryła Piotrowicza.

24:00

Pierwszy Oficer zostaje zebrany na stronę przez swoją miłość (Eyugene/Emille de Voliere). Jeśli tylko nie zadeklarował, że nie pije (a w sumie nie powinien), to warto powiedzieć, że ma już mocno w czubie. Chce spędzić z nim kilka miłych chwil, a przy okazji zwinąć mu klucz do składowiska ze skarbem.

W tym samym czasie, Gaillard wchodzi nisko pod pokład, do ładowni, by znaleźć worki jutowe. Można go tu znaleźć.

Scena ta może zostać przerwana przez Kiryła Piotrowicza, który może wziąć go na stronę, przypomnieć o długu i w zamian za to poprosić o informację o skarbie. Może też zasugerować mu możliwość wspólnej kradzieży pirackiego łupu.

Na pokładzie, wśród ogólnego harmidru imprezy na pokład starają się wejść holenderscy niewolnicy (mogą być to nawet niewolnicy Hugo Van der Vorfa), wśród których jest jakaś osoba z rodziny Bosmana. Po chwili rozmowy, dowie się on, że ich pojawienie się tutaj zostało zlecone przez Panią Kapitan Rossę Whiskers.





MORSKIE OPowieści

01:00

Jeśli nie zostanie powstrzymany wcześniej, don Carrigo zdobywa informację o skarbie, włamuje się do składowiska wraz z Armatorem Hugo van der Vorfem, po czym wypala dziurę w kadłubie. Następnie wraz z armatorem przyczepiają skrzynie do lin żurawia (mocując je oraz samych siebie), a następnie uciekają przeniesieni na stały ląd. Statek ma szansę spłonąć, jeśli ogień nie zostanie ugaszony. Gracze mogą zauważyć tę próbę włamania, szczególnie, gdy wyłoni się ogień na pokładzie.

Tu można zrobić w razie czego dodatkową scenę, kapitan angielskiego okrętu, który przycumował w pobliżu (Cristoper Dowell) może postanowić zaatakować piratów, na obydwu statkach. Może podpłynąć szalupami do statków i zrobić abordaż, albo zacząć strzelać z dział do statków, a po kilku salwach zaatakować od strony portu. Można spróbować dać przypomnieć Kwatermistrzowi o tym, że jego ojciec znajduje się złapany na pokładzie „Switu”.

02:00

Dziewczyny Madame Bernadotte zdobywają od załogi informację o składowisku, zręcznymi paluszkami otwierają zamki, a następnie chowają skarby w przepastnych zakamarkach swoich ubrań (jeśli któryś z graczy spędził z nimi wcześniej upojne chwile, może zauważyć specjalnie przygotowane kieszenie w sukniach portowych dzierlatek). Po zabraniu 1/3 skarbu znikają ze statku (mogą to też zrobić z asyście kilku piratów). Niestety piraci nie wrócą potem na statek, ich towarzyszek znajdują sposoby by się ich pozbyć.

Chwilę później do skarbu dorwie się również rodzeństwo de Voliere. Otworzą składowik kluczem, a zamki odstrzelą (co może zostać usłyszane przez Bohaterów Graczy). Gaillard porwie szalupę statku, lub też łódkę Kiriła Piotrowicza (zabijając jego służących), po czym przeniosą na nią przez bulaj część skarbu, pakując je w worki jutowe. Miłość Pierwszego Oficera wraca na pokład bawić się z nim i resztą załogi.

Można też wstawić tu sceny, w których załoga „Mandarynki” stara się szperać pod pokładem, aby znaleźć miejsce położenia skarbu. Jeśli chcesz to oni mogli zobaczyć, jak któryś z poprzednich włamywaczy kradnie skarb i mogą o tym poinformować Bohaterów Graczy.



03:00

Załoga „Mandarynki” na czele z Kapitan Fernando/Fernanda znajdują miejsce położenia skarbu. Otwierają bulaj, a następnie słychać można przeciągły gwizd, po którym ze statku wylatuje wielka ilość małych i małpeczek, które kierują się po masztach i zewnętrznych częściach kadłuba do składziku ze skarbem porywają kosztowności z otwartych skrzyń, oraz przepychają się i warczą gdy ktoś stara się je powstrzymać – choć oczywiście użycie broni palnej od razu je wystraszy, a następnie część przenoszą na okręt, a większą część rozsypują po nabrzeżu portowym. Załoga „Mandarynki” śmiejąc się opuszcza pokład.

Jeśli wszelkie poprzednie kradzieże się nie udały, Kirił Pietrowicz daje znak, po którym rozpoczyna się kanonada z portowych baterii działowych. Kule świszczą głównie w powietrzu nie czyniąc wiele szkód (choć przy pechowym rzucie jakaś kula może wbić się w statek), a następnie korzystając z pierwszego zamieszania, kradnie ze swoim służącym jedną ze skrzyń z pirackim łupem, przenosi na swoją szalupę i ucieka w siną dal.

04:00

Kapitan Whiskers wynosi skarb z niewolnikami przysłanymi przez Holendrów. W tym momencie mało kto stoi o własnych siłach na statku (chyba, że wywiązała się walka z kapitanem angielskiego statku albo załogą „Mandarynki”). Opuszcza szalupę, a następnie oddala się na wschód aby zakopać skarb w buszu, sporządzając przy okazji piracką mapę. Niewolnicy nie wracają z tej wyprawy. Wraca przed obudzeniem się Bohaterów Graczy.

JAK TO PROWADZIĆ - JAK DOPIYNAĆ DO BRZEGU

Na sam koniec zamieszczamy kilka porad jak zabrać się do prowadzenia tego scenariusza. Zdajemy sobie sprawę, że w swojej konstrukcji, mocno różni się funkcjonujących standardów. Ale bez obaw, nie taki diabeł straszny...





MORSKIE OPowieści

Po pierwsze, wydrukuj sobie (najlepiej w kolorze) tabelę z chronologią wydarzeń. Posiadanie jej pod ręką i możliwość notowania, co już się wydarzyło, jest bardzo poręczne. Dodatkowo, jeśli gracze zamkną wątek, któregoś z bohaterów niezależnych, łatwo będzie ci wykreślić te wydarzenia, które już się nie pojawią w przygodzie. Pamiętaj również, że wszystkie te sytuacje, są naszymi propozycjami. Jeśli w trakcie sesji, dojdiesz do wniosku, że coś trzeba zmienić... nie krępuj się.

Po drugie, w odgrywaniu Bohaterów Niezależnych, kieruj się ich celami i motywacjami. Pamiętając do czego dążą, łatwiej będzie Ci reagować na poczynania gracza. Wiarygodność sesji, budowana jest poprzez logiczne zachowania BNów. Oczywiście to Ty jako MG decydujesz o interpretacji ich celów i motywacji.

Po trzecie, nie bój się popłynąć razem z graczami. Jeśli w trakcie sesji, podejmą decyzję, które wykopyrtną scenariusz, to idź w to... wszystko co znalazłeś powyżej to tylko wskazówki. To co najszybciej odbiera przyjemność z gry, to poczucie, że podejmowane decyzje nie mają znaczenia. Jeśli gracze stwierdzą, że jedyną szansą na uratowanie skarbu, będzie wyniesienie go ze statku i zakopanie na jakieś odludnej plaży, pozwól mi na to. Pamiętaj, że w przygodzie masz bohaterów niezależnych, których zawsze możesz przenieść w inne miejsce. Jeśli na przykład gracze zdecydują się zanieść skarb na odludną plażę, to w trakcie ich podróży może gonić i zaatakować ich Kyril Piotrowicz, albo ludzie Armatora.

Po czwarte, Bohaterowie Graczy opisani w scenariuszu, aż proszą się aby gracze dodali do nich coś od siebie. Poświęć przed sesją trochę czasu i wspólnie wymyślcie wzajemne relacje. Bohaterowie nie są dla siebie obcy, pływają ze sobą od dawna, znają się dobrze i mają do siebie ustalony stosunek, a nawet są przyjaciółmi. Niech gracze wymyślą małe historie z przeszłości, które rozbudują ich tło. Może ktoś komuś uratował życie? Może znają nawzajem swoje sekrety? Niech mają powody do wspólnego działania, a jeśli na sesji pojawi się konflikt, będą mieli zarys fabularny, do którego będą mogli się odnieść w trakcie gry. Dzięki temu może dojść do wielu fajnych scen.

PS Fakt, że są przyjaciółmi, nie oznacza że nie ma szansy na zdradę. Fakt, że są piratami pozwala na użycie elementu konwencji, jakim jest zdrada przyjaciół.

Tyle od nas. Dobrej zabawy!



MORSKIE OPowieści

WSPÓŁPRACA

ERPEGOWY YAK!



KOSMIT
PACZY



Lans Macabre



GRAJ
KOLEKTYW

TOPORY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

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