

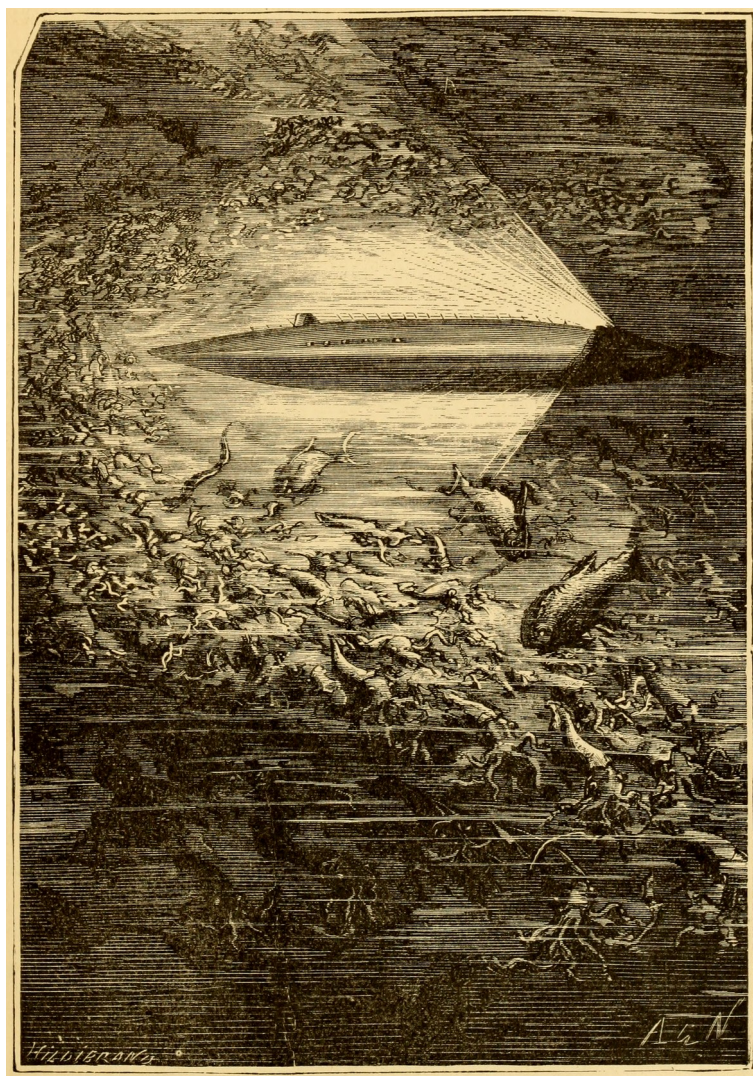
Morskie Głębiny

autorzy:

Kamila Ledóchowska,

Tomasz Misterka,

Wojtek Misterka



Spis treści

Ogólne informacje.....	5	Podwodne wulkany.....	12
Ludzie.....	5	Rowy Oceaniczne.....	12
Syreny i Trytony.....	6	Rudra.....	12
Rekinoludzie.....	6	Utru.....	13
Archetypy postaci graczy.....	7	Osie konfliktów.....	13
Badacz / Naukowiec.....	7	Morskie potwory.....	14
Inżynier / Technik.....	7	Plotki i wydarzenia.....	15
Łowca / Zabójca.....	8	Okręty podwodne.....	16
Pilot / Nawigator.....	8	Koncepcja i nazwa.....	16
Strażnik / Wojownik.....	8	Atrybuty.....	16
Ważni bohaterowie niezależni.....	9	Wyposażenie.....	16
Generator Bohaterów Niezależnych...10		Stan.....	16
Ciekawe miejsca.....	11	Typowe jednostki podwodne.....	17
Atlantyda.....	11	Batyskaf.....	17
Eden.....	11	Dzwon nurkowy.....	17
Farmy wodorostów.....	11	Okręt klasy Nautilus.....	17
Heraklium.....	11	Okręt klasy Seawolf.....	17
Nethansjavar.....	11	Okręt klasy Turtle.....	17
Trzy Gesty.....	11	Licencja.....	18
Podwodne jaskinie.....	12		

Ogólne informacje

Po wielkiej katastrofie ocalała część ludzkości schroniła się na dnie oceanów, w miastach pod szklanymi kopułami. Przyczyną katastrofy była (rzuć 1d6):

- [1,2] - bomba atomowa,
- [3,4] - jakaś zaraza,
- [5,6] - dziura ozonowa.

Było to bardzo dawno temu. Minęło kilka pokoleń. Ludzie przystosowali się do życia pod wodą. Nadal korzystają ze wsparcia technologii - kombinezonów, okrętów pod-wodnych o napędzie elektrycznym, etc. Nawiązali kontakty z inteligentną rasą syren i trytonów. Istoty te wytworzyły wysoko rozwiniętą cywilizację opartą na surowcach naturalnych. To rasa oddychająca pod wodą. Może przez krótki czas przebywać na powierzchni.

„Morskie Głębiny”, są settingiem do gry fabularnej FUPL. Przygody, które będą przeżywać postacie graczy mają miejsce w alternatywnej ziemskiej rzeczywistości. Większość z nich odbędzie się pod wodą ale istnieje również opcja „wyjścia na suchy ląd”.



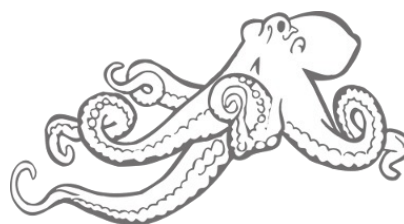
"Kapitan Nemo ogląda gigantyczną ośmiornicę przez iluminator Nautilusa" Alphonse de Neuville and Edouard Riou (1870)

Ludzie

Jedna z dwóch grywalnych ras w „Morskich Głębinach”. Wyruszając poza swoje, przykryte szklanymi kopułami miasta, muszą korzystać ze skafandrow i łodzi podwodnych. Dzięki przenośnym generatorom tlenu z wody, ograniczenia przebywania w otwartym oceanie są znacznie mniejsze. Największym problemem jest obecnie ciśnienie, które stanowi barierę dotarcia do głębszych rejonów.

Zmuszeni do przetrwania w podwodnym środowisku, pełnym groźnych stworzeń, dostosowali swoją technikę do otoczenia. Przez lata nauczyli się wykorzystywać dostępne surowce. Środowisko wymusiło powrót do używania broni ręcznej i pneumatycznej. W użyciu są strzelby na lodowe pociski. Nurkowie wyposażeni są też w harpuny i najeżone kolcami wachlarze. Te ostatnie pełnią również rolę płetw na dłoniach.

Na stałym lądzie powoli odradza się cywilizacja. Jej ekspansywność i sposoby eksploatacji natury stanowią zagrożenie dla podwodnego świata.



Syreny i Trytony

Morskie głębiny są ich naturalnym domem. Silne, płetwiaste stopy i błony między palcami rąk, zapewniają im szybkość poruszania w wodzie. Mieszkają w podmorskich miastach, zbudowanych z kształtowanych przez wieki koralowców, z których wycinają odpowiednie elementy. Wyruszając na dalsze odległości korzystają z tresowanych amonitów – wielkich głowonogów, których miękkie ciało chronione jest twardymi muszlami. Ich odrzutowy napęd, pozwala osiągnąć duże prędkości.

Najpopularniejszą bronią, są wytwarzane przez nie antygony. To składająca się z wielu części broń. Można ją opleść wokół przedramienia i jednym ruchem zerwać, powodując jej złożenie. Każdy egzemplarz jest dopasowany indywidualnie. Ludziom do tej pory nie udało się skopiować tej technologii. Eksperymenty nadal trwają.

Wybierając jako rasę syrenę lub trytona, zaznacz to w koncepcji postaci. Podczas niektórych testów może mieć to znaczenie. Rasa ta znacznie lepiej walczy pod wodą. Szybciej się również porusza. Na lądzie traci wiele ze swojej gracji.

Rekinoludzie

Powstanie tej rasy nie jest jasne. Mity (i pewne tajne dokumenty) świadczą o tym, że pochodzi ona od ludzi. Jest krzyżówką genetyczną, która okazała się płodna. Czy był to efekt uboczny eksperymentów medycznych, planowe działanie rządów, czy wypadek w następstwie kataklizmu – dziś już chyba nikt nie dojdzie. Pozostawieni samym sobie, rekinoludzie stworzyli społeczności plemienne o koczowniczym trybie życia. Uzbrojeni w prymitywną broń, atakują podwodne i nadmorskie osady. Umieją porozumiewać się z potworami morskimi, z którymi łączą się w tymczasowe sojusze, planując najazdy. Ich słabą stroną jest „zew krwi”. Wyczuwając posokę w oceanie, swoimi wyostrzonymi zmysłami, wpadają w niekontrolowany szal i podążają w jej stronę.

Rekinoludzie nie są rasą przeznaczoną do gry jako bohaterowie. Są stworzeni jako inteligentni przeciwnicy, stanowiący dodatkowe zagrożenie dla ludzi i syren. Jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie takiej postaci gracza – zaznacz to w koncepcji postaci. Jest to ryzykowne. Obecność rekinocłowieka powoduje bardzo dużą niechęć do całej grupy, w zakresie relacji społecznych. Istnieje też duże ryzyko, że wszyscy będą zaatakowani bez ostrzeżenia.



Archetypy postaci graczy

„Morskie Głębiny” to setting, w którym postacie graczy przeżywają niebezpieczne przygody. Mogą wyruszyć np. na niebezpieczne obszary oceanu w poszukiwaniu tajemniczych artefaktów. Zatopione statki, ruiny podwodnych miast, labirynty morskich jaskiń i koralowców oraz głębie rowów oceanicznych skrywają zazdrośnie swoje tajemnice. Spotkają zapewne groźne potwory – gigantyczne oceaniczne bestie i inne przeciwności losu. Poniższe archetypy postaci są nastawione na tego typu grę. Jeśli planujesz lub będziesz brał udział w innego typu przygodzie, być może będziesz musiał stworzyć własne.

Z podanych przy każdym atrybucie cech wybierz jedną. Z listy wyposażenia wybierz lub wylosuj dwie. Traktuj te listy jako wskazówki - jeśli żadna z opcji Ci nie odpowiada, wymyśl własne. Poniższe archetypy są dostępne dla obu ras i nie są zależne od płci prowadzonej postaci.

Badacz / Naukowiec

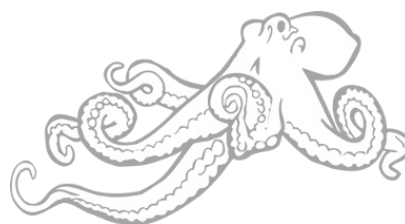
Poszukiwacze tajemnic oceanicznych muszą dysponować odpowiednią wiedzą. Zajmują się teoriami naukowymi. Badają dawne mity i artefakty pochodzące z czasów przed apokalipsą. Znalezione informacje weryfikują w praktyce. Wyruszają na wyprawy, by odkryć zapomniane. Potwierdzają prawdziwość legend oraz zdobywają materiały do dalszych badań.

- **Ciało:** *Zwinny, Sprawny, Wytrzymały*
- **Umysł:** *Spostrzegawczy, Analityczny, Specjalista Naukowy*
- **Atut:** *Medycyna, Pomysłowość, Przetrwanie w głębi*
- **Skaza:** *Buja w obłokach, Uparty, Nieostrożny*
- **Przykłady Wyposażenia:** *Gruby (Zniszczony, Poplamiony) Notes, Narzędzia Badacza, Przenośne Laboratorium, Część Artefaktu, Stara (Zniszczona, Wyblakła) Mapa, Eksperymentalna Strzelba*

Inżynier / Technik

W świecie wymagającym użytkowania wielu skomplikowanych narzędzi, rola wszelkiej maści techników, inżynierów i złotych rącek jest niebagatelna. Niektórzy z nich słono liczą za swoje usługi. Płaci się im nie za to że walnęli w śrubę młotkiem, lecz za to że wiedzieli gdzie i kiedy.

- **Ciało:** *Silny, Zręczny, Elegancki*
- **Umysł:** *Spostrzegawczy, Analityczny, Pomysłowy*
- **Atut:** *Technika, Majsterkowanie, Spryt*
- **Skaza:** *Ryzykant, Niedokładny, Roztrzepany*
- **Przykłady Wyposażenia:** *Narzędzia Techniczne, Plany Konstrukcyjne, Torba z Częściami Zamiennymi, Magnetyczne (Mocne, Stare) Buty, Klucz Francuski, Czekan z Obuszkim.*



Łowca / Zabójca

Otwarta walka z potworami morskimi, zamieszkującymi głębiny oceanów powoduje olbrzymie straty. Lepiej jest wysłać wyszkolonego wojownika. Ten, stosując odpowiednie sposoby załatwi bestię w jej leżu, z dala od cywilizacji. Tajemnicą poliszynela jest fakt, że tacy najemnicy są wynajmowani do zabijania również innych bestii. Ukrytych w ludziach (włączając syreny i trytony). Jednak jako narzędzia czasami trafiają w nieodpowiednie ręce.

- **Ciało:** *Silny, Zwinny, Wytrzymały*
- **Umysł:** *Spostrzegawczy, Skoncentrowany, Taktyczny*
- **Atut:** *Oburęczność, Trucizny, Szybkość*
- **Skaza:** *Ryzykant, Melancholijny, Zadufany*
- **Przykłady Wyposażenia:** *Laska z ukrytym ostrzem, Fiolka Trucizny, Lina z Kotwiczka, Mocna Garota, Mała Kusza, Ukryty (Zatruty, Ostry) Sztylet*

Pilot / Nawigator

Podwodny świat pełen jest okrętów (i amonitów), pełniących rolę pojazdów. Niemal każdy umie nimi kierować ale tylko specjaliści robią to dobrze. Otoczeni powszechnym szacunkiem piloci umieją wykorzystać morskie prądy, znają tajne przesmyki i możliwości prowadzonych jednostek.

- **Ciało:** *Wytrzymały, Elegancki, Dobrze zbudowany*
- **Umysł:** *Taktyczny, Obowiązkowy, Analityczny*
- **Atut:** *Nawigacja, Spryt, Przetrwanie w głębi*
- **Skaza:** *Ryzykant, Niedokładny, Zadufany*
- **Przykłady Wyposażenia:** *Mapy Oceanu, Gruby Notes, Przyrządy Nawigacyjne, Szczęśliwa Muszla (Kamień, Ząb Rekina), Czarny Kompas, Czapka Nawigatora*

Strażnik / Wojownik

Obrońca społeczności, na której straży stoi. Do obowiązków strażników należą patrole okolicy. Ich głównym zadaniem jest ostrzeganie przed nadciągającym zagrożeniem. Dopiero w drugiej kolejności podjęcie walki z nim. Strażnicy towarzyszą również wyprawom badawczym. Ich spostrzegawczość i umiejętności walki są wysoko cenione.

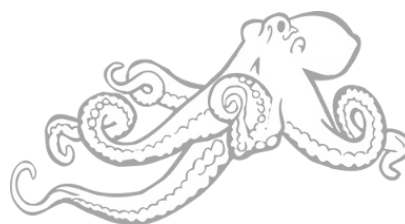
- **Ciało:** *Silny, Sprawny, Wytrzymały*
- **Umysł:** *Spostrzegawczy, Obowiązkowy, Analityczny*
- **Atut:** *Celnie strzela, Walczy wręcz, Przetrwanie w głębi*
- **Skaza:** *Ryzykant, Prymitywny, Młody*
- **Przykłady Wyposażenia:** *Pneumatyczna Strzelba, Podwodna Kusza, Ostry Harpun, Nadłamany Trójząb, Duży Nóż, Wojskowe Płetwy*



Ważni bohaterowie niezależni

Wymienione niżej postacie pełnią kluczowe role w „Morskich Głębinach”. Zarządzane przez nich frakcje odciskają piętno na wydarzeniach podwodnego świata. Bohaterowie graczy niekoniecznie będą mieli okazję ich poznać bezpośrednio.

- **Aegir:** Władca Nethansjavaru. Jedyny tryton, wobec którego ludzie są związani przysięgą lojalności. Mądry i gościnny, doskonale wie, że siła tkwi w różnorodności. Jego żoną jest Ran. Posiada również dziewięć córek i wnuka – Heimdalla.
- **Amelia Haraldson:** Żona Generała Franca Haraldsona, zwana niekiedy rozjemczynią. To jedyna osoba, która może wpłynąć na zmianę jego decyzji. Plotki głoszą, że jest w stanie nawet wyjednać ułaskawienie (zamieniając je na wygnanie).
- **Amfitryta:** Żona Posejdona. Wspierająca swojego męża w jego staraniach o niepodległość Heraklium. Uroczą i okrutną.
- **Córki Ran (Bara, Bludgada, Bylgja, Dufa, Hefring, Himingleva, Hron, Kolga i Unr):** Dziewięć córek Ran – strażniczek Nethansjavaru, dowodzi jego armią wojowniczych trytonów. Bliźniaczki są tak do siebie podobne, że nawet rodzice mają czasami problem z ich rozróżnieniem.
- **Dziekan Artur White:** Starszy, łagodny mężczyzna. Profesor katedry biologii życia oceanicznego. Powszechnie szanowany, zarówno za swoją wiedzę jak i umiejętność znajdowania kompromisu w trudnych kwestiach. Kieruje już drugą kadencję ludzkim miastem Utra.
- **General Franc Haraldson:** Przywódca Edenu – ludzkiego podwodnego miasta. Apodyktyczny, o cholerycznym usposobieniu. Rządzi twardą ręką utrzymując w mieście porządek. Stosunki dyplomatyczne z Okeanosem i innymi władcami syren utrzymuje na poziomie chłodnej poprawności.
- **Heimdall:** Tryton. Nadworny zabójca Nethansjavaru i wnuk władców. Prowadzi szkołę „Trzy gesty”, w której szkolą się najlepsi szpiedzy.
- **Mechanik Jones Woodborough:** Tęgi, jowialny mężczyzna. Złota rączka, która umie wszystko naprawić i równie wiele załatwić. Zamieszkuje Eden.
- **Mechanik Luiza Ghast:** Rudowłosa piękność o ciętym dowcipie. Za naprawy i konserwacje bierze sporo, ale efekty są tego warte. Na terenie Utry nie ma sobie równych.
- **Okeanos:** Potężny i dumny władca Atlantydy. Ma na swoich usługach armię trytonów i syren, szpiegów i wiernych obywateli miasta. Ma też potężnych, choć nieco niedocenianych przez niego wrogów.
- **Posejdon:** Sprytny i przebiegły władca Heraklium. Lennik Okeanosa, który chętnie zrzuci z pleców jarzmo podatków. Mąż Amfitryty.
- **Ran:** Żona Aegira i władczyni Nethansjavaru. W zasadzie to ona rządzi królestwem, ustami Aegira.
- **Waruna:** Mądry i niezależny władca Rudry. Wytrawny polityk, który oficjalnie pozostając na uboczu, pociąga za sznurki własnych intryg. Jego osobistym środkiem transportu jest



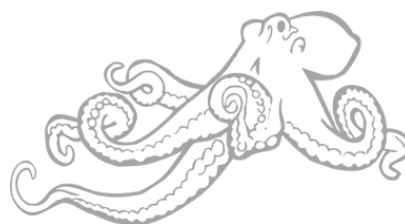
potwór Makar – wyglądający jak skrzyżowanie krokodyla, rekina i smoka.

Generator Bohaterów Niezależnych

Poniższy generator, pozwala na szybkie stworzenie bohatera niezależnego. Oparty jest w całości na serii rzutów kostką sześcienną i odczytaniu wyników z tabeli.

- **Nazwisko** tworzysz, rzucając dwukrotnie kostką sześcienną. Wylosowane człony połącz ([1,1] *Blacksmith*, [5,3] *Redberg etc.*).
- **Osobowość** określasz rzucając dwukrotnie i łącząc ze sobą wyniki. Opisane typy charakteru zostały zaczerpnięte z klasyfikacji Hollanda.
 - **Realista:** Działa praktycznie i rozwiązuje problemy. Nie ma oporów przed pracą fizyczną. Jest samodzielny.
 - **Badacz:** Analizuje myśli, zjawiska i uczucia. Stara się zrozumieć otaczający świat na drodze teorii. Interesują go abstrakcyjne zagadnienia.
 - **Artysta:** Jest niezależny. Posiada bujną wyobraźnię. Tworzy i jest otwarty na otoczenie. Unika rutyny. Zmienia lub łamie reguły.
 - **Spółecznik:** Lubi pracować w grupie i dla niej. Doradzać i pomagać. Jest empatyczny.
 - **Przedsiębiorca:** Jego celem jest władza i pieniądze. Stara się przewodzić. Umie podejmować ryzyko.
 - **Konwencjonalny:** Lubi porządek i bezpieczeństwo. Rozwiązuje problemy według ustalonych reguł i instrukcji. Jest sumienny i praktyczny.
- Przybliżony **wiek**, ustalasz rzucając 1d6 i mnożąc wynik przez 10 (6 należy traktować jako 6+ - powyżej 60 lat.)

1d6	Płeć	Wiek	Imię	Nazwisko x2	Osobowość (x2)
1	M	Dziecko	Albert / Anna	Black / Smith	Realista
2	K	Nastolatek	Chris (-tina)	Blue / Wood	Badacz
3	M	Wiek średni	Edward / Elizabeth	Gold (Yellow) / Berg	Artysta
4	K	Wiek średni	Olaf / Olivia	Green / Hand	Spółecznik
5	M	Wiek średni	Stephen / Sofia	Red / Berry	Przedsiębiorca
6	K	Starszy	Tom / Teresa	Silver (White) / Water	Konwencjonalny



Ciekawe miejsca

Opisane poniżej miejsca, mają za zadanie pomóc w zorientowaniu się jak wygląda świat „Morskich Głębin”. Postacie graczy mają ogólną wiedzę o świecie, nawet jeśli nie wiedzą dokładnie, gdzie znajduje się konkretna lokacja.

Atlantyda

Stolica i największe znane miasto - państwo syren i trytonów. Każdy kolejny monarcha, który wstępuje na jego tron, przyjmuje imię Okeanos. Zbudowane z żywych koralowców, pełne jest wszelkiej maści stworzeń. Jego granic strzegą oddziały strażników, patrolujących okoliczne wody.

Eden

Pierwsze, podwodne miasto ludzi. Zbudowane „dla najważniejszych osób w państwie”. Bardzo szybko zostało przejęte przez wojsko z rodzinami. Jest zarządzane przez Generała Franca Haraldsona, z pomocą sztabu dowódców. Podwójna kopuła, spowodowała w sposób naturalny podział Edenu. Wewnętrzna to zmilitaryzowany obszar koszar. Zewnętrzna część pełni funkcje mieszkalo-wypoczynkowe. Warsztaty Edenu robią najlepsze okręty podwodne. Pas wokół miasta zabudowany jest fabrykami i magazynami oraz dodatkowymi umocnieniami.

Farmy wodorostów

Wokół miast, zarówno syrenich jak i ludzkich rozrzucone są farmy wodorostów. Samotne ludzkie osady raczej nie są spotykane, z przyczyn technicznych. Syreny i Trytony również rzadko wybierają takie życie. W oceanie jest zbyt wiele niebezpieczeństw by rezygnować na stałe ze wsparcia społeczności.

Heraklium

Rządzone przez Posejdona i Amfitrytę miasto – państwo syren i trytonów, ukryte na dnie Morza Śródziemnego. Oficjalnie płaci lenno Atlantydzie, jednak jego władca stara się uzyskać niezależność. Niektórzy oskarżają go, o zlecenie ostatniego (udanego) zamachu na ojca obecnie panującego Okeanosa.

Nethansjavar

Położone na Oceanie Północnym miasto – państwo rządzone przez Aegira i Ran. Jedyne, które zgodziło się oddać i dostosować część swej dziedziny dla ludzi w zamian za przysięgę lojalności. Jego trzymający się na uboczu władcy, uważnie obserwują sytuację polityczną. Wykorzystują z pożytkiem dla siebie wiedzę i możliwości obu ras.

Trzy Gesty

Szkoła zabójców i szpiegów, położona w Nethansjavarze. Szkoli syreny, trytony i ludzi. Prowadzona jest przez Heimdalla – wnuka Aegira i Ran.



Podwodne jaskinie

Labirynty podwodnych jaskiń potrafią ciągnąć się kilometrami. Niektóre są tak wielkie, że może płynąć ich korytarzami obok siebie kilka Nautilusów. Bywają też siedliskami morskich potworów, czekających cierpliwie na żer. Ich guano, jest bardzo cenne jako źródło chemicznych składników.

Podwodne wulkany

Te aktywne, są śmiertelnie niebezpieczne. Ich wybuch może nieodwracalnie zmienić najbliższą okolicę we wrzące piekło. Z drugiej strony są źródłem ciepła, którego brak jest jednym z największych problemów podwodnego świata. Zbocza ich kryją tajemnicze jaskinie, cenne minerały i bazalt, który jest cenionym surowcem budowlanym. Występują również w formie łańcuchów – najczęściej wzdłuż grzbietów oceanicznych. Kolonie górnicze usytuowane w ich okolicy, są stale narażone na wiele niebezpieczeństw.

Przykłady podmorskich wulkanów i grzbietów oceanicznych:

- *Łańcuch Palinuro (Morze Śródziemne, okolice Neapolu) i wulkan Marsili (leżący nieco powyżej),*
- *Masyw Tamu (wygasły wulkan na Pacyfiku, na wschód od Japonii),*
- *Sandwich Południowy (okolice południowego koła podbiegunowego),*
- *wulkan Katla (okolice Islandii).*

Rowy Oceaniczne

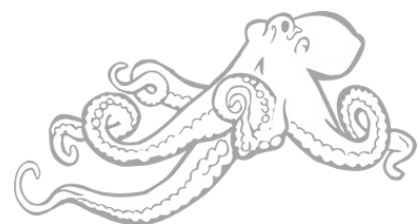
Zamieszkiwane przez potwory morskie. Kryją w sobie tajemnice natury i historyczne artefakty. Są terenem wypraw badawczych, choć nie wszystkie kończą się sukcesem. Do ich eksploracji stosowane są specjalne batyskafy, o wzmocnionej konstrukcji. Olbrzymie ciśnienia panujące w głębi mogą zmiażdżyć okręt o słabszej konstrukcji.

Przykłady rowów oceanicznych:

- *Rów Mariański (Pacyfik)*
- *Rów Tonga (Pacyfik)*
- *Rów Puerto Rico (Ocean Atlantycki)*
- *Rów Jawajski (Ocean Indyjski)*

Rudra

Rządzone przez Warunę miasto – państwo syren i trytonów, położone w okolicach oceanu Indyjskiego. Niezależne od Atlantydy, posiada z nią pakt o nieagresji. Po cichu wspiera dążenia Heraklium do uzyskania niepodległości, upatrując w tym wzrost swojej pozycji.



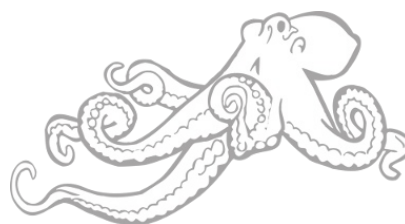
Utru

Drugie, w kolejności budowy podmorskie miasto ludzi. Zabezpieczone szklaną kopułą stanowi enklawę dawnej wiedzy i współczesnej nauki. Strukturalnie przypomina jeden wielki Campus na planie koła. To z niego wyrusza najczęściej okrętów podwodnych typu „Turtle” na wyprawy badawcze. Rządzone jest przez Radę wybieraną z najstarszych członków społeczności. Na jej czele stoi „dziekan” (obecnie Artur White) wyłaniany na drodze głosowania podczas pierwszego posiedzenia.

Osie konfliktów

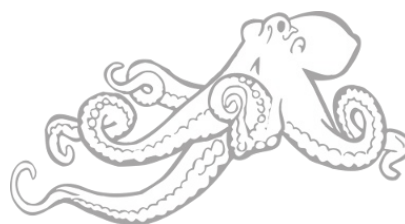
Część ludzkości, która pozostała na lądzie, cofnęła się w rozwoju technologicznym. Enklawy „ocalenców” przez wiele lat toczyły między sobą walki o dostępne surowce. Obecnie są na poziomie nieco bardziej wspomaganego wieku pary i elektryczności. Ponownie rozpoczynają eksplorację głębin. Rodzi to konflikt, między zaawansowanymi technicznie ludami podwodnymi a „naziemcami”.

- Coraz częściej spotykani ludzie ze stałego lądu, są źródłem niepokojów społecznych. Mimo iż od czasu zejścia pod wodę minęło wiele pokoleń, ludzie nadal czują się obco w oceanie. Wewnętrzna tęsknota za lądem, który już nadaje się do ponownego zasiedlenia może prowadzić do rozłamów.
- Hasło człowiek – człowiekowi wilkiem jest aktualne również pod wodą. Grupy poszukiwaczy skarbów i wyprawy badawcze, częstokroć konkurują ze sobą. Bywa iż zdobyty łup jest dopiero początkiem prawdziwej walki o jego utrzymanie.
- Relacje między syrenami a ludźmi są poprawne. Mimo upływu lat, wyraźne różnice gatunkowe i kulturowe nie pozwoliły zatrzeć poczucia odrębności. Władcy syrenich państw czasami próbują wykorzystać ludzkie miasta do własnych, politycznych celów. Współpraca międzygatunkowa jest też obciążona pewną nieufnością.
- Jednym ze stałych zagrożeń są rekinoludzie. Drapieżna rasa. Dość prymitywna, prowadząca koczowniczy tryb życia w oceanach. Tworzy struktury plemienne. Niektórzy jej członkowie posiadają dostęp do dziwnej formy magii, nieco przypominającej szamańską (opcjonalnie dla zrównoważenia technologii). Z jej pomocą są w stanie nawiązać nie porozumienia z morskimi potworami.
- Morskie potwory w szczególny sposób gustują w ciepłokrwistym mięsie ludzi i syren. Zmagania z nimi, są stałym elementem życia osad, których obrońcy utrzymywać muszą stałą gotowość.



Morskie potwory

Tabela Morskich Potworów		
Id6	Nazwa	Opis
1	Lewiatan	Smok wodny. Przypomina ogromnego węża, z mnóstwem rogowych, ostrych wyrostków. Niektóre egzemplarze posiadają rozkładany, skórzany kołnierz, rozpięty na ostrych pazurach. Jest jadowity i niezwykle silny. Duże osobniki są w stanie zagrozić nawet Nautilusom przystosowanym do podróży w głąb rowów oceanicznych.
2	Kraken	Olbrzymia ośmiornica. Potężne macki z mnóstwem przyssawek wiją się we wszystkich kierunkach. Ostry, ptasi dziób jest w stanie strzaskać twarde bloki koralu a nawet naruszyć szklane kopuły miast.
3	Bellator	Opancerzona, ogromna ryba. Jest pokryta grubymi, rogowymi płytami, nachodzącymi na siebie. Jej pysk pełen jest ostrych jak brzytwy zębów.
4	Niebieski smok	Wielki, jadowity ślimak. Nie porusza się zbyt szybko. Jego płyny organiczne to silny kwas, który przeżera wszystko w okolicy, nim się rozrzedzi jego stężenie.
5	Olbrzymi krab	Od wielkiego dzioba krakenów gorsza jest chyba tylko para szczypiec olbrzymich krabów. Ich pancerz dorównuje grubościom temu, którym pokryte są Bellatory. Ich mięso jest chętnie skupywanym smakołykiem.
6	Gigantyczny żółw	Te wielkie gady przemierzają samotnie oceany w poszukiwaniu pożywienia. Jedzą meduzy, wodorosty, kraby, krewetki, ukwiały, skorupiaki, mięczaki, algi, gąbki i ryby. Bardzo chętnie korzystają z pól uprawnych i sieci łownych rozciągniętych wokół miast i podwodnych farm. Raz do roku odbywają gody. Ich jaja są wielkim przysmakiem, na który polują wszystkie potwory oraz ludzie i syreny.



Plotki i wydarzenia

Poniższe plotki i wydarzenia mają za zadanie pomóc rozpocząć przygodę w „Morskich Głębinach”.

- Opracowany został nowy model kadłuba dla Nautilusów. Prototyp ma odbyć rejs próbny na dno jednego z rowów. Na jego dnie, spoczywa stara łódź podwodna z czasów II wojny światowej.
- Kopalnia bazaltu z okolic Katli przestała przysyłać raporty i transporty wydobywcze. Organizowana jest ekspedycja, mająca za zadanie sprawdzić co jest tego przyczyną.
- W jaskiniach Sandwicha Południowego zauważono grupę Lewiatanów. Dla wszystkich ekip oznacza to zapowiedź cennego łupu – o ile uda się je pokonać.
- Olbrzymie Krakeny pojawiły się w rejonie jednego z miast, niszcząc okoliczne farmy. Odważni łowcy mogą liczyć na sową nagrodę za ich dzioby i macki.
- Gody gigantycznych żółwi morskich, to czas polowania na przysmaki jakimi są ich jaja. Lubią je jednak nie tylko ludzie i syreny. Potwory morskie również przepadają za tym posiłkiem, zwłaszcza wzbogaconym ciepłokrwistym mięsem.
- Wielkie, opancerzone Bellatory są w stanie zagrozić każdej osadzie. Ich twarde pancerze są cennym surowcem, ale najpierw trzeba się przez nie przebić.



Okręty podwodne

Ludzie eksplorują morskie głębiny wykorzystując skafandry i okręty podwodne. Do dłuższych prac technicznych używane są dzwony nurkowe. Głębiny oceaniczne badane są przy pomocy batyskafów. Do tworzenia okrętów polecam użycie modułu „Posiadłości i pojazdy”. Możesz użyć uniwersalnej karty pojazdu, dostępnej na stronie.

Koncepcja i nazwa

Tworząc okręt podwodny, zacznij od wyboru jego **koncepcji** i **nazwy**. Pomyśl do jakich celów będziesz go używał i jakich charakterystycznych elementów będzie wymagał. Pozwoli również na określenie jego typu. Jeśli stworzysz go razem z innymi graczami, przedyskutujcie to razem.

Atrybuty

Każdy okręt podwodny ma cztery atrybuty:

- **Wygląd:** opisuje charakterystyczną cechę zewnętrzną. **Przykłady [1d6]:** [1] Smukły, [2] Maskujące barwy, [3] Nowy, [4] Eksperymentalna konstrukcja, [5] Ekskluzywny, [6] Połatany.
- **Atut:** uwypukla jego mocną stronę. **Przykłady [1d6]:** [1] Szybki, [2] Zwrotny, [3] Uzbrojony, [4] Duże Ładownie, [5] Wzmocniona Konstrukcja, [6] Oddana / Doświadczona¹ załoga.
- **Skaza:** zawiera informację o czułym punkcie. **Przykłady [1d6]:** [1] Zardzewiały, [2] Zdezelowany, [3] Stary, [4] Zaniedbany, [5] Awaryjny, [6] Zbuntowana / Niewyszkolona załoga.
- **Rozmiar:** ułatwia skalowanie podczas działań względem innych jednostek. **Propozycje wielkości [1d6]:** [1] Bardzo mały, [2] Mały, [3] Średni / Normalny, [4] Duży, [5] Bardzo duży, [6] Ogromny.

W wyposażenie

Jeśli okręt tworzy jedna osoba, może wymyślić dwa elementy wyposażenia, które są najistotniejsze dla tworzonej jednostki. Szykując ją dla wielu osób – pozwól by każdy dodał jeden istotny element wyposażenia². Poza nim, określcie również jeden element wspólnie.

Przykłady [1d6]: [1] Torpedownia, [2] Działa lodowe, [3] Ukryte ładownie, [4] Zewnętrzne chwytaki, [5] Warsztat naprawczy, [6] Czuły Sonar.

Stan

Podczas gry, okręt może napotkać na różne trudności. Zmieniał się będzie wtedy jego stan. Domyślnie na karcie znajdują się trzy stany, ale może pojawić się ich znacznie więcej. W większości przypadków, będą one dodawać kostkę utrudnienia do puli rzutów.

Przykłady stanów: *Przecieka, Uszkodzone [wyposażenie], Awaria silników, Niesterowny.*

- 1 Wybierz jedno z określeń.
- 2 Elementy mogą się powtarzać, mimo iż nie jest to najlepszy pomysł. Niezwykle silnie uzbrojony okręt, może posiadać podwójne działa.



Typowe jednostki podwodne

Pewne rodzaje jednostek podwodnych będą pojawiać się często w grze. Wymienione niżej typy mogą służyć jako wzorce do tworzenia jednostek dla graczy oraz pomoc dla Mistrza Gry, w kreowaniu świata.

Batyskaf

Niewielka jednostka, przeznaczona do podróży na krótkich odległościach. Jest stosowana do badania głębin oraz w charakterze „łodzi ratunkowej” na dużych okrętach. **Wzmocniona konstrukcja** pozwala na wytrzymywanie wysokich ciśnień. Zazwyczaj mieści 3-5 osób z wyposażeniem. Największe batyskafy są przystosowane do użytkowania przez 10 osób w ograniczonym zakresie czasu.

Dzwon nurkowy

Jest to bardziej urządzenie robocze niż jednostka pływająca. W „Morskich Głębinach” istnieją wersje umożliwiające powolne przesuwanie się po dnie. Zaopatrzone w generatory tlenu pozwalają na prowadzenie w ich wnętrzu prac bez użycia skafandrów nurkowych. Mogą pomieścić 1-2 osoby z niezbędnym wyposażeniem. Posiadają niewielki magazyn śluzowy, który pozwala na wymianę wydobytego materiału i załogi ze statkiem-matką.

Okręt klasy Nautilus

Duże jednostki pływające o charakterze militarnym. Silnie uzbrojone. W większości posiadają wzmocniony pancerz. Niektóre eksperymentalne konstrukcje są nadal w fazie testów. Używane są głównie przez armie. Obsługa Nautilusa wymaga (w zależności od wielkości i celu podróży) od 50 do 100³ osób.

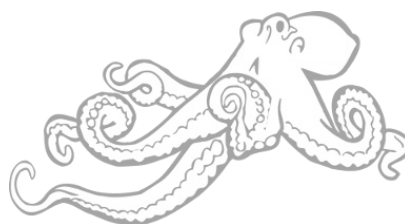
Okręt klasy Seawolf

Najbardziej rozpowszechnione i uniwersalne jednostki. Najczęściej również modyfikowane i przerabiane zgodnie z potrzebami użytkowników. Szybkie i zwrotne, pełnią funkcję jednostek patrolowych, eskortujących a niekiedy również handlowych.

Okręt klasy Turtle

Klasa „Turtle” jest oznaczeniem kodowym jednostek handlowo-badawczych. Charakteryzują się zwiększonymi ładowniami i solidną konstrukcją. Lekko lub średnio uzbrojone, stanowią najczęstszy cel ataków jeśli poruszają się bez eskorty.

3 Jeśli nie jesteś pewien, rzuć kostką. Ilość osób załogi to $40+[1d6]*10$.



Licencja

Ilustracja na pierwszej stronie: „Nautilus” Alphonse de Neuville (1836–1885) i Édouard Riou (1833–1900). Licencja: Public domain.

Źródło grafik: Wikipedia (<https://commons.wikimedia.org>) , licencja Public domain. Ośmiornica pochodzi z książeczki do kolorowania "The Washington State Coloring Book", stworzonej za pieniądze z podatków. Książeczka nie zawierała informacji o licencji, z wyjątkiem napisu: "feel free to make copies of this document" na okładce (http://www.publicdomainfiles.com/show_file.php?id=13945541424864).

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

