

Przygody na Karaibach

Autor: Tomasz Misterka



Ilustracja na pierwszej stronie: „Capture of the Pirate Blackbeard” namalowane przez Jean Leon Gerome Ferris from 1920

Źródło grafik w treści: Wikipedia, licencja GNU GPL i CC

Autor Twierdza San Pedro de la Roca: Elslavco

Mapa Portu Royal: domena publiczna

Poglądowa mapa Karaibów: Tomasz Misterka, na podstawie map posiadłości kolonialnych dostępnych w Internecie

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0

Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Spis treści

Informacje dla graczy.....	3
Slup wojenny – przykład tworzenia okrętu.....	3
Zarys świata.....	4
Okręty – kurs szkutnictwa w FUPL.....	4
Slup wojenny.....	4
Kuter.....	4
Szkuner.....	5
Karawela.....	5
Bryg.....	5
Fregata.....	5
Galeon / Okręt liniowy.....	5
Santiago (kolonia Hiszpańska na Kubie).....	6
Tortuga – gniazdo piratów.....	7
Tawerna „Stary Śledź”.....	7
Port de Paix.....	7
Port Royal.....	7
Generatory – część głównie dla Mistrza Gry.....	8
Czy coś się wydarzyło? (Morze) [1d6].....	9
Cechy przeciwników.....	9
Plotki i zadania (tawerna) [1d6].....	10
Mapa poglądowa Karaibów.....	11
Mapa portu Royal.....	12

Informacje dla graczy

W tym module przeznaczonym do gry w systemie FUPL (Freeform universal), **gracze są kapitanami pirackich okrętów**. Postać do gry należy stworzyć z założeniem, że przygody będą się toczyć na przełomie VII i XVIII w., na Karaibach. Pomóc mogą w tym filmy z serii „Piraci z Karaibów”, „Piraci”, „Kapitan Blood”, „Karmazynowy Pirat” i wiele innych. Moduł ten nie odwzorowuje w pełni realiów historycznych przeznaczony jest raczej do przygód utrzymanych w konwencji filmowej i heroicznej.

Poza własną postacią z dwoma sztukami wyposażenia, rozpoczynają grę z jednym własnym okrętem typu „Slup wojenny” lub większą jednostką (wedle uznania Mistrza Gry), na której będą pełnić wspólnie istotne funkcje (*Kapitan, Sternik, Nawigator, Dowódca Artylerii, Bosman etc.*). Jeśli preferujesz rozwój „od zera do bohatera” statek mogą np. właśnie... zdobywać, jako przywódcy buntu. Być może nie będzie to wtedy slup, lecz bryg lub nawet fregata.

Pamiętaj by gracze określili relacje między sobą – nie muszą być pozytywne.

Poza podstawową wersją zasad do FUPL, dostępną na stronie <http://fu.netla.pl> zalecam użycie również modułu „Posiadłości i pojazdy” oraz powiązanego z nim „Łodzie i okręty”. Oba dostępne są na powyższej stronie.

Co istotne – załoga jest częścią okrętu. Jej zmiany stanu, mają wpływ na jego działanie i w drugą stronę. Na dziurawej, zaniedbanej łajbie daleko nie da się płynąć. Jeśli chcesz zaznaczyć istotną cechę dotyczącą załogi – będzie to jeden z atrybutów okrętu. Również zmiany stanu załogi (*poraniona, niepełna, zdziętkowana, chora etc.*) umieszczane są na jego karcie, ponieważ mają istotny wpływ na dostępne możliwości.

Pamiętaj, że naprawa okrętu a tym samym i zmiany stanu załogi nie jest rzeczą prostą – zwłaszcza na pełnym morzu. Może wymagać niedostępnych surowców (drewno, zasoby ludzkie, wyroby metalowe, narzędzia) i konkretnych decyzji (np. zawinięcia na wyspę i spędzenia na niej nieco czasu).

Slup wojenny – przykład tworzenia okrętu

Okręty tego typu były używane chętnie przez piratów, ze względu na swoje małe zanurzenie, dobrą sterowność i szybkość. Dla rozpoczynających przygodę kapitanów będzie on dobrym wyborem. Każdy z takich „startowych” słupów wojennych posiada 50 osób załogi i 16 dział, które mogą być przesuwane na pokładzie na obie burty (domyślnie są rozmieszczone po 8 na każdej stronie).

Wymyśl nazwę dla swojego okrętu.

Wybierz odpowiednie atrybuty, z niżej wymienionych lub wymyśl własne:

- **Wygląd:** *Luksusowy / Elegancki / Zdobiony / Czarny*
- **Atut:** *Szybki / Zwrotny / Wzmocniona konstrukcja*
- **Skaza:** *Obskurny / Zaniedbany / Spróchniały / Zaszczurzony / Śmierdzący*
- **Rozmiar:** *Mały / Średni*

Teraz pozostało **dodać opis** i wymyślić **dwa elementy wyposażenia**, charakterystyczne dla Twojego okrętu. Będą one wyróżniać go na stałe spośród innych, podobnie jak twoje osobiste wyposażenie powinno być charakterystyczne dla bohatera, którego prowadzisz.

Przykłady wyposażenia: *podwodny taran, bocianie gniazdo, podwójny ster, działło dziobowe, wysoka nadbudówka, żagle rejowe, żagle łacińskie, podwójne dno, wzmocnione poszycie.*

Zarys świata

Przełom VII i XVIII wieku, to tzw. okres złotej ery piratów. Hiszpania zwozi ze swoich kolonii (Ameryka południowa i środkowa, Karaiby) złoto, bawełnę, kawę, tytoń, cukier i cenne gatunki drewna. Angielscy, Francuscy i Holenderscy bukanierzy, za przyzwoleniem swoich władców starają się je (czasami skutecznie) przejąć.

Korsarze i piraci łupią okręty w podobny sposób – zasadnicza różnica, polega na tym, że Ci pierwsi, przynajmniej teoretycznie są kontrolowani przez lokalnych gubernatorów i rozliczani ze swoich dokonań. Tak naprawdę, to pełnią rolę najemników, którzy są tańsi w utrzymaniu niż regularna armia w odpowiedniej ilości. Stan ten jednak z czasem się zmienia. W dużej mierze na skutek przemian w sytuacji politycznej „Starego Świata”.

Los niewolników, przewożonych na karaibskie plantacje z Afryki jest nie do pozazdroszczenia. Dla nich jedyną szansą by go zmienić, jest śmierć lub... ucieczka i dołączenie do piratów, którzy dobrze wiedzą, że bez względu na kolor skóry w żyłach każdego człowieka płynie czerwona krew.

Podobnie ma się sprawa z kobietami. Zwyczajowe prawo piratów mówiło wprost, że kobietom na okręt wstęp jest wzbroniony. Mimo to niejedna z nich, w męskim przebraniu, służyła na okrętach a bywało, że i nimi dowodziła (np. Mary Read i Anne Bonny).

Okręty – kurs skutnictwa w FURL

Pirat bez okrętu jest jak... pusta butelka rumu. Mimo iż okręty opisałem już w osobnym module FU, poniżej przedstawiam przykładowe jednostki, gotowe do wyruszenia w morze. Tworząc okręt, wybierz dla każdego z atrybutów jedną z opcji (lub dopisz własną)

Slup wojenny

Duża wersja słupa, używana chętnie przez piratów oraz... łowców piratów. Zwrotny i szybki okręt. Mieścił do 75 osób załogi (średnio 40-50). Kilkanaście dział (zazwyczaj małego kalibru lub krótkozasięgowych karonad) było ustawianych na odkrytym pokładzie. Główny maszt umieszczony jest w części przedniej okrętu.

- **Wygląd:** Smukły / Czarny / Brudny
- **Atut:** Zwrotny / Szybki / Wzmocniony
- **Skaza:** Stary / Brudny / Połatany / Śmierdzący
- **Rozmiar:** Bardzo Mały / Mały / Średni

Kuter

Okręt służący najczęściej do połowu ryb, aczkolwiek ze względu na szybkość, równie chętnie wykorzystywany do zadań pomocniczych, patrolowych i jako mała jednostka piracka. Ożaglowanie ma zbliżone do Słupa, jednak maszt jest przesunięty w kierunku środka, co pozwala na postawienie większej ilości żagli. Może liczyć od kilku do kilkadziesiąt osób załogi (średnio około 15). Na jego odkrytym pokładzie może znajdować się do kilkunastu dział (zazwyczaj małego kalibru lub krótkozasięgowych karonad).

- **Wygląd:** Smukły / Czarny / Brudny
- **Atut:** Zwrotny / Szybki / Wzmocniony / Wysoka ładowność
- **Skaza:** Stary / Brudny / Połatany / Śmierdzący
- **Rozmiar:** Mały / Średni

Szkuner

Dwumasztowy (w późniejszym okresie wielomasztowy) okręt z ożaglowaniem skośnym. Zwrotny, z ostrym dziobem i małymi wymaganiami, w zakresie obsługi był szczególnie lubiany przez piratów i przemysłowców. Do sprawnego działania wystarczy kilka osób załogi. Jego wadą była mniejsza ładowność niż w wypadku pozostałych statków porównywalnej wielkości. Na pokładzie mogło być do kilkudziesięciu ludzi (średnio 15-20) i kilka do kilkunastu dział (zazwyczaj małego kalibru lub krótkozasięgowych karonad).

- **Wygląd:** Smukły / Czarny / Brudny / Ostry dziób
- **Atut:** Zwrotny / Szybki / Wzmocniony
- **Skaza:** Stary / Brudny / Połatany / Śmierdzący / Niska ładowność
- **Rozmiar:** Mały / Średni

Karawela

Trzy a w późniejszym okresie czteromasztowy okręt przeznaczony do wypraw badawczych i dalekich podróży. Wzorowany na arabskiej Bagali, początkowo z ożaglowaniem łacińskim (skośnym), zmienionym na rejowe lub mieszane. Pomieścić się na nich mogło do 50 ludzi. Uzbrojenie składało się z kilku, do kilkunastu dział różnego kalibru.

- **Wygląd:** Smukła / Czarna / z Niską Burtą
- **Atut:** Zwrotna / Szybka / Wzmocniona / Mocno Uzbrojona / Ładowna
- **Skaza:** Stara / Brudna / Połatana / Śmierdząca
- **Rozmiar:** Średnia / Duża

Bryg

Dwumasztowy okręt z ożaglowaniem rejowym (historycznie jest to mniejsza fregata z usuniętym tylnym masztem). Średniej wielkości jednostka, bardzo lubiana przez piratów i korsarzy. Stosowany był również do obrony portów i nabrzeży oraz jako jednostka eskortowa. Pomieścić się na nim mogło do 150 ludzi (średnio około 100). Uzbrojenie składało się z 16-24 dział różnego kalibru, rozmieszczonych na odkrytym pokładzie.

- **Wygląd:** Smukły / Czarny / Brudny
- **Atut:** Zwrotny / Szybki / Wzmocniony / Mocno Uzbrojony
- **Skaza:** Stary / Brudny / Połatany / Śmierdzący
- **Rozmiar:** Średni / Duży

Fregata

Trzymasztowy okręt z ożaglowaniem rejowym. Dużej lub bardzo dużej wielkości jednostka, zazwyczaj silnie uzbrojona. Pomieścić się na niej mogło do 200 ludzi (średnio około 100-150). Uzbrojenie składało się z 24-56 dział różnego kalibru rozmieszczonych na zakrytym pokładzie działowym i górnym pokładzie (te lżejsze). Szybkie jednostki dedykowane do działań wojennych. Były stosowane też jako jednostki eskortowe.

- **Wygląd:** Smukła / Zdobiona / Zaniedbana / Groźna
- **Atut:** Zwrotna / Szybka / Wzmocniona / Mocno Uzbrojona
- **Skaza:** Stara / Brudna / Zaniedbana
- **Rozmiar:** Duża / Bardzo Duża

Galeon / Okręt liniowy

Czteromasztowy okręt z ożaglowaniem rejowym. Dużej (a nawet ogromnej) wielkości jednostka, zazwyczaj silnie uzbrojona. Pomieścić się na nim mogło do 700 ludzi (średnio około 350-400). Uzbrojenie składało się z 80-150 dział różnego kalibru rozmieszczonych na zakrytym pokładzie działowym i górnym pokładzie (te lżejsze). Jednostki stosowane zarówno do zadań transportowych jak i wojennych (Galeony wojenne). Przystosowane do długich, transoceanicznych rejsów.

- **Wygląd:** Zdobiony / Zaniedbany / Groźny / Przytłaczający
- **Atut:** Szybki / Wzmocniony / Mocno Uzbrojony
- **Skaza:** Stary / Brudny / Zaniedbany / Powolny
- **Rozmiar:** Duży / Bardzo Duży / Ogromny

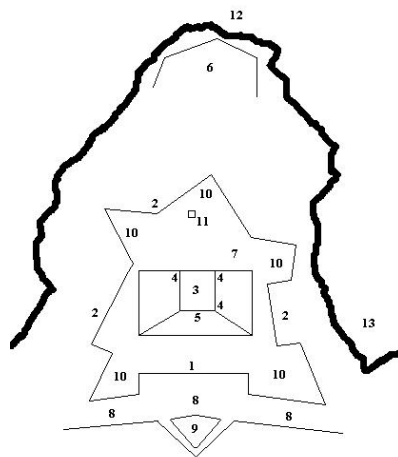
Santiago (kolonia Hiszpańska na Kubie)

Port i miasto jest bronione przez górującą nad nimi twierdzą San Pedro de la Roca. Eleganckie budynki, bogaci ludzie, dobrobyt tworzony przez siłę niewolniczą.

- **Wygląd:** Duży port założony w 1514r. (tawerny, magazyny, targ niewolników, kościół, cmentarz, domy kupieckie i rzemieślnicze) dalej od portu plantacje – bawełna, kawa, tytoń, trzcina cukrowa. Do tego wyrąb drewna – składy, tartaki.
- **Atut:** Broniony przez twierdzą San Pedro de la Roca (odbudowaną 2 lata wcześniej i unowocześnioną)
- **Skaza:** Infiltrowany przez piratów
- **Wielkość:** Duża osada.

Twierdza San Pedro de la Roca:

1. Brama
2. Wały ziemne
3. Główny dziedziniec
4. Kwatery załogi
5. Magazyny
6. Platforma Obserwacyjna
7. Dziedziniec zewnętrzny
8. Fosa
9. Rawelin (z działem)
10. Bastiony
11. Cysterna
12. Wejście do zatoki
13. Zatoka



Galeon „San Juan Batista” wypływa do Europy za kilka dni, z transportem (*plus kryształowa czaszka na którą czeka, w skrzyni, zabezpieczona sianem i pułapką oraz podatki – złoto i srebro*). Około 150 osób załogi (pełna i wyszkolona). Uzbrojenie: 31 dział różnego kalibru (**po 14 dział na każdej burcie, 2 tylne, 1 z przodu**). Długość: 25 metrów (duży okręt, mały jak na galeon), z galionem 32 metry.

- **Atut:** Wyszkolona załoga. **Skaza:** Przeładowany.
- **Kapitan i właściciel:** Carlos Batista. **Atrybuty:** Celny strzelec, Navigator, Chciwy, Odważny.

Ochrona Galeonu:

- **2 - 3 graczy:** Bryg „Blue Oyster”.
- **4 graczy:** Bryg „Blue Oyster” i Karawela „Sirena de los Oceanos”.
- **5 graczy:** Bryg „Blue Oyster” i Bryg „La Caballa”
- **6 graczy:** Bryg „Blue Oyster” i Bryg „La Caballa” i Karawela „Sirena de los Oceanos”.
- **7 graczy:** Fregata „Caballito de Mar”, Bryg „Blue Oyster” i Bryg „La Caballa”

Charakterystyki okrętów:

- **Bryg „Blue Oyster”:** 20 dział (**po 10 na każdej burcie, mogą być przesuwane**), 100 ludzi.
 - **Kapitan:** Fernando de la Cruz. Gruby Nawigator.
 - **Atut:** Szybki. **Skaza:** Przekupna załoga.
- **Karawela „Sirena de los Oceanos”:** 10 dział (**po 5 na każdej burcie, mogą być przesuwane**), 50 ludzi.
 - **Kapitan:** Carlos de Castaneda. Nieobliczalny Strzelec.
 - **Atut:** Zwrotna. **Skaza:** Mało wytrzymała.
- **Bryg „La Caballa”:** 20 dział (**po 10 na każdej burcie, mogą być przesuwane**), 100 ludzi.
 - **Kapitan:** Horacio de la Vega. Szalony Szermierz.
 - **Atut:** Wzmocniona konstrukcja. **Skaza:** Spowolniony (waga).
- **Fregata „Caballito de Mar”:** 30 armat (**po 15 na każdej burcie**), 150 ludzi.
 - **Kapitan:** Leonsjo de Falco. Doświadczony Dowódca. Skłonność do alkoholu.
 - **Atut:** Wyszkolona załoga. **Skaza:** Niezabezpieczone mat. wybuchowe.

Tortuga – gniazdo piratów

Wyspa i port należący do Francji. Siedziba piratów, którzy oficjalnie są wiernymi poddanymi króla Ludwika XV (Ludwik XIV zmarł w 1715 – rok wcześniej). Nazwa pochodzi od podobieństwa ukształtowania terenu do skorupy żółwia.

- **Wygląd:** Obskurna i zaniedbana. Port pełen jest piratów i łotrów.
- **Atut:** Posiada warsztaty rzemieślnicze i małą stocznię (naprawy statków)
- **Skaza:** Zrujnowana i zaniedbana
- **Wielkość:** Średnia

Tawerna „Stary Śledź”

Miejsce spotkań kapitanów pirackich i ich załóg.

- **Wygląd:** Dwuszałowa, obskurna tawerna, miejsce pijatyk i spotkań pirackich. Osobna sala dla kapitanów (z wydzielonym stołem dla oficerów), osobna dla załóg.
- **Atut:** Posiada tylne wyjście i dodatkowe przez piwnicę.
- **Skaza:** Szpary w podłodze, są „skarbonką” właściciela
- **Rozmiar:** Duża

Port de Paix

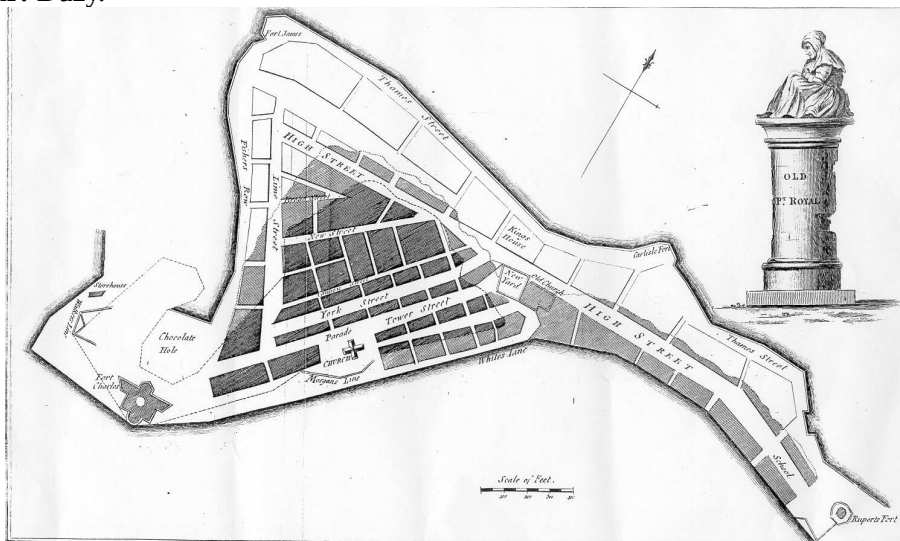
Francuski port na północno zachodniej części Hispanioli, naprzeciwko wyspy Tortuga.

- **Wygląd:** Stocznia, magazyny handlowe, składy żywności (owoce, kawa) i drewna, targowisko. Wszystko przyzwoicie utrzymane. W porcie stoi kilka okrętów i rezyduje garnizon wojska w pobliskim małym forcie.
- **Atut:** Dostępny tani prowiant
- **Skaza:** gubernator bierze w łapę ale ma podagrę
- **Rozmiar:** Duży

Port Royal

Angielski port, okryty złą sławą (realnie zniszczony w 1692 przez trzęsienie ziemi i tsunami), jako siedziba piratów. Położony na ostrodku, na południowej części Jamajki.

- **Wygląd:** W trakcie odbudowy po trzęsieniu ziemi. Typowy port piracko-handlowy – baza wypadowa Anglików. W fortach (**Charles - główny**, James, Carlisk, Ruperts), umieszczonych w strategicznych miejscach obsada złożona z żołnierzy angielskich.
- **Atut:** Angielscy rzemieślnicy, produkujący dobrą broń i narzędzia.
- **Skaza:** Jest nawiedzony. Ludzie mówią, że po zmroku na ulicach pojawiają duchy tych co zginęli podczas tsunami. Ginią też ludzie – choć to akurat nie jest coś dziwnego.
- **Rozmiar:** Duży.



Generatory – część głównie dla Mistrza Gry

Okręty w portach (i poza nimi) [1d6]:

1. Sloop wojenny [1d12] (*La Fleur, La Esposa, El Toro, El Saltador, La Oscilla, La Gatta, La Tormenta, El Tronido, El Rapido, El Barril, El Arenque, La Espadina*)
2. Karawela [1d10] (*El Sol del Oceano, Rompe Olas, Caballo de Mar, La Trampa, Los Ratat, Les Hedor, La Escorbuto, Paraiso de Algodon, Arboryplata, Cacaotero*)
3. Szkunier [1d8] (*Tulonaisse, Santa Maria, La Puta, La Perra Dulce, Cabeza de Chorlito, La Margarita, Amante, Vela Azula*)
4. Bryg / Karaka [1d6] (*Santa Maria, El Nino, Passadena, La Chubasco, La Oracion, Un Viejo Bote*)
5. Fregata [1d4] (*Nina, Pinta, La Couronne, Bounty*)
6. Galeon [1d3] (*Mayflower, Gama de Oro, Elefanten*)

1d6	Tawerny	Towary x2	Skarby (przyrostowo)	Pogoda – czy zmiana? [FU:1d6+efekt]
1	Rozbity bęben	Tytoń	Srebro (monety)	Bezwietrzna (Flauta)
2	Dziurawa beczka	Cukier	Złoto (monety)	Słaby wiatr
3	U ślepego Johna	Kawa	Kamienie szlachetne	Żeglowna
4	Admirał Benbow	Bawełna	Cenne naczynia (srebro i złoto)	Silny wiatr
5	Pod pękniętym dzbanem	Drewno	Indiańskie wyroby (złoto)	Sztorm
6	Tańczące fale	Skarby [1d6]	Bizuteria / dorzut i dublet: Artefakt [1d6]	Burza

Zabezpieczenie artefaktu (pułapka w skrzyni) [1d6]:

Po otwarciu skrzyni, należy wykonać rzut sprawdzający, czy udało się uniknąć pułapki. Ona działa, chyba że zostanie rozbijona / zniszczona (też możliwe uruchomienie) podczas otwierania lub tuż po.

1. Tryskający z oczodołów kwas (Status poparzenie. Możliwa utrata wzroku.)
2. Igła z trucizną (Status paraliż. Możliwe zakażenie.)
3. Mechanizm zegarowy - zatrzaśnięcie wieka (Status ranny. Możliwe zmiażdżone palce.)
4. Mechanizm zegarowy – wybuch i rozlanie płonącej cieczy (Status ranny / poparzony. Otoczenie też robi testy – również możliwe rany / poparzenie)
5. Klątwa Voodoo (Status „przeklęty pech” - 1 kostka utrudnienia do wszystkich testów. Otoczenie też robi testy – możliwe przekleństwo)
6. Skrzynka w skrzynce... Pułapka w pułapce. (Uwaga: wybuch w pierwszej niszczy obie skrzynki i zawartość – odpala automatycznie też drugą pułapkę).

Artefakty [1d6]:

1. Kryształowa Czaszka. (Podświetlona może enigmatycznie odpowiadać na pytania telepatią.)
2. Starożytne, indiańskie insygnia władzy. (Są przeklęte – noszący je, ma dodatkowy efekt „ale...”)
3. Kościany Flet z dziwnymi symbolami. (Gra na nim wabi określone zwierzęta.)
4. Ozdobna, piękna szata rytualna. (Nasączona trującą / paraliżującą substancją, aktywacja wilgocią)
5. Olbrzymia rybia łuska. (Patrząc pod światło ma wygrawerowaną szczegółową mapę Karaibów)
6. Bijące ludzkie serce. (Czyżby Latający Holender nie był tylko legendą mórz i oceanów?)

Przykłady Stanów okrętu		Przykłady Stanów załogi / bohaterów	
Uszkodzony	Porwane żagle	chora	niepełna
Zniszczony	Dziurawy	poraniona	zdzięsiatkowana
Wrak	Złamany maszt	wycieńczona	zbuntowana

Czy coś się wydarzyło? (Morze) [1d6]

Wydarzenia powinny mieć wyzwania dostosowane do ilości graczy i wielkości ich okrętów. Może się zdarzyć tak, że pod hasłem „Okręt kupiecki” kryje się... cała „Złota Flota” Hiszpanii a potworów morskich jest kilka.

Jeśli odpowiedź jest z zakresu „Tak...” [1d6]:

1. Okręt kupiecki
 - **Tak ale...:** jest silnie chroniony (dodatkowe okręty), rzut na reakcję
 - **Tak...:** rzut na reakcję
 - **Tak i...:** wygląda na obładowany (+1 do skarbów), rzut na reakcję
2. Okręt piracki
 - **Tak ale...:** zauważył was pierwszy, rzut na reakcję
 - **Tak...:** rzut na reakcję
 - **Tak i...:** chyba was jeszcze nie dostrzegł, rzut na reakcję
3. Okręt floty królewskiej [1d6] ([1,2] Hiszpania, [3,4] Anglia, [5] Francja, [6] Holandia)
 - **Tak ale...:** zauważył was pierwszy, rzut na reakcję
 - **Tak...:** rzut na reakcję
 - **Tak i...:** chyba was jeszcze nie dostrzegł, rzut na reakcję
4. Rozbitek
 - **Tak ale...:** zmarł wkrótce, nie odzyskawszy przytomności. Czy miał coś ciekawego? - [1d6] i Ty mi to powiedz.
 - **Tak...:** czy ma coś ciekawego? - [1d6] i Ty mi to powiedz.
 - **Tak i...:** ma coś ciekawego (historia, przedmiot) - [1d6] i Ty mi to powiedz.
5. Resztki okrętu/ów [1d3]
 - **Tak ale...:** Niewiele tu da się znaleźć. [2d6] – mapa do skarbu na [1,1] i [6,6]
 - **Tak...:** Da się wyłowić trochę skarbów [1d6] – tabela skarbów
 - **Tak i...:** Da się wyłowić trochę skarbów [1d6] – tabela skarbów i... wydarzyło się coś więcej [1d6] – wydarzenia.
6. Potwór [1d6] ([1] Lewiatan – smok wodny, [2] Kraken – olbrzymia ośmiornica, [3] Bellator – opancerzona olbrzymia ryba, [4] Niebieski smok – olbrzymi, jadowity ślimak, [5] Olbrzymi krab, [6] Gigantyczny żółw morski)
 - **Tak ale...:** zauważył was pierwszy, rzut na reakcję
 - **Tak...:** rzut na reakcję
 - **Tak i...:** chyba was jeszcze nie dostrzegł, rzut na reakcję

Tabela reakcji						
1d6	1	2	3	4	5	6
Reakcja	Wrogi	Nieufny	Niespokojny	Ostrożny	Obojętny	Przyjazny

Cechy przeciwników

Typowy przeciwnik ma jeden atrybut i dwa stany. Ważny przeciwnik, może mieć dwa atrybuty i 3 stany. Istotny wróg, może mieć trzy atrybuty lub więcej i wszystkie dostępne stany a nawet dodatkową kostkę utrudnienia dla graczy. Poniższe atrybuty to tylko przykłady.

Atrybuty: Silny, Brutalny, Prymitywny, Szermierz, Strzelec, Nawigator, Żołnierz, Chciwy, Odważny, Szalony, Nieobliczalny, Gruby, Zwinny, Szybki, Sprytny, Przebiegły, Mądry, Okrutny

Stany: Ranny, Wściekły, Chory, Głodny, Spragniony, Okaleczony, Wyłączony z akcji

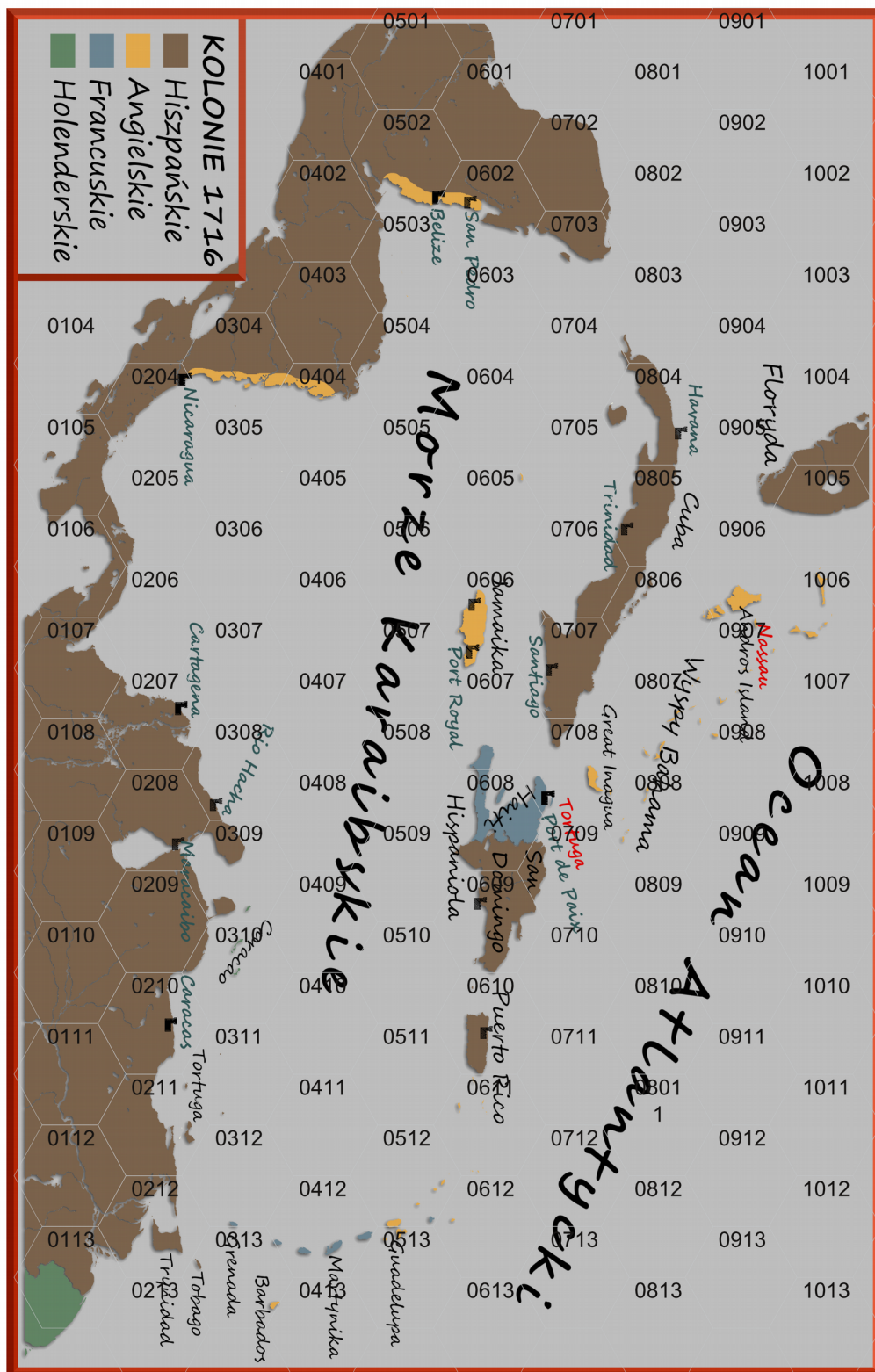
Plotki i zadania (tawerna) [1d6]

Czy wiadomo coś więcej? – wybierz dodatkowe informacje lub [1d6]

Pamiętaj, że to plotki - nie wszystkie muszą być prawdziwe.

1. Wkrótce z **Santiago wypłynie Galeon z bogatym ładunkiem**. Jest maruderem ze „Złotej Floty”, czekającym na spóźnioną przesyłkę (*Kryształowa Czaszka*).
 1. Osoby, które mogą coś wiedzieć giną w niewyjaśnionych okolicznościach.
 2. Przesyłkę ma dostarczyć czarny szkuner.
 3. Ma być w mahoniowej skrzyni z emblematem czaszki na zamknięciu wieka.
 4. Złota Flota odpłynęła, ale ten Galeon dostanie na pewno obstawę.
 5. Marynarze jednego z okrętów obstawy nie są zachwyceni swoimi zarobkami.
 6. Jest znana planowana obstawa okrętu (wielkość zależna od ilości graczy).
2. W **Port Royal** po zmroku **włóczą się martwi** po ulicach. Co prawda nikt ich nie widział, ale coraz więcej ludzi znika bez wieści. W świątku przestępczym nikt nic nie wie.
 1. Faktem jest, że znikają ludzie.
 2. W większości znikają piraci i ludzie z nimi współpracujący.
 3. Zwłoki nie są znajdowane.
 4. Pojawili się w tawernach tajemniczy, milczący ludzie.
 5. Gubernator patrzy krzywym okiem na piratów.
 6. Tawerny są wcześniej zamykane.
3. W **Port de Paix burzą się niewolnicy**. Tak twierdzą uciekinierzy z portu, ale nikt nie wie co się tam dzieje naprawdę.
 1. Plantatorzy okrutnie ich traktują.
 2. Wzrost popularności Voodoo.
 3. Część niewolników ucieka w przerażeniu do piratów – Tortuga.
 4. Emisariusze z hiszpańskiej części Hispanioli maczają w tym palce.
 5. Spalono już jedną plantację – z plantatorem.
 6. Plantatorzy opuszczają wyspę.
4. Krzywy John chce sprzedać **mapę skarbów starego Morgana**.
 1. Mapa wygląda na autentyczną.
 2. Mapa ma narysowany znak Morgana – czaszka z pieszczelami na czerwonym tle.
 3. Zaszifrowane dane dot. szerokości i długości geograficznej.
 4. Mapa jest narysowana brązowym atramentem (krew?).
 5. Plamy i odbarwienia sugerują, że mapa dużo przeszła.
 6. Prawdziwe dane są zapisane sokiem z cytryny – atrament „sympatyczny”
5. **Okręty są atakowane na morzu przez potwora**. Może być to prototyp Nautilusa i kapitana Nemo.
 1. Miał macki.
 2. Pojawia się z głębin.
 3. Ma paszczę pełną zębów.
 4. Taranuje okręt, wybijając wielką dziurę.
 5. Jest bardzo szybki.
 6. Upiornie wyje.
6. **Przybywa coraz więcej żołnierzy**. Oficjalnie w celu zapewnienia bezpieczeństwa osadom i portom.
 1. Gubernatorzy stają się coraz bardziej ostrzy względem korsarzy.
 2. Nowe listy kaperskie nie są wydawane.
 3. Planowana jest pacyfikacja baz pirackich.
 4. Szykuje się wojna między Hiszpanią a Anglią.
 5. Wojsko ma pomóc tłumić bunt niewolników.
 6. Planowana jest inwazja na nowe tereny.

Mapa poglądowa Karaibów



Mapa portu Royal

