



BY BEACON HIMSELF!

\*GRAFIKA ZACZERPNIĘTA ZE STRON WYSZUKAŃCZYCH W GOOGLE.PL

wersja 0.1

*autorzy: Jarosław „beacon” Kopeć  
grafika: zaczerpnięta z wyszukiwarki [www.google.pl](http://www.google.pl)  
praca na konkurs odbywający się na forum [www.autorskie.fora.pl](http://www.autorskie.fora.pl)  
partnera Wieży Snów:  
[www.wiezasnow.prv.pl](http://www.wiezasnow.prv.pl)  
Październik 2005, Lublin*

*Witaj w Akylli, szanowny podróżniku! Takich jak Ty tutaj lubimy!*  
*-Horacy Robert Marc*

---

### **Tytułem wstępu,**

Masz przed sobą, Szanowny Czytelniku, podręcznik do gry rpg, której akcja toczy się w fantastycznym świecie Akylli. Dlaczego fantastycznym? Z prostej przyczyny – mieszkańcy tego świata nie są ludźmi! Nie są też rasami, do których przyzwyczaiłeś się w wielu innych grach tego typu, tj. elfami, krasnoludami, czy niziołkami. Akyllę zamieszkują inteligentne małpy, koty, psy, oraz wszelkie inne zwierzęta, jakie możesz sobie wymyślić! Różnicą, która odróżnia zwierzęta naszego świata od tych, które zamieszkują Akyllę jest fakt, że te drugie są bardziej zbliżone do człowieka. Chodzą na dwóch łapach, mają człekokształtną budowę i wyprostowaną postawę.

Poza tym Akylla jest nieco zbliżona do Europy z czasów przemierzających bezkresne morza galeonów, wielkich bitew morskich pomiędzy hiszpańską armadą i angielską flotą. Gracze zaś wcielić się mogą w awanturników, żeglarzy, lwy salonowe, lub w zwykłych pomywaczy. Generalnie jednak rzecz ujmując jest to gra heroic-fantasy, przeznaczona do rozgrywania jednostrzałowych przygód.

Nieomal zapomniałem o najważniejszym! Akyllę i całą tą grę wymyśliłem i opracowałem z uwagi na konkurs. Konkurs na system autorski napisany w tydzień. Jeśli również jesteś zainteresowany tym projektem zapraszam na forum ( <http://www.autorskie.fora.pl> ).

Mam nadzieję, że moja gra przypadnie wam ona do gustu.

Jarosław „beacon” Kopec  
beacon@wrota.info  
www.wrota.info

*Akylla to kraina cudów! Nie trudno w niej jednak o szybką śmierć!*  
-Jean Paul Jose

---

## **Wprowadzenie w świat.**

Jak wspomniałem, Akylla to kraina nieco zbliżona do Europy z czasów kolonizacji Ameryki, Kolumba i Marco Polo. Jednak na tym kończą się podobieństwa.

**Akylla** to kraina wyspiarska rozrzucona na Oceanie Akyllańskim. Niemal każde państwo to odrębny ląd. Spowodowało to ogromne wręcz rozbieżności kulturowe pomiędzy mieszkańcami poszczególnych lądów. Mimo niekiedy dużych odległości dzielących poszczególne zakątki Akylli, klimatem są one zbliżone. Większość wysepek powstała wskutek wybuchów wulkanicznych, lub gwałtownych zjawisk na poziomie podłoża skalnego. Wszystkie porośnięte są bujną roślinnością, lata są ciepłe, zimy również, śnieg nie pada wcale, słońce świeci wysoko nad horyzontem przez okrągły rok. Pozwoliło to na bujny rozwój żeglugi i rolnictwa.

Forty, które wyrosły na wyspach są wytworem światłej myśli technicznej Akyllan. Z czasem pojedyncze fortece zawierały sojusze, unie i tworzyły państwa. Te zaś zagarniały sobie kolejne terytoria i zdobywały supremację. Dzisiaj główne siły stanowią trzy krainy.

**Umbria** to państwo wyrosłe na północnych wyspach Akylli. Początkowo kotopodobni Umbrianie zamieszkiwali wyspę Arkos. Później jednak zaczęli podbijać sąsiednie lądy i ich potęga rozrosła się dosyć mocno. Dzisiaj stanowią jedną z największych potęg morskich. Zdolni dyplomaci zdołali zaskarbić sobie przychyłność innych państw.

**Illia** to kraj małpopodobnych piratów. Słyną oni z grabienia transportów z Umbrii i Alkonii. Aktualnie na czele tych zbójów stoi samozwańczy Sir Juan Pierre z Marchios. Marchios to wyspa znajdująca się w samym sercu Illii. Jest ona jednocześnie stolicą państwa. Chociaż Illianie postrzegani są jako piraci, mają swoje, niepodległe państwo, jednak znajdują się nieustannie w stanie wojny z pozostałymi mieszkańcami Akylli.

**Alkończycy** to podobni do psów kolonizatorzy. Ich polityka opiera się na nieustannym odkrywaniu i zajmowaniu nieznanych dotychczas wysp i wysepek. Dlatego też to właśnie ich państwo wiezie prym gospodarczy i naukowy. To właśnie w stolicy Alkonii, Sokos, znajduje się słynny Uniwersytet Morski. Wykształcił on choćby samego Juana Pierre'a, wodza piratów. Tego wykładowcy uczelni do dzisiaj nie mogą sobie wybaczyć.

**Technologia Akylli** jest już dosyć rozwinięta. Mieszkańcom znane są proch, armaty, żegluga pod wiatr, zaawansowana nawigacja z użyciem busoli i mapy, zaprawa murarska, gry karciane (słynny „Umbryjczyk”), muszkiety, pistolety, bomby prochowo-zapalające, zaawansowana obróbka metalu (wytwarzanie szpad i rapierów, części broni palnej). Ich poziom technologiczny można odnieść do Europy renesansowej.

## **Umbria.**

Umbria leży na północy Akylli. W jej skład wchodzi zasadniczo trzy duże wyspy. Arkos – stolica i najlepiej ufortyfikowane miasto wśród znanych cywilizowanym istotom. Tam znajduje się siedziba króla Umbrii. Aktualnie jest nim, Alfredo Don Gonzales. Król ten wywodzi się ze starego rodu, który doprowadził do największej świetności państwa. Pozostałe największe wyspy archipelagu to Nowa Umbria i Mykos.

Mieszkańcami Umbrii są w większości kotopodobni. Ich uwielbienie batalii morskich doprowadziło do bardzo gwałtownego rozwoju technologii morskiej. Ogromne sumy król wydaje corocznie na naukowców i ich badania. Ponadto Umbria słynie z doskonałych dyplomatów i ludzi nie do przegadania. Niewątpliwie przyczynił się do tego fakt, iż na Arkos znajduje się znamienita uczelnia specjalizująca się w retoryce i wysławianiu się.

Umbrianie czują się niemal niezagrożeni ze strony innych ludów. Ich niebywała potęga morska pozwala bez problemu zwalczyć jakiegokolwiek zagrożenie ze strony Illian, zaś z Alkończykami i innymi Akyllańczykami są w jak najbardziej pokojowych stosunkach.

Dlaczego Umbrianie wiodą prym na morzach? Z prostej przyczyny. Ich przemysł morski stoi na wysokim poziomie. Są w stanie oddawać do służby kilka potężnych galeonów miesięcznie. Obsadzają je dobrą, zaprawioną w bojach załogą, uzbrajają potężnymi działami i wszystko podpierają dobrą nawigacją i dowodzeniem! Jest to przeciwnik niemal nie do pokonania!

Król Umbrii ma władzę niemal nieograniczoną. Mimo to nie jest okrutny. Rządzi sprawiedliwie i obiektywnie. Mimo to nie wiadomo, co będzie po śmierci kochanego króla. Jaki będzie jego potomek? Umbrianie wierzą jednak, że ród Don Gonzalesów jest zesłany im przez niebiosa.

## **Illia.**

Illia to w zasadzie luźny związek wielu wysp, posiadających pewną autonomię. Każdą z nich rządzi tak zwany patron. Spośród nich wybierany jest dożywotnio król Illii. Aktualnie jest nim samozwańczy Sir Juan Pierre z Marchios. Rządzi żelazną ręką, ale pozwala państwu budować swoją potęgę.

Podstawą ekonomii państwa są grabieże dokonywane na okrętach handlowych Alkończyków i Umbrian. Ponadto Illianie wydobywają na terenie swoich wysp bardzo rzadki materiał, jakim jest Iloryt. Jest to magiczna substancja o niezbadanych możliwościach. Wiadomo jednak, iż jest bardzo potężna. Szaleni naukowcy Illii pracują nad zastosowaniem go w broni. Są oni obiektem zainteresowania szpiegów całej Akylli.

Flota Illii składa się z bardzo różnych jednostek. Każda wyspa archipelagu specjalizuje się w wytwarzaniu innych rodzajów okrętów. Jedne konstruuje lekkie i zwrotne szkunery, drugie zaś majestatyczne galeony. Wszystkie jednak łączy jedno – brutalna i krwiożercza załoga! Jej legenda obiegła cały znany świat; nie ma marynarza, któremu widząc banderę Illii na horyzoncie życie nie przelatuje przed oczami.

Nauka Illii stoi na drastycznie niskim poziomie. Gdyby nie grabieże do dzisiaj walczyliby przy

użyciu maczug z kości i drewna. Wiodą jednak prym w badaniach Ilorytu. Być może niedługo zaważy to o losach świata.

### **Alkonia.**

Alkonia to potężne mocarstwo położone na południu Akylly. Z uwagi na odwieczne zapędy kolonizatorskie to państwo zajęło największą ilość wysp i wysepek na całym oceanie. Wiele z nich dostarcza na Sokos – wyspę-stolicę – duże ilości potrzebnych do rozwoju surowców. Dzięki temu Alkonia zbudowała ogromną przewagę ekonomiczną nad innymi państwami Oceanu Akyllańskiego.

Flota tego państwa opiera się na statkach handlowych. Okręty bojowe używane są głównie do konwojowania transportów dóbr z wyspy na wyspę. Mimo to admirałowie Alkonii są doskonale wyszkoleni w Uniwersytecie Morskim, potrafią bezbłędnie nawigować i żeglować w każdych warunkach. Na Alkończyka nie ma sztormu! Zawsze da sobie radę.

Alkonie zamieszkują przede wszystkim psobodobni. Trudno znaleźć Alkończyka, który nie potrafi żeglować lepiej, lub gorzej. Dzieci od małego się tego uczą. Charakterystyczną cechą mieszkańców tego państwa jest wywyższanie się i dążenie do poznania. Są przez to niekiedy postrzegani jako snobistyczni i zbyt pewni siebie.

*Gra w kości to szlachetna rozrywka... wyrabia kamienną twarz i zmysł kontrolowanego ryzyka!*  
-Artur Rogers – znany szuler i karciarz

---

## **Mechanika.**

Mechanika jest tym, co pozwala Mistrzowi Gry zachować względny obiektywizm. Oddaje on niektóre decyzje losowi. Niektórzy postrzegają używanie kości jako coś przestarzałego i zbędnego. Mimo to, aby zadowolić każdego gracza (choć to właściwie niemożliwe) zamieszczam proste zasady mechaniczne.

Bohaterów opisują następujące atrybuty:

- fechtunek
- zwinność
- żeglarstwo
- broń palna
- animusz
- intelekt

**Fechtunek** okazuje się przydatny, gdy bohaterowi przychodzi stoczyć walkę z pirackim ścierwem, **zwinność** potrzebna jest do unikania ciosów, wykonywania akrobacji, **żeglarstwo** testuje się podczas kierowania dowolną jednostką pływającą, **broń palna** przydaje się podczas strzelania i rusznikarstwa, **animusz** jest niezbędny podczas uwodzenia i prowadzenia dyskusji, **intelekt** oddaje wiedzę i inteligencję postaci.

Każda z cech ma przypisaną jej wartość w przedziale od jednego do ośmiu. Im jest ona wyższa, tym łatwiej postaci wykonywać czynności wymagające testu akurat tej cechy. Wartość

- 1- kiepsko
- 2- bywało lepiej
- 3- standardowo
- 4- dobrze
- 5- nieźle
- 6- świetnie
- 7- doskonale
- 8- heroicznie!

## **Testy.**

Testować należy, gdy sukces nie jest pewny. Kiedy bohater chce wejść po schodach darujmy go sobie test zwinności, ale kiedy postać wykonuje zeskok z dużej wysokości z saltem wykonajmy wspomniany rzut.

Jeśli już zdecydujemy się na odwołanie do ślepego losu najpierw powinniśmy zdecydować jaka cecha jest przy tym konkretnym teście kluczowa. Następnie odczytujemy jej wartość. Przykład:

*Horacy strzela z muszkietu do pirata. W tym teście MG przetestuje broń palną bohatera. Jej wartość to 4 (dobrze).*

Zatem MG bierze do ręki tyle kości k10 ile wynosi wartość cechy. Rzuca. Spośród wyrzuconych kości wybiera wszystkie te, których wartość przekroczyła 5. Liczy je. Otrzymana liczba oznacza liczbę sukcesów.

Test uznaje się za wykonany z powodzeniem, gdy ilość sukcesów przekroczy trudność. Trudność określa MG. W przeciwnym wypadku - porażka. Oto przykładowe zestawienie trudności:

- 1- standardowa czynność, np. wspięcie się na półtorametrowe ogrodzenie.
- 2- trudniejsza rzecz, przeskoczenie tego ogrodzenia ze sporą prędkością.
- 3- trudne! wyższe ogrodzenie, ponad 2 metry, szybki przeskok
- 4- heroiczne! wskoczenie na dwumetrowe ogrodzenie i zatrzymanie się na nim na stojąco, poczym przeskok na sąsiednie drzewo.
- 5- niemal niemożliwe! wskoczenie na ogrodzenie z ziemi na jednej nodze.

Jeśli MG chce ułatwić test, może wymagać jednego sukcesu, ale na obniżonej wartości, np. wymagać wyrzucenia jednej kości powyżej 3. Ale taki zabieg sugeruję stosować w wyjątkowych sytuacjach.

### **Testy przeciwstawne.**

Gdy wymagane jest przetestowanie czynności, kiedy dwie postaci konkurują wykonuje się rzut przeciwstawny. Wówczas sprawdza się jakich cech użyją obydwie postaci. Przykładowo:

*Horacy stoi naprzeciwko wartownika króla Don Gonzalesa z rapierem. Atakuje. Wartownik broni się unikiem. Testujemy fechtunek (5) Horacego i zwinność (3) wartownika.*

Następnie obydwaj bohaterowie wykonują rzuty odpowiednimi ilościami kostek. Zliczają swoje sukcesy. Akcja udaje się temu, kto wyrzucił więcej sukcesów. Jeśli jednemu z uczestników łatwiej wykonać daną czynność (np. podczas walki stoi plecami do słońca, a przeciwnik twarzą) należy przydzielić mu dodatkowe kości do rzutu.

- W razie remisu w sukcesach test powtarzamy (inaczej jest w przypadku walki; wówczas sukces odnosi broniący się)
- W razie przewagi jednej ze stron jej test powodzi się, a drugiej nie.

Jeżeli gracz wyrzuci 10 na kostce wykonuje przerzut. Ta kość liczy mu się jako sukces, a on rzuca kolejną. Jeśli na tej kości jest również sukces dolicza go do puli sukcesów. Jeśli zaś 10 to powtarza operację po raz drugi. W ten sposób można otrzymać niezliczoną liczbę sukcesów i pokonać nawet najsilniejszego wroga!

### **Obrażenia.**

Gdy jakiś bohater przegra test w walce i zostanie trafiony otrzymuje ranę. Co trzy rany taka postać rzuca kostką k10. Wynik 1-5 oznacza brak konsekwencji. 6-10 oznacza ciężkie zranienie. Wówczas ten bohater otrzymuje modyfikator wymaganego do odniesienia sukcesu wyniku na kości +2. Przykładowo:

*Wartownik został ciężko ranny. Teraz, aby odnieść sukces, wymaga rzutu wyższego o 2, czyli zamiast 6 8!*

Przy dwóch ciężkich zranieniach postać traci przytomność. Potem zaś każde trafienie oznacza śmierć. Jedno ciężkie zranienie znika po dwóch dniach w grze. Zwykłe rany przestają być odczuwalne po kilku godzinach.

### **Punkty heroizmu.**

Na początku każdej sesji i za ciekawe odgrywanie postaci gracz otrzymuje Punkty Heroizmu. Najwygodniej oznaczać je żetonami. Początkowo powinien dostać co najmniej dwa. Pozwalają one tymczasowo podnosić swoje cechy (na jeden test) lub leczyć obrażenia. Oto jak się je stosuje:

- wydając 1 PH jedna, wybrana cecha podnosi się o 2 na czas najbliższego jej testu.
- wydając 1 PH bohater może wyleczyć jedno ciężkie zranienie natychmiast
- wydając 2 PH bohater może uratować się z jakiejś opresji, np. uniknąć pocisku, chwycić się w ostatniej chwili wystającej deski, kiedy spada w przepaść.

Mistrzu Gry, rozsądnie dysponuj PH, ale nie skąp ich! Pamiętaj o heroicznej konwencji!

*No więc kim Ty w końcu jesteś?*

## Tworzenie postaci.

Dla niektórych (w tym dla mnie) kreacja bohatera, którego będziemy odgrywać to najprzyjemniejsza rzecz płynąca z rpg. W Pirate Monkeys mechaniczna strona tego procesu jest dość prosta. Oto, jak należy tworzyć postaci, po kolei...

1. Wybieramy tło postaci. Decydujemy gdzie się urodziła, gdzie wychowała, kim byli jej krewni, w jakim środowisku dorastała, jak ma na imię i nazwisko, co lubiła, czego nie, jakie ma ulubione powiedzonko, etc.
2. Początkowo cechy posiadamy na poziomie 1. Nie możemy zejść z nimi poniżej tego poziomu. Następnie otrzymujesz 16 punktów do rozdzielania na cechy. Za każdy jeden punkt możesz podnieść cechę o jeden szczebel w górę. Maksymalnie do 8.
3. Dodaj bonus wynikający z pochodzenia. Zapisane są one poniżej.
4. Niech MG przyzna Ci początkową ilość PH. Powinna wahać się między 2 a 4. W zależności od trudności scenariusza.
5. Wszystko zapisz na kartce, najlepiej estetycznie wykonanej i oddaj do zatwierdzenia MG. Potem przeczytaj kilkakrotnie zapiski i przygotuj się do odgrywania postaci (w tym podręczniku z uwagi na ograniczający mnie czas i ilość stron nie będę rozdrabniał się nad aspektami takimi jak opisy i odgrywanie, bo wszędzie tego pełno, wystarczy poszukać).

## Bonusy z pochodzenia.

Każde państwo Akylli daje pewne określone premie swoim bohaterom. Oto jak to wygląda:

- **Umbria:** +1 do animuszu, +1 do intelektu; przy testach na przemawianie, intelektualną debatę dodatkowa kość; tak samo przy testach znajomości skutnictwa i budowy statków. Pewny siebie, najprawdopodobniej kotopodobny. Kostka mniej przy fechtunku (nie spadnie poniżej 1).
- **Illia:** +1 do broni palnej, +1 do fechtunku; kostka mniej przy animuszu (nie spadnie poniżej 1). Dodatkowa kostka podczas testów brawurowych akcji fechtunku; dodatkowa kość żeglarstwa przy abordażach.
- **Alkonja:** +1 do żeglarstwa; +1 do intelektu; dodatkowa kostka przy testach rozmów z obcymi (np. wrogimi tubylcami), kość mniej podczas testów fechtunku. Dodatkowa kość przy używaniu broni palnej. Najczęściej psopodobni.

Ekwipunek przyznaje MG!

### **Przykładowe postaci.**

Poniższe archetypy powinny dać wam obraz, jak wygląda gotowa postać.

**Juan Sanchez del Pedro**, mieszkaniec Umbrii. Kapitan barki handlowej „Bryza”, przydzielony do dowodzenia galeonem „Mór”. Dawniej absolwent Alkoniańskiego Uniwersytetu Morskiego. Jego rodzice również żeglowali, od nich nauczył się tej trudnej sztuki. W młodości podkochiwał się w Rudowłosej Mary, która przeszła na stronę Illi i pływa teraz po morzach pod piracką banderą. Mimo to uczucie Juana nie wygasło...

Imię i nazwisko: Juan Sanchez del Pedro.

Rasa: kotopodobny.

Pochodzenie: Umbria.

Zawód: żeglarz

#### **Atrybuty:**

fechtunek 4-1=3

zwinność 4

żeglarstwo 6

broń palna 2

animusz 3+1=4

intelekt 3+1=4

*Przy testach na przemawianie, intelektualną debatę dodatkowa kość; tak samo przy testach znajomości szkutnictwa i budowy statków.*

#### **Ekwipunek:**

dowództwo nad galeonem, rapier, mapy i busola, mundur umbryjski.

**Rudowłosa Mary** urodziła się w Nowej Umbrii. Od małego wykazywała rozbójnicze skłonności. Biła kolegów i koleżanki, biegała z kordem po plaży i straszyla mieszkańców. Niedługo później uciekła z domu i dołączyła do piratów Illii. Tak trwa do dziś...

Imię i nazwisko: Mary Rose

Rasa: koropodobna.

Pochodzenie: Illia (zaszczepione).

Zawód: pirat.

#### **Atrybuty:**

fechtunek 5+1=6

zwinność 3

żeglarstwo 2

broń palna 5+1=6

animusz 3

intelekt 2

*Dodatkowa kość żeglarstwa przy abordażach.*

#### **Ekwipunek:**

Pistolet z zapasem amunicji i prochu na 25 strzałów (przeładowanie to jedna tura), rapier dobrej klasy, dopasowane, skórzane spodnia i zwiewna biała koszula.

**Howard Bucket** pochodzi z Alkonii. Ukończył Uniwersytet Morski, a otrzymawszy od ojca spadek kupił mały szkunerek handlowy. Swoją przyszłość wiąże z transportem towarów. W dzieciństwie zawsze był ułożony i grzeczny, taki pozostał do dzisiaj. Trudno nie ugiąć mu się pod jakimś naporem.

fechtunek  $2-1=1$   
zwinność 3  
żeglarstwo  $7+1=8$   
broń palna  $2+1=3$   
animusz 4  
intelekt  $4+1=5$

*dotatkowa kostka przy testach rozmów z obcymi (np. wrogimi tubylcami). Dodatkowa kość przy używaniu broni palnej.*

### **Ekwipunek:**

szkuner handlowy, pistolet z amunicją i prochem na 15 strzałów (przeładowanie 2 tury), lekkie, acz eleganckie ubranie żeglarskie, mapy i przyrządy nawigacyjne.

### **Punkty doświadczenia.**

Wraz z kolejnymi przygodami gracze będą uczyli się radzić sobie coraz lepiej w świecie. Odzworowują to punkty doświadczenia. Standardowo po każdej sesji gracze otrzymają po 1-2 punktów doświadczenia. Aby podnieść cechę o jeden poziom wydać należy 4 punkty. Jeden punkt można również zamienić na 4 PH. Warto się zatem zastanowić, czy czekać na dozbieranie cechy, czy wykupić sobie PH na najbliższą przygodę. Mogą one bowiem uratować życie bohatera.

*I na tym kończy się nasza znajomość...*



To już niestety wszystko. Ograniczony czas na przygotowanie tej gry zmusza do jej uproszczenia. Dlatego oddaję Wam, czytelnicy, w ręce produkt w wersji 0.1. Jeśli się on przyjmie, to gwarantuję rozwinięcie go w coś pełniejszego i lepszego. Tymczasem życzę Wam miło spędzonego czasu, który zapewni Wam Pirate Monkeys (o ile ktoś w to zagra :P).

P.S. Mechanika tej gry jest na tyle prosta i przystępna, że może być wyizolowana i wykorzystana jako podstawa mechaniki do jakiejś innej gry. Jeśli chcesz to zrobić nic nie stoi na przeszkodzie. Osobiście lubię takie szybkie i proste zasady...