

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

W DZIEŃ BIAŁY MORZE ŚPIEWA	5
WSTĘP	6
WILKI MORSKIE, NIEZWYKLI BOHATEROWIE (...)	7
WYPRAWA W POSZUKIWANIU PIERWSZEJ MŁODOŚCI	15
I KOMNATA - STRAŻNIK DZIWNYCH WÓD.....	15
II KOMNATA - CMENTARZYSKO STATKÓW	16
III KOMNATA - WYSPA CZASZKI.....	18
FABULARNY KORYTARZ, CZYLI CO SIĘ DZIEJE MIĘDZY KOMNATAMI.....	19
IV KOMNATA - DRZEWO WISIELCÓW.....	21
POSŁOWIE.....	24



W DZIEŃ BIAŁY MORZE ŚPIEWA

KONRAD "HARRY" MROZIK

SETTING: TEN INNY XVIII WIEK

MECHANIKA: KNAVE

W DZIEŃ BIAŁY MORZE ŚPIEWA

5





MORSKIE OPowieści

WSTĘP

*W dzień biały morze śpiewa, szepce i szeleści,
Samemu sobie jeno gwarząc opowieści.
Kto się w nie wsłucha, słyszy w jego dziwnym szumie
Dalekie, tajne głosy, których nie rozumie.*
Leopold Staff, *Wieści morza*

W dzień biały morze śpiewa to przygoda rozpisana w konwencji pięciopokojowego lochu (Five Room Dungeon). Przeznaczona jest dla czteroosobowej drużyny Graczy, którzy zawsze chcieli zasmakować awanturniczej przygody na pełnym morzu. Gracze przeżyją piracką przygodę, w której fakty historyczne przeplatane będą z baśniowymi motywami oraz nowymi wariacjami opowiedzianych już historii. W tym świecie, wzorowanym na morzach XVIII wieku, Piotruś Pan przeklął piratów kapitana Haka mówiąc: "Nie zaznacie spokoju śmierci dopóty, dopóki ja będę żył w starości!" i wyzbywając się swojej młodości przemienił tymi słowy całą załogę Ponurego Rogera w żywe trupy. Kapitan Hak nie dał za wygraną odpowiadając: "Jeżeli moja załoga będzie przeklęta, to Ty będziesz cierpieć razem z nami. Od dzisiaj do końca dni Zagubieni Chłopcy będą służyć pod moją banderą!" I tak Nibylandia przepadła na zawsze, znikając z map znanego świata.

Przygoda rozpoczyna się w chwili, w której Kapitan Hak znajduje Morską Wiedźmę. Zmuszą ją do wyjawienia drogi do Źródła Młodości na tajemniczej wyspie. Ta, wbrew swojej woli pokazuje niebezpieczny szlak. Załoga Ponurego Rogera będzie musiała podjąć się groźnej wyprawy przez Cmentarzysko Statków, omijając Wyspę Czaszki, aż dotrze do celu. W czasie przygody Bohaterowie dowiadują się o swojej przeszłości, jednocześnie napotykając konflikty z, jak i spoza pokładu. Wszyscy niegdyś byli związani z Piotrusiem Panem, a Wyspa, na którą zmierzają należy do archipelagu Nibylandii. Kapitan Hak chce złamać klątwę, załogą wstrząsa bunt pokładowego nawigatora, a dawny przywódca Zagubionych Chłopców okazuje się być przetrzymywany na statku. Co się stanie pod Drzewem Wisielców oraz jak skończy się ta wyprawa? To zależy od całej Drużyny.



MECHANIKA, CZYLI ZASADY RZĄDZĄCE GRĄ

Scenariusz W dzień biały morze śpiewa jest neutralny systemowo i oparty o mechanikę d20. Dzięki temu w łatwy sposób można przekonwertować potrzebne elementy na inną mechanikę, stosując się do opisów zarówno bohaterów, jak i zagrożeń w czasie trwania przygody. Docelowo sesja przygotowana jest dla Bohaterów 1-3 poziomu, jednak podniesienie ich umiejętności nie będzie problemem, jeżeli zrobi się to samo z poziomem trudności wyzwań.

WILKI MORSKIE, NIEZWYKLI BOHATEROWIE I WYJĄTKOWE ISTOTY

Kapitan James Hook, zwany *Hakiem*, *Diabłem Morskim* i *Panem Ponurego Rogera*.

Jest wysoki i budzi postrach. Zawsze ubiera się elegancko i schludnie. Jako żywy szkielet ma cztery ręce, jedną zakończoną hakiem; przebija nim swoich wrogów lub piratów, którzy mu się narazili. Kapitan Hak jest okrutny, podły i despotyczny, nienawidzący dzieci, a w szczególności Piotrusia Pana. Jest o wiele lepiej wykształcony, niż reszta załogi. Ma paskudny charakter i nie zna litości. Jest przebiegły i dwulicowy. Umowy, które się z nim zawiera dotrzymuje jedynie w pewnym stopniu lub bardzo dosłownie. Tylko jego głos mógł rozkazywać Ponuremu Rogerowi dlatego wyciął sobie język i zawiesił na szyi w formie symbolu władzy nad okrętem – tylko posiadacz tego artefaktu może sterować statkiem. Utrata mowy uczyniła go jeszcze bardziej złowieszczy. Za wszelką cenę chce dotrzeć do Źródła Młodości w Nibylandii.

Kapitan Hak to wojownik. Atakuje dwa razy na turę, w ramach czego może: **ciąć hakiem** (1k4 obrażeń ciętych) lub **piracką szablą** (1k6 obrażeń ciętych), albo **strzelić z pistoletu skałkowego** (2k6 obrażeń kłutych; przed strzałem należy przeładować, co kosztuje jeden atak). Ma ułatwienie w czasie rzutów związanych z Siłą i Wytrzymałością.





MORSKIE OPowieści

Dollyn O'Malley, zwany *Panem Smee*, *Czarcim Okiem* i *bosmanem Ponurego Rogera*.

Jest gruby i niski. Przebiegły charakter zapewnił mu wysokie stanowisko na statku. Jako prawa ręka kapitana Haka widzi i słyszy wszystko, co prędko ląduje u pana Ponurego Rogera. Za głupkowatym wyrazem twarzy i przebiegłymi oczkami kryje się wiecznie skupiony i analityczny umysł. Jest mistrzem gry w kości i nie lubi przegrywać. Stanie po stronie kapitana Haka zawsze, nawet jeżeli doprowadzi go to do zguby. Ma przy sobie klucz do klatki Piotrusia Pana.

Pan Smee to łotr. Walczy nieczysto oraz wykorzystuje wady przeciwnika. Atakuje on dwa razy na turę **pirackim nożem** (1k4 obrażeń ciętych oraz 1k4 obrażeń od trucizny w kolejnej turze) oraz ma ułatwienie w czasie **ataków zniecka**. Jego wyczulone zmysły utrudniają zaskoczenie go, a cięty język łatwo prowokuje. Ma ułatwienie w czasie rzutów związanych ze Zręcznością i Mądrością.

Edward Thatch, zwany *Twardym Hrabia*, *Czarnobrodym* i *nawigatorem Ponurego Rogera*.

Jest wysuszony i ma czarną brodę. Przed jego złowroźnym spojrzeniem nie ma ucieczki, a rzadko wypowiedane słowa zawsze trącą pogardą. Para się czarną magią, a na plecach nosi wysuszoną skórę krokodyla. Jest zimny i ponury. Trzyma emocje na wodzy i sprawia wrażenie wiedzącego wszystko. Ma ogromną wiedzę na temat tajemnych arkanów i morskich głębin. Trudno go przestraszyć.

Twardy Hrabia to czarodziej. Czerpie moc z Księgi Czarów. Ma ułatwienie w czasie rzutów związanych z Inteligencją i Mądrością. Jest w stanie rzucić cztery zaklęcia (umiejętność odnawia mu się po długim odpoczynku). Jego lista zaklęć obejmuje:

- **Więzienie** - wybrany cel jest zatrzymany w czasie i przestrzeni. Czar trwa minutę;
- **Odwrócenie Grawitacji** - na obszarze 3x3 metrów Hrabia może zmienić kierunek siły grawitacyjnej. Czar trwa minutę;
- **Przyzwanie Mgły** - gęsta chmura mgły pojawia się na wybranym obszarze 15x15 metrów;
- **Hipnoza** - wybrany cel wchodzi w trans i szczerze odpowie na każde pytanie TAK lub NIE. Czar trwa minutę;



- **Przywołanie Tik-Toka** - wysuszona skóra krokodyla zaczyna tętnić życiem. Hrabia przyzywa nieumarłe zwierzę, które wykonuje jego polecenia.

***Ptaszek w Klatce**, zwany Piotrusiem Panem, Szalonym Czarownikiem i Kuglarzem.*

Jest stary i pozbawiony szczęścia. Wygląda jak wysuszony owoc, lecz oczy ma przepełnione dawną młodością. Po tym jak przeklął załogę kapitana Haka został zamknięty przez niego pod pokładem Ponurego Rogera. Nie rusza się ze swojego więzienia, przypominającego ogromnych rozmiarów mosiężną klatkę na ptaki. Stracił nadzieję na odzyskanie młodości.

Piotruś Pan to kleryk, jednak nie jest on w stanie rzucać zaklęć będąc w klatce. Ma ułatwienie w czasie rzutów związanych z Charyzmą i Mądrością. Poza nią może rzucić dwa zaklęcia do wyczerpania sił. Lista czarów obejmuje:

- **Uśpienie** - działa na wybrany cel, który nie zda testu odporności fizycznej; zasypia na osiem godzin, chyba że zostanie wybudzony;
- **Lustrzane Odbicie** - pojawia się iluzoryczny duplikat Piotrusia Pana, który może kontrolować. Czar trwa minutę;
- **Latanie** - działa na wybrany cel. Czar trwa minutę.

***Załoga Ponurego Rogera**, zwana Widmami Morskimi, Topielcami i Pomiotami.*

Nieumarli piraci służący pod banderą Ponurego Rogera. Słuchają tylko pana na statku, czyli tego, który ma na szyi język kapitana. Są grupą kilkunastu przerażających szkieletów o różnych rozmiarach i kształtach, ubiorem przypominających morskich łupieżców.

Każdy z nich wykonuje jeden atak na turę zgodnie z wolą kapitana statku, traktowani są jako bohater zbiorowy. Lubują się w **szablach** (1k6 obrażeń ciętych), **nożach** (1k4 obrażeń ciętych), **harpunach** (1k6 obrażeń kłutych) i **trójzębach** (1k8 obrażeń kłutych). Mają ułatwienie na testy związane z Siłą i Zwinnością.





MORSKIE OPowieści

Morska Wiedźma, zwana *Dzwoneczkiem*, *Wróżką* i *Morską Dziwką*.

Jest stara i piekielnie mądra. Została zrodzona z morskich głębin. Posiada rozległą wiedzę tajemną i zna arkana zakazanej magii. Nie potrafi czynić zła i staje w obronie uciśnionych. Widzi myśli i potrafi odczytać przyszłość. Cała jest obwieszona muszlami i dzwonkami, dlatego wielu woła na nią Dzwoneczek. Jest ostrożna i baczy na słowa, jednak zawsze wypowiedziami trafia w sedno.

Dzwoneczek to czarownica, która rzuca przerażające uroki. Ma ułatwienie w czasie rzutów związanych z Inteligencją i Mądrością. Może przywołać trzy czary do czasu długiego odpoczynku. Lista zaklęć obejmuje:

- **Oczarowanie** - działa na wybrany cel, który nie zda testu odporności psychicznej; musi wykonać jedno polecenie;
- **Przestrach** - działa na wybrany cel, który nie zda testu odporności psychicznej; nie może nic zrobić Wiedźmie dopóki nie zda testu;
- **Dużą Iluzję** - Wiedźma tworzy iluzję wielkości dorosłego człowieka, trwającą minutę;
- **Latanie** - działa na wybrany cel. Czar trwa minutę;
- **Uśpienie** - działa na wybrany cel, który nie zda testu odporności fizycznej; zasypia na osiem godzin, chyba że zostanie wybudzony;
- **Przywołanie Przedmiotu** - Wiedźma przywołuje wybrany przedmiot, mieszczący się w dłoni.

Ponury Roger, zwany *Zwiastunem Nieszczęścia*, *Zgubą* i *Potworem z Głębin*

Okręt jest zbutwiały i stary. Przypomina gnijący szkielet ogromnego morskiego potwora. Wszędzie jest wilgotno, a glony walczą o dominację na pokładzie z krabami i pąklami. Żagle są postrzępione, a wicher przemykający między deskami wyje wniebogłosy. Nad bocianim gniazdem powiewa czarna bandera. Biała czaszka ze skrzyżowanymi pieszczelami uśmiecha się do załogi, a gniewnie patrzy na wrogów kapitana. Podpokład jest zamknięty na klucz, a kapitan Hak zabrania tam zaglądać i pytać o powód.

Ponury Roger jest trójmasztowym okrętem wyposażonym w osiem dział na każdej burcie. Galionem, wyrzeźbionym w kształt syreny, bezlitośnie rozpruwa fale.



Dziesiątki lin łączą się w pokaźną sieć, po której szybko można przemieszczać się po pokładzie, a maszty, bomby i salingi tworzą nad pokładem, dzięki którym szybko można przedostać się na wysokość.

1k10 | Znaleziska na statku

1. Butelka z krzykiem topielca;
2. Krab w skorupie z ludzkiej czaszki;
3. Skrzynia z zapomnianym złotem;
4. Ożywiony galion;
5. Dziecięcy pluszowy miś;
6. Czarny piach w słoju z dna oceanu;
7. Indiańska włócznia;
8. Posążek morskiego potwora;
9. Syrenie łuski w worku;
10. Konopny sznur z pętlą;

MARTWI NIE SNUJĄ OPOWIEŚCI

Gracze wcielą się w Morskie Widma, członków załogi *Ponurego Rogera*. Tym wygnitym do kości, przeklętym i niemogącym umrzeć piratom marzy się jedynie wykonywać polecenia swojego kapitana. Nie pamiętają życia, ani tego kim byli zanim dostali się na pokład. Domem ich jest okręt, a muzyką szum fal. Szstorm codziennością, a morska toń próbą ucieczki.

Tworzenie nieumarłego pirata według przygotowanych tabel losowych nie jest wymagane, ale oddaje atmosferę starszkolnych systemów oraz przygotowuje do klimatu całej przygody.





MORSKIE OPowieści

1k10 | Element charakterystyczny

Rzuć dwa razy i wybierz dogodniejszy wynik.

1. Opaska na oko;
2. Drewniana noga;
3. Dodatkowa kończyna;
4. Szklane oko;
5. Zarost z wodorostów;
6. Brak głowy;
7. Hak zamiast dłoni;
8. Duży kapelusz z piórem;
9. Nieumarłe zwierzę (papuga lub małpa);
10. Brak kończyny.

1k10 | Zaleta

Rzuć dwa razy i wybierz dogodniejszy wynik.

1. Sprawiedliwy;
2. Ambitny;
3. Odważny;
4. Zdyscyplinowany;
5. Szczery;
6. Lojalny;
7. Skromny;
8. Litościwy;
9. Hojny;
10. Dociekliwy.



1k10 | Wada

Rzuć dwa razy i wybierz dogodniejszy wynik.

1. Agresywny;
2. Surowy;
3. Leniwy;
4. Podejrzliwy;
5. Zachłanny;
6. Okrutny;
7. Arogancki;
8. Nieuprzejmy;
9. Lekkomyslny;
10. Nieuczciwy.

1k10 | Troska

Rzuć dwa razy, przy tych samych wynikach ponów rzut wybraną kością.

1. Czy kiedyś wrócę do normalnego życia?
2. Czym jest nasza upiorna klątwa?
3. Jak się znalazłem na tym okręcie?
4. Dlaczego służę kapitanowi Hakowi?
5. Czy będę kiedyś Królem Piratów?
6. Co kapitan trzyma pod pokładem?
7. Kim jest Morska Wiedźma?
8. Jak się kiedyś nazywałem?
9. Czy Źródło Młodości naprawdę istnieje?
10. Dlaczego nie pamiętam przeszłego życia?





MORSKIE OPOWIEŚCI

1k10 | Wyjątkowy przedmiot

Rzuć dwa razy i wybierz dogodniejszy wynik.

1. Talia kart;
2. Kajdany;
3. Lampa oliwna;
4. Szklana butelka;
5. Sieć;
6. Harpun;
7. Instrument;
8. Pióro i atrament;
9. Mały dzwonek;
10. Róg myśliwski.

1k10 | Broń

Rzuć dwa razy i wybierz dogodniejszy wynik.

- 1-2: Brak;
- 3-6: Sztylet (1k4 obrażeń ciętych);
- 7-9: Szabla (1k6 obrażeń ciętych);
- 10: Pistolet skałkowy (2k6 obrażeń kłutych).



WYPRAWA W POSZUKIWANIU PIERWSZEJ MŁODOŚCI

Cała przygoda podzielona jest na pięć części - komnat. Każda część ma wstęp i rozwinięcie. W tym scenariuszu opisane są możliwe zakończenia oraz wyjścia z tarapatów, jednak nacisk nastawiony jest na wpłatanie Bohaterów w problemy i konflikty oraz prowadzenie ich dalej przez przygodę zgodnie z ich wolą. To może być zarówno historia o przeklętych piratach, chcących za wszelką cenę odzyskać utraconą młodość, jak i opowieść o Zagubionych Chłopcach, którzy będą pragnęli pokonać kapitana Haka i przywrócić Nibylandię prawowitemu władcy. A może będzie to przygoda o czymś zupełnie innym - to zależy już od Graczy i ich decyzji.

I KOMNATA STRAŻNIK DZIWNYCH WÓD

Przygoda rozpoczyna się na pełnym morzu w momencie, w którym kapitan Hak przedstawia całej załodze Morską Wiedźmę. Udało im się ją dopiero co odnaleźć i schwytać, w jaki sposób się to stało? Tego nie wiemy. Ważny natomiast jest moment, w którym wprowadzona jest ona na pokład, związana czterema linami, trzymanymi przez naszych czterech Bohaterów. Tym samym rozpoczyna się rytuał, który ma pozwolić *Ponuremu Rogerowi* na wpłynięcie na Dzwiny Wody oraz morski szlak prowadzący do Źródła Młodości.

[BOHATEROWIE]: Gracze mają teraz chwilę na to, żeby opisać swoich piratów. Dla Mistrza Gry jest to moment na ekspozycję statku i znaczących Bohaterów Niezależnych. Ponury Roger jest tak samo martwy i zbutwiały, jak cała załoga.





MORSKIE OPOWIEŚCI

[MISTRZU GRY]: Rytuał jest dziwnym zlepkiem dźwięków i przedwiecznych czarów. Może rozpocząć się czytaniem pradawnych słów z Księgi Wiedzy Tajemnej, którą ma Twardy Hrabia, albo spalaniem morskich artefaktów. Może pokryć Wiedźmę tatuażami, wyglądającymi jak głębinowe runy, rysować na pokładzie przedziwne symbole, albo wywoływać uderzeniami ogromne kręgi na wodzie, odchodzące od statku. Świetną inspiracją będzie rytuał uwolnienia Calypso z filmu Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata.

[PROBLEM]: Wynikiem rytuału jest przywołanie Strażnika Dziwnych Wód. Jest to głębinowy potwór, nazywany Lewiatanem albo Krakenem, dziecko Boga Mórz i Oceanów. Na początku słychać grzmot, przypominający nadchodzącą burzę, jednak dochodzi on z głębi oceanu. Następnie zrywa się potężny wiatr, który napęnia żagle i trzęsie całym okrętem. Trzecim znakiem jest ryk, rozchodzący się ogromnymi kręgami na wodzie.

Z morskiej toni wystrzeliwują potężnych rozmiarów macki, które oplatają statek w trzech miejscach. Każda z nich ma tyle samo życia, co przeciętny przeciwnik, jednak jeżeli w ciągu pięciu tur nie zostaną pokonane - na stałe uszkodzą daną część statku. Ponadto monstrum atakuje dwa razy na turę cieńszymi i bardziej zwinnymi kończynami, chcąc pochwycić i ściągnąć do wody członków załogi. Cięcia są szybkie i celne, atakują jak miecz. Jeżeli atakowany nie zda prostego testu na Zwinność zostaje pochwycony i unieruchomiony. Drugi niezdany test na Zwinność kończy się ściągnięciem z pokładu do wody. Trzeci - utonięciem. Oczywiście pochwycenie może przerwać zarówno Bohater w tarapatach, jak i reszta załogi, jeżeli będą w stanie.

II KOMNATA CMENTARZYSKO STATKÓW

Gdy ciało lewiatana zaczyna opadać na dno cała załoga może się dobrze rozejrzeć. Dziwne Wody wyglądają inaczej niż wszystko, co znają Bohaterowie. Morze staje się krystalicznie przejrzyste, a jednocześnie delikatnie zamglone. Niebo



barwą przypomina jadowitą zieleń, jednak miejscami przechodzi w magiczny fiolet i turkus. Firmament usiany jest srebrnymi gwiazdami, ale żadna konstelacja nie jest rozpoznawalna, a nad głowami jednocześnie świecą słońce i księżyc, walcząc o dominację na niebie.

Nad wodą unosi się mleczna mgła, która pachnie magią. *Ponury Roger* szybko zahacza o unoszące się na tafli wody belki i resztki łodzi. Prędko z mgły wyłaniają się ciemne kształty, tak jakby świat zmieniał się na oczach Bohaterów. Kontury przypominają szkielety starożytnych bestii, połamane kości żeber i rozwarte szczęki, jednak rychło okazują się wrakami statków. Wpływają na Cmentarzysko kilkudziesięciu, jeżeli nie kilkuset okrętów, pomiędzy którymi gęstniejąca mgła zaczyna płać figle. *Ponury Roger* płynie powoli, pomiędzy wrakami, przypominającymi ostre skały. Martwe statki piętrzą się nawet na kilkadziesiąt metrów.

[BOHATEROWIE]: Mgła przybiera różne kształty. Pośród wraków przechadzają się duchy dawnych piratów, którzy niegdyś panowali na morzach. Widać jak ktoś staje na trapie, żeby zaraz skoczyć do wody pełnej pływających w koło rekinów. Inna zjawy wypatruje lądu z bocianiego gniazda, kiedy kolejna szykuje się do abordażu.

[MISTRZU GRY]: Po wpłynięciu na Dziwne Wody przeszłość powoli zaczyna wracać do Bohaterów. Druga oraz trzecia komnata to idealny czas na uwydatnienie tych wątków. Uwięziona Morska Wiedźma może zaczepiać Bohaterów, widząc w ich spojrzeniu coś znajomego. Była w końcu niegdyś Dzwoneczkiem, więc może rozpoznać któregoś z Zagubionych Chłopców. Kapitan Hak znowu upomina, że pod pokład mogą schodzić tylko za jego pozwoleniem, a niektórych Bohaterów może tam ciągnąć ciekawość. Pan Smee na szyi ma stary, mosiężny klucz, który nie pasuje do żadnego znanego Graczom zamka na statku.

Jednocześnie mgły przybierają kształty nawiązujące do ich przygód w Nibylandii. Mogą się formować w grupę piratów walczących z dziecięcymi banitami albo latającą postać chłopaka, który w pewnym momencie staje na burcie z rękami wziętymi pod boki i znika we mgle.

[PROBLEM]: Niestety nie wszystko jest tutaj utkane ze snu. Pomiedzy wrakami pływają dzikie syreny, które tylko czekają, aż ktoś dotknie tafli wody.





MORSKIE OPowieści

Bystre oko dostrzeże martwe ciała, które gdzieśdryfuja, wisząc na samotnych deskach. Podpowiedzią zagrożenia może być to, że wszystkie zanurzone w wodzie części ciała są obgryzione do białej kości.

Syreny kuszą pięknym śpiewem i słodkim głosem. Przypominają urodziwe kobiety o rybich ogonach. Niezdany trudny test odporności psychicznej spowoduje, że Bohater będzie skuszony, żeby nachylić się do wody, czy zejść z pokładu na jeden z wraków. Widmowe kształty przypominają ukochanych z poprzedniego życia, obiecują radość, ale też odpowiedzi na nurtujące pytania i wyzbycie z wszelkich trosk. Bohaterowie z zatkanymi uszami mają ułatwienie w czasie testów na odporność psychiczną.

Ten, kto wpadnie do wody zobaczy prawdziwe formy syren - rybie potwory o paszczy uzbrojonej w setki zębów i łapy z ogromnymi pazurami, tnącymi jak sztylety. Syreny atakują raz na turę: pazurami albo ugryzieniem.

[UWAGA]: Komnata nie musi skończyć się walką z syrenami. Duży nacisk jest tutaj na poczucie zagrożenia i atmosferę niebezpieczeństwa czyhającego w wodzie. Jeżeli dojdzie do walki, niech będzie wyzwaniem, jednak jeżeli nie, niech ta komnata będzie spokojnym i mrozącym krew w żyłach doświadczeniem.

III KOMNATA - WYSPA CZASZKI

Gdy *Ponury Roger* wypłynie spośród wraków, mgła zacznie się rozwiewać. Okolice pograży się w lekkim półmroku, a załodze ukaże się widok czarnych i ostrych jak brzytwa skał, którymi okraszona jest ogromna brama. Przepływając przez bramę wpłyną na tereny archipelagu, w sercu którego ma znajdować się Źródło Młodości.

Brama przypomina wąską i długą gardziel. Znajduje się w miejscu rozwartych szczęk czaszki, w kształt której wykuta jest ogromna wyspa. Ciemne oczodoły wielkości domów zieją pustką i bacznie obserwują całą załogę. Skały nastroszone są wbitymi w nie włóczniami, na które nabite są ludzkie czerepy. Tunel, który prowadzi pod czaszką jest wąski i zdradziecki, cała załoga musi się przygotować na szybkie działanie i trudne manewry.



[BOHATEROWIE]: W czasie przepływania przez wąską gardziel skał, na pokładzie będzie duże zamieszanie. Ktoś może wypaść za burtę, ktoś dostanie bomem w głowę, rozkazy będą lecieć niczym strzały, a okrzyki staną do walki z głośnym wichrem i falami rozbijającymi się o skały. To idealny moment, żeby przedsięwziąć coś, co ma zostać niezauważone przez resztę załogi.

[MISTRZU GRY]: III Komnata jest zaprojektowana pod szybką i głośną akcję. Woda będzie się wlewała na pokład, załoganci będą się na siebie drzeć. Ktoś może dostać ochrzan za coś, co zrobił albo czego nie zrobił. Komnata będzie pełna stresu, wrzasków, trudów i testów wytrzymałości psychicznej i fizycznej - przetrwają jedynie najsilniejsi. A ostre skały i wąski tunel to najmniejsze zmartwienie przeklętej załogi *Ponurego Rogera*.

[PROBLEM]: Spostrzegawczy mogą zauważyć ruch między skałami, ale może okazać się za późno, żeby zawrócić. Nurt prędko prowadzi między skały i zmusza już do zwinnego manewrowania okrętem. Wyspa Czaszki nie jest jednak bezludna. Dzikie plemiona, potomkowie mieszkających w Nibylandii Indian, nie wpuszczają do swojej krainy nikogo. Czerwonoskórzy tubylcy na całym ciele mają malunki przypominające ludzki szkielet, a ich twarze zdobią makabryczne czaszki. Oni udają śmierć, na przekór nieumarłej załodze.

Tubylcy strzelają z łuków i rzucają dzidami, ponadto będą chcieli wskoczyć na płynący okręt, żeby stanąć do walki. Ich przywódczyni, Tygrysia Lilia, jest wyśmienitą wojowniczką walczącą dzidą z kości słoniowej. Atakuje dwa razy na turę i ma ułatwienie w czasie testów na Siłę i Zręczność. Trzy razy podczas przedzierania się przez gardziel Wyspy Czaszki okręt uderzy w skały - każdy Bohater wykonuje wtedy test na Zręczność. Niezdany powoduje upadek i zadaje małe obrażenia. Trzy nieudane testy kończą się wypadnięciem za burtę.

FABULARNY KORYTARZ, CZYLI CO SIĘ DZIEJE MIĘDZY KOMNATAMI

Morska Wiedźma jest przywiązana do masztu przez cały czas. Jeżeli Bohaterowie nie będą chcieli z nią rozmawiać, ona może ich zaczepiać.





MORSKIE OPowieści

Nie będzie chciała uciec, ani prosić o uwolnienie. Natomiast chętnie porozmawia. W oczach Bohaterów rozpoznaje niegdysiejsze dzieci, którymi się dawno temu opiekowała. Pragnie wyjawić im prawdę o ich pochodzeniu, ale co i rusz ktoś z załogi im przeszkadza, a Wiedźma nie będzie tego mówiła przy innych. Jeżeli Bohaterowie znajdą sposób na porozmawianie na osobności, Dzwoneczek wyjawি im, że byli niegdyś Zagubionymi Chłopcami na pewnej wyspie, która mniemaniem wielu była Źródłem Młodości - Nibylandii. Powie im o ich niegdysiejszym przywódcy, który to przeklął był kapitana Haka i jego załogę. Jednak ona nie wie, dlaczego oni również stali się nieumarłymi. Czuje natomiast, że Piotruś Pan jest cały czas blisko.

Piotruś Pan jest zamknięty pod pokładem w swojej klatce. Dopóki nikt nie otworzy drzwiczek będzie niezrozumiale mamrotał i majaczył. Jedyne klucze do czarodziejskiego zamka ma na szyi Pan Smee, któremu kilka razy dostało się od kapitana Haka za to, że znowu nie zamknął podpokładu, kiedy karmił "Ptaszka w Klatce". Po otwarciu drzwiczek Piotruś Pan bełkocze starczo o Drzewie Wisielców i odzyskaniu utraconej młodości, ale brak mu sił do słów i wielkich czynów.

UWAGA: Uwolnienie Piotrusia Pana może nastąpić w każdej chwili, jeżeli tylko Bohaterowie zdobędą klucz. Od tego momentu historia może potoczyć się bardzo różnie, dlatego warto się na to przygotować. Mając wiedzę o celach Bohaterów Niezależnych oraz znając cały scenariusz Mistrz Gry bez problemu może lawirować między wątkami, prowadząc Drużynę do końca opowieści.

Pan Smee może zagadywać Bohaterów, wyjaśniając im co się dzieje na statku. Zapytany o dziecięce zabawki zanoszą się szyderczym śmiechem, ale nie odpowiada. Jeżeli jakkolwiek temat zakręci o rolę kapitana na statku to przypomina o tym, co Hak nosi na szyi - ususzony język kapitański, którego słucha Ponury Roger. Jest to nie tylko atrybut władzy, ale faktyczny magiczny artefakt kierujący statkiem.

Twardy Hrabia rozmawia półszepem z częścią załogi, a może nawet wziąć na stronę któregoś z Bohaterów. Nie podoba mu się despotyczna władza kapitana Haka i przy pierwszej możliwości będzie chciał zdetronizować okrutnego kapitana. W zależności od nastawienia Bohaterów oraz sytuacji może to nastąpić albo w czasie przeprawy przez gardziel Wyspy Czaszki, albo pod Drzewem Wisielców, chwilę przed osiągnięciem Źródła Młodości.



UWAGA: Wątek nie jest obowiązkowy. Jeżeli Bohaterowie całkowicie staną po stronie Piotrusia Pana nie ma potrzeby tworzenia dwóch różnych antagonistów. Jeżeli natomiast przygoda zmieni się w opowieść o przeklętych piratach szukających leku na zły urok i Bohaterowie będą chcieli służyć kapitanowi Hakowi - niech twardy Hrabia zbierze połowę załogi pod swoją banderą i stanie się prawdziwym przeciwnikiem.

IV KOMNATA - DRZEWO WISIELCÓW

Po drugiej stronie Wyspy Czaszki widać rozległą zatokę. Z wody wyłaniają się ciemne skały, którymi usiana jest okolica. Przypomina to plac zabaw, na którym niegdyś olbrzymy bawiły się rzucając głazami w nieckę. W końcu z bladej mgły wyłania się największa wyspa archipelagu i górujące nad nią Drzewo Wisielców. Jest to gargantuicznych rozmiarów kolos. Szerokością dorównuje miastom, a wysokością górskim szczytom. W gąszczu gałęzi wisi setka konopnych pętli. Potężne korzenie wiją się niczym żmije, wgryzając się w czarne skały wyspy. Przy każdym podmuchu wiatru całe drzewo drży, wyglądając jakby żyło. A może tak właśnie jest?

[BOHATEROWIE]: Jeżeli motyw Nibylandii oraz przeszłości Zagubionych Chłopców był eksploatowany warto teraz skupić uwagę Bohaterów na drzewie, które kiedyś było ich domem. Okolice może przypominać im dawne zabawy i radosne chwile tu spędzone, jednak wszystko teraz wygląda na opuszczone, pogrążone w ponurej atmosferze, jakby całe szczęście dawno opuściło te ziemie.

[MISTRZU GRY]: Ogromnych rozmiarów Drzewo Wisielców jest przytłaczające, przerażające, ale też monumentalne i majestatyczne. Przed wejściem rozegra się kulminacyjne starcie sił w załodze *Ponurego Rogera*. Niech Gracze przygotują się na to, że zbliżają się do końca przygody i decydujących momentów.

[PROBLEM]: Statek dobija do brzegu, w którym wryte są schody, prowadzące do wejścia. Wrota prowadzące do środka Drzewa Wisielców przypominają stare pęknięcie w czarnym pniu, a gęstniejąca w środku ciemność





MORSKIE OPowieści

wydaje się wylewać na kamienne stopnie. Przed wejściem do środka kapitan Hak odwróci się do załogi i ogłosi, że tylko on dostąpi zaszczytu osiągnięcia Źródła Młodości. Rozkazuje reszcie czekać i sam rusza do środka.

Jeżeli Bohaterowie nie zareagują, a wątek buntu Twardego Hrabiego był wykorzystany, mroczny czarownik sprzeciwi się kapitanowi, a połowa załogi ruszy do ataku. Edward Thatch za wszelką cenę będzie chciał zabrać Hakowi ususzony język kapitański - atrybut władzy nad Ponurym Rogerem. Rebelia szybko przerodzi się w walkę. Po której stronie staną Bohaterowie?

UWAGA: Przebieg wydarzeń w IV Komnacie zależy od poprzednich decyzji Graczy i Mistrz Gry powinien być na to przygotowany. Bohaterowie mogliby wcześniej uwolnić Piotrusia Pana i teraz ścigać się do wnętrza Drzewa, stanąć po stronie kapitana Haka, albo Twardego Hrabiego. A może wymyśliliby coś zupełnie innego. Warto przypomnieć sobie motywacje poszczególnych Bohaterów Niezależnych i oprzeć cały konflikt na decyzjach Graczy.

V KOMNATA - ŹRÓDŁO MŁODOŚCI

Wnętrze Drzewa Wisielców przypomina wydrążony przez ogromne korniki labirynt. Drogę oświetlają świecące żuki albo żyły błękitnego kryształu, sprawiające wrażenie zatrzymanych w czasie burzowych piorunów. Sercem pnia jest Duży Pokój. Wygląda niczym ogromny domek na drzewie, w którym nie było nikogo od setek lat. Rozrzucone sienniki, kufry, drewniane miecze i indiańskie pióropusze, regały z książkami, stoliki ze świecami i wiszące łapacze snów. Na samym środku, oświetlona przez kolorowe światło odbijające się od zawieszonych kryształków, leży sporych rozmiarów gliniana misa - Źródło Młodości. Dookoła rozrzuconych jest kilkanaście drewnianych kubeczków.

[BOHATEROWIE]: Postacie Graczy rozpoznają to miejsce. Z tych drewnianych kubeczków pili codziennie przed snem, kiedy byli jeszcze w Nibylandii. Zabawki są ich zabawkami, a sienniki ich siennikami. Jednak mimo tego, że rozpoznają zakamarki i kąty Dużego Pokoju, dostrzegają jak to miejsce się zmieniło. Teraz jest karykaturalnie dzikie, jakby wszelka dziecięca radość dawno opuściła Drzewo Wisielców i cały archipelag.



[MISTRZU GRY]: To jest idealny moment, żeby przekazać Graczom władzę narracyjną. Niech opiszą, jak bawili się tutaj, jako dzieci. Które z ich ulubionych zabawek przetrwały, a które teraz leżą zniszczone i zapomniane. Mogą śmiało opisać swoje ulubione kryjówki oraz wspomnieć inne dzieci, które im towarzyszyły.

[PROBLEM]: Nad misą wisi korzeń Drzewa Wisielców, z którego zazwyczaj skapywał słodki trunek. Niestety Źródło Młodości wyschło, czara jest pusta, a na końcu korzenia wisi ostatnia, pojedyncza kropla. Starczy tylko dla jednej osoby - kto odzyska pełnię życia i wróci do normalności?

Jeżeli ostatnią kroplę Źródła Młodości zagarnie kapitan Hak, stanie się on Panem Głębin, Morskim Diabłem, który budzi postrach wśród piratów całego świata. Ostatecznie zatriumfuje nad Piotrusiem Panem i całą Nibylandią, stając się wiecznym kapitanem *Przekłętego Rogera*.

Jeżeli ostatnią kroplę wypije Twardy Hrabia, ten przejmie władzę i kontrolę nad całą załogą. Jeżeli będzie w tym miejscu, zapewne pokonał kapitana Haka i zagarnął dla siebie jego język. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, żeby to on rządził przekłętymi piratami.

Jeżeli ostatnia kropla trafi w ręce Piotrusia Pana albo Dzwoneczka - klątwa zostanie zdjęta. Starzec stanie się chłopcem, więc wszyscy piraci na powrót zamienią się w ludzi, a Bohaterowie w Zagubionych Chłopców. Nibylandia ożyje i wróci do normalności, wody otworzą się na dzieci z całego świata, a kraina dzieciństwa znów zacznie tętnić życiem.

Jeżeli zaś któryś z Bohaterów zagarnie kroplę dla siebie - będzie mógł zdecydować, czy staje się żywym piratem czy Zagubionym Chłopcem. Może po pokonaniu kapitana Haka i Twardego Hrabiego to on przejmie rolę pana statku? Może stanie się nowym postrachem mórz i głębin zapelniając puste miejsce władcy *Ponurego Rogera*?





MORSKIE OPOWIEŚCI

POSŁOWIE

Przygoda dobiegła końca. Na zawsze zmieniła wygląd mórz znanego i nieznanego nam świata. Pisząc ten scenariusz słuchałem ścieżki dźwiękowej Danny'ego Elfmana z filmu *Alicja w Krainie Czarów* (2010) oraz rewelacyjnych utworów Daniela Pembertona z filmu *Król Artur: Legenda Miecza* (2017). Idealnie oddaje awanturniczy i dziwny klimat przygody oraz przeplatające się w niej baśniowe i czarodziejskie motywy. Cieszę się, że mogłem zabrać Was, Mistrzów Gry, do mojego świata i mam nadzieję, że dzięki temu scenariuszowi również i Wy zabierzecie tam swoich Graczy.

Za pomoc redakcyjną oraz konsultacje merytoryczne dziękuję Pawłowi 'Prawdzie' Kuczkowskiemu, Weronice 'Pandzie' Sobczak oraz Justynie 'Szyszce' Jasiorowskiej - mieć Was na pokładzie to skarb dla każdego kapitana!



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”