



PRZYPLÝW MROKU



JEFF C. STEVENS

TŁUMACZENIE: JANEK SIELICKI

PRZYPLÝW MROKU

Przygoda dla czterech lub piciu postaci na dowolnym poziomie dowiadczenia.

AUTOR: JEFF C. STEVENS

TUMACZENIE: JANEK SIELICKI

Ilustracja na okadce i w rodku:

Daniel F. Walthall

Pozostae ilustracje: Na ogólnej licencji. Fantasy Stock Art Daniela F. Walthalla na licencji uznanie autorstwa 4.0

Midzynarodowe (CC BY 4.0)

<http://www.drivethrurpg.com/product/181517/Free-Fantasy-Stock-Art?hot60=1&src=hgrs&filters=0> 2893 0 0 0

Ilustracja pergaminu:

Autor: Billiam Babble, prawa zastrżone.

Billiam Babble / Inked Adventures (original art) © 2011

<http://www.drivethrurpg.com/product/95924/>

Ilustracja w tle:

Zsuzsa Fige

<http://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3154/Lord-Zsezse-Works>

Redakcja wersji angielskiej:

Ken Carcas, Jean Headley, JVC Parry, Allison Rossi

Testerzy:

**Bryan Stevens, Jeremy Kirsch, Travis Grant, Andrew Thompson, Casey Bax, Jonathon Dierking,
Bridget LaRue, Ricky Biggers, Elissa Moe**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Bochat 31, 2800 Delemont, CH.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

All other original material in this work is copyright [2019] by Jeff C. Stevens and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild

Zakaz odsprzeday. Pozwolenie na druk lub kserokopi niniejszego dokumentu wylcznie do utku osobistego.

Wprowadzenie

Przypływ mroku to nietypowy dla gatunku scenariusz, w którym postacie graczy nie muszą walczyć z każdą napotkaną istotą. Zamiast tego oferuje dużo miejsca na odgrywanie, a gracze odkrywają, że ich bohaterowie mają zdolności, o których nawet nie wiedzieli. *Przypływ mroku* to nie tylko nowe doświadczenie dla graczy. Mam nadzieję, że dzięki tej przygodzie w czasie sesji uśmiechy często będą gościć na waszych twarzach.

W pewnym miasteczku zastępca burmistrza zaczepia drużynę i prosi ją o pomoc. Otóż dowiedziona przez niesławnego Gilesa Ne'Ville'a szajka bandytów rozbiła obóz dwa dni drogi od miasta i pobiera opłaty od każdego, kto podróżuje po tamtym odcinku drogi. Przez to do miasta dociera mniej zapasów i towarów na handel.

Bohaterowie mają za zadanie dotrzeć do obozu i przegonić bandytów, używając wszelkich dostępnych środków. W nagrodę każdy członek drużyny otrzyma 100 sztuk złota; mają też pełne prawo do zatrzymania łupów. Choć oczywiście bohaterowie mogą po prostu zaatakować obóz, po drodze nadarza się inna sposobność.

Przypływ mroku to pasjonująca przygoda dla czterech lub więcej postaci pomiędzy pierwszym a czwartym poziomem doświadczenia. W zależności od poziomu drużyny mogą wykorzystywać różne podejścia, ale dla postaci na 6. lub wyższym poziomie przygoda może być zbyt prosta, o ile nie zwiększysz liczności bandytów oraz punktów wytrzymałości głównych bohaterów niezależnych.

Jak prowadzić tę przygodę

Dostosuj ten scenariusz do swojej drużyny i śmiało modyfikuj wedle własnych potrzeb. Każdy MP ma własny styl prowadzenia, a gracze inne wymagania.

Sugeruję jednak przeczytać całość przynajmniej raz, tak by zawarte w scenariuszu spotkania i przeszkody nie były dla ciebie zaskoczeniem. Dzięki takiemu przygotowaniu i jeśli zajdzie potrzeba, będziesz mógł dostosować przygodę dla twojej drużyny. Jednak bądź gotowy na nieoczekiwane zwroty akcji, bo gracze będą graczami i mogą cię zaskoczyć.

Teksty w ramkach należy odczytać graczom. Jeśli chcesz, możesz też dany tekst streścić lub zmienić według własnych potrzeb.

Teksty na szarym tle to informacja dla ciebie i nie są przeznaczone dla graczy.

Wszystkie potwory i przeciwnicy pochodzą z *Księgi Potworów* i tam należy szukać ich statystyk.

Na końcu dokumentu znajdziecie też [Karte pomocy w walce](#) ze skróconymi parametrami przeciwników. Dzięki niej skróci się twój czas przygotowywania przygody.

Na wszystkich mapach: 1 kwadrat = 3 metry

Struktura przygody

Scenariusz podzielony jest na pięć części:

Część 1: Przygoda się rozpoczyna – do drużyny podchodzi miejski oficjel i prosi o „zajęcie się” nękającymi miasteczko bandytami.

Część 2: Podróż – po przyjęciu zlecenia, drużyna wędruje do wskazanego miejsca, by zmierzyć się z przywódcą szajki. Po drodze spotykają grupę wędrownych aktorów. Przebrani są oni za bandytów, a jeden wygląda tak, jak niesławny herszt.

Część 3: Obóz bandytów – drużyna musi dostać się do obozu i pokonać prawdziwego herszta. W zależności od tego, jak potoczyło się spotkanie z aktorami, wejście do obozu może okazać się nadzwyczaj łatwe.

Część 4: Występ – jeśli drużyna chce się dostać w pobliże herszta, musi wystawić sztukę teatralną (dołączona do przygody) i odegrać pierwszą scenę.

Część 5: Spotkanie z hersztem – w zależności od tego, jak poszedł występ, drużynie może udać się spotkać sam na sam z wodzem bandytów.

Część 1: Przygoda się rozpoczyna

Miejscowy zastępca burmistrza prosi drużynę o pomoc. Otóż dowodzona przez niesławnego **Gilesa Ne'Ville'a** szajka bandytów rozbiła obóz dwa dni drogi od miasta i pobiera opłaty od każdego, kto tamtędy podróżuje. Przez to do miasta dociera mniej zapasów i towarów na handel.

Zadaniem bohaterów jest dotarcie do obozu bandytów i przegonienie ich przy użyciu wszelkich dostępnych środków. W nagrodę każdy członek drużyny otrzyma 100 sztuk złota, mają też pełne prawo do zatrzymania łupów.

Landall Hemsire jest asystentem miejscowego burmistrza. Sam burmistrz, John Bels, zwykle nie interesuje się swymi obowiązkami. Większość spraw zostawia na barkach Landalla, a sam spędza czas w gospodzie lub na pogawędkach z mieszkańcami.

Landall to starszy krasnolud z długą, siwą brodą. Ubrany jest w piękne szaty, ma też bardzo pozytywne podejście do życia. Landall uwielbia swoją pracę i ma nadzieję, że to on zostanie wybrany na burmistrza w następnych wyborach.

Przeczytaj na głos lub streść:

Podchodzi do was pulchny, dobrze ubrany krasnolud. Jego wydatny brzuch faluje w rytm jego ruchów.

– Witajcie, wspaniali poszukiwacze przygód – zagaja, wyciągając do was rękę na powitanie. – Nazywam się Landall Hemsire, jestem asystentem burmistrza. Witajcie w naszym pięknym mieście. Czy przybyliście tu nieco odpocząć? A może przypadkiem szukacie dobrze płatnej pracy? Jeśli tak, miałbym dla was coś, czym trzeba się, że tak powiem, zająć.

– Pewien herszt bandytów, Giles Ne'Ville, rozbił obóz dwa dni drogi na wschód stąd, zablokował drogę do miasta i pobiera opłaty od podróżnych. Nie tylko wpływa to źle na turystykę, ale blokuje dopływ towarów i żywności. Wasze zadanie polegałoby na rozprawieniu się z Gilesem.

Twarz mu się wykrzywia, a oczy mrużą, gdy wypowiada imię bandyty.

– Nie obchodzi mnie, jak to zrobicie. On i jego banda już dostatecznie napsuli nam krwi. Jestem pewny, że jeśli odetniecie głowę tego węża... to... ogon też umrze.

– Jeśli się go pozbędziecie, zapłacę każdemu z was 100 sztuk złota. Jeszcze raz powtarzam, róbcie co tylko trzeba. Jako dowód na wykonanie zadania, przynieście mi pas ze sztyletami Gilesa. Ma złoczone ćwieki i klamrę. To znak rozpoznawczy Neville'a i wszyscy wiedzą, że się z nim nie rozstaje.

Landall zerka na niebo, drapie się po głowie i dodaje: – Dorzucę do tego jeden nocleg w gospodzie i zaliczkę 10 sztuk złota na głowę.

Drużyna może podpytać Landalla i zdobyć podane poniżej informacje. Ktoś z drużyny może też już słyszał o Gilesie. Po udanym teście **Inteligencji (Historii)** o **ST 10**, bohater przypomni sobie następujące informacje:

Z początku Giles Ne'Ville był prostym łotrzykiem wędrującym z grupką poszukiwaczy przygód. Z czasem jednak stał się chciwy i żądny władzy. Jego umiejętności rosły, ale przestał dbać o dobro innych i myślał tylko o sobie.

Pewnej nocy, wiele lat temu, gdy Giles był jeszcze członkiem owej grupy awanturników, samodzielnie wślizgnął się do obozu bandytów i zabił ich herszta. Następnie objął przywództwo nad bandą.

Część 2: Podróż

Podróż do obozu zajmuje dwa dni.

DZIEŃ 1

Mniej więcej trzy godziny po opuszczeniu miasta drużyna napotyka młodą kobietę, którą napastuje dwóch osiłek. Wszyscy troje dosiadają starych koni.

Młoda kobieta ma na imię **Allira**. Jej koń ciągnie niewielki wóz wyładowany świeżymi jabłkami, które wieśniaczka ma nadzieję sprzedać w mieście. Mieszka razem z rodzicami w niedalekim gospodarstwie, około godzinę drogi na północ.

Przeczytaj na głos lub streść:

Podróż upływa miło, a pogoda dopisuje. Lecz gdy zbliżacie się do kolejnego wzgórza, waszych uszu dobiega rzenie koni. Bliżej wierzchołka do odgłosów dołączają niewyraźne krzyki jakiejś kobiety. Potem głosy dwóch mężczyzn. Wreszcie pokonujecie wzgórze i widzicie kobietę na koniu, który ciągnie niewielki wóz wypełniony jabłkami. Drogę blokuje potężnie zbudowany mężczyzna, który trzyma w ręku uzdę konia kobiety. Drugi mężczyzna zsiadł ze swojego wierzchowca i zabiera jabłka z wozu, upychając je do juków.

Mężczyźni to zwiadowcy bandytów (**Zwiadowca/Scout**, *Księga Potworów*) z bandy Gilesa Neville'a. Wykonywali swoje obowiązki, gdy spostrzegli kobietę i postanowili się nad nią pozmęczyć.

Zwiadowcy są gotowi do walki, ale jeśli jeden z nich padnie, drugi rzuci się do ucieczki. Jeśli dostaną się do niewoli, pomiędzy przekleństwami przyznają, że należą do bandy dowodzonej przez Gilesa Neville'a. Są pewni siebie, przesadzają podając liczbę kamratów w obozie i wyklinają drużynę na czym świat stoi. Nie da się z nich wycisnąć zbyt dużo przydatnych informacji.

„Są nas setki!”

„Gilesa nikt nigdy nie pokonał w walce.”

„Nigdy nie uda wam się dostać do obozu.”

„Lepiej módlcie się, by was nie złapano żywcem.

Wypatroszą was jak wieprze, którymi jesteście.”

Skarby: Oprócz zwykłego wyposażenia, każdy bandyta ma sakiewkę z 3 sz, 5 ss i 25 miedziakami.

DZIEŃ 1 – Noc

Drużyna musi rozbić na noc obóz. Gdy siedzą przy ogniu, zauważają za sobą światło innego ogniska, na odcinku, który już przebyli.

Odgłosy nocy na chwilę cichną i da się usłyszeć kilka męskich głosów.

Grupa znajduje się jakąś godzinę drogi za drużyną. Dosłownie przed chwilą skończyli rozbijać obóz.

Przeczytaj na głos lub streść:

Noc jest bardzo przyjemna. Chłodny wiaterek trąca gałęzie drzew, a ogień wesoło trzaska, gdy przypominając sobie niedawne spotkanie z bandytami ustalacie warty na tę noc.

Wiatr na chwilę słabnie, a wraz z nim cichną też inne odgłosy nocy. W oddali, ze strony z której przybyliście, widzicie blask innego ogniska. Dobiegają was też słabe odgłosy rozmowy. Choć odległość jest znaczna, udaje wam się usłyszeć jej fragmenty:

Horatio (Łotrzyk/głęboki, chropowaty głos):
– Mówię wam, zarżnijmy ich, gdy będą spać.

Milan (Mag/nieśmiało):
– Ale... muszę odpocząć, żeby odzyskać zakłęcia.

Horatio (Łotrzyk/głęboki, chropowaty głos):
– Nie potrzeba nam twoich zakłęć. Potnę ich zanim się zorientują, co się dzieje.

Betum (kleryk/błagalnie):
– Giles. Nie działaj pochopnie. Musimy się przygotować!

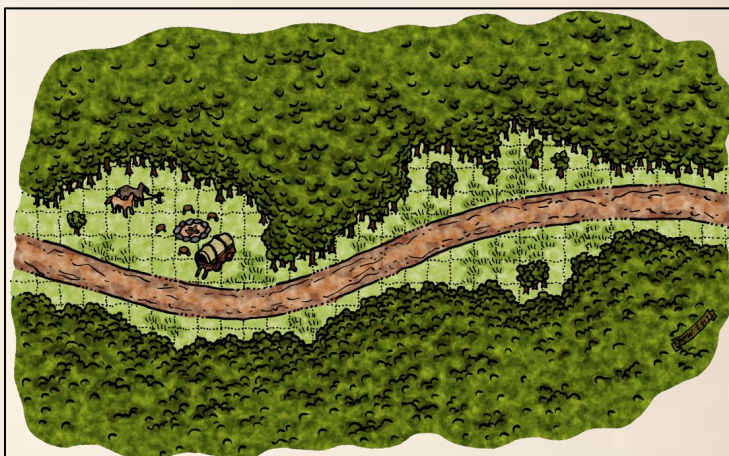
Alexander (wojownik/mężny głos):
– Właśnie, Giles. Musimy poczekać do świtu!

Wiatr znowu się wzmacnia i powracają dźwięki nocy.

Jeśli drużyna zbliży się do **obozu**, usłyszą też poniższe zdanie. Użyj go, gdy drużyna będzie podchodzić do drugiego obozowiska.

Horatio (chropowaty głos): – Tej nocy krew zboczy stal moich ostrzy. Tego jestem pewny.

Opcja dla MP: Możesz poprosić tu o test Mądrości (Percepcji). Dwie postacie z najwyższymi wynikami wyraźnie usłyszą powyższe kwestie.



Gdy bohaterowie podejść bliżej, dostrzegą kryty wóz, którego bok oświetla blask ogniska. Wóz ustawiony jest tak, że zasłania obozującym widok na ognisko drużyny. Po udanym teście **Zręczności (Skradania się)** o **ST 12** drużyna może podkraść się bliżej i dostrzec szczegóły.

- Kryty wóz zasłania widok na ognisko i zgromadzone wokół niego osoby. Z drugiej strony, dzięki takiemu ustawieniu pojazdu, oni nie widzą waszego ogniska.
- Po drugiej stronie wozu do drzewa przywiązano dwa konie pociągowe.
- Dookoła ognia siedzi czterech mężczyzn:
 - Niski, barczysty człowiek z lekkim zarostem i blizną na policzku. Ma na sobie zbroję skórzaną i nabijany złotymi

- ćwiekami pas ze sztyletami. W jego ręce błyska nóż, który zręcznie obraca palcami.
- Szczupły mężczyzna o krótkich, równo przyciętych włosach. Na nosie ma okulary, a ubrany jest w brązowe szaty. Na ziemi obok niego leży pięknie zdobiony kostur.
 - Dobrze zbudowany mężczyzna w kolczudze i z młotem do rzucania przy pasie.
 - Muskularny mężczyzna z równo przyciętą, kasztanową brodą. Nosi zbroję płytową, a przy pasie przypięty ma miecz.



Kto to?

Żaden z nich nie jest bandytą. **Wszyscy są aktorami.** Pracują dla Kompani Rozrywkowej Smytha i wynajęto ich, by wystawili sztukę z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Przedstawienie odtwarza legendarny wyczyn Gilesa, dzięki któremu zyskał sławę straszliwego bandyty. Ich uzbrojenie i broń to rekwizyty – robią próbę, zanim udadzą się na spoczynek. Udany test **Mądrości (Percepcji) o ST 18** zdradzi, że ich broń i zbroje nie wydają się być zbyt dobrej jakości. W migotliwym blasku ogniska trudno dojrzeć, że to kostiumy. W lepszym świetle (np. zakłęcie *światło*) ST spada do 10.

Aktorzy nie przejmują się tym, że w pobliżu ktoś inny rozbił obóz i nie starają się też mówić cicho. Wiedzą, że dzięki zawartej umowie, nic im ze strony bandytów nie grozi.

Horatio Bols (łotrzyk) to człowiek w średnim wieku, ucharakteryzowany na Gilesa Neville'a, herszta bandytów. Gdy odgrywa Gilesa, używa głębokiego, charczącego głosu. Jego zwykły głos jest bardzo łagodny i przyjemny dla ucha, a sam Horatio wyraża się elokwentnie i pięknie. Horatio jest aktorem przez większość życia.

Milan Blaine (mag) to młody mężczyzna, który wygląda jak stereotypowy mag. Milan rozpoczął karierę aktorską trzy lata temu. Wcześniej zajmował się wyplataniem koszyków. Zarówno grając jak i poza rolą mówi cicho i jest nieśmiały.

Betum Hammerfell (kleryk) to starszy krasnolud o głębokim głosie. Dawno temu przez krótki czas Betum też był poszukiwaczem przygód, ale porzucił tę karierę, gdy jego drużynę zaatakowała wataha straszliwych wilków. Po tej przygodzie, z której ledwo uszedł z życiem, Betum poświęcił się aktorstwu. Odkrył, że dostarcza mu ono tyle samo wrażeń, co poszukiwanie przygód.

Alexander Lansfellow (wojownik) to mężczyzna w średnim wieku. Odgrywając rolę, sprawia wrażenie bardzo dzielnego osobnika. Alexander jest aktorem od niedawna. Wcześniej hodował buraki, ale kilka olbrzymów stratowało jego uprawy i Alexander szuka innego źródła dochodów. To jego pierwsze przedstawienie. Aktor, który zwykle grał wojownika w ostatniej chwili zmienił plany. Alexander nie jest przyzwyczajony do podróży. Obawia się, że trupę może spotkać na drodze coś złego albo bandyci ich skrzywdzą.

W razie ataku:

Jeśli drużyna zaatakuje, dla każdego aktora użyj statystyk **plebejusza**. Są zaskoczeni i błagają o litość, gdy tylko nadarzy się okazja. Jeśli drużyna zaatakuje bez wahania, może się zdarzyć, że wszyscy aktorzy zginą, zanim zdążą zareagować lub wyjaśnić, kim są.

Jeśli któryś aktor przeżyje, wyjaśni, że są tylko wynajętymi artystami, którzy ćwiczyli swoje role przed jutrzejszym przedstawieniem, wystawianym z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Pokażą też **glejt**, która gwarantuje im bezpieczny wstęp do obozu bandytów.

- Jeśli wszyscy artyści zginęli, przy przeszukiwaniu ciał stanie się jasne, że ich wyposażenie to rekwizyty.
- Każdy ma też przy sobie niewielki zwitek papierów. Strona tytułowa głosi: „**Przypływ mroku**”.

Na boku wozu, tym od strony ogniska aktorów, widać napis «Kompania Rozrywkowa Smytha», a w środku pojazdu można znaleźć:

- cztery zestawy artysty
- kolorową czapkę błazna
- zestawy i słoiczki z miksturami do makijażu
- zestaw do zmiany wyglądu
- siedem różnych kostiumów, w tym cztery kostiumy bandytów.
- mały, drewniany kuferek z 10 sz i 10 ss oraz z **GLEITEM**.

W przypadku konfrontacji:

Jeśli drużyna zdecyduje się na rozmowę, aktorzy szybko wyjaśnią, że tylko powtarzają role. Udany test **Inteligencji (Intucji)** o **ST 8** potwierdzi, że mówią prawdę.

Przeczytaj na głos lub streść:

– Co tu robicie? – pyta mężczyzna w zbroi płytowej. – Zostawcie nas w spokoju!

– Tak – dodaje człowiek w szatach. – Zostawcie nas w spokoju! Jesteśmy tylko aktorami i nie mamy nic cennego.

Zaczynając od pierwszej rundy, rzuć 1k20 co każde trzy rundy śledztwa i w poniższej tabeli sprawdź, jak reagują artyści. Jeśli są związani, uwzględnij to w opisie.

1-5	WOJOWNIK mdleje i pada na ziemię.
6-10	Aktor odgrywający GILESA wpada w przerażenie i ucieka w stronę lasu.
11-15	MAG traci kontrolę nad zwieraczami.
16-20	KLERYK zaczyna wydierać się na drużynę. Mówi, że nie mają prawa tak się wdierać do cudzego obozu. Każe im się natychmiast wynosić. Zastraszony, szybko ucichnie.

Artyści chętnie pokażą też ukryty w skrzynce na wozie glejt, który im pozwala bezpiecznie wejść do obozu bandytów.

Dla dalszego przebiegu przygody ważne jest, by drużyna znalazła scenariusz sztuki oraz glejt. Umieść je w innych miejscach, jeśli drużyna nie zamierza przeszukiwać wozu lub aktorów.

Glejt:

GLEIT jest też dostępny w formie osobnej pomocy dla graczy. Znajdziesz go na końcu przygody.

Umowa na występ i gwarancja przejazdu

Kompania Rozrywkowa Smytha zawiązuje umowę z Brilllem Haverkossem na świadczenie występu aktorskiego z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Podpisując niniejszy dokument umowy, obie strony zgadzają się na 10% płatnego z góry depozytu (pobrano) oraz że pozostała suma w wysokości 100 sztuk złota zostanie wypłacona trupie aktorskiej w dniu przedstawienia. Obie strony postanawiają, że opłata zostanie uiszczona przed przedstawieniem. Ustala się, że sztuka będzie przedstawiała słynne wydarzenie znane jako „Przypływ mroku.”

Will Smyth

Brill Haverkoss

UWAGA: Jeśli występujący dadzą wspianą popis sztuki aktorskiej, Giles może zażądać prywatnego spotkania. Bardzo ceni sobie prawdziwy teatr.

Rozwój wypadków:

Drużyna może wpaść na pomysł podszycia się pod aktorów. Mogą też wykorzystać kostiumy i przebrać się za bandytów. Dalsza część scenariusza zakłada najbardziej oczywisty wariant, czyli udawanie trupy aktorskiej i odegranie przedstawienia, dzięki czemu dostaną się na prywatne spotkanie z Gilesem. Jeśli drużyna zdecyduje się udawać bandytów i w ten sposób zinfiltrować obóz, w stosownych momentach powinna wykonywać test **Charyzmy (Aktorstwo lub Oszustwo) o ST 10**.

Scenariusz sztuki:

Scenariusz sztuki jest dostępny w formie osobnej pomocy dla graczy. Znajdziesz go na końcu przygody.

Każdy z aktorów ma przy sobie kopię scenariusza „Przyływ mroku”. Po udanym teście **Inteligencji (Historii) o ST 12**, któryś bohater może skojarzyć wypadki opisane w sztuce.

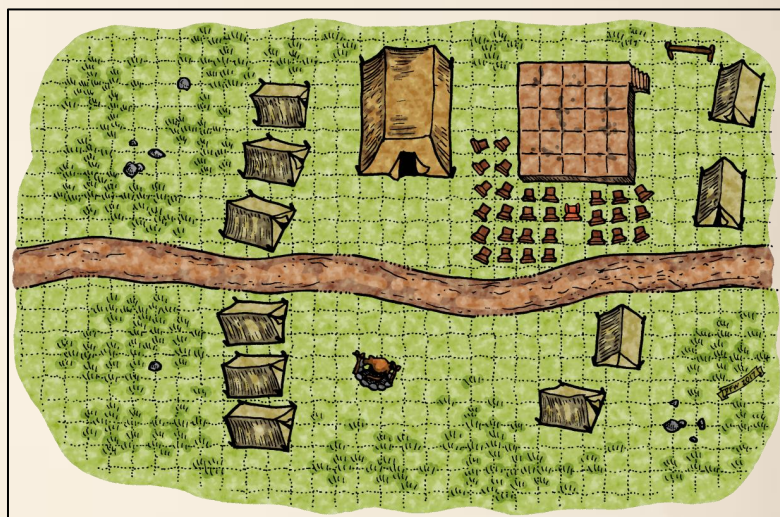
Scenariusz podzielono na role według głosów (1,2,3,4), dzięki czemu twojej grupie łatwiej będzie go odegrać. Jeśli twoja drużyna liczy więcej niż czterech graczy, dodatkowe osoby mogą obrać role narratora, rezerwowych aktorów, makijażystów, albo innych pomocników teatralnych.

Scenariusz nie jest długi i skupia się tylko na dramatycznych wydarzeniach znanych jako „Przyływ mroku”. Jeśli drużyna spędzi nieco czasu ćwicząc i ucząc się kwestii możesz założyć, że zapamiętują swoje role. Mogą sobie nawzajem pomagać, a bardowie użyć swych zdolności, by każdy dobrze nauczył się tekstu. W obu przypadkach dany gracz otrzyma Ułatwienie na swoim teście Aktorstwa w trakcie prawdziwego przedstawienia. Co więcej, pewne

zakłęcia i zdolności (*błogosławieństwo, bardowska inspiracja, wzmocnienie cechy*) też mogą pomóc w trakcie przedstawienia.

Część 3: Obóz bandytów

Drużyna dociera do obozu bandytów po południu. Na końcu przygody znajdziesz dokładną [mapę](#) obozu.



Tak jak powiedział zastępca burmistrza, bandyci rozbili namioty po obu stronach drogi. Dwaj **bandyci** (SW 1/8, *Księga Potworów*) stoją na skraju obozu, tuż przy drodze.

W obozie znajduje się **30 bandytów, Brill Haverkoss (Szpieg, SW 1, Księga Potworów)**, oraz **Giles Ne'Ville (Herszt bandytów, SW 2, Księga Potworów)**.

Po każdej stronie drogi rozstawiono pięć namiotów, które razem tworzą coś w rodzaju „muru”. Po lewej stronie drogi znajduje się też pojedynczy większy namiot, ustawiony pomiędzy pozostałymi. Tuż obok tego większego namiotu widać około trzydziestu siedzisk, które otaczają prowizoryczną scenę o wymiarach 7,5 m na 7,5 m.

Bandytów jest około dwudziestu. Wygląda na to, że świetnie się bawią. Część otacza ognisko, nad którym piecze się ogromny dzik, a spienione piwo wylewa się z kufli, gdy gestykulują czy wędrują po obozie.

Przeczytaj na głos lub streść:

Zastępca burmistrza miał rację. Bandyci faktycznie blokują szlak. Po każdej stronie drogi rozstawiono pięć namiotów, które razem tworzą coś w rodzaju „muru”. Po lewej stronie drogi znajduje się też pojedynczy większy namiot, ustawiony pomiędzy pozostałymi.

Po prawej stronie obozu grupa mężczyzn otacza ognisko, nad którym obraca się rożen z wielkim dzikiem. Wygląda na to, że świetnie się bawią! Donośnie rechoczą, a piwo w kuflach chlupoce, gdy wznoszą kolejne toasty.

Dwaj bandyci nie biorą udziału w zabawie. Stoją na skraju drogi, gotowi pobrać od was opłatę za przejazd.

Jeśli drużyna przebrała się za bandytów:

Jeśli drużyna spróbuje dostać się do obozu **w przebraniu bandytów**, któraś postać musi wytłumaczyć się przed strażnikami i zdać test **Charyzmy (Aktorstwo, Oszustwo, lub Perswazja) o ST 10**. Pamiętaj, że bandyci ich nie znają, więc w samym obozie bohaterowie muszą zdać trzy dodatkowe testy **Charyzmy (Aktorstwo, Oszustwo, Perswazja) o ST 10**. Odzwierciedlają one różne interakcje z bandytami, gdy drużyna toruje sobie drogę do Gilesa. Po **dwóch porażkach pod rząd** bandyci orientują się, co się dzieje. Atakują falami, po 10 bandytów w każdej. Brill Haverkoss i Giles Ne'Ville atakują w ostatniej fali.

W czasie infiltracji prawdziwi bandyci mogą zadawać następujące pytania:

- Hej... kim jesteś?
- Dołączyliście do nas niedawno?
- Skąd pochodzisz?
- Widzieliście Billa?
- Dobre piwo, nie?

Jeśli drużyna udaje aktorów:

Jeśli drużyna jedzie **na wozie aktorów** wystarczy, że wyjaśni, że przybyli wystawić sztukę dla Gilesa Ne'Ville'a. Jak wszyscy bandyci, także strażnicy z niecierpliwością oczekują na przybycie artystów.



Jeśli drużyna zostawiła wóz gdzieś na drodze, mogą **pokazać podpisany glejt** i w ten sposób dostać się do obozu. Strażnikom jednak wyda się podejrzane, że trupa podróżuje na piechotę i będą wypytywać, co się stało z wozem.

Jeśli drużyna przybywa **jako aktorzy**, bandyci pozwolą im zaparkować wóz niedaleko sceny. **Brill Haverkoss (Szpieg, SW 1, Księga Potworów)**, powita ich przy scenie. To szorstki w obyciu mężczyzna pod pięćdziesiątkę, ubrany w przyczernioną skórzaną zbroję. Ma czarne, ściągnięte w długi kucyk włosy, a uzbrojony jest w kuszę ręczną i krótki miecz. Po jego wyglądzie można sądzić, że większość życia spędził na bandyckim szlaku.

Brill powie drużynie, że mogą zaczynać przedstawienie za 30 minut. Gdy już odwraca się, by odejść, zatrzymuje się na chwilę, nachyla w stronę _____ (imię postaci, która

odgrywa rolę wojownika) i szepcze: „Wszystko pod kontrolą. Wiesz, co robić”.

Przeczytaj na głos lub streść:

Przy scenie czeka na was tyczkowaty mężczyzna w skórzanej zbroi. U pasa dostrzegacie kuszę ręczną oraz miecz. Jego długie, upięte w kucyk czarne włosy tańczą na wietrze, gdy zwraca się w waszą stronę.

– No! Jestem Brill Haverkoss, a wy to ci aktorzy – mówi. – Chłopaki zaczynają się niecierpliwić, więc lepiej się dziś postarajcie. Giles i chłopaki są tam – wskazuje na grupę po drugiej stronie drogi. – Macie trzydzieści minut, żeby się przygotować. Niedługo wszystkich przyprowadzę.

Brill zaczyna się oddalać, na moment zatrzymuje, odwraca i podchodzi do _____ (imię postaci, która odgrywa rolę wojownika). Nachyla się i szepcze: – Wszystko pod kontrolą. Wiesz, co robić.

Potem od razu odchodzi szybkim krokiem.

Brill z niecierpliwością czekał na przybycie trupy. Jest to ważna część jego planu zamordowania Gilesa.

Gdy drużyna przybywa do obozu, Giles przebywa wśród bandytów. Cała banda świętuje urodziny wodza. Bandyci zgromadzili się po drugiej stronie obozu. Stoją wokół ogniska, nad którym piecze się wielki dzik. Wznoszą okrzyki i rechoczą popijając miód i piwo.

Brill Haverkoss nie przepada za Gilesem Ne’villem. Brill był zastępcą poprzedniego herszta, którego zabił Giles. Brill miał plan, by samemu pozbyć się wodza, ale Giles go niespodziewanie ubiegł.

Pewnej nocy, w ciemnej knajpie, Brill zaczął aktora grającego WOJOWNIKA. Zaoferował mu diament warty 100 sz. W zamian aktor miał zabić Gilesa w jego namiocie podczas prywatnego spotkania. W gospodzie było ciemno i Brill nie zdaje sobie sprawy, że teraz rozmawia z inną osobą.

Aktor, który zgodził się na propozycję Brilla wycofał się w ostatniej chwili i został w mieście. Obecny odtwórca roli WOJOWNIKA został zwerbowany do trupy w ostatniej chwili i nie ma pojęcia o układzie z Brillem.

Część 4: Występ

Po 30 minutach Brill wraca po drużynę i prowadzi ich na scenę, pytając, który z aktorów otwiera przedstawienie. Specjalna scenka otwierająca poprzedza każdą porządną sztukę! Chwilę później ktoś go do czegoś woła i Brill odchodzi nim drużyna ma szansę mu odpowiedzieć.

Przeczytaj na głos lub streść:

Widzicie, jak bandyci powoli zajmują miejsca przed sceną. Brill podchodzi do was i z radosnym uśmiechem mówi: – Zaraz zaczynamy! Mam nadzieję, że jesteście gotowi. No dobrze... to kto z was na początek olśni nas scenką rozpoczynającą?

Jeśli gracze stwierdzą, że nie przygotowali takiej scenki, Brill zasugeruje, by szybko coś wymyślili.

–Nie macie otwarcia? Żarty jakieś to są?
Zapłaciliśmy za scenkę otwierającą i główną sztukę. Potem nachyla się do was, kładzie rękę na rękojeści miecza i cedzi przez zęby: – Sugeruję, byście szybko coś wymyślili... – potem odchodzi.

Scenka otwierająca może zawierać popisy akrobatyczne, sztuczki magiczne, skecze komediowe, co tylko wyobraźnia podpowie. Może w niej też wziąć udział więcej niż jedna osoba. Zgódź się na każdy rozsądny pomysł graczy.

Brill wraca dość szybko, ale daj grupie kilka minut na ustalenie planów. Postacie biorące udział w scenie otwierającej powinny wykonać test **Charyzmy (Aktorstwa)** o **ST 10**, z **ułatwieniem** jeśli plan i pomysły były dobre i ciekawe.

W czasie otwarcia Brill będzie stał razem z resztą „aktorów”. Jeśli w tym czasie ktoś spyta, co miał na myśli wcześniej mówiąc „Wiesz, co robić”, nieco zdziwiony szeptem wyjaśni „uzgodniony” plan.

Potem strzeli klapsa WOJOWNIKOWI, skinie głową i stwierdzi: „Dasz radę!”

Wyjaśniając plany zabójstwa Gilesa, pochyli się do WOJOWNIKA:

Brill nachyla się blisko ciebie, marszczy brwi i cedzi przez zęby: – Mieliśmy umowę. Gdy ty i ja rozmawialiśmy w tamtej gospodzie, zgodziłeś się to zrobić za diament. Nie zawieź mnie teraz. Inaczej... wszyscy zginiecie.

Bez względu na wynik, dzięki Billowi drużyna zostanie zaproszona na prywatne spotkanie z Gilesem. **Brill** żyje w przeświadczeniu, że postać w roli WOJOWNIKA to ta sama osoba, z którą w karczmie planował zabójstwo Gilesa.

Dodatkowy efekt rzutu na Charyzmę przy scenie otwierającej:

1-5	Widownia buczy i ciska zgniłymi warzywami. Pośród nich leci także sztylet. Wybierz jedną ze znajdujących się na scenie postaci i wykonaj atak z modyfikatorem +3. W razie trafienia postać ta otrzymuje 1k4+1 obrażeń kłutych.
6-9	Widownia jęczy i wzdycha. – Weźmy ich zabijmy, będzie z tego więcej zabawy – mruczy ktoś na widowni.
10-15	Głośny aplauz. Kilku bandytów wstaje z krzeseł.
16+	Owacja na stojąco, publiczność szaleje, gwizdże, tupie.

Gdy scenka otwierająca zakończy się, Brill spojrzy na aktorów i wypowie poniższe słowa, zależne od **dodatkowego efektu testu Charyzmy przy scenie otwierającej**:

1-9	Mam nadzieję, że z główną cześcią pójdzie wam lepiej! Inaczej będziecie mieli kłopoty.
10+	Dobra robota! Oby tak dalej!

Przedstawienie

Brill wchodzi na scenę pierwszy i zapowiada główną atrakcję wieczoru.

– Bracia, za chwilę rozpocznie się główna atrakcja wieczoru! By uczcić święto Gilesa Ne’Ville’a, Kompania Rozrywkowa Smytha przedstawi sztukę pod tytułem „Przypływ mroku”. Wielu z nas słyszało tę historię, ale tylko nieliczni byli jej świadkami. Mam nadzieję, że spodoba wam się występ.

Brill zacznie klaskać, zachęcając wszystkich, by dołączyli. W tym czasie artyści wchodzi na scenę. Od tej pory wszystko zależy od tego, jak się sprawią w roli aktorów.

Poproś graczy, by dzieląc się na role odczytali tekst sztuki (na końcu dodatku, ale dobrze go wydrukować w czterech egzemplarzach), a następnie niech każdy z nich wykona test **Charyzmy (Aktorstwa) o ST 10**. Rzut może być wykonany z ułatwieniem, jeśli uważasz, że któryś z graczy szczególnie wczuł się w rolę.

Reakcje publiczności oparte są na średnim sukcesie wszystkich czterech rzutów. Pamiętaj, że zawsze możesz dodać swoje własne pomysły!

0 sukcesów	Widownia buczy i ciska w artystów zgniłymi warzywami.
1 sukces	Sporadyczne brawa, bardziej z grzeczności niż wdzięczności.
2 sukcesy	Głośny aplauz. Kilku bandytów wstaje z krzesel.
3 sukcesy	Owacja na stojąca, publiczność szaleje, gwizdże, tupie.
4 sukcesy	Owacja na stojąca, publiczność szaleje, gwizdże, tupie. Tłum zaczyna skandować „Jeszcze raz! Jeszcze raz!”

Jeśli gracze odczytali tekst sztuki w wyjątkowo fantastyczny sposób, możesz zechcieć pominąć rzuty i uznać automatyczny sukces i owację tłumu. Giles naprawdę uwielbia teatr. Jeśli drużyna zrobi na nim wrażenie, wstaje i głośno, powoli klaszcze. Na jego twarzy maluje się szok i zdumienie. Sztuka naprawdę bardzo mu się spodobała.

Brill czeka na drużynę obok sceny. Grupa zauważy też, że Giles opuszcza kolegów i znika w swym prywatnym namiocie. Brill odprowadzi tam bohaterów, w tym czasie wyjaśniając:

Przeczytaj na głos lub streść:

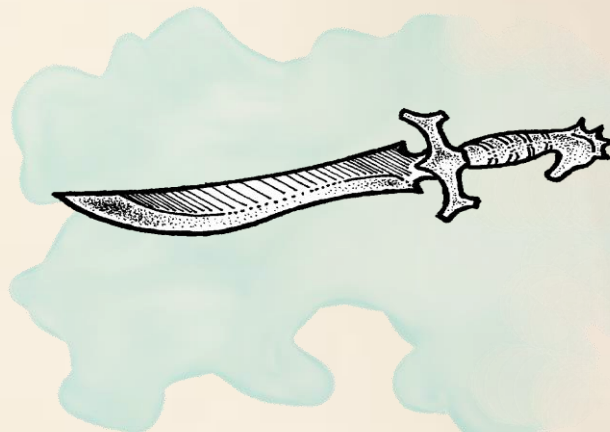
– Załatwiłem wam prywatne spotkanie z szefem. Giles jest wielkim fanem teatru i dobrego aktorstwa i chce z wami chwilę pogadać.

Brill zerka przez ramię. Potem zwraca się do was zniżając głos: – To wy się zajmijcie szefem, a ja w tym czasie ogarnę resztę chłopaków. Macie 30 minut. Do roboty!

Jeśli drużyna coś podejrzewa, a nie zna jeszcze prawdziwych planów Brilla, ma kilka minut na przepytanie go. W tym wypadku Brill wyraźnie spojrzy na WOJOWNIKA i powie:

– Jesteś tu, by go zabić, prawda? Przecież się umawialiśmy.

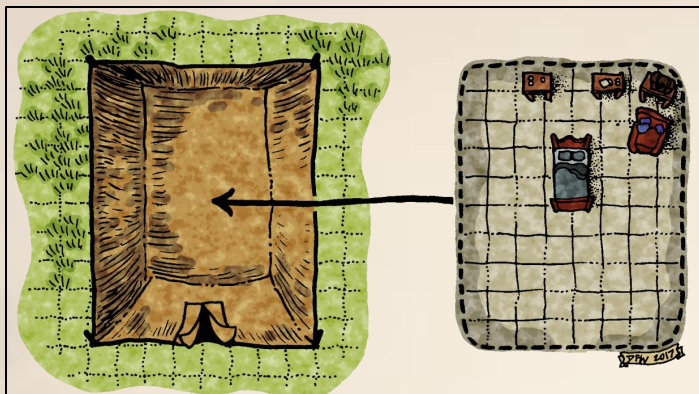
Może to doprowadzić do kolejnych pytań i wyjaśnień. Brillowi wszystko jedno, czy faktycznie jest to ten sam aktor, czy nie – ma wykonać zlecenie. Wyciągnie z kieszeni diament i da go WOJOWNIKOWI. – Proszę... a teraz rób, co trzeba! A jeśli nie, to naślę na was cały obóz.



Część 5: Spotkanie z Gilesem

Gdy drużyna wejdzie do **dużego namiotu**, ujrzy Gilesa Ne'Ville'a siedzącego na okazałym, drewnianym krześle z obiciami. Na środku pomieszczenia widać łóżko i za nim dwa małe stoły. Na kolejnym stoliku, tuż za krzesłem, stoi

niewielki kuferek. Na końcu przygody znajdziesz dokładną mapę namiotu.



Gdy aktorzy wchodzą, Giles wstaje na ich powitanie. Choć źle mu z twarzy patrzy i wygląda na niezłego zabijakę, jest prawdziwym miłośnikiem teatru i cieszy się na spotkanie prawdziwych aktorów.

Jeśli przedstawienie się udało, przeczytaj lub streść:

Wchodźcie do przestronnego namiotu i tam wreszcie spotykacie Gilesa Ne'Ville. Siedzi na dużym, drewnianym krześle wyposzczonym jedwabnymi poduszkami. Wygląda prawie tak samo jak jeden z aktorów, których spotkaliście wcześniej. Ma dokładnie taki sam, nabijany złotymi ćwiekami pas na sztylety.

Giles wstaje z krzesła. Podchodzi do was i każdemu podaje dłoń. – Doskonale! – mówi z radością. – Naprawdę doskonale! Bardzo mi się podobała wasza wersja wydarzeń tamtej nocy. Jakbyście tam byli!

Jeśli przedstawienie poszło źle, przeczytaj lub streść:

Wchodźcie do przestronnego namiotu i tam wreszcie spotykacie Gilesa Ne'Ville. Siedzi na dużym, drewnianym krześle wyposzczonym jedwabnymi poduszkami. Bandyta wygląda prawie tak samo jak jeden z aktorów, których spotkaliście wcześniej. Ma dokładnie taki sam, nabijany złotymi ćwiekami pas na sztylety.

Giles wstaje z krzesła. Podchodzi do was i każdemu podaje dłoń.

– Jak rozumiem, nie było to wasze najlepsze przedstawienie. Mam nadzieję, że potraficie wyjaśnić tę porażkę? Sugeruję zasięgnięcie lekcji u zdolniejszych przedstawicieli waszej profesji. Albo kilka występów na letnich jarmarkach by trochę podszlifować umiejętności? W każdym razie, doceniam to, że tu się zjawiliście nawet jeśli przedstawienie było kiepskie. Miłego dnia.

Po tych słowach Giles na powrót siada. Spogląda na was i pyta: – Chcieliście coś jeszcze?

Drużyna ma 30 minut sam na sam z Gilesem. Po tym czasie wraca Brill. Jeśli drużyna zaatakuje, Giles jest zaskoczony i w pierwszej rundzie walki nic nie robi. Jeśli drużyna nie upora się z nim szybko i po cichu, przy pierwszej okazji zacznie krzyczeć „Napad!”

Jednakże inni bandyci zajęci są zabawą i nie od razu usłyszą jego krzyki. Rzuć 1k20. Jeśli wypadło 15 lub więcej, jego wołania usłyszycie pięciu bandytów. Przybiegną na pomoc w następnej rundzie, wpadając do namiotu z dobytą bronią. Pozostali członkowie bandy dołączą do walki po dwóch rundach. Brill walczy po stronie bandytów. Nie chce, by jego knowania wyszły na jaw.

Jeśli Brill wróci i zobaczy, że Giles nie żyje, pomoże „aktorom” bezpiecznie opuścić obóz.

Jeśli drużyna wyjawia Gilesowi plan Brilla oraz ich własne zadanie (czyli pozbycie się bandytów), Giles się bardzo ożywi. Jeśli bohaterowie nie zdradzili, że są najemnikami, Giles uśmieje się słysząc, że byle aktorzy mogą myśleć, że są w stanie go pokonać. Jeśli jednak zdaje sobie sprawę z tego, że nie rozmawia z prawdziwymi aktorami, spróbuje się z nimi dogadać. W jego kufrze znajduje się sporo złota, które może wzmocnić jego pozycję w negocjacjach.

Giles może też poprosić drużynę, by rozprawiła się z Brilllem, gdy ten wróci do namiotu. Można to załatwić po cichu, a Giles chętnie odegra w planie taką rolę, jaką trzeba, by zwieść Brilla.

Zasugeruje też (jeśli zna misję drużyny), by bohaterowie wykorzystali kopię jego pasa – tę, którą posiadali aktorzy – by udowodnić w mieście, że wykonali swe zadanie.

Skarby: Giles ma na palcach pięć złotych pierścieni, z których każdy wart jest 25 sz. Oczywiście ma też swój słynny pas z 10 sztyletami (warty 250 sz razem z bronią), a na sobie *zbroję skórzaną +1*. Natomiast krótki miecz przy pasie to *broń +1*, a jego sakiewka mieści 15 sz, 15 ss, trzy małe szmaragdy (10 sz każdy), niewielki mosiężny kluczyk oraz zestaw narzędzi złodziejskich.

W namiocie znajduje się też **mały drewniany kuferek**. Jest zamknięty na zamek oraz zabezpieczony pułapką. Klucz z sakiewki Gilesa otwiera kuferek, ale nie rozbiera pułapki. Wzdłuż krawędzi skrzynki ukrytych jest kilka przycisków, które trzeba aktywować w odpowiedniej kolejności, by rozbroić pułapkę.

Pułapkę można znaleźć po udanym teście **Inteligencji (Śledztwa) o ST 12**. Rozbrojenie jej wymaga udanego testu **Zręczności (Narzędzia złodziejskie) o ST 13**. Można podjąć tylko jedną próbę! Jeśli drużyna nie znalazła kluczyka, otwarcie kufereka wymaga kolejnego udanego testu **Zręczności (Narzędzia złodziejskie) o ST 13**.

Jeśli rzut na rozbieranie pułapki nie powiódł się albo kuferek został otworzony, pułapka uaktywnia się. Każda istota w promieniu 1,5 od skrzynki musi wykonać **rzut obronny na Zręczność o ST 13**. W wypadku porażki otrzymuje 3k6 obrażeń od elektryczności albo połowę, jeśli test się powiódł.

W kufierku znajduje się 200 sz, 150 ss, 10 rubinów, 10 diamentów i 10 szmaragdów (każdy klejnot wart 50 sz).

Jeśli Brill także padnie w boju, przy jego ciele można znaleźć 25 sz i dwa małe diamenty, każdy wart 25 sz.

Podsumowanie

Po opuszczeniu obozu drużyna bezpiecznie wraca do miasta. Jeśli pokażą pas Gilesa, zastępca burmistrza wypłaci im obiecane 100 sz.

Jeśli drużyna wróci z **prawdziwym pasem**, Landall będzie pod wrażeniem ich odwagi. Zatrzyma sobie ten przedmiot i powiesi – jako trofeum – na ścianie w swoim domu.

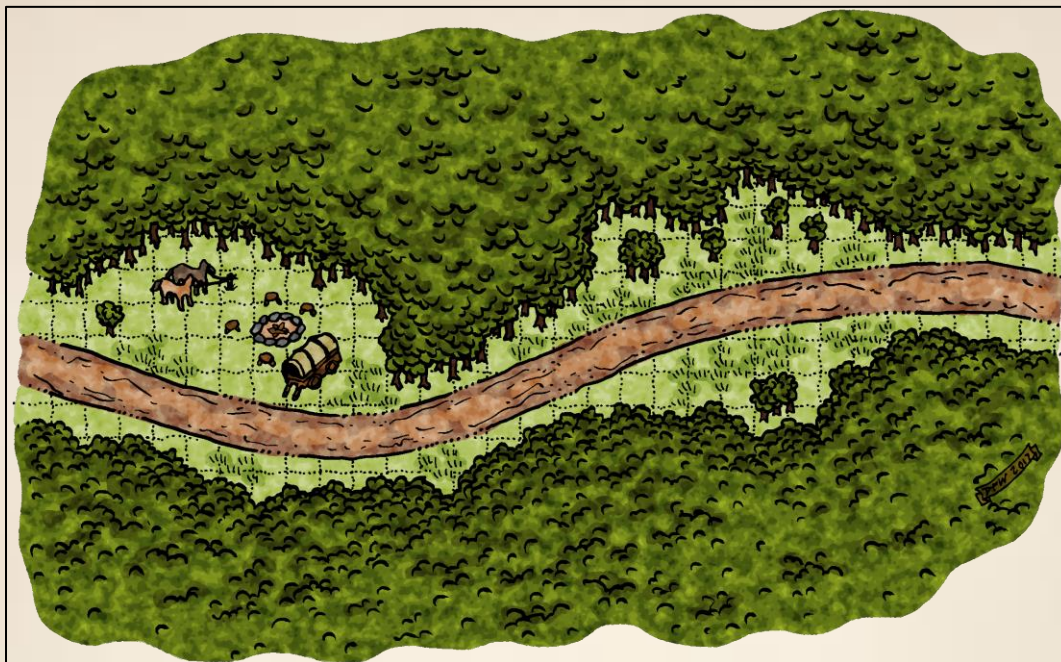
Jeśli drużyna odda mu **fałszywy pas**, Landall przyjrzy mu się i powie: – Ciekawe, myślałbym, że będzie trochę lepszej jakości. Wygląda jak element jakiegoś kostiumu.

Punkty doświadczenia:

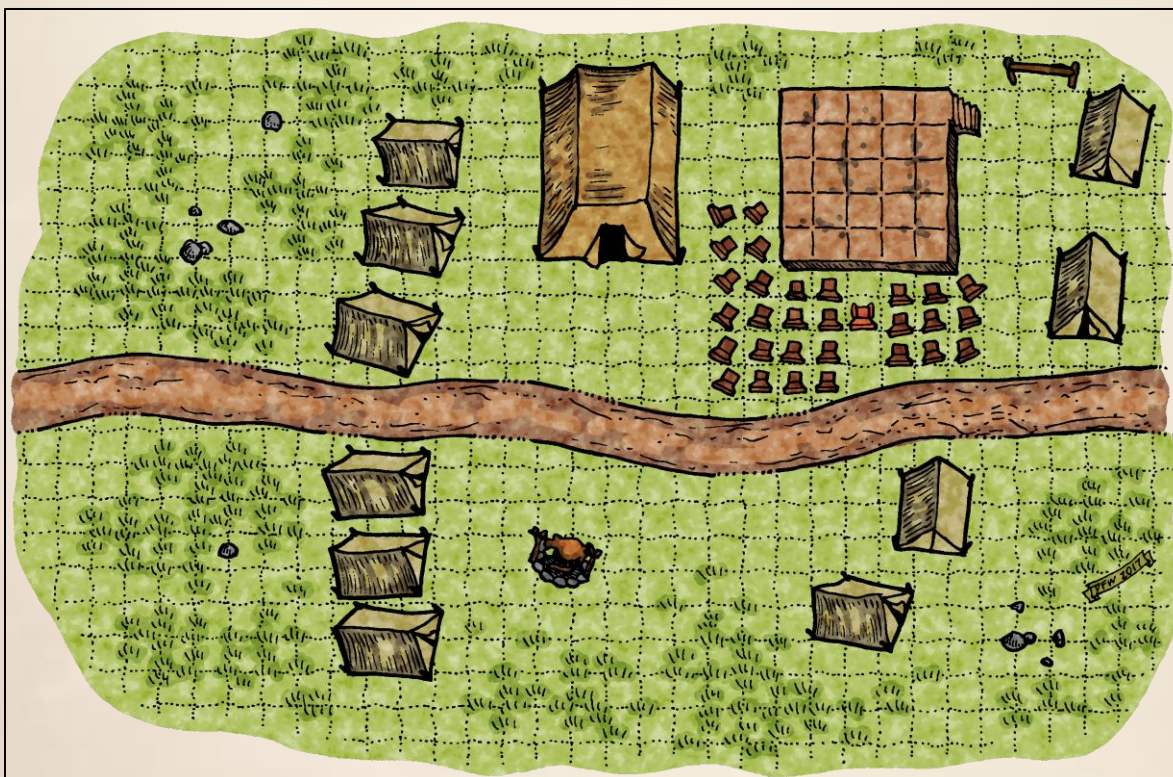
Za ukończenie zadania drużyna otrzymuje 500 PD. Jeśli drużyna dała występ w obozie bandytów, proponuję przyznać dodatkowe 1500 PD. Dostosuj te wartości do swojej drużyny.

Koniec

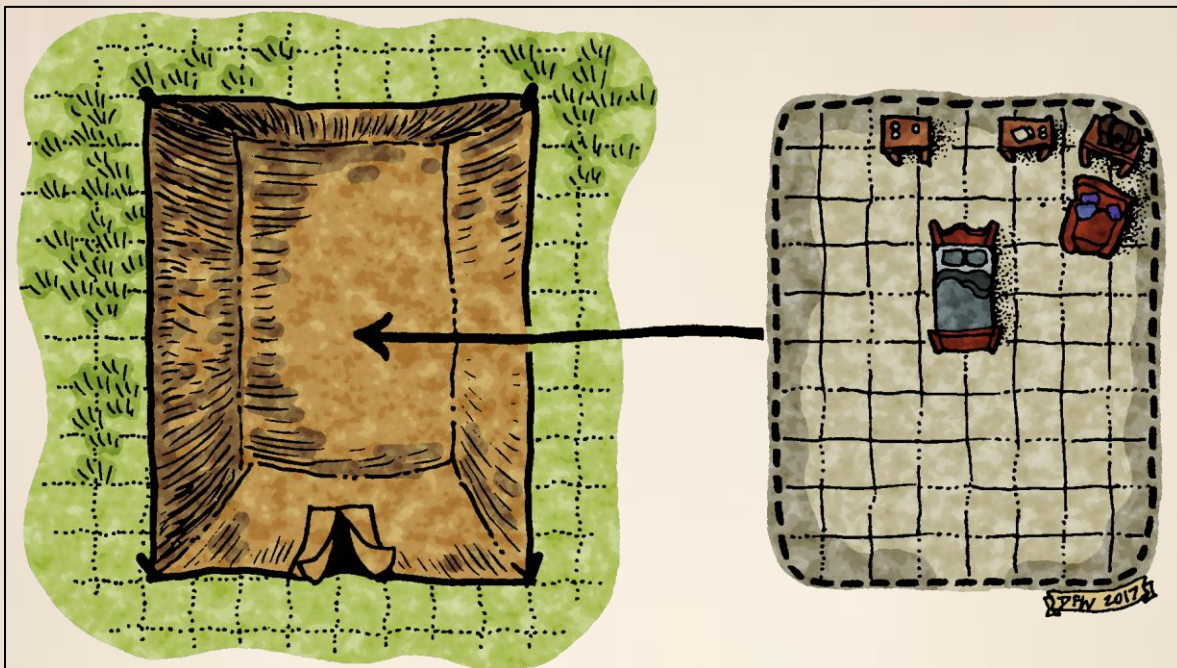
Mapa obozu przy drodze:



Obóz bandytów:



Namiot Gilesa:



Umowa na występ

Kompania Rozrywkowa Smytha zawiązuje umowę z Brillem Haverkossem na świadczenie występu aktorskiego z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Podpisując niniejszy dokument umowy, obie strony zgadzają się na 10% płatnego z góry depozytu (pobrano) oraz że pozostała suma w wysokości 100 sztuk złota zostanie wypłacona trupie aktorskiej w dniu przedstawienia.

Obie strony postanawiają, że opłata zostanie uiszczona przed przedstawieniem. Ustala się, że sztuka będzie przedstawiała słynne wydarzenia znane jako „Przyptyw mroku.”

Podpisano:
Will Smyth
Brill Haverkoss

UWAGA: Jeśli występujący dadzą wspaniały popis sztuki aktorskiej, Giles może zażądać prywatnego spotkania. Bardzo ceni sobie prawdziwy teatr.
- Brill Haverkoss



UMOWA NA WYSTĘP

Kompania Rozrywkowa Smytha zawiązuje umowę z Brilllem Haverkossem na świadczenie występu aktorskiego z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Podpisując niniejszy dokument umowy, obie strony zgadzają się na 10% płatnego z góry depozytu (pobrano) oraz że pozostała suma w wysokości 100 sztuk złota zostanie wypłacona trupie aktorskiej w dniu przedstawienia. Obie strony postanawiają, że opłata zostanie uiszczona przed przedstawieniem.

Ustala się, że sztuka będzie przedstawiała słynne wydarzenia znane jako „Mroczny przyływ.”

Podpisano:

Will Smyth

Brill Haverkoss

UWAGA: Jeśli występujący dadzą wspaniały popis sztuki aktorskiej, Giles może zażądać prywatnego spotkania. Bardzo ceni sobie prawdziwy teatr.

- Brill Haverkoss

Przyływ mroku

Sztuka teatralna dla czterech lub więcej aktorów

Głos 1 - Wojownik (Pewny siebie i z odwagą)
Jutro czeka nas walka, ale pokonując bandytów przegonimy mrok, który spowił te ziemie.

Głos 2 - Mag (Zgodnym tonem)
Zaiste. A sprawiedliwość powróci do okolicznych wiosek.

Głos 3 - Kleryk (Z odwagą)
Tej nocy będę się modlić do mego boga o jego wstawiennictwo i moc w czasie batalii z tą potężną bandą.

Głos 4 - Giles (Chropawy i lekceważący)
Mówię wam, zarżnijmy ich, gdy będą spać.

Głos 2 - Mag: (Bojaźliwie)
Ale... muszę odpocząć, żeby odzyskać zaklęcia.

Głos 4 - Giles: (Buńczucznie)
Nie potrzeba nam twoich zaklęć. Potną ich zanim się zorientują, co się dzieje.

Głos 3 - Kleryk: (Prosząco)
Giles. Nie działaj pochopnie. Musimy się przygotować!

Głos 1 - Wojownik: (Pewny siebie i z odwagą)
Właśnie, Giles. Musimy poczekać do świtu!
(Mag zdejmuje szaty i staje się narratorem. Dodatkowy aktor też może obrać tę rolę.)

Narrator: I tak, gdy drużyna spała, niezwykle i niebywale przebiegły Giles Ne'Ville wymknął się z obozu i pod osłoną mroku i dźwięków nocy wślizgnął się do siedziby bandytów.

(Wszyscy prócz Gilesa przebijają się za bandytów)
(Opuszczając scenę aktorzy wydają dźwięki nocnych zwierząt)
(Giles przekrada się za plecami narratora)

Narrator: Giles przemyczał jak cień wśród nocy. Omijał niebezpieczeństwo za niebezpieczeństwem i niezauważony wślizgnął się do obozu.
(Aktorzy – teraz jako bandyci – wracają na scenę)

Narrator: Dzięki swym mistrzowskim umiejętnościom aktorskim podszył się pod jednego z bandytów. Rozmawiał z nimi, pił, jadł i tak dostał się w pobliże herszta bandy.

Głos 4 - Giles (do widowni)
Tej nocy krew zbroczy stał moich ostrzy. Tego jestem pewny.
(Giles rozmawia z innymi bandytami, popija z kufła i powoli okrąża scenę).
(Wojownik przybiera rolę Herszta)

Narrator: Giles wślizgnął się na miejsce obok Herszta, uściśnął mu prawicę i zaśmiał z jego żartu. Potem przyciągnął go blisko siebie, wyszeptał coś do ucha i płynnym ruchem rozciął mu gardło swym sztyletem.

(Giles i Herszt odgrywają tę scenę stojąc obok lub za narratorem)

Narrator: Pozostali bandyci patrzyli, jak ciało ich wodza powoli pada na ziemię. Spojrzeli na ciało, a potem na Gilesa. Ten wznosił ręce i rzekł:

(Giles – wielka przemowa – z pewnością siebie – odegrać)

Głos 4 - Giles:
Ten człowiek był słaby. A wy zasługujecie na silnego i inteligentnego wodza. Takiego, który okaże wam szacunek i obsypie złotem. Takiego jak ja! Wielki Giles Ne'Ville! Uznajcie moje przywództwo, a zdobędziecie chwałę, na jaką zasługujecie!

(Bandyci wiwatują i głośno zgadzają się na propozycję)
(Giles kłania się, co sygnalizuje koniec przedstawienia)
(Jeśli widownia bije brawo, wszystko w porządku. Jeśli nie, lepiej bierzcie nogi za pas.)

Przyptyw mroku

Sztuka teatralna dla czterech lub więcej aktorów

Głos 1 - Wojownik: (Pewny siebie i z odwagą) Jutro czeka nas walka, ale pokonując bandytów przegonimy mrok, który spowił te ziemie.

Głos 2 - Mag: (Zgodnym tonem) Zaiste. A sprawiedliwość powróci do okolicznych wiosek.

Głos 3 - Kleryk: (Z odwagą) Tej nocy będę się modlić do mego boga o jego wstawiennictwo i moc w czasie batalii z tą potężną bandą.

Głos 4 - Giles: (Chropawy i lekceważący) Mówię wam, zarżnijmy ich, gdy będą spać.

Głos 2 - Mag: (Bojaźliwie) Ale... muszę odpocząć, żeby odzyskać zaklęcia.

Głos 4 - Giles: (Buńczucznie) Nie potrzeba nam twoich zaklęć. Potnę ich zanim się zorientują, co się dzieje.

Głos 3 - Kleryk: (Prosząco) Giles. Nie działaj pochopnie. Musimy się przygotować!

Głos 1 - Wojownik: (Pewny siebie i z odwagą) Właśnie, Giles. Musimy poczekać do świtu!

(Mag zdejmuje szaty i staje się narratorem. Dodatkowy aktor też może obrać tę rolę.)

Narrator: I tak, gdy drużyna spała, niezwykle i niebywale przebiegły Giles Ne'Ville wymknął się z obozu i pod osłoną mroku i dźwięków nocy wślizgnął się do siedziby bandytów.

(Wszyscy prócz Gilesa przebijają się za bandytów)

(Opuszczając scenę aktorzy wydają dźwięki nocnych zwierząt)

(Giles przekrada się za plecami narratora)

Narrator: Giles przemykał jak cień wśród nocy. Omijał niebezpieczeństwo za niebezpieczeństwem i niezauważony wślizgnął się do obozu.

(Aktorzy – teraz jako bandyci – wracają na scenę)

Narrator: Dzięki swym mistrzowskim umiejętnościom aktorskim podszył się pod jednego z bandytów. Rozmawiał z nimi, pił, jadł i tak dostał się w pobliże herszta bandy.

Głos 4 - Giles (do widowni) Tej nocy krew zbroczy stal moich ostrzy. Tego jestem pewny.

*(Giles rozmawia z innymi bandytami, popija z kufła i powoli okrąży scenę).
(Wojownik przybiera rolę Herszta)*

Narrator: Giles wślizgnął się na miejsce obok Herszta, uściśnął mu prawicę i zaśmiał z jego żartu. Potem przyciągnął go blisko siebie, wyszeptał coś do ucha i płynnym ruchem rozciął mu gardło swym sztyletem.

(Giles i Herszt odgrywają tę scenę stojąc obok lub za narratorem)

Narrator: Pozostali bandyci patrzyli, jak ciało ich wodza powoli pada na ziemię. Spojrzeli na ciało, a potem na Gilesa. Ten wzniosł ręce i rzekł:

(Giles – wielka przemowa – z pewnością siebie – odegrać)

Głos 4 – Giles: Ten człowiek był słaby. A wy zasługujecie na silnego i inteligentnego wodza. Takiego, który okaże wam szacunek i obsypie złotem. Takiego jak ja! Wielki Giles Ne’Ville! Uznajcie moje przywództwo, a zdobędziecie chwałę, na jaką zasługujecie!

(Bandyci wiwatują i głośno zgadzają się na propozycję)

(Giles kłania się, co sygnalizuje koniec przedstawienia)

(Jeśli widownia bije brawo, wszystko w porządku. Jeśli nie, lepiej bierzcie nogi za pas.)

Karta pomocy w walce

	Inicjatywa	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	Broń	By trafić	Zasięg	Obrażenia	PW
Bandyta	+1	1/8	25	12	9 m	1	Sejmitar	+3	1,5m	4 (1k6+1) C	11
							Lekka kusza	+3	24/96	5 (1k8+1) K	

	Inicjatywa	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	Broń	By trafić	Zasięg	Obrażenia	PW
Zwiadowca	+2	½	100	13	9 m	2	Krótki miecz	+4	1,5m	5 (1k6+2) K	16
Czuły słuch i wzrok: Zwiadowca otrzymuje ułatwienie na wszystkich testach Mądrości (Percepcji) opartych na słuchu lub wzroku.							Długi łuk	+4	40/180	6 (1k8+2) K	

Aktorzy	Inicjatywa	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	Broń	By trafić	Zasięg	Obrażenia	PW
Plebejusz	+0	0	10	10	9 m	1	Rekwizyt teatralny	+2	1,5m	1d4 0	4

Brill	Inicjatywa	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	Broń	By trafić	Zasięg	Obrażenia	PW
Szpieg	+2	1	200	12	9 m	2	Krótki miecz	+4	1,5m	5 (1k6+2) K	27
Chytre zagranie W każdej swojej turze Brill używa akcji dodatkowej by wykonać akcję Sprintu, Odstąpienia, lub Ukrycia.											
Ukradkowy atak: Raz na turę Brill zadaje dodatkowe 7 (2d6) obrażeń jeśli trafi cel atakiem bronią i ma ułatwienie do ataku, albo gdy cel znajduje się w odległości do 1,5 m od sprzymierzeńca, który nie jest obezwładniony a Brill nie ma utrudnienia do tego ataku.							Ręczna kusza	+4	9/54	5 (1k6+2) K	

GILES	Inicjatywa	SW	PD	KP	Prędkość	Ataki	Broń	By trafić	Zasięg	Obrażenia	PW
Herszt bandytów	+3	2	450	16	9 m	3(2)	Krótki miecz (atak w zwarcu)	+6	1,5m	7 (1k6+4) C	65
Atak wielokrotny W zwarcu Giles wykonuje trzy ataki sztyletami. Zamiast tego może wykonać dwa ataki dystansowe sztyletami.											
Parowanie Giles dodaje 2 do swojej klasy pancerza przeciw jednemu atakowi w zwarcu który by go trafił. Aby wykorzystać tę zdolność Giles musi widzieć napastnika i mieć w ręku broń białą.							Sztylet (atak dystansowy)	+5	6/18 m	5 (1k4+3) K	

Jeśli poziom drużyny wynosi 7 lub więcej, rozważ zamienienie bandytów na osiłków, zwiększenie PW Brilla do 60, a PW Gilesa do 90.

SZUKASZ INNYCH PRZYGÓD PO POLSKU?



KREW NA SZLAKU



PRZYGODA DLA POSTACI NA POZIOMACH OD 1 DO 3

JEFF C. STEVENS

TŁUMACZENIE: JANEK SIELICKI

Przyptyw mroku

Sztuka teatralna dla czterech lub więcej aktorów

Głos 1 - Wojownik (Pewny siebie i z odwagą)
Jutro czeka nas walka, ale pokonując bandytów przegonimy mrok, który spowił te ziemie.

Głos 2 - Mag (Zgodnym tonem)
Zaiste. A sprawiedliwość powróci do okolicznych wiosek.

Głos 3 - Kleryk (Z odwagą)
Tej nocy będę się modlić do mego boga o jego wstawiennictwo i moc w czasie batalii z tą potężną bandą.

Głos 4 - Giles (Chropawy i lekceważący)
Mówię wam, zarżnijmy ich, gdy będą spać.

Głos 2 - Mag: (Bojaźliwie)
Ale... muszę odpocząć, żeby odzyskać zaklęcia.

Głos 4 - Giles: (Buńczucznie)
Nie potrzeba nam twoich zaklęć. Potnę ich zanim się zorientują, co się dzieje.

Głos 3 - Kleryk: (Prosząco)
Giles. Nie działaj pochopnie. Musimy się przygotować!

Głos 1 - Wojownik: (Pewny siebie i z odwagą)
Właśnie, Giles. Musimy poczekać do świtu!
(Mag zdejmuje szaty i staje się narratorem. Dodatkowy aktor też może obrać tę rolę.)

Narrator: I tak, gdy drużyna spała, niezwykle i niebywale przebiegły Giles Ne'Ville wymknął się z obozu i pod osłoną mroku i dźwięków nocy wślizgnął się do siedziby bandytów.

*(Wszyscy prócz Gilesa przebierają się za bandytów)
(Opuszczając scenę aktorzy wydają dźwięki nocnych zwierząt)
(Giles przekrada się za plecami narratora)*

Narrator: Giles przemykał jak cień wśród nocy. Omijał niebezpieczeństwo za niebezpieczeństwem i niezauważony wślizgnął się do obozu.
(Aktorzy – teraz jako bandyci – wracają na scenę)

Narrator: Dzięki swym mistrzowskim umiejętnościom aktorskim podszył się pod jednego z bandytów. Rozmawiał z nimi, pił, jadł i tak dostał się w pobliże herszta bandy.

Głos 4 - Giles (do widowni)
Tej nocy krew zboczył stal moich ostrzy. Tego jestem pewny.
*(Giles rozmawia z innymi bandytami, popija z kufła i powoli okrąża scenę).
(Wojownik przybiera rolę Herszta)*

Narrator: Giles wślizgnął się na miejsce obok Herszta, uścisnął mu prawicę i zaśmiał z jego żartu. Potem przyciągnął go blisko siebie, wyszeptał coś do ucha i płynnym ruchem rozciął mu gardło swym sztyletem.

(Giles i Herszt odgrywają tę scenę stojąc obok lub za narratorem)

Narrator: Pozostali bandyci patrzyli, jak ciało ich wodza powoli pada na ziemię. Spojrzeli na ciało, a potem na Gilesa. Ten wznosił ręce i rzekł:

(Giles – wielka przemowa – z pewnością siebie – odegrać)
Głos 4 - Giles:

Ten człowiek był słaby. A wy zasługujecie na silnego i inteligentnego wodza. Takiego, który okaże wam szacunek i obsypie złotem. Takiego jak ja! Wielki Giles Ne'Ville! Uznajcie moje przywództwo, a zdobędziecie chwałę, na jaką zasługujecie!

*(Bandyci wiwatują i głośno zgadzają się na propozycję)
(Giles kłania się, co sygnalizuje koniec przedstawienia)
(Jeśli widownia bije brawo, wszystko w porządku. Jeśli nie, lepiej bierzcie nogi za pas.)*

Umowa na występ

Kompania Rozrywkowa Smytha zawiązuje umowę z Brillem Haverkossem na świadczenie występu aktorskiego z okazji urodzin Gilesa Ne'Ville'a. Podpisując niniejszy dokument umowy, obie strony zgadzają się na 10% płatnego z góry depozytu (pobrano) oraz że pozostała suma w wysokości 100 sztuk złota zostanie wypłacona trupie aktorskiej w dniu przedstawienia.

Obie strony postanawiają, że opłata zostanie uiszczona przed przedstawieniem. Ustala się, że sztuka będzie przedstawiała słynne wydarzenia znane jako „Przyptyw mroku.”

*Podpisano:
Will Smyth
Brill Haverkoss*

*UWAGA: Jeśli występujący dadzą wspaniały popis sztuki aktorskiej, Giles może zażądać prywatnego spotkania. Bardzo ceni sobie prawdziwy teatr.
- Brill Haverkoss*

