

Warsztaty RPG „ZAP” – Scenariusz: *Półświatek Ferrunn*

Prowadzenie: Gosia | System: D&D 5E

Wprowadzenie fabularne

Każde z was, mniej lub bardziej uwikłane w kryminalny półświatek Ferrunn, dostaje szansę na odrobienie części długu wiszącego nad waszymi głowami. Powierzone wam zadanie jest proste — dopilnować, żeby transportowana do sąsiedniego miasta tajemnicza paczka dotarła na miejsce na czas i bez szwanku. Ale magiczny las dzielący Ferrunn i Druventhal jest pełen niespodzianek, a być może także niebezpieczeństw..

[Ten scenariusz został napisany pod kątem graczy nowych i początkujących — jako wasz DM jestem tu, aby wprowadzić was do fascynującego świata gier fabularnych. Widzimy się przy stole!]

O scenariuszu

Ten scenariusz został przygotowany z myślą o nowych i początkujących graczach. Nie musisz mieć doświadczenia ani znać zasad — wszystko wytłumaczymy na miejscu!

Co warto wiedzieć przed grą

- Nie musisz przynosić żadnych materiałów — wszystko zapewniamy na miejscu.
- Jeśli masz własne kości, notatnik, ołówek — śmiało, możesz zabrać!
- Najważniejsze to otwarta głowa, chęć do zabawy i odrobina wyobraźni.

Warsztaty RPG „ZAP” – Scenariusz: Якоря хаоса (Kotwice chaosu)

Prowadzenie: Maks i Dima | System: D&D 5E

Wprowadzenie fabularne

Адориан Толгрип, один из знатных и уважаемых волшебников, ректор академии волшебников «Чёрные башни» в городе Дарромар, собирает отряд для сопровождения важного груза в достаточно отдалённую и малоизвестную крепость Изенклуфт. Крепость небольшая, но живописная, имеет всего несколько крестьянских наделов с центром в поселении Бриниброт. Правит всем этим хозяйством лорд Леогорн Белантер, однако он предпочитает не выезжать за пределы крепости, отдавая предпочтение научным изысканиям в своей лаборатории. Вместе с грузом Адориан передаёт и некие запечатанные документы, которые стоит вручить лично в руки его старому другу, лорду Леогорну Белантеру. В качестве гаранта доверия Адориан даёт лидеру отряда своё родовое кольцо.

Co warto wiedzieć przed grą

- Nie musisz przynosić żadnych materiałów – wszystko zapewniamy na miejscu.
- Jeśli masz własne kości, notatnik, ołówek – śmiało, możesz zabrać!
- Najważniejsze to otwarta głowa, chęć do zabawy i odrobina wyobraźni.

🎲 Warsztaty RPG „ZAP” – Scenariusz: Czarne lilie (dark fantasy) 🎲

Prowadzenie: Wiktor | System: D&D 5E

Wprowadzenie fabularne

Potwór włóczy się po ulicach. Zaatakował wczoraj w nocy, zabijając mojego towarzysza i raniąc mnie. Obawiam się, że uderzy ponownie dziś wieczorem, więc musisz się śpieszyć.

Znalazłem legowisko bestii, ale jestem słaby i ranny. Ufam tylko tobie. Jeśli ktokolwiek inny dowie się o potworze, zanim zdołasz go pokonać, zapanuje chaos. Będę tam na ciebie czekać tej nocy.

- Przestraszony obywatel

Spokojne miasteczko Sirraen pogrąża się w chaosie po ataku na kapitana straży. Grupa musi zbadać sprawę i znaleźć winowajcę, zanim uderzy ponownie.

Co warto wiedzieć przed grą

- Nie musisz przynosić żadnych materiałów – wszystko zapewniamy na miejscu.
- Jeśli masz własne kości, notatnik, ołówek – śmiało, możesz zabrać!
- Najważniejsze to otwarta głowa, chęć do zabawy i odrobina wyobraźni.

Warsztaty RPG „ZAP” – Scenariusz: *Legenda Pięciu Kręgów*

Prowadzenie: Kacper | System: D&D 5E

Wprowadzenie fabularne

Różnorodna grupa reprezentująca Biały Dwór, czyli jedno z niezależnych stronnictw Rokuganu mających być najbardziej neutralnym w konfliktach pomiędzy klanami i rodzinami jest zaproszone na dyplomatyczne spotkanie mające przygotować oficjalne stanowisko Prawej i Lewej Ręki Cesarstwa — czyli odpowiednio klanu Lwa i Skorpiona względem nowego... Klanu?

Najpewniej tak, ponieważ Klan Ki-Rin (teraz sam siebie określający Klanem Jednorożca), który setki lat temu opuścił krainę Amaterasu i Onotangu powrócił i domaga się swoich praw do ziemi, które założycielka klanu — Shinjo otrzymała od pierwszego Cesarza.

Co warto wiedzieć przed grą

- Nie musisz przynosić żadnych materiałów – wszystko zapewniamy na miejscu.
- Jeśli masz własne kości, notatnik, ołówek – śmiało, możesz zabrać!
- Najważniejsze to otwarta głowa, chęć do zabawy i odrobina wyobraźni.